



Uleam
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

Uleam | **crece** en
buenas manos

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985 **FACULTAD DE
EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES CARRERA DE ARTES
PLÁSTICAS**

PROYECTO

“Movimiento circular y el arte háptico visual y su influencia sobre la desinformación en los comics en los adolescentes y adultos de la ciudad de Manta Tarqui”

Autor/a:

Joza Mendoza José Fernando

Docente tutor:

Vivar Zabaleta Violeta Del Rocío Manta - Manabí - Ecuador



Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades

“MOVIMIENTO CIRCULAR Y EL ARTE HÁPTICO VISUAL Y SU INFLUENCIA SOBRE
LA DESINFORMACIÓN EN LOS COMICS EN LOS ADOLESCENTES Y ADULTOS DE
LA CIUDAD DE MANTA TARQUI.”

Trabajo de proyecto de titulación presentado por: **José Fernando Joza Mendoza**
Tutor: **Vivar Zabaleta Violeta Del Rocío Mgtr**

CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

MERO PONCE LUIS FERNANDO, portadora de la C. I. # **1351603624** en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del proyecto de investigación “**MECANISMOS MECÁNICOS Y ELECTRÓNICOS SENSORES Y SU INFLUENCIA EN EL ARTE SENSITIVO HÁPTICO VISUAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “FE Y ALEGRÍA #3” POBLACIÓN DE MANTA 2025**”, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad, e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva, para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Así mismo, autorizo a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Manta, 3 febrero de 2026



MERO PONCE LUIS FERNANDO

Autor/a

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR
PROPIEDAD INTELECTUAL

Título del Trabajo de Investigación: **"Movimiento circular y el arte háptico visual y su influencia sobre la desinformación en los comics en los adolescentes y adultos de la ciudad de Manta Tarqui."**

Autor: **José Fernando Joza Mendoza**

Descripción del Trabajo:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal fortalecer el desarrollo cultural, artístico y laboral de la parroquia San Mateo de Manta.

Declaración de Autoría:

Yo, **José Fernando Joza Mendoza** con número de identificación **1316836483**, declaro que soy el autor original y **Vivar Zabaleta Violeta Del Rocío Mgtr**, con número de identificación **0101678159**, declaro que soy el coautor, en calidad de tutor del trabajo de titulación titulado **"Movimiento circular y el arte háptico visual y su influencia sobre la desinformación en los comics en los adolescentes y adultos de la ciudad de Manta Tarqui."**. Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no ha sido copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

Derechos de Propiedad Intelectual:

El presente trabajo de investigación está reconocido y protegido por la normativa vigente, art. 8, 10, de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenece al autor y a la Institución a la que representó, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

Firma del Autor:



José Fernando Joza Mendoza

1316836483

Manta, 21 de febrero de 2026

Firma de coautor:



Vivar Zabaleta Violeta Del Rocío

010167815

CERTIFICADO DEL TUTOR

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

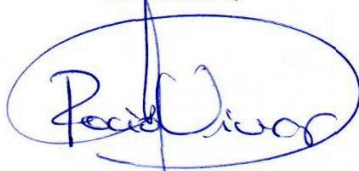
Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante JOZA MENDOZA JOSE FERNANDO, legalmente matriculado en la carrera de ARTES PLÁSTICAS, período académico 2025-2026(2), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"MOVIMIENTO CIRCULAR Y EL ARTE HAPTICO VISUAL Y SU INFLUENCIA SOBRE LA DESINFORMACIÓN EN LOS COMICS EN LOS ADOLESCENTES Y ADULTOS DE LA CIUDAD DE MANTA TARQUI"*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Domingo, 01 de febrero de 2026.

Lo certifico,



VIVAR ZABALETA VIOLETA DEL ROCIO
Docente Tutor

CERTIFICADO DE PLAGIO



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

JOZA FERNANDO

FUNDAMENTOS 9 (1) (1)

10%
Textos sospechosos

8% Similitudes
4% similitudes entre comillas
2% entre las fuentes mencionadas
2% Idiomas no reconocidos
11% Textos potencialmente generados por la IA (Ignorado)

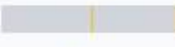
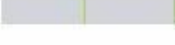
Nombre del documento: JOZA FERNANDO FUNDAMENTOS 9 (1) (1).docx
ID del documento: 1322ef9511508aaa8d7cf89cf7d219bec9c61ded
Tamaño del documento original: 288,85 kB

Depositante: DANIEL DUARTE VALENCIA
Fecha de depósito: 2/2/2026
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 2/2/2026

Número de palabras: 7791
Número de caracteres: 51.674

Ubicación de las similitudes en el documento:


Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 www.scielo.org.co Complexity and Morphological Refinement in Teaching Expe... http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-03082024000200091&lng=... 4 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (51 palabras)
2	 revista180.udp.cl http://revista180.udp.cl/index.php/revista180/article/download/1000/477/0 2 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (58 palabras)
3	 www.academia.edu (PDF) El cómic y su uso educativo: Revisión sistemática de l... http://www.academia.edu/126436748/El_c%C3%B3mic_y_su_uso_educativo_Revisi%C3%B3n_sistem%C3%A1tica_de_l... 2 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (54 palabras)
4	 dspace.utsuena.edu.ec El arte en la educación general básica superior, en la ci... http://dspace.utsuena.edu.ec/bitstream/123456789/36080/4/Trabajo_de_titulaci%C3%B3n.pdf.txt	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (60 palabras)
5	 www.scielo.org.mx La neuroeducción: Investigaciones de la neurociencia cogniti... http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-12762022000100249 3 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (49 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 dialnet.unirioja.es El cómic y su uso educativo: revisión sistemática de literatur... http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9957375	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (34 palabras)
2	 repository.unad.edu.co http://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/52314/njtrianam.pdf?sequence=1	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)
3	 scielo.senescyt.gob.ec http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/indexpube/15/2477-9199-indexpube-15-00060.pdf	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
4	 revista.tebeosfera.com Eduard Baile, JOAN MIQUEL ROVIRA, José Rovira-Collad... https://revista.tebeosfera.com/documentos/para_una_revisi%C3%B3n_bibliogr%C3%A1fica_sobre_c%C3%B3mic_y_e...	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)
5	 alinin.org http://alinin.org/foj/index.php/temariocientifico/article/view/96	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (16 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

-  <https://www.researchgate.net/publication/358357148>
-  https://revista.tebeosfera.com/documentos/para_una_revisi%C3%B3n_bibliogr%C3%A1fica_sobre_c%C3%B3mic_y_e...
-  <https://addi.ehu.eus/bitstream/handle/10810/57654/62b32266cfbd7-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
-  <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/52314/njtrianam.pdf?sequence=1&isAllowed>
-  <https://bit.ly/40TdenG>

DEDICATORIA

Para este mi proyecto de titulación (Tesis) y mis cuatro años de carrera en la facultad de artes y humanidades la cual he aprendido y vivido experiencias a lo largo de este, quiero conferir mi dedicatoria mas que nada a la persona que estuvo aquí para mi desde el minuto cero de mi vida la que me apoyo incondicionalmente y nunca me dejo alado por mas adversa que fueron las cosas quiero dedicar esto a mi madre Janeth Mendoza Mero que supo quererme y ayudarme en todo, me siento muy feliz por que esté presente en cada uno de mis logros.

A mis Abuelos Ramón Mendoza Pico y Felicita Mero Cedeño, mi crianza y mis valores se los debo a ellos por estas dos personas importantes en mi vida soy lo que soy y como soy ellos dieron también su apoyo y amor gracias por todo.

A mi Padre de corazón Boris Bailón Mite que fue un apoyo muy grande en mi vida universitaria junto con la compañía de mi madre gracias.

A mis tías María Eugenia y Vanessa Mendoza Mero por quererme mucho y confiar en mí

A mi tío Williams Rosales Mendoza porque siempre brindo palabras de aliento y superación

También quiero dedicar esto a mi novia Milenne Centeno Arteaga gracias a ella mi paso por esta etapa universitaria fue más fácil, quiero decir que sin ti no lo hubiera logrado tu eres mi amiga, mi compañera, y mi apoyo en todo esto, conocerte fue lo mejor que pude haber hecho y quiero dedicarte este logo, te amo.

Gracias.

AGRADECIMIENTO

Este logro es el reflejo de mi propia persistencia, de noches donde la creatividad y el cansancio se abrazan, pero siempre con la convicción de no soltar mi visión ni mi esencia.

Se lo debo profundamente a mi familia, que ha sido mi refugio y el impulso constante para seguir adelante incluso cuando el camino se volvía difuso.

A mis docentes por retar mi mirada y enseñarme a ver más allá de lo evidente, guiándome en mi técnica para hoy este proyecto sea el inicio de mi propio lenguaje.

Y a mis compañeros por las risas y por los aprendizajes compartidos y por ser el eco de mis ideas y el apoyo incondicional, haciendo este viaje mucho más humano.

Gracias.

INDICE

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR	2
PROPIEDAD INTELECTUAL	2
CERTIFICADO DEL TUTOR	3
CERTIFICADO DE PLAGIO	4
DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTO.....	6
INTRODUCCIÓN.....	10
TEMA.....	10
Episteme acerca del tema.....	10
Teoría acerca del tema	11
Modelos acerca del tema	12
PLANTEAMIENTOS DE OBJETIVOS.....	13
OBJETIVO GENERAL	13
OBJETIVOS ESPECIFICOS	13
Episteme histórica del tema	13
Episteme social del tema.....	14
Episteme cultural del tema	15
VARIABLES INDEPENDIENTES (VI)	16
Movimiento circular elíptico.	16
Movimiento circular en espiral.....	18
Movimiento circular uniforme.	19
VARIABLES DEPENDIENTES (VD).....	20
Arte háptico visual por juzgamiento.....	20
Arte Háptico Visual por Crítica	21
Arte Háptico Visual por Reflexión	22
METODOLOGIA	23
TIPO DE ARTE.....	23
Definición tipo de arte.....	23
Relación tipo de arte y tema.....	24

