



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**Historieta audiovisual “Motion Comic”.**  
Apoyo didáctico para la docencia en arte y diseño.

**TESIS PARA OPTAR POR EL GRADO DE:**  
**MAESTRO EN DOCENCIA EN ARTES Y DISEÑO**

**PRESENTA:**  
**JORGE MARIO MONTESINOS VALLEJO**

**DIRECTOR DE TESIS**  
MTRO. JORGE ALBERTO CHUEY SALAZAR  
(FAD)

**SINODALES**  
DR. JOSÉ DANIEL MANZANO ÁGUILA  
(FAD)  
MTRO. ENRIQUE DUFOO MENDOZA  
(FAD)  
DR. OMAR LEZAMA GALINDO  
(FAD)  
MTRO. JORGE ÁLVAREZ HERNÁNDEZ  
(FAD)

MÉXICO, D.F. OCTUBRE DE 2014

**UN/M**  
**POSGRADO**  
Artes y Diseño 



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.



Doy gracias a Dios por darme unos padres de buen corazón, que me educaron con valores y bajo las bases de siempre superarme y salir adelante.

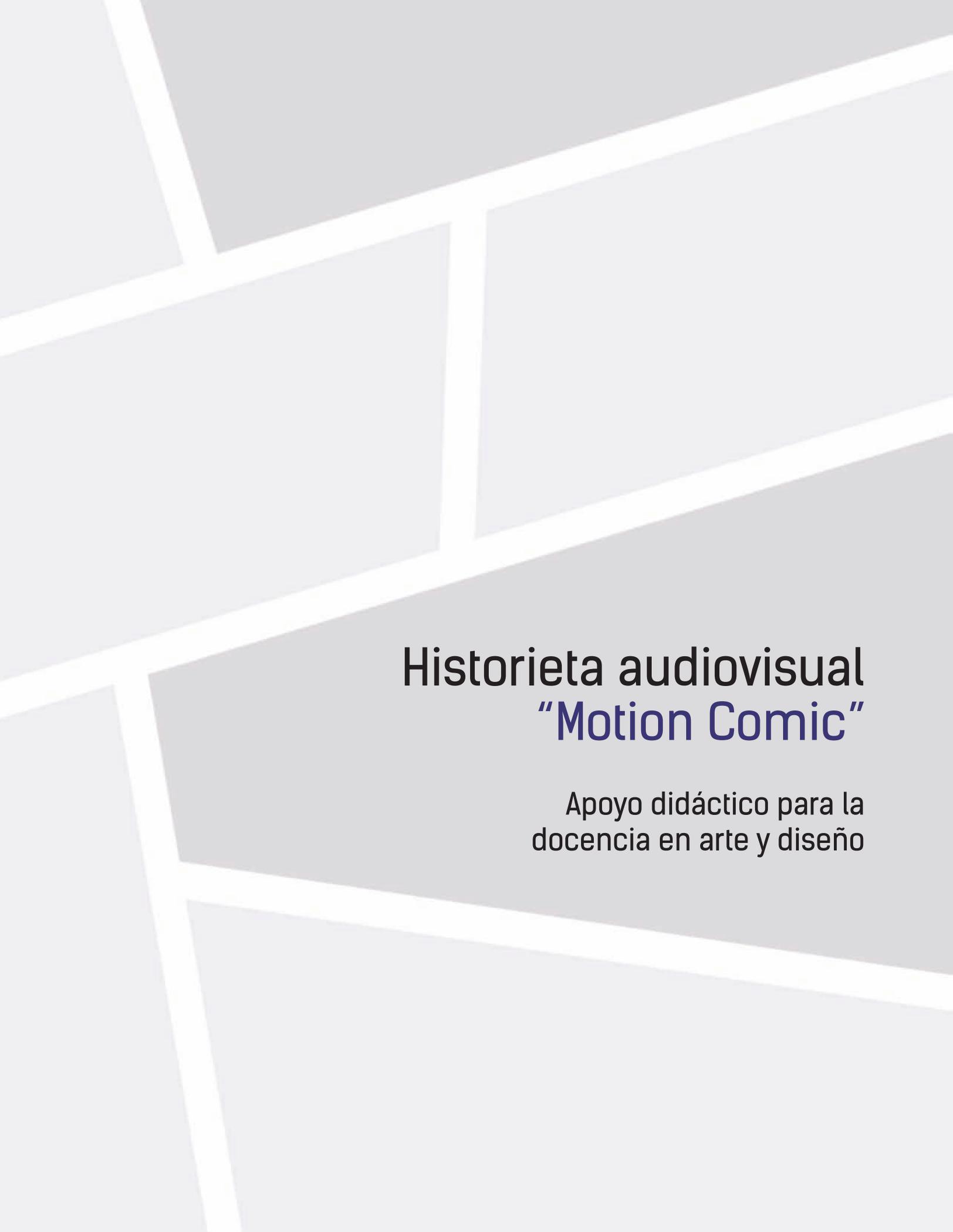
Gracias a mi director el Mtro. Jorge Alberto Chuey Salazar, por enseñarme a sentir el dibujo más allá de lo cotidiano, figurativo y formal, llevando cada aprendizaje directo al pozo del corazón.

A todos los maestros que sembraron una semilla dentro de este proceso y cada una de las personas que han formado parte de mi historia.

*“Basta un poco de espíritu aventurero para estar siempre satisfechos, pues en esta vida, gracias a Dios, nada sucede como deseábamos, como suponíamos, ni como teníamos previsto.”*

Noel Clarasó





# Historieta audiovisual “Motion Comic”

Apoyo didáctico para la  
docencia en arte y diseño

# ÍNDICE

*HISTORIETA AUDIO-VISUAL “MOTION COMIC”  
VEHÍCULO PARA EL CONOCIMIENTO SIGNIFICATIVO CON IMPACTO  
EN LOS DIVERSOS ESTILOS DE APRENDIZAJE*

## Capítulo I

<b>Introducción</b>	<b>12</b>
<b>La historieta audio-visual</b>	<b>16</b>
1.1 Antecedentes	
1.2 Medios de difusión y avance del comic	

## Capítulo II

<b>Creación de personaje para la transmisión de conocimiento</b>	<b>22</b>
2.1 Perfiles del personaje. El biotipo y los perfiles morfológico, sociológico y social.	

## Capítulo III

<b>Didáctica. Modos y estilos de aprendizaje</b>	<b>32</b>
3.1 Estilos de aprendizaje	

## Capítulo IV

<b>Historieta audio-visual como vehículo unificador de aprendizaje</b>	<b>40</b>
4.1 Función didáctica/ Aprendizaje significativo	
4.2 Aplicación práctica	

<b>Conclusión</b>	<b>57</b>
-------------------	-----------

<b>Fuentes de Consulta</b>	<b>59</b>
----------------------------	-----------



# CAPÍTULO

**La historieta audio-visual**

# INTRODUCCIÓN

---

**E**n la educación, ha existido el reto de enfrentar al alumno con el conocimiento como una experiencia vivencial, por medio de la cual la descubra por sí mismo el aprendizaje. El papel del profesor a evolucionado pasando de ser un dador de conocimiento, a un guía, el cual debe estar pendiente de las características, dificultades y progresos con la finalidad de moldear y dirigir el crecimiento cognitivo del estudiante.

La definición de alumno y estudiante, no es la misma, en lo personal, simplemente se le otorga el mismo significado mediante una interpretación cotidiana roída por los años. La palabra alumno proviene del latín *alumnus* que a su vez deriva de *“alére”* que significa alimentar. De ahí que se llame así a las personas que obtienen el conocimiento de manera sencilla, delimitando su expansión de manera deliberada; a diferencia del estudiante, que es aquel que busca el conocimiento por necesidad y para crear su propio destino. Al ser estudiante se adquieren habilidades para el aprendizaje auto didácta que ayudan a superar las dificultades. Estas dificultades en el aprendizaje se conocen como barreras<sup>1</sup> y su dificultad es modulada por la práctica. En el presente estudio la barrera más destacada, es la falta de interés por la lectura, Un artículo realizado por la OCDE<sup>2</sup>, mediante estadísticas muestra que en México un gran porcentaje de la población, sabe leer y escribir pero al pasar de los años pierde el gusto, siendo esto un foco de alarma para la sociedad. Sin embargo existen elementos que pueden fortalecer y ayudar a los docentes para encaminar a la sociedad por el sendero del conocimiento generando aprendizajes significativos, que aceleren el proceso de apropiación cognitiva y que se basan en cuestiones empáticas que tienen relación directa con la experiencia previa.

Actualmente el constructivismo empuja la práctica docente, donde retoma la Dra. Frida Diaz Barriga<sup>3</sup> a Vigotsky presentando al maestro, como un guía, pues el aprendizaje significativo es el resultado de la experimentación personal desenvolviéndose en el acierto y error cotidiano.

El presente proyecto forma parte de una serie de ensayos experimentales, mediante los cuales se ha podido observar el posible alcance dentro del área de arte y diseño. Cabe destacar que en las artes, se abordan las artes visuales, Artes plásticas, artes escénicas, la música y demás artes que posiblemente se hayan omitido; todos como vínculos que convergen en un desarrollo multimedia dirigido al origen de la investigación que es la función la historieta audio-visual en la docencia.

Para adentrar en el supuesto que se quiere acreditar, existe un soporte retomado de modelos formalmente establecido en el campo de la pedagogía, enfocando la innovación a las artes y el diseño.

---

1        García Cedillo, I. (2000). La integración Educativa en el aula regular. Principios, finalidades y estrategias. México; SEP

2        <http://www.rieoei.org/deloslectores/632Gutierrez.PDF>

3        CONSTRUCTIVISMO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. La aproximación constructivista del aprendizaje y la enseñanza (2001)

Existen modos de aprendizaje, algunos como: La teoría de los hemisferios cerebrales (Sperry), los cuadrantes cerebrales de Ned Herрман en el que se entrecruzan los hemisferios izquierdo y derecho del modelo Sperry, y de los cerebros límbico y cortical del modelo McLean, el cerebro reptiliano, la Neo corteza, el modelo Visual, Auditivo, Kinestésico (VAK) de Kolb, Estudio de la Frenología, entre otros. Basados en la percepción individual, que enfatiza subjetivamente áreas de comunicación-recepción y que sin embargo se pueden catalogar según el grado de aprendizaje obtenido con la experiencia.



“ Dentro de mi estado de inocencia de reserva cotidiana, en el infinito mar del inconsciente, donde en el gran mitote de la Percepción se alega que la vida del Arte comienza con la experiencia del dibujo. El Dibujo lo percibo como una mirada intuitiva hacia adentro; en contradicción con el conocimiento intelectual y lógico. Definición aparte; el Arte es el despliegue de un espacio nuevo, previamente ignorado, que es el mundo fascinante del Dibujo, con el cual podré desarrollar mi facultad de imaginar, de ver con el ojo de la mente; escribir y pintar cosas que están en mi memoria y que expresan mi yo interno; mi yo libre... ”

(Fragmento) En el manantial del Dibujo Ensayo, una versión de Jorge Chuey.

Esto puede segmentar el público receptor, según el interés personal, por lo cual se presenta una propuesta basada en elementos multimedia, como material de apoyo didáctico, pretendiendo incrementar el aprendizaje significativo, utilizando medios para la transmisión del mensaje, tomando como base el modo de aprendizaje (VAK) de Kolb.

La memoria visual, es la capacidad que tenemos, para reconocer objetos o personas con tan solo mirarlos y se destina inminentemente al hemisferio derecho del cerebro, el cual es responsable del pensamiento sensible dentro del que está inmersa la empatía, término utilizado por Walt Disney en la mayoría de sus caricaturas según el autor Ariel Dorfman en su libro "Para leer al Pato Donald". En donde aborda el estudio detallado de los roles sociales y habla de la creación de personajes bajo ciertos lineamientos que rigen el comportamiento. El lector se identifica con el personaje, llevando su vida cotidiana a los dibujos animados y de este modo recibe el mensaje de manera personalizada.

Gabriel Vargas en su tira cómica "La familia Burrón" bajo los conceptos de Dorfman y la Dra. Díaz Barriga se puede decir que ayudó a alfabetizar a través de la narrativa gráfica, pues incitaba a la población a la lectura, al sentirse representada por un "monito", cautivando su atención.

El programa de dibujos animados Cantinflas show es otro ejemplo de esta estrategia donde el personaje protagónico es un dibujo animado de carácter bonachón, sustraído de la realidad de un mexicano común que recorre el mundo a través de la Historia. Este proyecto creado por Mario Moreno y producido por Televisa, tuvo tal aceptación que a partir de él se generó en formato impreso a modo de historieta.

Eduardo del Río García "Rius", maestro de la gestualidad, un ejemplo brillante para enfocar el proyecto a la enseñanza; basta ver la facilidad con la que aborda temas difíciles como política o filosofía y los vuelve realmente comprensibles gracias a su



*\*PALABRA QUE SE DERIVA DEL TÉRMINO GRIEGO EMPÁTHEIA, RECIBE TAMBIÉN EL NOMBRE DE INTELIGENCIA INTERPERSONAL (TÉRMINO ACUÑADO POR HOWARD GARDNER) Y SE REFIERE A LA HABILIDAD COGNITIVA DE UNA PERSONA PARA COMPRENDER EL UNIVERSO EMOCIONAL DE OTRA.*

estilo amigable. Desde 1966 y hasta la actualidad tiene títulos muy variados que pasan por religión, sexo, política, y más.

Aprovechando los ejemplos anteriores y explorando el área pedagógica, encontramos que esto mismo se menciona en el constructivismo y que de alguna forma lo aborda Jean Piaget dentro del desarrollo cognitivo, denominándolo fases o estadios de los que nos interesa uno en particular, el estadio preoperatorio que abarca de los 2 a los 7 años y es un periodo donde sobresale el juego simbólico, el cual abordaremos para entender la función de la historieta en la enseñanza pues ayuda a crear la identificación con el personaje, explota la imaginación a partir de cualquier objeto y crea ambientes y dinámicas de juego creativas, que en el proceso de lectura de la historieta es fundamental para crear un aprendizaje.