FUNDAMENTOS DEL TIPO DE ARTE	26
Tipo de arte y contexto natural del tema	26
Tipo de arte y contexto urbano del tema.....	27
Tipo de arte y contexto social del tema.	28
RESULTADOS.....	29
REFERENTE DE AUTOR.....	29
1.- Proceso Metacognitivo Descriptivo	29
2.- Proceso Metacognitivo Emocional.....	30
3.- Proceso Metacognitivo Intelectual	30
Referentes autores y su relación con el tema.....	31
Proceso metacognitivo emocional. Ladovsky	32
Proceso metacognitivo intelectual. Dalí	32
FUNDAMENTOS DEL AUTOR	33
Sobre Jhon Romita Jr.....	33
Su técnica incluye	33
DISCUSIÓN.....	34
OBRAS ESCOGIDA DE REFERENCIA	34
INTERPRETACIÓN DE OBRA ESCOGIDA	35
Solución metodológica:	36
Talleres de análisis visuales	36
Creación crítica.....	36
LISTADO DE FUNDAMENTOS	36
Fundamentos del tema:	36
Variables:	37
VD (Arte háptico-visual):	37
Interpretación:.....	37
PROPUESTA INNOVADORA	38
ORDENES METACOGNITIVOS.....	39
FOTOGRAFIA DE LA OBRA	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA.....	48

“MOVIMIENTO CIRCULAR Y EL ARTE HÁPTICO VISUAL Y SU INFLUENCIA SOBRE LA DESINFORMACIÓN EN LOS COMICS EN LOS ADOLESCENTES Y ADULTOS DE LA CIUDAD DE MANTA TARQUI.”

Resumen

Esta investigación analiza la relación entre el movimiento circular y el arte háptico-visual en los cómics, y cómo estas técnicas pueden influir en la propagación de la desinformación entre adolescentes y adultos en Manta-Tarqui. Se examina cómo la composición de viñetas, los efectos de textura implícita y el dinamismo visual pueden manipular la percepción y la memoria, generando una ilusión de veracidad que facilita la aceptación de mensajes falsos. El estudio toma como referente la obra de John Romita Jr., destacando su capacidad para integrar narrativas visuales con estímulos sensoriales que impactan emocional y cognitivamente al lector, se propone la alfabetización visual como herramienta clave para contrarrestar estas prácticas, fomentando un consumo crítico de contenidos gráficos.

Palabras clave: movimiento circular, arte háptico-visual, cómic, desinformación, alfabetización visual.

Abstract

This investigation explores the relationship between circular motion and haptic-visual art in comics, focusing on how these techniques can influence the spread of misinformation among teenagers and adults in Manta-Tarqui. It examines how panel composition, implied texture effects, and visual dynamism can manipulate perception and memory, creating an illusion of truth that encourages the acceptance of false messages. The work of John Romita Jr. is taken as a reference, highlighting his ability to integrate visual narratives with sensory stimuli that affect readers both emotionally and cognitively. Visual literacy is proposed as a key tool to counteract these practices, promoting a critical consumption of graphic content.

Keywords: *circular motion, haptic-visual art, comic, misinformation, visual literacy.*

INTRODUCCIÓN

TEMA

Episteme acerca del tema

“La **desinformación** no es nada nuevo, pero ha ido en aumento desde la llegada de Internet y el uso de las redes sociales.” (Presser, N. H., Pacios, A. R., & Bernades da Silva A., 2024)

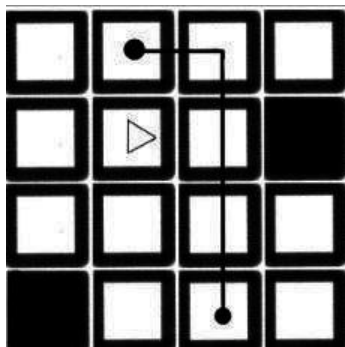
Es decir que el movimiento circular y el arte háptico-visual en los cómics manipulan la percepción sensorial, facilitando que la desinformación se sienta más real para los espectadores por estas técnicas generan una ilusión de dinamismo y textura que engaña al cerebro, haciendo que mensajes falsos se memoricen como verdades en una sociedad con consumo masivo de cómics digitales, el riesgo es alto: las viñetas con efectos hápticos y composiciones circulares se viralizan sin verificación, si el problema aumenta cuando el arte se prioriza sobre el contenido, confundiendo impacto visual con credibilidad en la ciudad de Manta con su fuerte cultura gráfica debe de fomentar la alfabetización visual para combatir la desinformación que se da en cada momento.

Pero se entiende que el movimiento circular y el arte háptico-visual en cómics se aprovechan la percepción sensorial para potenciar la desinformación, especialmente en públicos jóvenes debido a estas técnicas generan una ilusión de veracidad al combinar dinamismo visual con

estímulos táctiles implícitos, eludiendo el filtro crítico y la viralización en redes agrava el problema, la carga emotiva del arte anula la reflexión donde la falta de alfabetización visual en la comunidad local facilita que estos recursos manipulen la interpretación de la realidad.

Por lo tanto, el arte en los cómics no debe ser vehículo de engaño o desinformación colectiva, sino de educación y pensamiento crítico es importante para futuras generaciones, en la ciudad ya comentada se necesita herramientas para decodificar estos lenguajes visuales y discernir entre la desinformación y la desigualdad de criterios por lo cual la solución está en unir arte, tecnología y conciencia social.

Ilustración 1



(Josa Mendoza, 2025)

Teoría acerca del tema

"las actividades artísticas, las cuales estimulan varias áreas del psicodearrollo entre los que se encuentran, aspectos neurosensoriales, cognitivos, comportamentales, interacciones sociales, habilidades del lenguaje, expresión de las emociones, potencialización de la escucha, fomento

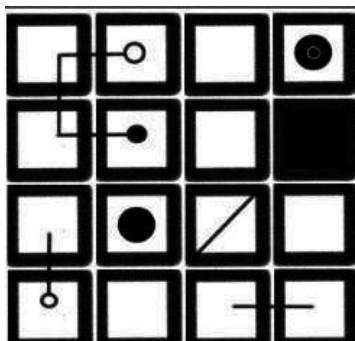
atencional, y psicomotricidad “González, M. A., & Loor, L. C. (2021).