“La Red nos está reconfigurando a su propia imagen, volviéndonos más hábiles para manejar y ojear superficialmente la información pero menos capaces de concentración, contemplación y reflexión.”<sup>4</sup> En este texto se muestra, como la sociedad actualmente vive inmersa en un presente virtual, donde se está sujeto a estímulos y que se depende con mayor frecuencia de ellos. Viendo este suceso, no como algo nocivo, sino como un método de enseñanza más dinámico y con base en mi experiencia como docente de creativos, me atrevo a poner a prueba a la historieta audio visual, como vehículo para el aprendizaje de todos los estilos por igual, siendo este el eje rector y supuesto a probar.

4 Nicholas Carr (2011). Superficiales ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?. Madrid: Taurus pensamiento.

---

# LA HISTORIETA AUDIO-VISUAL

## 1.1 Antecedentes

---

La imagen ha tenido una aportación importante en la historia desde la invención de la escritura ideográfica y hasta nuestros días llevando una gran responsabilidad en el avance científico y tecnológico. Pero para adentrarnos en su historia y conocer repercusiones en la docencia, primero unificare el significado de comic, para después contextualizar al motion comic, para esto expondré a continuación las definiciones de autores que a mi parecer nos ayudarán a concretarlo.

“Cadena sintagmática, compuesta de sintagmas icónico-literarios estructurados a partir de otros bloques sintagmáticos menores, llamados viñetas”. Román Gubern<sup>5</sup>

“Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”. David Alfie<sup>6</sup>

“Arte secuencial”. Will Eisner<sup>7</sup>

“Despliegue secuencial de dibujo y globos dialogados”. Scott Mc Cloud<sup>8</sup>

“Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”. Umberto Eco<sup>9</sup>

“La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes” Orlando Ortiz<sup>10</sup>

---

5 Gubern, R. (1991). El discurso del comic. Madrid: Cátedra.

Gubern, R. (1979). El lenguaje de los comic. Barcelona: Ediciones Península.

Gubern, R. (1973). Literatura de la imagen. Barcelona: Salvat.

6 Alfie, D.(1982) “Semiología del Cómic”, El Cómic es algo Serio. México: Editorial Eufe, S.A. 1982)

7 Eisner, W. (2000). El comic y el arte secuencial. Barcelona: Norma.

Eisner, W. (2000). La narración Gráfica. Barcelona: Norma.

8 Mc Cloud, S. (1960/2007). Entender el comic el arte invisible. Bilbao: Astiberri.

Mc Cloud, S. (1960/2007). Hacer comic Secretos narrativos del comic. Bilbao: Astiberri.

9 Eco, Umberto,(1995) Apocalípticos e integrados: Tusquets editores

10 Ortiz, Orlando. (1982) El cómic es algo serio : EUFESA

Ahora después de leer la definición de los grandes teóricos del comic, generaré una definición propia :

Comic: “Secuencia atemporal de ilustraciones narrativas, ordenadas deliberadamente para una lectura visual guiada, que se refuerza con iconografía y responden a un guión previo”<sup>11</sup>. Jorge Mario Montesinos Vallejo

Teniendo una interpretación personal de lo que es el comic conozcamos su historia.

El comic, para ser el arte que conocemos hoy, ha evolucionado y experimentado cambios que generan un registro aleatorio en el inicio de su historia. Proviene de la palabra cómico ya que en su inicio las historias eran humorísticas, fue hasta 1929 que apareciera “Tarzan” un comic realista adaptado por Harold Foster de la novela de aventuras escrita por Edgar Rice Burroughs.

El comic desde su aparición, a logrado acercar a su público al mundo de las letras y México no es la excepción. Basta con revisar el trabajo de Gabriel Vargas, por el cual fué reconocido con el Premio Nacional de Ciencias y Artes en 1993, por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, que lo animara ininterrumpidamente a dibujar la realidad mexicana representada con “la familia Burrón” por más de 60 años, por lo que fue considerado “Cronista Urbano” de la capital mexicana del siglo XX.

En la historia del comic Mexicano las historietas se denominan “monitos”. Y Puede considerarse que la primer aparición del comic en Mexico data de 1869 con el nombre de “Rosa y Federico”, de Cuéllar y Villasana publicada en un periódico.

Con los años fueron apareciendo cómics como “Rolando el Rabioso” (de Gaspar Bolaños), “A Batacazo Limpio” (de Araiza), “Padrinos y Vampirosos” (de Bismarck Mier), “Isabel de Lancaster” (1953, de Casillas y Armenta), “Tawa, el hombre gacela” (1959, de Cervantes), “Chanoc” (1958, de Martín de Lucenay y Angel Mora), “Los Supermachos” (1964, de Rius), “Aníbal 5” (1966, de Jodorowsky y Moro Cid), “Los Agachados” (1968, de Rius), “Hermelinda Linda” (de González Guerrero, Cabezas y Buendía), “Kendor, el hombre del Tibet” (de Muñoz Martínez y Kuri García), etc. Surgidos de la radio, aparecieron los comics de “Kalimán” (1965, derecha, de Navarro, Vázquez, Fox y Crisuel) y “Tamakún, el vengador errante” (1975, de Couto y Callejas). Por su parte, José G. Cruz, creador de “El santo, lu-

11 Jorge Mario Montesinos vallejo (2014).





chador enmascarado”, mezcló la fotonovela con la historieta, con un personaje que sería uno de los héroes más populares de México. En cuanto a las revistas, con el tiempo empezaron a publicarse varias nuevas como “Pin Pon”, “Macaco”, “La Garrapata”, “Pinocho”, “Snif” y “Cartones”. Ya a partir de los ’80, surgirían nuevas tiras como son: “Karmatrón y los Transformables” (1979, de González Loyo), “**El Pantera**” (1980, de Muñoz Martínez), “Samurái John Barry” (1983, de Arcos), “**Don Ramirito**” (izquierda, 1984, de Francisco Fraga), “**Ultrapato**” (de E. Delgado), “**El Cerdotado**” (1998, de Polo Jasso), “La Blanda Patria” (1988, de Henríquez), “La netafísica” (1989, de Araújo), etcétera.”

Actualmente en México existen grandes Autores de comic y novela gráfica como Augusto Mora (ganador de varios premios en novela gráfica), Uriel Perez, Juanele, Bef, El Hino, Axur, José Quintero entre muchos otros que incursionan en nuevos medios de difusión ampliando el panorama del comic mexicano. En su trabajo encontramos desde poesía gráfica (denominada por el autor Uriel Pérez como azotada) hasta clases de física explicadas por un gusanito. Pasando por ciencia ficción y contenidos amplios generados como novela gráfica<sup>12</sup> además de estilos muy elaborados tanto en concepto como en técnica.

En 2012 sigue aumentando el número de jóvenes autores que se especializan en el comic como medio de difusión, de igual forma la extensión de las publicaciones es mucho mayor y recibe el nombre de novela gráfica.

Por ser un género narrativo, La historieta está situada entre el lenguaje escrito y el lenguaje visual. Cuando leemos un cómic no sólo se entiende el texto, sino que también se interpreta y añade a ese texto el mensaje de la secuencia de imágenes.

Por otro lado, el cómic es un buen medio para transmitir valores en nuestra sociedad y localizar cuáles son nuestros arquetipos culturales, es decir, cual es la imagen que proyectamos, lo que somos o nos gustaría ser. De ahí que los cómics sean un material muy interesante para abordar temas de grado didáctico.

Si tomamos en cuenta que la palabra diáctica proviene del griego διδακτικός se puede traducir como : el arte de enseñar, la historieta es, por naturaleza morfológica, pragmática y sintáctica, un refuerzo incuestionable de la educación.

---

12 La novela gráfica se puede comparar con una novela literaria mientras que el comic con un cuento. (Augusto Mora 2012)

## 1.2 Medios de difusión y avance del comic

**D**esde finales del siglo XIX y principios del XX las historietas han tenido un gran auge por su cercanía con el arte cinematográfico donde se utilizan encuadres y efectos para enfatizar la narrativa gráfica.

Cumpliendo cerca de 100 años la historieta ha tenido refinamiento en técnica, estilos y últimamente hasta en formatos y medios de publicación entre los cuales se encuentra el web comic, que no es otra cosa que la respuesta hacia las editoriales que han dejado de publicar las historietas mensualmente, para únicamente publicar compilaciones bajo el referente de novela gráfica. Otro medio de publicación es la historieta audiovisual “motion comic” como su nombre lo indica se utilizan otros medios además de la gráfica, como audio y movimiento, mantienen la calidad del arte de los comics mezclado con la técnica del “stop motion” y el sonido. No se pueden llamar historietas animadas, puesto que la técnica solo enfatiza el movimiento no trata de darle vida mediante la animación, como ejemplo de la función del “motion graphic” que es como se le denomina a esta técnica, encontramos el trabajo de Marvel comics con título “Astonishing x men: gifted” en donde se puede confirmar la postura que cita Eisner en su libro “El comic arte secuencial” en la cual Albert Einstein con su teoría de la relatividad, enuncia la relación espacio-tiempo de manera relativa pues el tiempo depende de la posición del observador. A través de las viñetas este postulado se vuelve realidad, otorgando el poder al dibujante de definir el momento preciso desde donde se verá la acción y poder controlarla semánticamente.

En el mundo del comic se decía que para poder publicar y que la gente conociera la obra, debería el autor tener un gran respaldo editorial y así este se veía comprometido a cumplir con ciertos lineamientos impuestos por la empresa. Así se manejó durante muchos años. Sin embargo con el acceso a la tecnología y la web esto se convirtió en simple pretexto, pues ahora basta generar un archivo digital y subirlo a algún espacio en la red para que pueda verlo todo el mundo.

Scott Mc Cloud marco la diferencia en el año 2000 publicando su libro La revolución de los cómics, después el crecimiento de este medio de difusión se ha incrementado notablemente; sin embargo, cabe destacar que las incursiones al web comic se vinieron presentando desde 1992. Las herramientas de difusión del comic siguen evolucionando, no por eso sustituyendo a los demás.

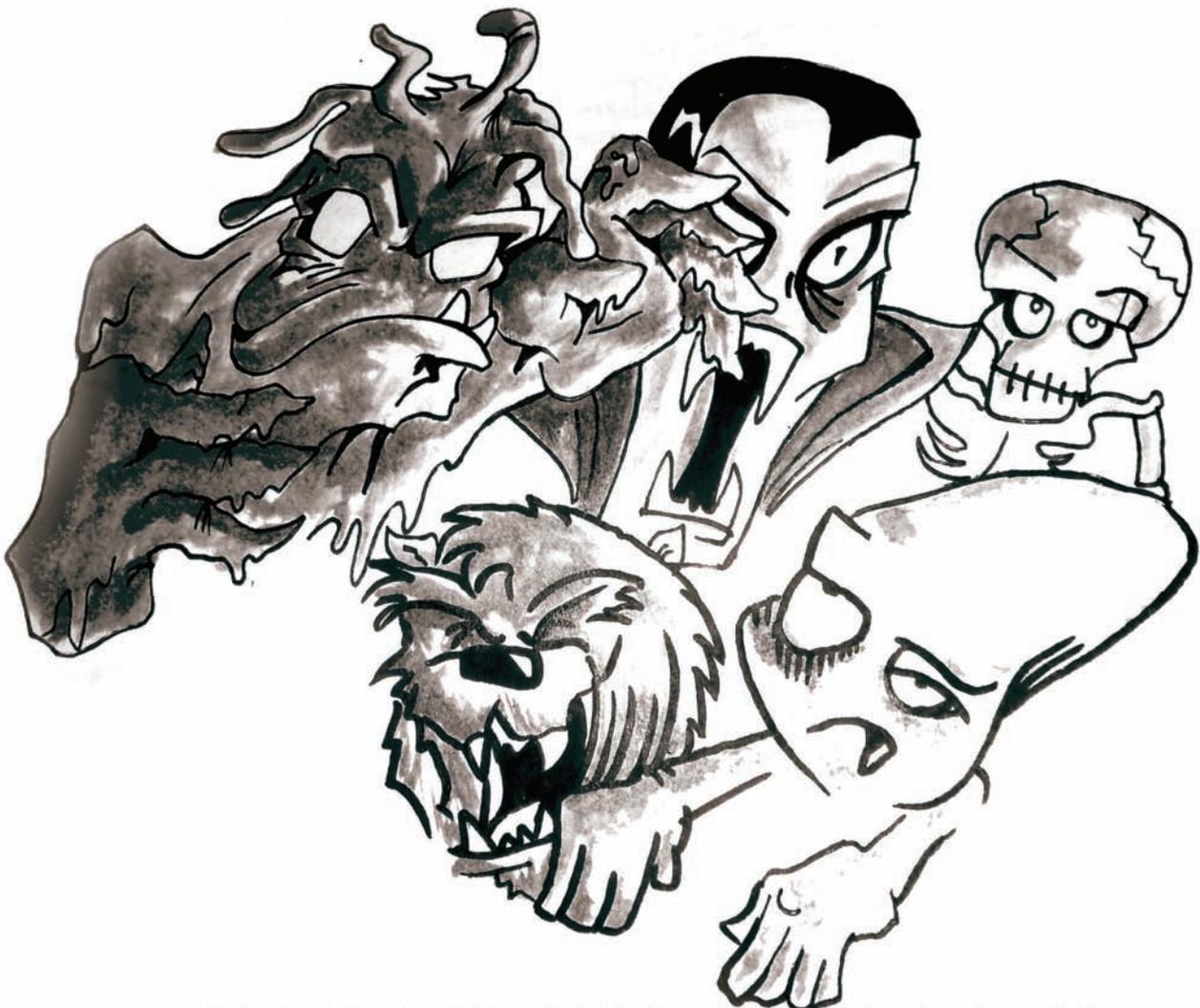
El surgimiento del Motion Comic aparece a principios del nuevo milenio con esfuerzos independientes como Broken Saints de Brooke Burgess, Ian Kirby y Andrew West. Estaban hechos con un arte esmerado, luego animado y editado parcialmente usando Flash. Esta fue una serie de comics que salieron entre 2001 y 2003, divididos en 24 episodios con una duración total de 12 horas.

La historieta audiovisual es el medio actual de difusión del comic, los parámetros que lo representan se pueden enlistar para mayor comprensión.



- El arte mantiene la misma estética del comic tradicional pero la salida es digital a manera de video o interactivo.
- Los planos fotográficos característicos del comic tienen una pequeña animación por separado
- Existe el movimiento de cámara como factor tiempo
- Los globos de dialogo al igual que los cuadros narrativos pueden o no aparecer, en este caso se sustituye por la voz del personaje o voz en off para el narrador.
- Las onomatopeyas ahora son sonoras (pow, cuash, zaz)

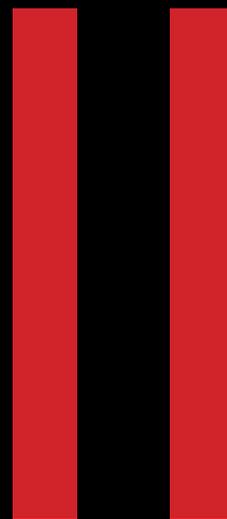
Actualmente por su corto tiempo de aparición es un tema polémico, ¿el motion comic es o no una animación?, sin embargo la conclusión a la que se ha llegado es que utiliza la animación como herramienta pero es en realidad un nuevo medio para transmitir historias con recursos dinámicos.



**CREES QUE TUS AMIGOS SON MONSTRUOS?**

# CAPÍTULO

**Creación de personaje para la  
transmisión de conocimiento**



# CREACIÓN DEL PERSONAJE PARA LA TRANSMISIÓN DEL CONOCIMIENTO

---

La creatividad, se encuentra presente día a día en los quehaceres cotidianos del humano, desde la forma de relacionarnos hasta en la construcción cognoscitiva y subjetiva del mundo. Siendo una práctica para incrementar el potencial experiencial, ampliando el espectro de soluciones a los problemas de manera innovadora y librando desafíos como andamiaje con el aprendizaje significativo. El artista mediante técnicas de pensamiento lateral aprende a generar un estudio introspectivo y limpiar su trabajo de influencias, causadas por la contaminación visual o los gustos propios. Adquiere modelos significativos que fungen como un sistema medular el cual guía de manera objetiva la comunicación visual.

Considerando la creatividad como una habilidad evolutiva de factores tales como la comunicación social, los procesos conceptuales, morfológicos, lingüísticos y psicológico. Empatía el proceso técnico de la creación del personaje, con habilidades constructivas que con el debido trabajo se enfocan hacia un sistema holístico, multi-sémico pero unidireccional. Es decir varias interpretaciones un solo significado.

Es el caso de la animación Carlitópolis. Este es un híbrido donde se conjuga la animación con efectos y se juega con un personaje en tiempo real.

Es decir se crea previamente una animación 3d la cual es base de experimento y se utiliza el video resultante para crear una interacción con el espectador, a partir de una ilusión, pues pareciera que se lleva a cabo en el preciso instante.

Aquí el artista mediante su performance, invita a la gente a confiar en él, bajo un supuesto título de doctor, la empatía comienza en ese preciso momento de formalidad científica, ahora se utiliza un animalillo juguetón, regordete y de apariencia tersa; lo cual cierra el círculo de atención teniendo cautivo al espectador. Una vez que se obtuvo la atención, modifica las cualidades del animal evocando en quien presencia el acto una secuencia sistemática de sentimientos encontrados Logrando en un corto lapso su finalidad. El espectador comienza con la empatía y atracción hacia el animal, posteriormente

atraviesa por los sentimientos de sorpresa y angustia que de inmediato se convierten en incredulidad y por último en gracia.

En estos días la sorpresa es más escasa pues todo es presa de la sospecha de la falsedad, de ahí que el público diga “esto es photoshop”. El trabajo se debe pensar, basificar y solidificar con técnicas que nos ayudan a interactuar con la psique y los sentimientos del espectador. Un punto a favor es que se trabaja con personajes.

Los personajes incluyen dentro de sí mismos una serie de factores que aluden la comunicación visual, tanto directa como indirectamente, desde la comunicación instantánea denominada fisiológica o formal y la psicológica.

El personaje no tiene que ser siempre humano pero cuenta con rasgos que generan empatía con el lector y crean un vínculo directo emocional. Ejemplos de personajes son el conejo de la suerte Bugs Bunny, el Pato Lucas o el mismísimo Mickey Mouse que toman la postura erguida del humano, se vuelven pensantes y utilizan el habla como medio de comunicación.

Para crear un personaje se comienza creando un conjunto de conocimientos y características con los que se estudia el público por captar, localizando sus intereses y gustos.

Teniendo la información focalizada podemos identificar, conocer e interpretar al público para comunicarnos a través de arquetipos, que son representaciones de personalidades tradicionales como el héroe, antihéroe o mesías.

Existen jerarquías en los personajes<sup>13</sup>. Los principales y los secundarios; dentro de los principales se encuentra el protagonista y el antagonista que son los que le dan razón a la historia y los secundarios son personajes de apoyo que hacen que la historia no sea monótona.

Para llevar a cabo la construcción de un personaje se debe crear una hoja de perfil donde se dan a conocer los datos personales, antecedentes y motivación del mismo, seguido por una serie de hojas denominadas de Modelo.

Las hojas de modelo se pueden enlistar de la siguiente manera:

13 Withrow, Steven (2007) Diseño de Personaje para novela gráfica. Barcelona: Gustavo Gili pags 24- 29



## Hoja de personaje

Es el primer acercamiento, donde se dan a conocer los rasgos principales, bocetos, habilidades y datos personales que ayudan a dotar de originalidad las creaciones.

## Rotación de personaje (Turn Around)

La hoja de rotación también conocida como Turn-around , es un plano general de la cabeza a los pies , desde todos los ángulos útiles, se puede llegar a mostrar una ilustración en 3d. En esta hoja se realizan anotaciones de características específicas como cicatrices, numero de cabellos y de esta forma volver a repetirlos sin que pierdan su originalidad.



## Hoja de Expresiones

También relacionada con la hoja de acción, contiene ilustración de rostros que expresan las emociones más comunes por las que pasa un personaje y enfatiza las más apropiadas para su personalidad e historia.

## Hoja de Acción

Es en esta hoja donde se presenta el movimiento y acciones habituales por las que pasa el personaje, en ella no hay detalles de fondo ni dialogo, aunque podría presentarse alguna onomatopeya común como chasqueo de dedos si es que el personaje lo realizara a menudo.

## Hoja de tamaños comparativos

Solo se utiliza cuando se trabaja simultáneamente con varios personajes, su utilidad es la comparación visual entre ellos y la proporción con objetos comunes que se utilicen en la historia.

A menudo todos los personajes se ilustran de manera frontal, sin embargo también se puede realizar en posición 3/4 y lateral únicamente cuando el dibujo lo requiera.

## Hoja de modelo de manos

Las manos funcionan como refuerzo visual de comunicación, es por eso que tienen tanto peso y se realiza una hoja completa, donde se ilustran las señas más comunes y se experimenta su función a partir de su estructura física. Cada hoja contiene no menos de 10 y aumenta con la minuciosidad del dibujo.

## Hoja de Props

En este proceso de conocimiento, nos encontramos con diversos elementos que nutren la historia y acompañan nuestros personajes, algunas veces estos no existen en la realidad o son híbridos de varios objetos que no se pudiesen fusionar en la vida diaria.



Estos elementos de creación deconstructiva deben fundamentarse para dar credibilidad, esto se hace mediante bocetos, planos e ilustraciones donde se describe su funcionalidad y material.



Ilustración que muestra los pasos de bocetaje utilizados en la creación de un personaje

Todos estos estudios, ayudan a controlar o delimitar un personaje, logrando con ello que el espectador sienta empatía, al grado de que pueda imaginarlo en cualquier situación real.

Una vez creado nuestro personaje se pone a prueba en diversas situaciones y su difusión se diversifica mediáticamente en forma de historieta, novela gráfica, animación y hasta video filmación.

Cuando se pretende aludir la atención de un espectador, siempre se debe estudiar y comparar con lo que se pretende lograr, pues a través de diversas variables experimentales, se obtienen resultados innovadores siendo eslabones creativos de la vida diaria, ayudando a escalar en el camino de la praxis y basificando la teoría propuesta para lograr de esta manera fortalecer el ámbito investigativo.

Todos estos estudios, ayudan a controlar o delimitar un personaje, logrando con ello que el espectador sienta empatía, al grado de que pueda imaginarlo en cualquier situación real.

## 2.1 Perfiles del personaje

**P**ara comprender los lineamientos técnicos, debemos entender que un personaje es, un ser ficticio, persona, animal o cosa, inventado por un autor, que interviene en la acción de una obra literaria o de una película.

Los personajes incluyen dentro de sí mismos una serie de factores que aluden la comunicación visual, tanto directa como indirectamente, desde la comunicación instantánea denominada fisiológica o formal hasta la psicológica, con las que se dota de energía vivificadora. A esta lista de características se le puede situar dentro del estudio del Biotipo.

El Bio-tipo como su nombre lo dice es un conjunto de características que dotan de vida a un personaje, estas pueden ser, somáticas o morfológicas pues en ellas se muestran datos que reflejan a partir de la estructura corporal y son totalmente tangibles, es decir todo lo que se ve y se puede medir.

El Psico-tipo se inclina al estudio de características psicológicas, con ellas se entiende el pensar de cada personaje.

Desde la antigüedad, se ha clasificado a los individuos en clasificaciones mixtas utilizadas en medicina, psicología y psiquiatría. La tipología de Kretschmer en la actualidad es la más común, se basa en el estudio de comportamientos psiquiátricos como la psicosis o la depresión. Al adentrarse en este estudio, se muestra como la tipología, se relaciona directamente con el tipo somático y psicológico, distinguiendo básicamente cuatro tipos, que posteriormente se subdividen. Los perfiles se clasifican de la siguiente manera:

— El tipo pícnico encaja con el aspecto de Sancho Panza, de talla baja y acentuado desarrollo de las cavidades corporales (cráneo, tórax y abdomen), tendencia a la acumulación de grasas,

cuello grueso y corto, cara ancha, blanda y redondeada con frente amplia y tendencia a la calvicie precoz con caída del cabello en la parte superior del cráneo y conservación de una franja de pelo en las zonas temporales (laterales), lo que, combinado a la obesidad, da un aspecto redondeado. Se corresponde al temperamento ciclotímico que suele ser gente de buen humor, extrovertida, con facilidad para las relaciones interpersonales, con cambios acusados del estado de ánimo, que pasa rápidamente de la alegría a la tristeza.

— El tipo leptosómico presenta un aspecto «quijotesco», flaco, larguirucho, de silueta alargada, esqueleto grácil con marcado predominio del eje vertical, cabeza pequeña y nariz larga. Piel pálida y seca, hombros estrechos, cuello largo y delgado, miembros largos con poco desarrollo de la masa muscular y manos grandes y huesudas. El tórax es alargado, de esqueleto plano y las costillas bien visibles. El pelo es abundante y fino, pero la barba y el vello son escasos. Encaja con el temperamento esquizotímico, y suelen ser personas introvertidas, reservadas, de escasa sintonización afectiva, por lo que les cuesta mucho entablar relaciones interpersonales, estableciéndose con los otros una especie de barrera. No suelen tener cambios del estado de ánimo, pero tienden a la frialdad afectiva. Son tímidos, realistas, lógicos, teóricos y de una gran sensibilidad.

— El tipo atlético tiene un aspecto hercúleo con gran desarrollo del esqueleto y la musculatura. De estatura media-alta, hombros caídos, cráneo alto y estrecho y contorno de la cara en forma de óvalo, cuello alto y manos largas. Se corresponde al temperamento enequético, que corresponde a sujetos que hablan y piensan despacio, con tendencia a repetir las cosas una y otra vez sin abandonar el mismo tema de conversación; se les define como «pegajosos». Son fieles, constantes, tenaces y con una gran capacidad de trabajo, pero fácilmente irritables, aunque sus crisis de irritabilidad desaparecen rápidamente.

La tipología de Sheldon, al igual que la de Kretschmer, empareja rasgos morfológicos y psíquicos. Distingue tres tipos somáticos que empareja a tres temperamentos, pero que luego subclasifica hasta conformar somatotipos diferentes. Los tres básicos son:

— El tipo endomorfo (por predominar el tejido endodérmico embrionario) presenta un dominio de los órganos de la digestión y se corresponde al temperamento viscerotónico, que sitúa la comida en la parte más alta de su escala de valores. Es un sujeto ceremonioso, que sigue las fórmulas sociales y que tiene facilidad para relacionarse con los otros.

— El tipo mesomorfo (con predominio del tejido mesodérmico embrionario) tiene una poderosa musculatura y se corresponde al temperamento somatotónico, que se caracteriza por su afán de poderío. Son agresivos, bruscos y resistentes, buscan el triunfo y están en permanente actividad.

— El tipo ectomorfo (con predominio del ectodermo embrionario) presenta el sistema nervioso más desarrollado en relación a la masa corporal. Se relaciona con el temperamento cerebrotónico; es un sujeto crónicamente fatigado, dominado por la inhibición y la ansiedad, con gran dificultad para entablar relaciones sociales; suele tender al aislamiento y la soledad.

Estos estudios psico-sociales crean una red medular de características que fundamentan a los personajes dotándolos de estilo. El estilo del personaje se logra cuando se puede decir con certeza que “Está Vivo” es decir, cuenta con los suficientes parámetros y características que lo hagan valerse por si mismo frente a cualquier situación. Cuando el lector lo ubique desde cualquier ángulo y simplemente con la representación de su expresión oral se sienta identificado, entonces se podrá dar pie a una historia secuencial.

A la secuencia de imágenes que describen una historia de manera narrativa se le denomina Story Board, se usa para previzualizar mediante bocetos las tomas, ya sea cinematográficas o de animación. En cada cuadro se toma en cuenta la posición de la cámara, conocida como toma, el efecto del lente, el acomodo espacial de los objetos y personajes y los detalles importantes a manera de observaciones escritas.