Es decir que el arte se convierte así en una herramienta transversal que facilita la conexión entre el mundo interno del individuo y su entorno de carácter expresivo permite comunicar lo que a veces no puede ser dicho con palabras que fomenta la coordinación motriz fina y gruesa a través de la exploración sensorial.

Pero una valoración integral del arte como medio terapéutico y educativo, destacando su capacidad para estimular múltiples dimensiones del desarrollo humano debido a que se reconoce su eficacia en contextos de neurodivergencia, especialmente en el autismo donde el enfoque es holístico, pues abarca desde la cognición hasta la emocionalidad y también se valora el poder comunicativo del arte más allá del lenguaje verbal

El arte Háptico no solo comunica, también transforma y conecta a su poder terapéutico revela caminos alternativos para el desarrollo emocional y social debería de ser incorporarlo en la educación es significativo por una formación más humana y sensible.

Ilustración 2



(Joza Mendoza 2025, pág. 2)

Modelos acerca del tema

"El cómic ha sido adoptado como una herramienta esencial para el aprendizaje lingüístico" Baile, E., Rovira, J. M., & Rovira-Collado, J. (2021)

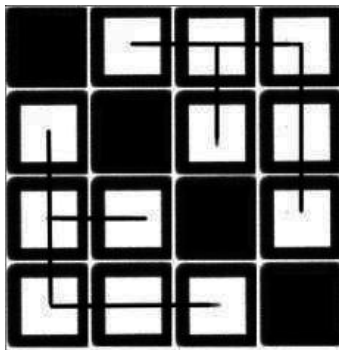
Es decir que integrar lo visual con lo verbal, se estimula tanto la memoria como la atención del estudiante. Además, el cómic permite abordar temáticas complejas de forma accesible y motivadora donde esta herramienta favorece distintos estilos de aprendizaje muy especialmente en estudiantes visuales o con dificultades lectoras hay que resaltar también que promueve la lectura crítica y la interpretación de mensajes multimodales debido a que su uso en el aula rompe con la rigidez del libro tradicional debido a que el cómic se proyecta como un recurso educativo innovador y transformador.

El cómic representa una puerta de entrada al aprendizaje más inclusivo y dinámico por que la capacidad de combinar imagen y texto permite conectar con diversos tipos de personas haciendo del proceso algo más accesible y atractivo además cabe recalcar que estimula habilidades lectoras críticas y visuales en un mundo saturado de información visual para aprender con los cómics es también aprender a interpretar mejor nuestro entorno.

Por lo tanto, El cómic transforma el aprendizaje al hacerlo más visual y accesible para su uso en

la educación potencia la comprensión y el pensamiento crítico e integrarlo para una enseñanza más creativa e inclusiva.

Ilustración 3



(Joza Mendoza , 2025)

PLANTEAMIENTOS DE OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Analizar la influencia de movimiento circular y el arte háptico-visual en la narrativa de los comics sobre la propagación de la desinformación, mediante la deconstrucción de las técnicas de Jhon Romita Jr. para diseño de un autómata grafico que fomente la alfabetización visual critica en los adolescentes de

12 a 15 años y adultos de 30 a 70 años de la parroquia Tarqui Manta.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- **Identificar** los mecanismos de manipulación sensorial en la obra de Jhon romita Jr. a través de un análisis metacognitivo descriptivo
- **Evaluar** el impacto de estos recursos gráficos en la memoria y capacidad de juicio de los consumidores de comics en el sector de Tarqui Manta, determinando como el impacto visual puede anular la reflexión critica frente a mensajes falsos
- **Desarrollar** una propuesta artística innovadora basada en un mecanismo de engranajes y acrílico, que funcione como metáfora física del bucle sensorial de la desinformación y promueva una interacción reflexiva con el publico

FUNDAMENTOSDEL TEMA

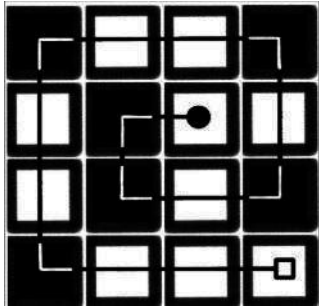
Episteme histórica del tema

“Los cómics han constituido y constituyen un recurso didáctico ampliamente empleado en los procesos de enseñanza aprendizaje en diversidad de contextos educativos” Álvarez Y García, (2022).

Es decir que la cita refleja una preocupación histórica sobre el impacto de los comics en la juventud, que sigue siendo relevantes hoy en el arte háptico visual, es crucial reconocer como estas formas de expresión pueden influir en la percepción de la realidad , en el sector Tarqui los comics pueden ser vehículos tanto de entretenimiento y no como algo importante como temas serios y en presentación de imágenes y narrativas puede distorsionar la comprensión de los adolescentes y adultos por ende es esencial promover una educación critica que ayude a los lectores a discernir la información falsa a pesar de las evidencias que respaldan la importancia de la educación en el desarrollo personal y profesional, muchos aún subestiman su valor esto se debe a una percepción errónea de que el conocimiento adquirido en las aulas es irrelevante en el mundo real pero hay que tomar ciertas medidas es precisamente esa formación la que proporciona herramientas para enfrentar desafíos y tomar decisiones informadas y elocuentes.

Es decir, los cómics tienen el potencial de ser herramientas poderosas para la educación y la crítica social al abordar la desinformación en Manta- Tarqui, es crucial fomentar un consumo consciente entre los adolescentes y adulto

Ilustración 4



Joza Mendoza, (2025)

Episteme social del tema

“La sociedad se alteró enormemente, provocándose un gran revuelo contra los cómics, que incluso llegó al Subcomité del Senado para la Delincuencia Juvenil” (Merino, José Ramón Sánchez, 2022, p.3)

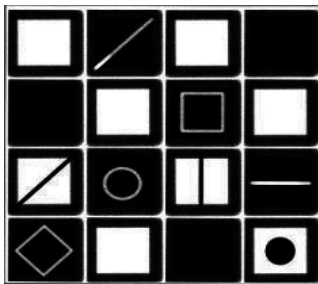
Es decir, en el contexto del movimiento circular y el arte háptico visual, esta evolución y eventual estancamiento son cruciales para entender cómo los cómics pueden influir en la percepción de la realidad en adolescentes y adultos su repetición de narrativas puede contribuir a la desinformación, los lectores pueden aceptar información sin cuestionarla lo cual es vital que los creadores de cómics busquen diversificar sus historias y enfoques visuales, utilizando el arte háptico para fomentar una comprensión más profunda y crítica y esto no solo revitalizaría el interés en los cómics sino que también sirve como una herramienta poderosa para combatir la desinformación en la comunidad.

Pero, a pesar de la crisis que enfrentaron los cómics en los años 90 debido a la repetición de historias, su potencial como herramientas educativas y críticas no debe subestimarse por esto con

el arte háptico visual, se puede argumentar que estas características pueden revitalizar el cómic, promoviendo un consumo consciente entre adolescentes y adultos al integrar experiencias visuales y táctiles, los cómics pueden convertirse en medios efectivos para combatir la desinformación, fomentando una ciudadanía más crítica e informada.

La crisis de los cómics en los años 90 resalta la necesidad de innovar en la narrativa visual para mantener su relevancia educativa porque al incorporar el movimiento circular y el arte háptico visual se puede transformar el cómic en una herramienta poderosa contra la mala información de lo ya mencionado.

Ilustración 5



Joza Mendoza, (2025)

Episteme cultural del tema.

“Los cómics han constituido y constituyen un recurso didáctico ampliamente empleado en los procesos de enseñanza-aprendizaje en diversidad de contextos educativos” (Carmen Álvarez, 2022, p. 1) Es decir que el valor pedagógico de los cómics como herramienta educativa donde su combinación de imagen y texto facilita la comprensión estimula la creatividad y adapta contenidos complejos a formatos accesibles ideal para contextos diversos e integrarlos en el aula, no solo se fomenta la motivación estudiantil, sino que también promueve la alfabetización

visual y el valor crítico sin embargo, su efectividad depende de una selección consciente que alinee el material con los objetivos pedagógicos, así que los cómics trascienden su percepción como entretenimiento, reivindicándose como recursos didácticos capaces de democratizar el aprendizaje en los jóvenes y niños.

Pero, la reflexión evidencia que los cómics, al fusionar lo visual y lo textual superan barreras educativas tradicionales, adaptándose a distintos estilos de aprendizaje es un potencial didáctico que radica en su capacidad para simplificar conceptos sin perder profundidad, aunque requiere una mediación docente estratégica para evitar simplificaciones porque su inclusión cuestiona jerarquías culturales que subestiman lo gráfico como vehículo de conocimiento.

Por lo tanto, los cómics son herramientas pedagógicas transformadoras, pero su éxito depende de un diseño educativo intencional que aproveche su lenguaje multimodal sin descuidar el rigor académico.

Ilustración 6



(Joza Mendoza, 2025)

VARIABLES INDEPENDIENTES (VI)

Movimiento circular elíptico.

“Se destaca una comprensión y experimentación de cómo se conjugan lo interior y lo exterior en interacción y alternancia. En este punto se proponen nuevas formas de comprender y explorar las paradojas visoespaciales o parte del arte cinético.” (Omar Cañete-Islas, 2024, p 103)

Es decir que esta cita resalta un enfoque fundamental en la exploración artística y conceptual, centrado en la dualidad del espacio donde hay un proceso que se alcanza una notable comprensión no solo teórica sino también práctica mediante la experimentación sobre las complejas formas en que las dimensiones interiores y exteriores se fusionan e influyen mutuamente porque la naturaleza dinámica de esta relación, caracterizada por una constante interacción y un flujo alterno entre ambos ámbitos a partir de este entendimiento profundo se enfoca en cómo esto permite explorar de manera novedosa las paradojas visoespaciales y fenómenos que desafían nuestra percepción habitual de los comics.

Pero la comprensión intelectual y la experimentación activa como motores del descubrimiento artístico se pone de manifiesto que la manera en que percibimos e interactuamos con el espacio es un campo fértil para la innovación, especialmente al considerar la fluidez entre lo interno y lo externo, bajo esta perspectiva se revela como una herramienta poderosa no solo para expresar sino también para investigar y desafiar nuestras concepciones habituales.