Este proceso se tomó de la forma de trabajo de Walt Disney en los años 30 y continúa vigente hasta la fecha, puesto que sirve tanto para la animación como para las películas de acción viva.



La función del Story Board se enfatiza cuando el equipo de grabación realiza su trabajo, pues llega a ser tan específico, que enriquece todas las áreas que trabajan en conjunto. El guion literario es buena herramienta, pero reforzado con imágenes es aún más claro.

La técnica para desarrollarlo varía desde acabados en grises con grafito y aguadas, hasta ilustraciones digitales muy coloridas. Depende del estilo del estudio y tiempo con el que se desarrolle el proyecto.

Es importante cuando se realiza un Story Board que se hagan ejercicios consecutivos, no sobre las tomas y la composición sino sobre las actitudes y posiciones de los personajes, con el fin de enfatizar el concepto que se desea comunicar.

Todo personaje pasa por un proceso de construcción, el cual además de ser conceptual, debe de ser aplicado bajo técnicas como el dibujo. En el proceso de construcción dibujístico, existen diversos métodos para plasmar ideas, los cuales varían dependiendo el autor el estilo y la metodología del dibujo.

En este momento abordaré el método del trazo gestual. “La gestualidad es la expresión directa del sentimiento a través de un trazo y es la conexión entre la mano y el cerebro uniéndolo con el corazón, que es donde se alojan las experiencias”<sup>14</sup>. Cuando probamos un limón muy ácido, nos genera una sensación por la que hacemos caras, estas caras son gestos. Cuando dibujamos estamos representando el sentir de nuestra percepción por lo tanto el trazo gestual es la expresión directa de nuestro sentir.

Para llevar a cabo el método es necesario romper toda barrera de negación y sentirse libre; observar detenidamente para captar la esencia, en este momento se realiza inmediata e inconsciente una carga de conocimientos previos denominada percepción que posteriormente se interpreta a

través de un garabateo lineal sin sentido establecido, que a partir de la saturación la calidad y el movimiento dan origen a la forma.

En ejercicios prácticos de dibujo para la creación de personajes o como simple expresión gestual, la línea se convierte en el cable conductor del movimiento, nunca debe de segmentarse o la Energía se pierde, es decir un dibujo se puede complementar de varios trazos, pero no un trazo de varias líneas. La presión y continuidad regula la fluidez de nuestro trazo.

También es importante mencionar que al trabajar con la forma y la contra-forma se nutre el boceto con contenido formal y espacial como se puede observar en el ejemplo siguiente<sup>15</sup>.



Boceto Digital, trabajado con registro de modelo en vivo

El equilibrio del espacio se mutila con el eje central de nuestra figura, que se ubica en el lugar preciso con la mirada y se mueve suavemente para encontrar puntos clave. Si plasmamos la figura humana, los puntos a focalizar son, la cabeza como timón direccional, los hombros y el pie como comunicador formal y la cadera como centro y balance. Como consejo se debe tomar en cuenta que

14 Dibujo el nuevo órgano del cuerpo humano. Jorge Chuey

15 Dibujo Digital “la línea constructora”

la energía conceptual de la representación, no se debe enfrascar en un contorno rígido, ya que puede perder cualidades originarias. Las líneas nos enriquecen en mayor grado, si las agrupamos a modo de compactas figuras.

Hablando del dibujo como acción poética, se puede ver el espacio como el receptor de emociones, donde aterrizan los trazos y la mejor opción para saber dónde ubicarlos la encontramos en el corazón.

Aún y cuando dibujemos una pose estática debemos transmitir la energía de la acción, así el trazo no se convierte en esclavo del tiempo y la rigidez.

La perspectiva en la representación gráfica depende de la gravedad puesta en balanza con el horizonte, que en nuestro caso es la visión.

Desfragmentar los movimientos, ayuda a ubicar cómo reacciona el personaje. En un dibujo tradicional, queda excluido el proceso, a menos que quede un registro borroso en el dibujo final, enfatizando la riqueza de la línea constructora.

Al dibujar con fluidez se recorre un camino paralelo al pensamiento, con el cual podemos transitar la metamorfosis, donde se experimenta la transformación de la figura en tiempo real, provocando una introspección que explota con asociación simbólica y fantástica.

Cabe destacar que a pesar de ser un ejercicio libre, el dibujo requiere práctica para su perfección técnica y la habilidad mental para fluir con sentimiento.

El proceso creativo debe darse de manera espontánea y por lo tanto todo autor debe de viajar, vivir y experimentar cada momento con un soporte donde se pueda plasmar cada una de las explosiones creativas, ya sean provocadas con estímulos cotidianos o adoptadas de la nada.

Este método es excelente para atrapar ideas, captar movimientos y generar desde cero una imagen sobre una superficie lisa, plana y sin influencias.

Cuando obtenemos y controlamos la gestualidad es más fácil dotar de vida a los dibujos y crearles un perfil, Podemos convertirlos en personajes.

En ejercicios prácticos de dibujo la calidad de línea junto con la memoria visual ayudan a captar los instantes precisos. Esta exactitud favorece la expresión corporal de nuestro personaje.

Una historia ficticia o real puede fluir sin especificar tiempo o lugar, no depende de un tema o una trama, incluso puede transcurrir sin denotar un conflicto o clímax, sin embargo lo que no puede faltar es un personaje.

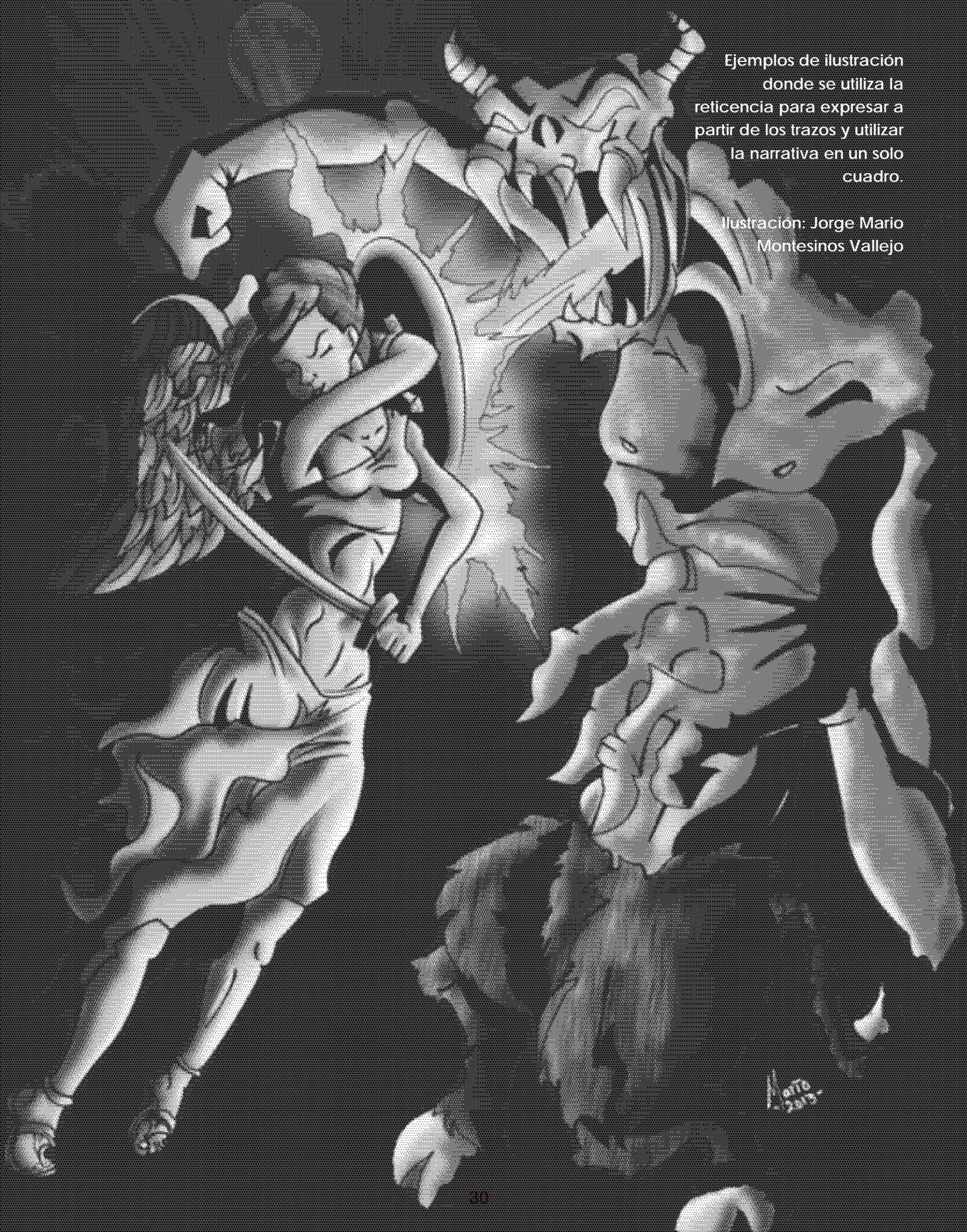


Ejemplos de ilustración donde se utiliza la reticencia para expresar a partir de los trazos y utilizar la narrativa en un solo cuadro.

Ilustración: Jorge Mario Montesinos Vallejo

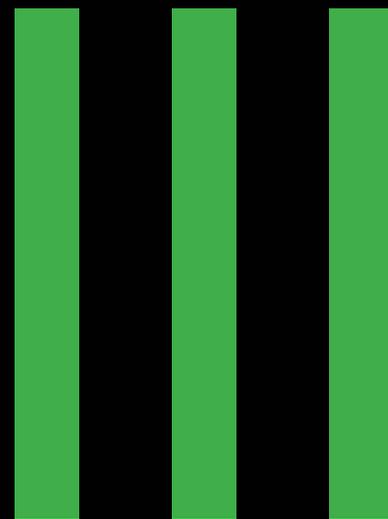
Ejemplos de ilustración  
donde se utiliza la  
reticencia para expresar a  
partir de los trazos y utilizar  
la narrativa en un solo  
cuadro.

Ilustración: Jorge Mario  
Montesinos Vallejo



# CAPÍTULO

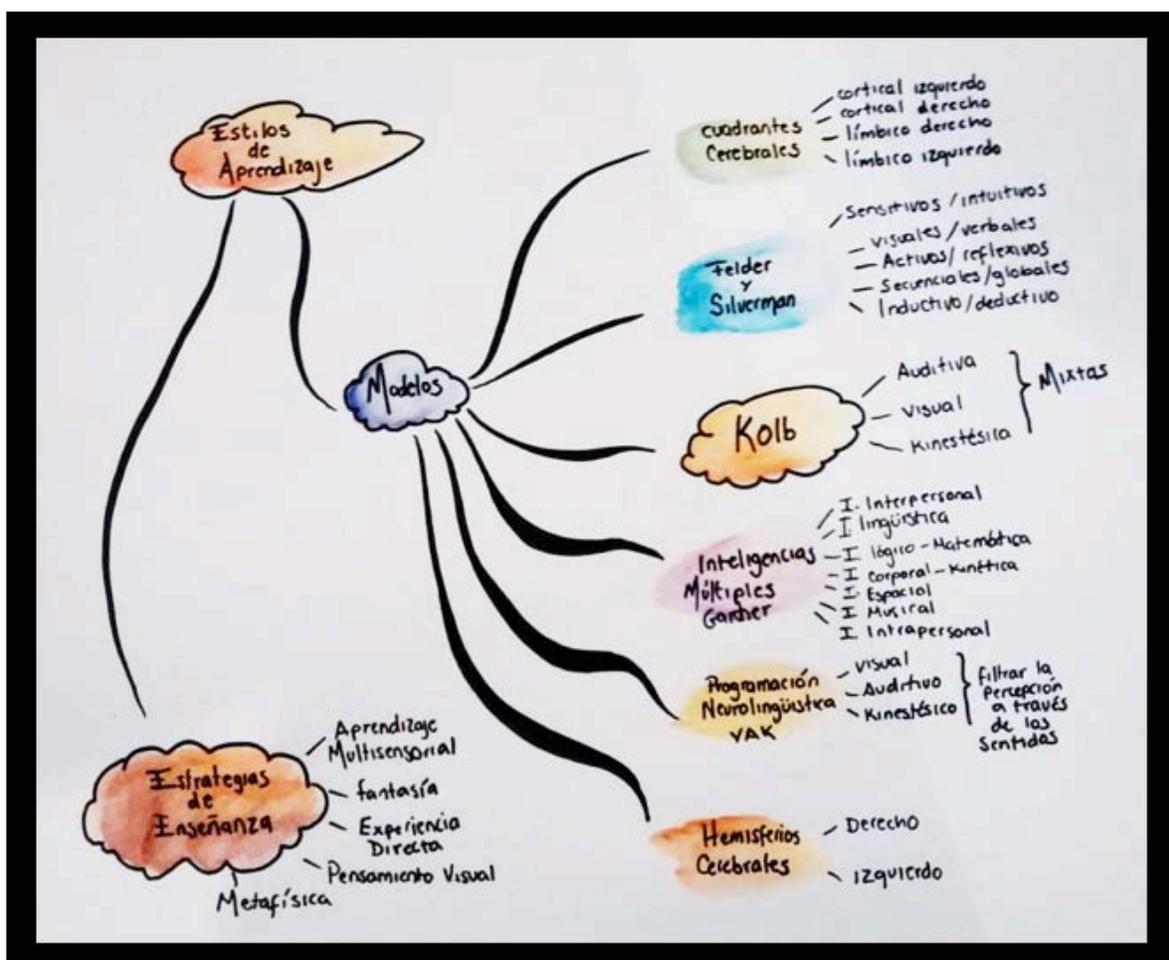
**Didáctica. Modos y estilos de aprendizaje**



# DIDÁCTICA. MODOS Y ESTILOS DE APRENDIZAJE

## Aprendizaje MODELOS Y TEORÍAS

Para poder abordar el tema de la didáctica se debe conocer por lo menos los modelos más utilizados dentro de los estilos de aprendizaje, para posteriormente abordar únicamente el que se ajuste más, al perfil del público a evaluar, que en mi caso es la comunidad docente de las artes y el diseño.