Por lo tanto, los enfoques artísticos que trasciende la mera observación, impulsando una indagación participativa y la búsqueda deliberada de nuevas formas de entender las interacciones

espaciales es importante para la evolución conceptual y estética de las personas en general.

Ilustración 7



(Joza Mendoza, 2025)

Movimiento circular en espiral.

“Se puede apreciar si bien existe una diferencia, es poco significativa, lo que permite afirmar que la etapa donde los seres humanos son considerados jóvenes está comprendida entre mediados de la primera década y finales de la segunda década de vida de las personas” (Quiroz, D., Ramírez., Trejo-Gil, C 2024, p. 3).

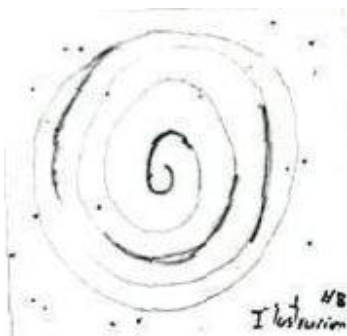
Es decir que la definición del rango de edad que se considera como juventud en las personas que si bien pueden existir ciertas diferencias o variaciones al considerar este grupo estas son consideradas de poca significancia para el propósito de establecer una delimitación general debido a que desde esta premisa el texto procede a afirmar de manera concluyente el periodo

vital que abarca esta etapa se sostiene que la juventud está comprendida desde mediados de la primera década de vida de las personas.

Pero la definición de juventud que abarca desde aproximadamente los cinco hasta los veinte años se da a pensar y reflexionar sobre los criterios utilizados para establecer dichos límites minimizando las diferencias para lograr una afirmación categórica se plantea la cuestión de qué aspectos específicos del desarrollo se están priorizando o por el contrario omitiéndolo.

Por lo tanto, la juventud como un periodo que se extiende desde mediados de la niñez hasta el umbral de la adultez temprana porque la afirmación se basa en la idea de que las variaciones dentro de este amplio rango son secundarias para su delimitación.

Ilustración 8



(Joza Mendoza, 2025)

Movimiento circular uniforme.

“Cuya propuesta de aula presenta componentes innovadores que surgen del uso del arte como herramienta de enseñanza de las matemáticas a través de técnicas como el OpArt, el arte

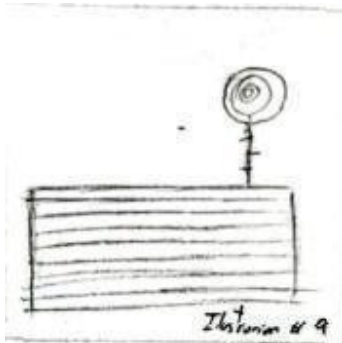
cinético y el arte óptico.” (Nini Johanna, 2022, p. 25).

Es decir que los componentes más novedosos emanan directamente de una estrategia pedagógica particular debido a esta estrategia consiste en utilizar el arte no solo como un complemento, sino como una herramienta fundamental para la enseñanza de las matemáticas debido a este enfoque se materializa a través de la aplicación de técnicas artísticas específicas y visualmente ricas. Se mencionan explícitamente el OpArt, conocido por sus impactantes ilusiones ópticas y el uso de patrones geométricos que desafían la percepción también se alude al arte cinético, que introduce el elemento del movimiento, ya sea real o aparente, en la experiencia artística.

Pero el potencial de la interdisciplinariedad para enriquecer el aprendizaje y romper con esquemas tradicionales donde la idea de emplear el OpArt y el arte cinético para enseñar matemáticas sugiere un camino donde la abstracción matemática se vuelve tangible y visualmente atractiva por este enfoque no solo podría facilitar la comprensión de conceptos complejos, sino también fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes.

Por lo tanto, una propuesta educativa vanguardista que integra el arte y las matemáticas ya que esta metodología se apoya en el uso de técnicas como el OpArt y el arte cinético para crear experiencias de aprendizaje innovadoras.

Ilustración 9



(Joza Mendoza, 2025)

VARIABLES DEPENDIENTES (VD)

Arte háptico visual por juzgamiento

“En pleno apogeo del aprendizaje de máquina, las propuestas del arte, como altoparlante de las voces excluidas y discriminadas, deben aportar a la discusión y desarrollo de modelos algorítmicos basados en nuevas y distintas formas de ver” (Hugo Felipe, 2021, p. 29)

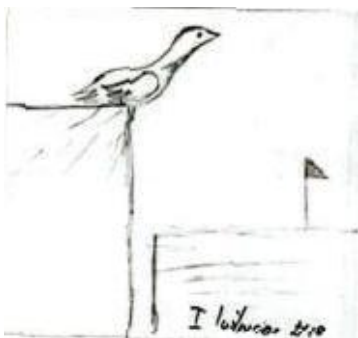
Es decir que aprendizaje de máquina, destacando una coyuntura importante para plantea que las diversas propuestas provenientes del campo del arte tienen un papel crucial que desempeñar,

especialmente al considerar el arte como un medio para las voces de aquellos grupos que han sido históricamente excluidos y discriminados debido a que lo principal es que el arte no debe ser un espectador pasivo, sino que se debe aportar de manera significativa con esta contribución se espera tanto en el debate y la discusión crítica en torno a los modelos algorítmicos, como en su desarrollo práctico.

Pero la necesidad de humanizar el desarrollo tecnológico, especialmente en la era de la inteligencia artificial y el arte con su capacidad para canalizar la subjetividad y la experiencia vivida de grupos marginados que puede ofrecer antídotos contra los sesgos algorítmico mi propuesta de que el arte no solo critique, sino que participe activamente en la creación se basa una colaboración transdisciplinaria vital.

Por lo tanto, se describe que el arte debe asumir un rol activo y propositivo en la era del aprendizaje automático por su función como amplificador de voces excluidas es clave para enriquecer el desarrollo de algoritmos.

Ilustración 10



(Joza Mendoza, 2025)

Arte Háptico Visual por Crítica

“De tal suerte que el grafiti no sólo embellece los ambientes es un medio de comunicación visual y atrayente para todo aquel que lo aprecia. Con ello expresa inquietudes, críticas y esperanzas.” (Roberto, 2024, p. 22)

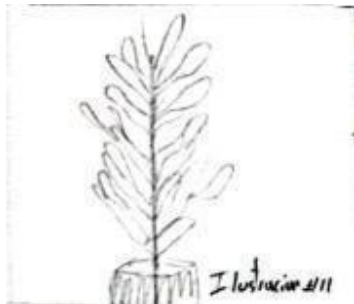
Es decir que el grafiti destacando su doble función y su profundo contenido expresivo porque en primer lugar reconoce que esta forma de arte urbano embellece los ambientes, aportando un valor estético a los espacios donde se manifiesta enfatizando que su propósito trasciende lo meramente ornamental afirmando de manera contundente que el grafiti es en esencia por un medio de comunicación visual por comunicación por lo que se describe como una atrayente para todo aquel que lo aprecia sugiriendo una conexión y un impacto en el espectador receptivo sin embargo parte final de la cita revela la naturaleza de los mensajes que el grafiti transmite a través de él se expresa inquietudes críticas y esperanzas.

Pero esta perspectiva sobre el grafiti nos invita a considerar su valor como una voz pública a menudo espontánea y directa que emerge desde el corazón de la comunidad, al subrayar su capacidad para vehicular inquietudes, críticas y esperanzas se reconoce como un termómetro social y una herramienta de expresión para quienes quizás no tienen otros foros donde la reflexión se orienta hacia cómo estos murales y trazos transforman el espacio urbano en una galería abierta y un foro de diálogo.

Por lo tanto, se representa al grafiti como una expresión que supera la simple estética para consolidarse como un potente medio de comunicación por lo cual enfatiza su atractivo visual y

crucialmente su función como portador de inquietudes, críticas y esperanzas.

Ilustración 11



(Joza Mendoza, 2025)

Arte Háptico Visual por Reflexión

“Demuestra cómo pueden estimularse valores morales y sociales en los jóvenes a través de una orientación profesional-vocacional que propicia el desarrollo integral de la personalidad.”

(María, Sindy, Iliana, Eglys, Belkys 2021, p. 2)

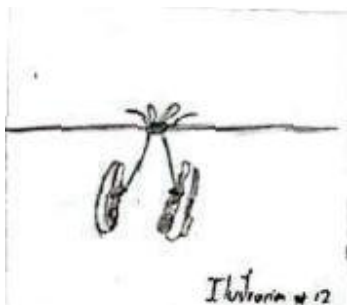
Es decir que la capacidad de la orientación profesional-vocacional para ir más allá de su función tradicional, argumentando su potencial formativo en un sentido más amplio se demuestra cómo pueden estimularse valores morales y sociales en los jóvenes señalando un resultado deseable y alcanzable por medio para lograr esta estimulación es precisamente una orientación profesional-vocacional que no se limite a la elección de una carrera el proceso de orientación propicia el desarrollo integral de la personalidad, se sugiere un enfoque holístico, donde la elección

vocacional se entiende como una parte de un crecimiento personal más completo.

Pero la concepción de la orientación profesional-vocacional nos invita a reflexionar sobre su profundo impacto potencial en la formación de los jóvenes como individuos y ciudadanos como un catalizador para el desarrollo integral de la personalidad y la estimulación de valores morales y sociales eleva su importancia más allá de la mera inserción laboral esto se da a pensar en la orientación no como un evento puntual, sino como un proceso formativo continuo que ayuda a los jóvenes a construir un proyecto de vida coherente con sus principios.

Por lo tanto, el párrafo explica cómo la cita propone que la orientación vocacional es un vehículo para fomentar valores morales y sociales en la juventud que se logra a través de un enfoque que prioriza el desarrollo integral de la personalidad del individuo.

Ilustración 12



(Joza Mendoza, 2025)

METODOLOGIA

La metodología de esta investigación se estructura mediante un protocolo por fundamentos, el cual organiza sistemáticamente el estudio en ejes esenciales para analizar a profundidad las variables epistémicas, teóricas y metodológicas que sostienen el proyecto. Este esquema permite

disecionar como el movimiento circular y el arte háptico influyen en la percepción de la desinformación en los adolescentes de 2 a 15 años y adultos de 30 a 70 años de la ciudad de Manta Tarqui

A partir de esta base estructural, el desarrollo y justificación de la obra se argumentan a través de párrafos metacognitivos, un método que permite establecer una relación intrínseca entre los procesos mentales y la decisión creativas del artífice, basándose en la triada cerebral