En este esquema se muestra gráficamente los 6 modelos que se manejan

Después de ilustrar con este mapa mental los modelos más comunes, abordare uno a uno, escribiendo una breve descripción.

## El Modelo de los Cuadrantes Cerebrales de Herrmann

Ned Herrmann elaboró un modelo que se inspira en los conocimientos del funcionamiento cerebral. Él lo describe como una metáfora y hace una analogía de nuestro cerebro con el globo terrestre con sus cuatro puntos cardinales. A partir de esta idea representa una esfera dividida en cuatro cuadrantes, que resultan del entrecruzamiento de los hemisferio izquierdo y derecho del modelo Sperry, y de los cerebros cortical y límbico del modelo McLean. Los cuatro cuadrantes representan cuatro formas distintas de operar, de pensar, de crear, de aprender y, en suma, de convivir con el mundo

## Modelo de estilos de aprendizaje de Felder y Silverman

El modelo de Felder y Silverman clasifica los estilos de aprendizaje a partir de cinco dimensiones, las cuales están relacionadas con las respuestas que se puedan obtener a partir de los siguientes conceptos

**1) Sensitivos:** Concretos, prácticos, orientados hacia hechos y procedimientos; les gusta resolver problemas siguiendo procedimientos muy bien establecidos; tienden a ser pacientes con detalles; gustan de trabajo práctico (trabajo de laboratorio, por ejemplo); memorizan hechos con facilidad; no gustan de cursos a los que no les ven conexiones inmediatas con el mundo real.

Intuitivos: Conceptuales; innovadores; orientados hacia las teorías y los significados; les gusta innovar y odian la repetición; prefieren descubrir posibilidades y relaciones; pueden comprender rápidamente nuevos conceptos; trabajan bien con abstracciones y formulaciones matemáticas; no gustan de cursos que requieren mucha memorización o cálculos rutinarios.

**2) Visuales:** En la obtención de información prefieren representaciones visuales, Diagramas de flujo, diagramas, etcetera; recuerdan mejor lo que ven. Verbales: Prefieren obtener la información en forma escrita o hablada; Recuerdan mejor lo que leen o lo que oyen.

**3) Activos:** tienden a retener y comprender mejor nueva información cuando hacen algo activo con ella discutiéndola, aplicándola o explicándosela a otros. Prefieren aprender ensayando y trabajando con otros. Reflexivos: Tienden a retener y comprender nueva información pensando y reflexionando sobre ella, prefieren aprender meditando, pensando y trabajando solos.

**4) Secuenciales:** Aprenden en pequeños pasos incrementales cuando el siguiente paso está siempre lógicamente relacionado con el anterior; ordenados y lineales; cuando tratan de solucionar un problema tienden a seguir pequeños pasos lógicos. Globales: Aprenden grandes saltos, aprendiendo nuevo material casi al azar y “de pronto” visualizando la totalidad; pueden resolver problemas complejos rápidamente y de poner cosas juntas de forma innovadora. Pueden tener dificultades, sin embargo, en explicar cómo lo hicieron.

**5) Inductivo:** Entienden mejor la información cuando se les presentan hechos y observaciones y luego se infieren los principios o generalizaciones. Deductivo: Prefieren deducir ellos mismos las consecuencias y aplicaciones a partir de los fundamentos o generalizaciones.

## Modelo de Kolb

El modelo de estilos de aprendizaje elaborado por Kolb supone que para aprender algo debemos trabajar o procesar la información que recibimos. Kolb dice que, por un lado, podemos partir de una experiencia directa y concreta: alumno activo o de una experiencia abstracta, que es la que tenemos cuando leemos acerca de algo o cuando alguien nos lo cuenta: alumno teórico.

Las experiencias que tengamos, concretas o abstractas, se transforman en conocimiento cuando las elaboramos de alguna de estas dos formas:

- a) reflexionando y pensando sobre ellas: alumno reflexivo.
- b) Experimentando de forma activa con la información recibida: alumno pragmático.

Según el modelo de Kolb un aprendizaje óptimo es el resultado de trabajar la información en cuatro fases:

En la práctica, la mayoría de nosotros tendemos a especializarnos en una, o dos de esas cuatro fases, por lo que se pueden diferenciar cuatro tipos de alumnos, dependiendo de la fase en la que prefieran trabajar:

- 1) Alumno activo
- 2) Alumno reflexivo
- 3) Alumno teórico
- 4) Alumno pragmático

## La Persona Visual

Entiende el mundo tal como lo ve; el aspecto de las cosas es lo más importante. Cuando recuerda algo lo hace en forma de imágenes; transforma las palabras en imágenes y cuando imagina algo del futuro lo visualiza. Son muy organizados, les encanta ver el mundo ordenado y limpio, siempre están controlando las cosas para asegurarse de

que están bien ubicadas. La gente visual suele ser esbelta. Su postura es algo rígida, con la cabeza inclinada hacia delante y los hombros en alto. Se presenta bien vestida y siempre se le ve arreglada y limpia. La apariencia le es muy importante, combina bien su ropa y la elige con cuidado.

## La Persona Auditiva

Tiende a ser más sedentaria que la visual. Es más cerebral que otros y tiene mucha vida interior. Estará muy interesado en escuchar. La persona auditiva es excelente conversadora. Tiene una gran capacidad de organizar mentalmente sus ideas. A veces parece estar de mal humor debido a su sensibilidad a ciertos tipos de ruidos. Normalmente son muy serios y no sonríen mucho. Su forma de vestir nunca va a ser tan importante como sus ideas. Su estilo tiende a ser conservador y elegante.

## La Persona Kinestésica

Es muy sentimental, sensitiva y emocional. Lleva el "corazón a flor de piel". Demuestran su sensibilidad y expresan espontáneamente sus sentimientos. Se relacionan muy fácilmente con otras personas. La apariencia no les interesa mucho, algunas veces su forma de vestir tiende a ser descuidada y puede no combinar. Lo que a ellos les importa es sentirse cómodos. Se mueven mucho pero con soltura y facilidad. Sus posturas son muy relajadas, con los hombros bajos y caídos. Sus movimientos son lentos y calmados. Gesticulan mucho, se tocan y tocan constantemente a los demás.

## Modelo de los hemisferios cerebrales

Cada hemisferio es el responsable de la mitad del cuerpo situada en el lado opuesto: es decir, el hemisferio derecho dirige la parte izquierda del cuerpo, mientras que el hemisferio izquierdo dirige la parte derecha. Cada hemisferio presenta especializaciones que le permite hacerse cargo de tareas determinadas.

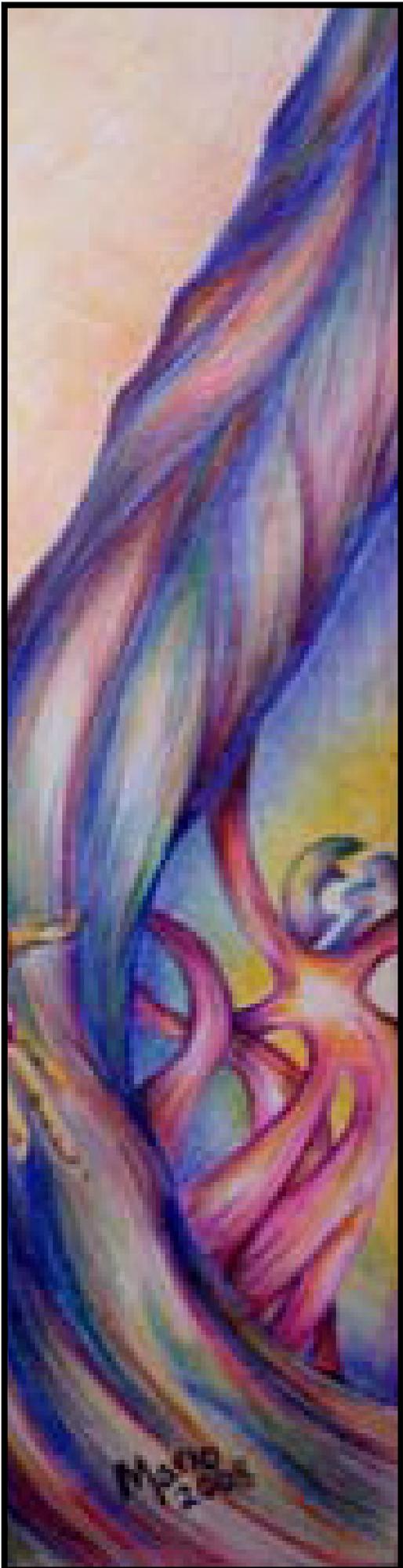
El hemisferio izquierdo está especializado en el manejo de los símbolos de cualquier tipo:

en lenguaje, álgebra, símbolos químicos o partituras musicales. Es analítico y lineal, procede de forma lógica. El hemisferio derecho es más efectivo en la percepción del espacio, es más global, sintético e intuitivo. Es imaginativo y emocional. La idea de que cada hemisferio está especializado en una modalidad distinta de pensamiento ha llevado al concepto de uso diferencial de hemisferios. Esto significa que existen personas que son dominantes en su hemisferio derecho y otras dominantes en su hemisferio izquierdo. La utilización diferencial se refleja en la forma de pensar y actuar de cada persona. Aunque cada persona utiliza permanentemente todo su cerebro, existen Interacciones continuas entre los dos hemisferios, y generalmente uno es más activo que el otro.

En la determinación de la dominancia de los hemisferios influyen factores sociales que ayudan a cada hemisferio a procesar la información que recibe de distinta manera, es decir, hay distintas formas de pensamiento asociadas con cada hemisferio. El proceso del hemisferio izquierdo pasa de un punto al siguiente de modo gradual. Es especialmente eficiente para procesar información verbal y para codificar y decodificar el habla, se ocupa de separar las partes que constituyen la unidad, el derecho se especializa en combinar esas partes para crear un todo: se dedica a la síntesis. Busca y construye relaciones entre partes separadas. El hemisferio derecho no actúa linealmente, sino que procesa simultáneamente, en paralelo. Es especialmente eficiente en el proceso visual y espacial (imágenes). Su capacidad de lenguaje es extremadamente limitada, y las palabras parecen desempeñar escasa importancia, acaso ninguna, en su funcionamiento.

El hemisferio lógico piensa en palabras y en números, es decir tiene la capacidad para la matemática, para leer y escribir. Este hemisferio emplea un tipo de pensamiento convergente obteniendo nueva información al usar datos ya disponibles, formando nuevas ideas o datos convencionalmente aceptables. El hemisferio holístico (derecho), procesa la información de manera global, partiendo del todo para entender las distintas partes que lo componen. Es intuitivo en vez de sistemático, piensa en imágenes y sentimientos. Este hemisferio emplea un estilo de pensamiento divergente, creando una variedad y cantidad de ideas nuevas, más allá de los patrones convencionales. Un hemisferio no es más importante que el otro: para poder realizar cualquier tarea necesitamos usar los dos hemisferios, especialmente si es una tarea complicada. Para poder aprender bien necesitamos usar los dos hemisferios, pero la mayoría de nosotros tendemos a usar uno más que el otro, o preferimos pensar de una manera o de otra. Cada manera de pensar está asociada con distintas habilidades..





El comportamiento en el aula de los alumnos variará en función del modo de pensamiento que prefieran la memoria repetitiva o la memoria asociativa. El funcionamiento complementario de ambos hemisferios es lo que confiere a la mente su poder y su flexibilidad. No pensamos con un hemisferio o con otro, ambos están implicados en procesos cognoscitivos más altos. Juntas, palabras e imágenes, comunican con más claridad que unas u otras por sí solas.

La presente investigación nos facilita una buena base para distinguir dos tipos diferentes de proceso que parecen asociados con los dos hemisferios. Indica que el proceso analítico verbal, generalmente identificado con el pensamiento, sólo es una manera de procesar información, y existe una segunda manera igualmente poderosa. Este planteamiento debe alertarnos acerca de la necesidad de ampliar nuestras estrategias de enseñanza a fin de que podamos desarrollar técnicas que presenten y manipulen la información desde otra perspectiva. Podemos analizar cómo actúan los estudiantes al aprender temas o materias específicas, a fin de descubrir enfoques que parezcan relacionados con diferencias en los estilos de proceso hemisférico. También podemos derivar de ello técnicas de enseñanza general que resulten más apropiadas para el estilo de procesamiento del hemisferio derecho, y utilizarlas para equilibrar nuestra actual orientación predominantemente verbal en los métodos de enseñanza-aprendizaje.

### **Modelo de las Inteligencias Múltiples de Gardner**

Todos los seres humanos son capaces de conocer el mundo de siete modos diferentes. Según el análisis de las siete inteligencias todos somos capaces de conocer el mundo a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión de nosotros mismos. Donde los individuos se diferencian en la intensidad de estas inteligencias y en las formas en que recurre a esas mismas inteligencias y se las combina para llevar a cabo diferentes labores, para solucionar problemas diversos y progresar en distintos ámbitos. Gardner propuso en su libro “Estructuras de la mente” la existencia de por lo menos siete inteligencias básicas. Cuestionó la práctica de sacar a un individuo de su ambiente natural de aprendizaje y pedirle que realice ciertas tareas aisladas que nunca había hecho antes y que probablemente nunca realizaría después. En cambio sugirió que la inteligencia tiene más que ver con la capacidad para resolver problemas y crear productos en un ambiente que represente un rico contexto y de actividad natural.

Al tener esta perspectiva más amplia, el concepto de inteli-



gencia se convirtió en un concepto que funciona de diferentes maneras en la vida de las personas. Gardner proveyó un medio para determinar la amplia variedad de habilidades que poseen los seres humanos, agrupándolas en siete categorías o “inteligencias”:

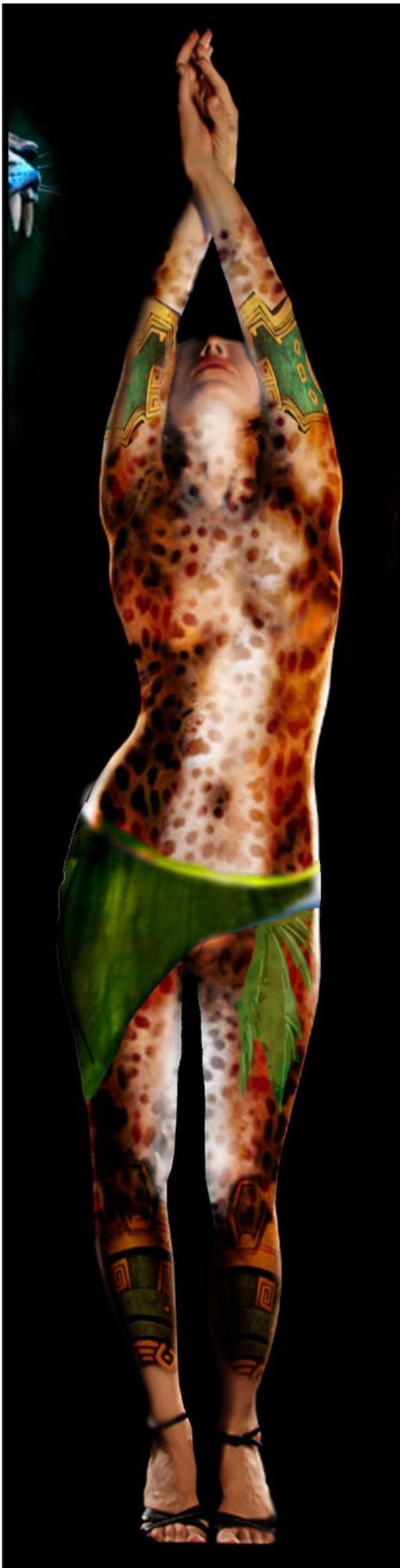
**1) Inteligencia lingüística:** la capacidad para usar palabras de manera efectiva, sea en forma oral o de manera escrita. Esta inteligencia incluye la habilidad para manipular la sintaxis o significados del lenguaje o usos prácticos del lenguaje. Algunos usos incluyen la retórica (usar el lenguaje para convencer a otros de tomar un determinado curso de acción), la mnemónica (usar el lenguaje para recordar información), la explicación (usar el lenguaje para informar) y el metalenguaje (usar el lenguaje para hablar del lenguaje).

**2) La inteligencia lógico matemática:** la capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente. Esta inteligencia incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones (si-entonces, causa-efecto), las funciones y las abstracciones. Los tipos de procesos que se usan al servicio de

esta inteligencia incluyen: la categorización, la clasificación, la inferencia, la generalización, el cálculo y la demostración de la hipótesis.

**3) La inteligencia corporal-kinética:** la capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos (por ejemplo un actor, un mimo, un atleta, un bailarín) y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas (por ejemplo un artesano, escultor, mecánico, cirujano). Esta inteligencia incluye habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad así como las capacidades auto perceptivas, las táctiles y la percepción de medidas y volúmenes.

**4) La inteligencia espacial:** la habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual-espacial (por ejemplo un cazador, explorador, guía) y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones (por ejemplo un decorador de interiores, arquitecto, artista, inventor). Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar de manera gráfica ideas visuales o espaciales.



**5) La inteligencia musical:** la capacidad de percibir (por ejemplo un aficionado a la música), discriminar (por ejemplo, como un crítico musical), transformar (por ejemplo un compositor) y expresar (por ejemplo una persona que toca un instrumento) las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono, la melodía, el timbre o el color tonal de una pieza musical.

**6) La inteligencia interpersonal:** la capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones, y los sentimientos de otras personas. Esto puede incluir la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz y los gestos, la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales y la habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica (por ejemplo influenciar a un grupo de personas a seguir una cierta línea de acción).

**7) La inteligencia intrapersonal:** el conocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento. Esta inteligencia incluye tener una imagen precisa de uno mismo (los propios poderes y limitaciones), tener conciencia de los estados de ánimo interiores, las intenciones, las motivaciones, los temperamentos y los deseos, y la capacidad para la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima. La mayoría de los individuos tenemos todas esas inteligencias, aunque cada una desarrollada de modo y a un nivel particular, producto de la dotación biológica de cada uno, de su interacción con el entorno y de la cultura imperante en su momento histórico. Las combinamos y las usamos en diferentes grados, de manera personal y única. Por otra parte, también tenemos ciertas inteligencias menos desarrolladas, sin embargo, es posible desarrollar todas las inteligencias hasta poseer en cada una un nivel de competencia razonable.

Que las inteligencias se desarrollen o no dependen de tres factores principales:

**1) Dotación biológica:** incluyendo los factores genéticos o hereditarios y los daños o heridas que el cerebro haya podido recibir antes, durante o después del nacimiento.

**2) Historia de vida personal:** incluyendo las experiencias con los padres, docentes, pares, amigos, otras personas que ayudan a hacer crecer las inteligencias o las mantienen en un bajo nivel de desarrollo.

**3) Antecedente cultural e histórico:** incluyendo la época y el lugar donde uno nació y se crió, la naturaleza y estado de los desarrollos culturales o históricos en diferentes dominios.

# CAPÍTULO

# IV

**Historieta audio-visual como  
vehículo unificador de  
aprendizaje**

# HISTORIETA AUDIO-VISUAL como vehículo unificador de aprendizaje

---

**P**or décadas los métodos de enseñanza-aprendizaje bajo parámetros del modelo conductista ha regido la educación en México, tomando en cuenta que desde sus inicios, esta corriente se basó en el estímulo- respuesta y la memoria como parte de la evolución<sup>16</sup>. Esta particular manera de enseñar encasilla a los educandos a permanecer pendientes de un estímulo, lo cual compromete al docente como responsable de su aprendizaje. Para la sociedad de hoy, es más productivo fomentar aspectos que independicen el pensamiento para así poder encontrar diversas soluciones.

El resultado de estos métodos tradicionales muestran que. Cuando se necesita que propongan soluciones o planteen la deconstrucción de paradigmas, simplemente no saben hacerlo<sup>17</sup>.

Debido a este vacío en el interés se ha creado un abismo entre los jóvenes y la lectura, fortaleciendo otros medios de comunicación que no están debidamente dirigidos y que los alejan cada vez más.

Una solución rápida que se planteó para solucionar el disgusto hacia las letras fue el dibujo.

El foco de alerta sobre la falta de interés por la lectura, se encuentra en el manejo de la enseñanza, pues se sumerge a los jóvenes en un “tedioso mundo de los libros” y no a la “lectura como llave que abre la puerta de la imaginación”.

Los jóvenes hoy en día, atienden con mayor ímpetu a cuestiones que no implican elementos textuales concretos, es decir le “temen” al bloque de texto<sup>18</sup>.

Con el avance tecnológico son condicionados con frecuencia a recibir respuestas de estímulos casi

---

16 J.B. Watson La base del Conductismo se encuentra en su concepto del hombre y de cómo este aprende.

17 Dato personal, tomado de la práctica docente.

18 Referencia personal tomada desde la práctica docente

inmediatos a sus peticiones, dejando a un lado el proceso de la inquietud, el cual motiva su creatividad y activa el pensamiento lógico, que al ser enfrentado a la investigación genera un grado de aprendizaje<sup>19</sup>.

Cabe destacar que en sociedades de cambios rápidos y vertiginosos es importante mantener vigente el aprendizaje pues cada momento el conocimiento evoluciona y se vuelve perfectible.

“Si la educación se convierte en un proceso continuo que no se limita a un lugar y tiempo determinados, es importante valorar el ámbito del aprendizaje informal, cuyo potencial se ve hoy reforzado por la posibilidad de acceso que ofrecen las nuevas tecnologías” y “el contexto es claro, ninguna reforma educativa puede evadir los estándares de habilidades Digitales, en tanto que son descriptores del saber y saber hacer de los alumnos cuando recurren a las TIC, base fundamental para desarrollar competencias a lo largo de la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento”<sup>20</sup>

Con base en las citas anteriores, tomadas de la reforma educativa del 2011 de la SEP, considero que la inquietud que da origen a esta investigación, se sustenta en cómo aprovechar el aprendizaje informal que nos ofrece la tecnología y como canalizarlo para obtener un óptimo desarrollo cognitivo.

En todo campo de estudio formal se debe fortalecer el área de conocimiento, relacionar temas por mas divergentes que parezcan sobre todo cuando se pretende aludir la atención de un espectador.

Se debe estudiar y comparar con lo que se pretende lograr, pues a través de estas variables experimentales, se obtienen resultados innovadores, que concluyen en conocimientos esperados y significativos.

La creatividad como eslabón de la vida diaria, nos ayuda a escalar en el camino de la praxis y basicamente la teoría propuesta logrando de esta manera fortalecer el ámbito investigativo.

Esta sección está realizada bajo el sustento del modelo visual, auditivo, kinestésico y mixto de David Kolb<sup>21</sup> y se presenta como segmento teórico-pedagógico, adaptándose a las necesidades y nos fortaleciendo el estudio, con cuestionarios que evalúan los estilos y ritmos para el aprendizaje, clasificando por aptitud dejando el camino directo para el trabajo gráfico visual.

Se categoriza al dibujo dentro de las características importantes en el modo visual y por lo tanto el modo auditivo, estaría siendo limitado, tomando en cuenta que la cadena kinestésico, es la encargada de determinar el modo dominante en los casos mixtos.

19 Jean Piaget con su teoría Psicogenética del aprendizaje explica que el ser humano, atraviesa estadios que formalizan su aprendizaje y los divide por edades. Entre los 3 y los 5 años se encuentra el “Juego Simbólico” el cual se retoma en cualquier etapa de la vida cuando se atraviesa una situación de identificación empática.

La etapa del juego simbólico se cataloga como la Etapa del pensamiento y del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, se imitan objetos de conducta, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.

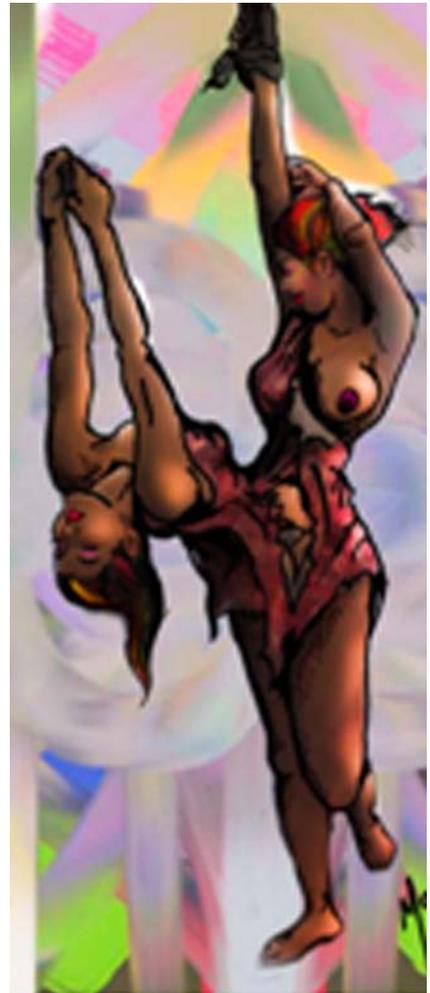
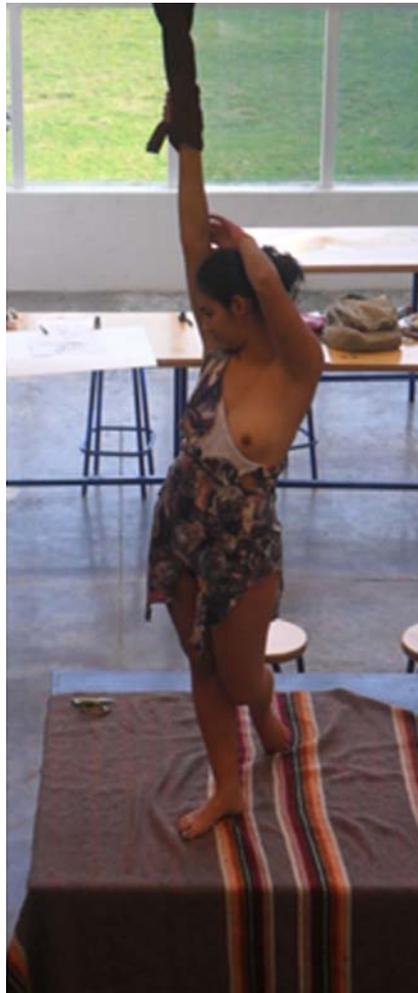
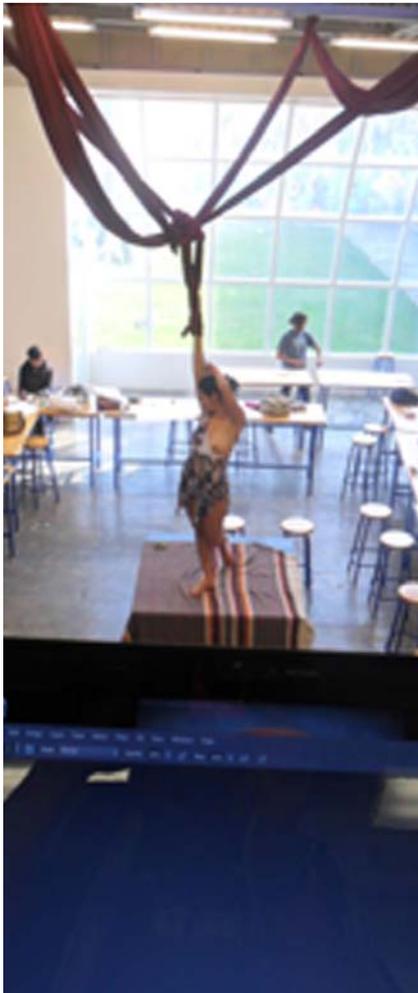
20 [http://telesecundaria.dgme.sep.gob.mx/plan\\_estudios.pdf](http://telesecundaria.dgme.sep.gob.mx/plan_estudios.pdf) (pág. 56)

21 El estilo de aprendizaje (VAK) de David Kolb utiliza los tres principales receptores sensoriales: visual, auditivo y kinestésico (movimiento) para determinar el estilo dominante de aprendizaje. [http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21-modular/modulo\\_2/modelo\\_kolb.htm](http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21-modular/modulo_2/modelo_kolb.htm)

Entonces, la adición de multimedia para este formato, sería la propuesta más adecuada, a juicio personal, para provocar el interés del público receptor por igual, optimizando el nivel de atención y por lo tanto de experiencias, las cuales desatan el aprendizaje significativo <sup>22</sup>.

Cuando pensamos en contar una historia generamos una imagen mental, sin embargo no todos imaginamos lo mismo. La imaginación es un proceso en el que se activa el conocimiento empírico condicionado a interpretar a través de un punto de vista subjetivo<sup>23</sup>.

El proceso comienza con la observación que va más allá de simplemente ver, “La observación es, en esencia, el proceso de aprender a mirar” (Wells, 2010).



Pasos básicos para exteriorizar el pensamiento del creador Dato Retomado del proceso de percepción de Paul Wells (2010)

Al dedicar tiempo en la contemplación de un objeto, se compara el registro visual actual con el conocimiento previo, se comprende la corporeidad matérica de los elementos poniendo a prueba la percepción subjetiva y se procesa la información.

22 Aprendizaje significativo: Moreira, M. A. (2000 a). Aprendizaje Significativo: teoría y práctica. Ed. Visor. Madrid.

23 Paul, Wells (2010), Dibujo para animación

La pieza generadora de ideas es la Percepción, donde cada quien sustenta la manera propia de observar con su formación visual, para posteriormente acudir a la interpretación donde el observador hace propio el conocimiento.

Seguido por la experimentación como impulso creador, donde se prueba con acierto y error, llevándolo a generar la apropiación cognitiva.

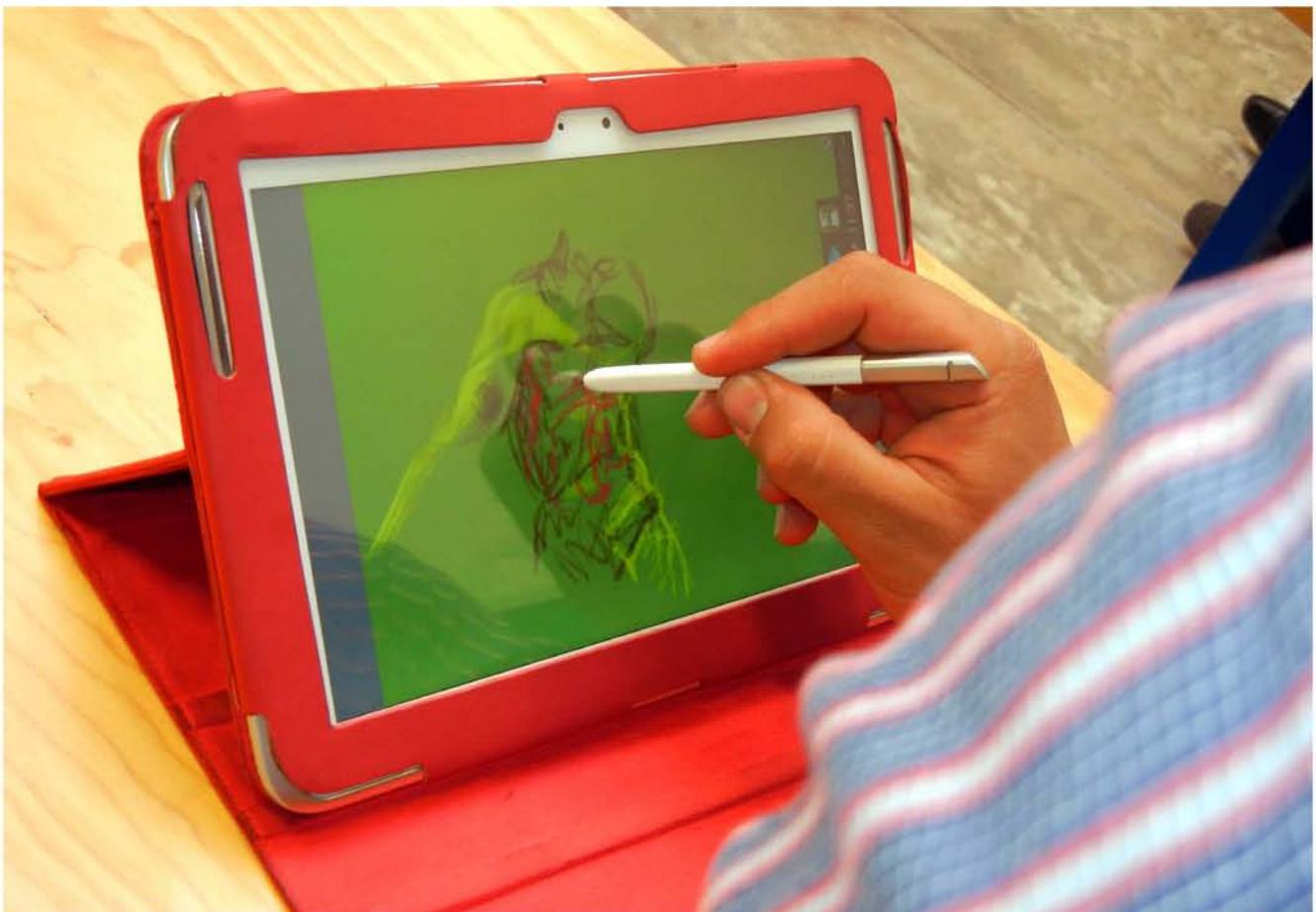
Todo este proceso sucede en cuestión de segundos y es perfectible en el grado que se comprenda y dependiendo la finalidad original.

Si se enfatiza información en todos los campos de comunicación, utilizando el Motion Comic como medio, entonces el aprendizaje significativo será mayor.

Después de existir una imagen y un espectador, debemos pensar inmediatamente en el elemento comunicativo y transmisor del mensaje que es el medio.

Si el medio además puede referirse paralelamente con ondas sonoras la carga significativa aumenta y la referencia mental es mayor.

Entendamos entonces el medio como el elemento tangible o no, por el cual se transmite el mensaje y se cumple con el proceso de la comunicación.



## 4.2 Proyectos experimentales de Autor (Aplicación práctica)

**E**ste Apartado muestra la teoría puesta en práctica mediante proyectos de autor, los cuales enfrentan diferentes contextos acreditando la Cita de Will Eisner en su libro “El comic arte secuencial” donde menciona a Albert Einstein con su teoría de la relatividad, enunciando la relación espacio-tiempo de manera relativa pues el tiempo depende de la posición del observador. A través de las viñetas este postulado se vuelve realidad, otorgando el poder al dibujante de definir el momento preciso desde donde se verá la acción y poder desmenuzarla.

Mediante el dibujo en estos proyectos los alumnos y situaciones, se relacionan directamente con el Motion Comic como herramienta didáctica para la enseñanza de temas de artes y diseño.

A continuación expongo un listado de los eventos realizados, acompañados de su objetivo, imágenes resultantes y los datos obtenidos.

### 1. “Creación de personaje experimental desde su esencia”

#### **Objetivo:**

Generar en el alumno la capacidad de crear un personaje fantástico y dotarlo de esencia personal, a partir de imágenes mentales, incentivadas por estímulos sonoros, narrativos y vivenciales. Obteniendo un dibujo, como producto creativo sometido a una base gestual y técnica de libre elección.

#### **Lugar:**

“Segundo Maratón de dibujo 2013” Escuela Nacional de Artes Plásticas

#### **Síntesis:**

Durante el proceso interpersonal creativo, el dibujante experimenta fases que conforman un aprendizaje significativo, mediante el cual se complementan las experiencias vividas con el hacer presente; este proceso lo describe Paul Wells en su libro “Dibujo para animación” de la siguiente manera:

El proceso comienza con la observación que va mas allá de simplemente ver “La observación es, en esencia, el proceso de aprender a mirar” al dedicar tiempo en la contemplación de un objeto, se compara el registro visual actual con el conocimiento previo, se comprende la corporeidad matérica de los elementos poniendo a prueba la percepción subjetiva y se procesa la información de tres maneras:

Por un registro personal (Periodística), Tratando de representar la realidad lo más exacto posible (Documental) o cuestionando el conocimiento (Experencial).

La pieza generadora de ideas es la Percepción, donde cada quien sustenta la manera propia de observar con su formación visual, para posteriormente acudir a la interpretación donde el observador hace propio el conocimiento seguido por la experimentación como impulso creador, donde se prueba con acierto y error, llevándolo a generar la apropiación cognitiva.

Todo este proceso sucede en cuestión de segundos y es perfectible en el grado que se comprenda y dependiendo el fin.

Aprovechando el proceso de aprendizaje del dibujo, se pretende incentivar a los alumnos a través de los sentidos para que generen diseños de personajes originales y con movimiento.

### Reporte gráfico:



## 2. “Dibujo Análogamente Digital”.

Práctica con la cual se han puesto a prueba teorías cerebrales y se ha podido comparar cómo los estímulos que aportan una carga significativa en el alumno para generar el conocimiento.

### Objetivo:

Observar el desempeño artístico de los alumnos del taller de dibujo experimental a través de las herramientas digitales como medio de producción, para crear un reporte visual.

### Lugar:

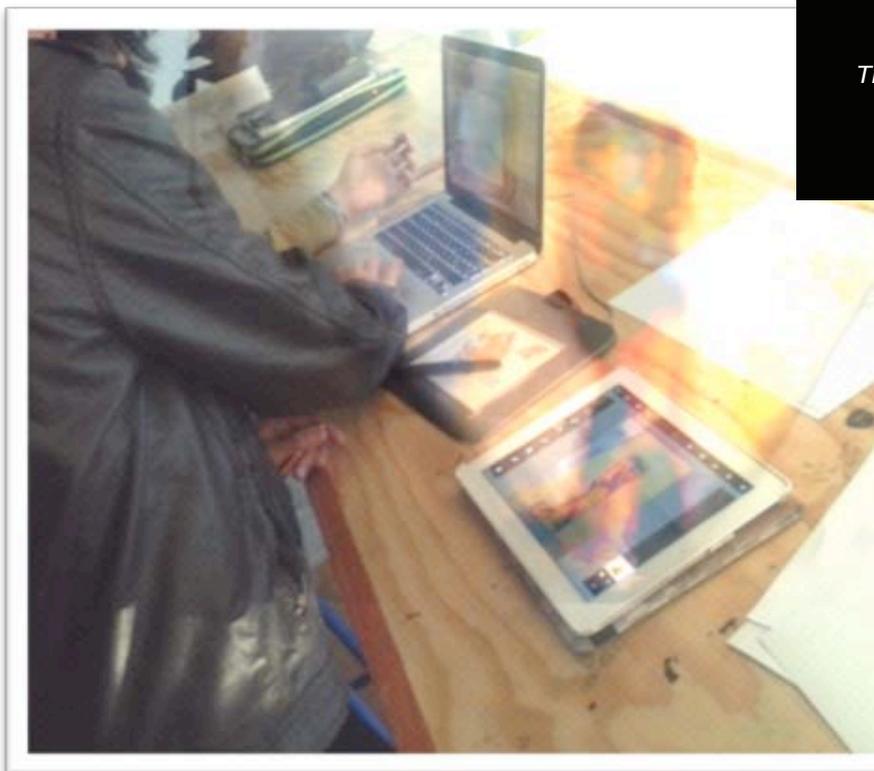
Laboratorio de Dibujo ENAP xochimilco

### Síntesis:

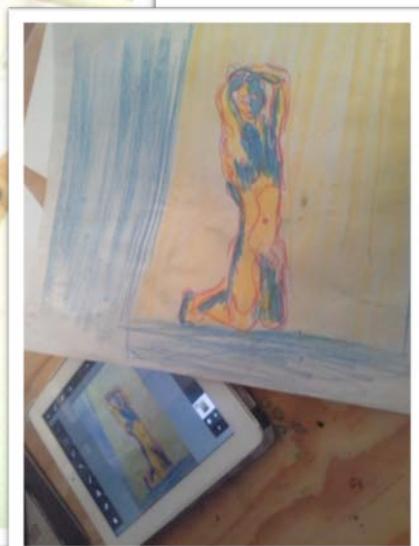
Durante una serie de clases del Mtro. Jorge Chuey se introdujo a los alumnos al avance tecnológico en campo del dibujo, ampliando las herramientas y creando reacción en la creatividad de los participantes. Las prácticas consistieron en modificar la herramienta manteniendo la teoría como constante, obteniendo resultados sustanciosos y de gran calidad.

Las clases se impartieron de igual manera para todo el grupo, abordando temas de interpretación subjetiva como la deconstrucción, posteriormente se utilizaron las tic's como refuerzo a partir de Tablet digitalizadoras, las cuales emularon las técnicas tradicionales como herramientas auxiliares con un software digital.

### Reporte gráfico:



*EJERCICIOS REALIZADOS  
POR ALUMNOS UTILIZANDO  
HERRAMIENTAS TANTO  
TRADICIONALES COMO DIGITALES,  
DURANTE LA CLASE DE DIBUJO  
DEL MTR. JORGE CHUEY EN EL  
LABORATORIO DE DIBUJO (2013)*









### 3. Taller “Creación de personaje para videojuego, a partir del dibujo experimental”.

#### Objetivo:

Desarrollar habilidades dibujísticas experimentales, aplicables a la creación de personaje para video-juego, a partir de la transición de lo tradicional a lo digital tomando como base la experimentación argumentada en fundamentos teóricos.

#### Lugar:

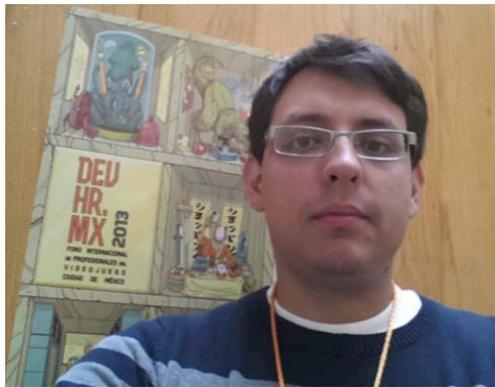
Instalaciones del Centro Nacional de las Artes (CENART), como parte del foro internacional de videojuego DEVHOUR 2013.

#### Síntesis:

El alumno experimenta sensorialmente y realiza la conexión con el dibujo experimental para la construcción de personajes con sus diferentes aplicaciones. En este caso la aplicación fue el videojuego. Obteniendo resultados creativos, muy satisfactorios los cuales vinculan directamente áreas distante que finalmente convergen.

#### Reporte gráfico:

Imágenes realizadas durante el taller “Creación de personaje para videojuego, a partir del dibujo experimental” en las instalaciones del Centro Nacional de las Artes (CENART), como parte del foro internacional de videojuego DEVHOUR.



**DEV  
HR.  
MX 2013**  
FORO INTERNACIONAL  
DE PROFESIONALES DEL  
VIDEOJUEGO  
CIUDAD DE MÉXICO

**16 al  
19 de  
Octubre**  
Centro Multimedia,  
Centro Nacional  
de las Artes,  
Ciudad de México

Ponencias,  
Talleres,  
Páneos,  
Mesas  
Redondas y  
Conciertos

\*ENTRADA LIBRE PREVIO REGISTRO HASTA COMPLETAR AFORO

Centro Multimedia **CONACULTA**  
www.devhr.mx E: info@devhr.mx TW: @DEVHRMX FB: /devhourmx



## 4. Taller “Creación de personaje, a partir del dibujo experimental”.

### Objetivo:

Observar el desempeño artístico de los alumnos de la Universidad Nacional de Colombia a través del dibujo gestual en la construcción de personajes.

### Lugar:

Universidad Nacional de Colombia en el periodo del 04 al 10 de noviembre como prácticas profesionales.

### Síntesis:

Con la impartición de un taller teórico/ práctico en la universidad Nacional de Colombia, se ha sustentado la creación de personaje a través del dibujo experimental, como un método sistemático que apoya la creatividad.



Taller en la Universidad Nacional de Colombia. Duración: 20 hrs. Fotografías del desarrollo y resultados obtenidos.





## 5. Mesa redonda “El Motion Comic como Detonante en Arte y Diseño, su impacto y apogeo en el medio”.

### Objetivo:

Utilizar el Motion Comic como detonante de dialogo entre diversos perfiles inmersos en el universo de las artes y el diseño, para lograr un aprendizaje significativo en los espectadores.

### Lugar:

Instituto Tecnológico América Latina (24 de Abril de 2013)

### Síntesis:

Mediante el proyecto experimental de la mesa redonda “Motion Comic como desencadenante experimental de acciones participativas.” se puso a prueba la funcionalidad de la historieta audiovisual como material didáctico, logrando la interacción del público; convirtiéndolos en participantes. Se compartió el conocimiento de los expertos en el tema a través de las TICS y la interacción en el debate de la mesa, generando de esta manera un aprendizaje conjunto, significativo e innovador. Se captó la atención de los alumnos en su totalidad y se logró un rating mayor a lo esperado. Por lo tanto el ensayo experimental arroja datos significativos, aún perfectibles pero importantes.

### Reporte en video:

<http://youtu.be/4ovr9Z-HJUJ>

158 visitas en vivo  
por internet



### Resultados obtenidos en la página web de transmisión en vivo:

<http://www.ustream.tv/channel/surfeandoideas>

43 personas  
presentes



## 6. Coloquio de Arte y Diseño “Cafés Acatlán”. Exposición de avance de tesis.

### Objetivo:

Exponer los avances y resultados obtenidos a lo largo de la maestría, para dirigir el proyecto hacia la aprobación o reprobación del supuesto marcado.

### Lugar:

Facultad de Estudios Superiores Acatlán (UNAM) 2013

### Síntesis:

Al presentar el proyecto ante personas con un grado igual o mayor de conocimiento, se pone a prueba la estructura del proyecto vinculándolo además con nuevas ramas de investigación, las cuales podría pensar que no tienen relación.



Esta serie de eventos se describen de la siguiente manera, El primero se llevó a cabo durante las clases del Laboratorio Experimental del Maestro Jorge Chuey, bajo la temática del dibujo digital experimental, con el nombre “Dibujo Análogamente Digital”. En el cual se ha puesto a prueba teorías cerebrales y se ha podido comparar cómo los estímulos aportan, una carga significativa en el alumno para generar el conocimiento, también cabe destacar, que los alumnos se enfrentan a barreras impuestas por las herramientas digitales, que poco a poco asimilan hasta dominar el vínculo cerebro- ojo- mano y que nos ayuda a reconocer mediante habilidades los estilos de aprendizaje.

El segundo se impartió en 2 Módulos del Maratón de Dibujo de la ENAP, abordando la creación del Personaje. Los alumnos a través de la narrativa de un cuento, la conceptualización y la morfología, lograron transmitir en periodos muy cortos la esencia de un personaje. Mediante cuentos que generaron imágenes mentales meramente subjetivas, entendieron el proceso profesional de la creación de personaje y lo aplicaron prácticamente. Este ensayo enfatiza el trabajo de la comunicación visual y vincula con otras áreas el trabajo gráfico.

En el tercer ensayo se puso en práctica el arte relacional y como fin una mesa de diálogo donde se abordó La Historieta Audiovisual “Motion Comic” como detonante. La práctica se llevó a cabo en el INSTITUTO TECNOLÓGICO AMÉRICA LATINA y se transmitió en vivo vía internet. El número de espectadores superó las cifras calculadas y ayudó a completar el círculo de la transmisión multidisciplinaria.

°Conversatorio en el evento “ACAFÉS” de la FES ACATLÁN con el tema MOTION COMIC en la didáctica (mes de Octubre) donde se abarcó de manera sintética pero concisa el desarrollo del tema de investigación.

°Taller de Creación de Personaje de 10hrs para el foro internacional de profesionales del videojuegos en México “DEVHOUR” (mes de Octubre) El evento se dividió en tres módulos, el primero con una duración de 2 hrs, donde se abarcaron cuestiones técnicas y directas sobre los personajes en un ambiente virtual, y dos sesiones prácticas con una duración de 4 hrs cada una, en las que se trabajó con base en los 10 pasos básicos para crear un personaje, sintetizados como resultado de esta investigación. Dicho curso se llevó a cabo en el CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES.

° Un proyecto como práctica recopilatoria de información fue el Taller con nombre “Creación de Personaje para la didáctica a partir del dibujo experimental” con una duración de 20hrs y se llevó a cabo en la “UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA”(mes de Noviembre) donde accedieron amablemente para hacer uso de sus instalaciones y convocar a sus alumnos interesados como audiencia partícipe.

Con base en la serie de ensayos se desarrolló el estudio práctico, pues en cada uno de los talleres se vincula con los estilos de aprendizaje.

De esta manera se pretende guiar la investigación hacia la comprobación o reprobación de la hipótesis.

Como fin primordial de crear una propuesta de material didáctico como publicación digital, para esto se abordó el tema del arte participativo y relacional.

La investigación se ha ido mezclando a niveles pragmáticos y teóricos.

# Conclusiones

**C**on este proceso de investigación-producción se comprueba que el supuesto expresado inicialmente se ve cubierto. El proyecto demostró a través de la experimentación, cómo el lector (usuario) al interactuar con el motion comic como proceso multimedia, unifica y optimiza el grado de aceptación y alcance del aprendizaje, mostrando control sobre la narrativa, de tal forma que crea un vínculo directo con el personaje a través de la empatía y fortalece el proceso de percepción.

De manera general se puede adaptar a cualquier tema, sin embargo, la elección es importante pues conlleva un compromiso estético, ético y social. El alcance es mayor puesto que el medio de difusión es digital y actualmente las posibilidades aumentan y evolucionan a velocidad increíble.

En cuanto a la cuestión sobre si ¿los estilos de aprendizaje son o no una barrera para unificar el conocimiento en un grupo?, se probó mediante talleres experimentales que la historieta audiovisual cubre los requerimientos suficientes para captar la atención del grupo en general; se tomó como referente medular el modelo (VAK) de Kolb, apreciando que el estilo que predomina es visual, seguido por kinestésico. La atención se captó por mayor tiempo y el aprendizaje al mostrarse interiorizado individualmente fué mayor.

Tomando en cuenta la definición de la Dra. en ciencias pedagógicas Nivia Álvarez Aguilar, Investigadora del Centro de Estudios de Ciencias de la Educación Superior “ Enrique José Varona” de la Universidad de Camaguey, Cuba.

“La Didáctica es el campo disciplinar de la pedagogía que se ocupa de la sistematización e integración de los aspectos teóricos metodológicos del proceso de comunicación que tiene como propósito el enriquecimiento en la evolución del sujeto implicado en este proceso.” se puede afirmar que el conocimiento transferido mediante la historieta audiovisual, impacta de manera significativa

en los estudiantes y evoluciona el pensar, convirtiendolo en un proceso sistemático, interactivo y sensorial.

El docente debe guiar el uso de la historieta audiovisual como estrategia de apoyo, principalmente en temas que causen conflicto, así el público usuario (estudiantes) al interactuar crearán un vínculo directo del conocimiento previo con experiencias vivenciales y el mensaje, siendo esta la clave que desvanezca las barreras existentes. Sin barreras el mensaje es directo y se percibe por todos de manera uniforme, sin importar el modo de aprendizaje.

“La relación entre motivos extrínsecos e intrínsecos debe entenderse como un proceso continuo, donde si se genera el deseo por aprender el estudiante comenzará a sentir como suyos motivos que inicialmente percibía fuera de él ”( Aguilera & Ortiz 2009 ). En temas que contengan datos duros como fechas, nombres o descripciones, los estudiantes se refieren como sin sentido, para que este enfoque cambie, hay que enseñar a aprender de manera divertida. Es en este punto donde la historieta audiovisual amplía el campo de acción y mejora el grado de aceptación, facilitando de este modo el cumplimiento del objetivo.

# Fuentes de consulta

Aguilera, E., Ortiz, E. (2009) Las investigaciones sobre los estilos de aprendizaje y sus modelos explicativos. Revista Estilos de aprendizaje, Núm. 4, Vol 4, octubre de 2009.

Aumont, j. (1992) La imagen. Barcelona: Paidós

Dilts, R., & Epstein, T. (2001). Aprendizaje Dinámico con PNL. Barcelona: Urano.

Dorfman, Ariel. (1971) para leer al Pato Donald. Argentina: Siglo XXI editores

Eisner, W. (2000). El comic y el arte secuencial. Barcelona: Norma.

Eisner, W. (2000). El comic y El Arte Secuencial. Barcelona: Norma.

García Córdova, C. (1983). Los comic, dibujar con la imagen y la palabra. Madrid: Humanitas.

García Cedillo, I. (2000). La integración Educativa en el aula regular. Principios, finalidades y estrategias. México; SEP

Gubern, R. (1991). El discurso del comic. Madrid: Cátedra.

Gubern, R. (1979). El lenguaje de los comic. Barcelona: Ediciones Península.

Gubern, R. (1973). Literatura de la imagen. Barcelona: Salvat.

Hartz, C. (2001). Drawing Cutting edges comic. New York: Watson.

Mc Cloud, S. (1960/2007). Entender el comic el arte invisible. Bilbao: Astiberri.

Mc Cloud, S. (1960/2007). Hacer comic Secretos narrativos del comic. Bilbao: Rockport.

Mc Kenzie, A. (2005). How to Draw an sell comic. Cincinnati: Impact.

SEP/PNFEEIE (2006). Orientaciones generales para el funcionamiento de los servicios de educación especial. México: SEP

Vives, J. (1986). Dibujemos Comic. Barcelona: Labor S.A.

Wells, Paul. (2010) Dibujo para Animación Barcelona: Blume

Withrow, Steven (2007) Diseño de Personaje para novela gráfica. Barcelona: Gustavo Gili

# Web

(consulta para definciones etimológicas)

Adaptación a la Nueva gramática de la lengua española (2009) y a las normas de la nueva edición de la Ortografía de la lengua española (2010).

Actualización del Diccionario de la Lengua Española en CD-ROM para las últimas versiones de los sistemas operativos.

Pasted from <<http://lema.rae.es/drae/html/eleccion.html>>

Motion Comics: Historietas audiovisuales

Tomás García . <<http://www.neoteo.com/motion-comics-historietas-audiovisuales>>

Elementos Gráficos (Globos, textos, onomatopeyas) PorPattieRodelli.

<<http://www.dibujantessf.com.ar/Historietas.html#Elementos>>

Onomatopeyas puertorriqueñas: crisis del lenguaje

OCTOBER 7, 2011POSTED IN: MESA DE DIBUJO

<<http://www.f3comics.com/?p=1479>>

DevHour <<http://new.livestream.com/accounts/1597805/events/1589844>>

Deadpool Motion Comic : Suicide Kings ep. 1 (motion comic referencia)

<<http://www.youtube.com/watch?v=BSqyetYG4QI&feature=related>>

Marvel Motion Comics : ASTONISHING X-MEN MOTION COMIC: GIFTED - Episode 1

(motion comic referencia)

<<http://www.youtube.com/watch?v=O490WDOoiuM>>

LA HISTORIA DEL COMIC EN LOS PAISES LATINOAMERICANOS. Gustavo Giunta

[http://www.todohistorietas.com.ar/historia\\_latinoamerica.htm#TOP](http://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm#TOP)

<http://www.neoteo.com/motion-comics-historietas-audiovisuales>

[http://ngichile.bligoo.cl/construccion-basica-de-un-personaje-para-comics\(01042013\)](http://ngichile.bligoo.cl/construccion-basica-de-un-personaje-para-comics(01042013))