TIPO DE ARTE

Definición tipo de arte

“La diversidad de los mecanismos que subyacen a la percepción estética revela la complejidad del cerebro humano. La relevancia de la neuroestética en el estudio de las artes visuales consiste en su capacidad de actualizar los modelos teóricos” (Perla Carrillo, 2021, p. 284)

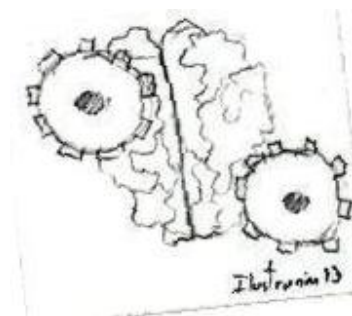
Es decir cerebro humano, revelada a través de la diversidad de mecanismos que sustentan la percepción estética en este campo de la neuro estética, emerge como una disciplina crucial en el estudio de las artes visuales debido a su valor reside en su singular capacidad para actualizar y refinar los modelos teóricos existentes sobre cómo interactuamos y comprendemos el arte considerando desentrañar las bases neuronales de nuestra apreciación estética, la neuro estética no solo valida, sino que expande nuestra comprensión de la complejidad de la experiencia

artística, demostrando que lo que consideramos bello o significativo se tiene que dar un anclaje profundo en nuestra biología cerebral.

La capacidad de la neuro estética para revelar los intrincados mecanismos neuronales detrás de la percepción artística es fascinante y hay que considerar que nuestra apreciación del arte no es puramente subjetiva o cultural, sino que está profundamente arraigada en la arquitectura de nuestro cerebro ameritando a que se abran nuevas vías para entender por qué ciertas obras resuenan universalmente y cómo las experiencias estéticas modelan nuestras mentes.

La neuro estética, al integrar la ciencia del cerebro con el estudio del arte, no solo enriquece nuestra comprensión de las artes visuales, sino que también nos ofrece una ventana sin precedentes a la complejidad de la mente humana.

Ilustración 13



(Joza Mendoza, 2025)

Relación tipo de arte y tema

“En las artes visuales u otras carreras de ramas creativas, áreas del saber que carecen de destrezas técnicas, y en donde prima el empirismo y la intención por aprender nuevos lenguajes

artísticos.” (Estibaliz Vélez, 2021, p. 197)

Es decir que característica distintiva de las artes visuales y otras carreras creativas: la aparente falta de énfasis en destrezas técnicas predefinidas por el contraste con campos que exigen un dominio explícito de herramientas o metodologías rígidas, estas disciplinas a menudo se nutren del empirismo y una fervorosa intención por aprender nuevos lenguajes artísticos se sugiere que la creatividad no siempre se ciñe a un manual de instrucciones, sino que florece en la experimentación, la intuición y la constante búsqueda de formas novedosas de expresión debido a el proceso creativo, se convierte en un viaje de descubrimiento personal y colectivo, donde el ensayo y error son tan valiosos como cualquier técnica codificada, priorizando la exploración sobre la memorización.

Esta perspectiva es crucial porque desafía la noción de que el talento artístico es puramente innato o que se adquiere solo a través de una instrucción formal y estructurada se subraya el valor del proceso de aprendizaje autodirigido y la inmersión práctica porque si empirismo y la intención son primordiales, entonces el verdadero éxito en las artes creativas reside en la curiosidad insaciable y en la valentía de explorar lo desconocido, permitiendo que la propia experiencia guíe el desarrollo de un lenguaje artístico único.

En esencia, la cita nos invita a reconocer que las disciplinas creativas prosperan en un entorno donde la experimentación y la curiosidad innata superan la rigidez técnica por voluntad de aprender y el enfoque empírico son, las verdaderas herramientas que impulsan la innovación y la evolución de lenguajes artísticos.

Ilustración 14 (Joza Mendoza, 2025)



FUNDAMENTOS DEL TIPO DE ARTE

Tipo de arte y contexto natural del tema

“No es nada extraño. El arte no puede disociarse totalmente de los esquemas del sistema, si acaso se quiere vivir de ello y no sólo sobrevivir de la romántica doctrina del arte por el amor al arte.” (Damián SinchiQ, 2023, p. 58) Es decir que se aborda una realidad ineludible para muchos artistas: la dificultad de disociar el arte de los esquemas del sistema económico se va más allá de la idealizada noción del "arte por el arte", planteando que para vivir del arte y no solo sobrevivir con una romántica dedicación, es crucial comprender y, hasta cierto punto, adaptarse a las estructuras comerciales y de mercado lo que implica que la pura pasión y la creatividad a menudo deben coexistir con consideraciones prácticas como la promoción, la distribución y la conexión con una audiencia dispuesta a apoyar financieramente la obra.

Pero esta perspectiva es fundamental para desmitificar la vida del artista si bien la integridad creativa es vital, ignorar las realidades del mercado puede llevar a la precariedad donde hay que saber en cómo los artistas pueden encontrar un equilibrio entre su visión personal y las estrategias necesarias para monetizar su trabajo porque no solamente se trata de "venderse", sino de reconocer que la sostenibilidad del arte requiere una integración inteligente con los mecanismos económicos.

Por lo tanto, la tensión inherente entre la pureza artística y la necesidad de subsistencia ya que para el artista contemporáneo, la clave reside en aprender a navegar las estructuras del sistema sin comprometer su esencia creativa y que no solo inspire, sino que también lo sustente.

Ilustración 15



(Joza Mendoza, 2025)

Tipo de arte y contexto urbano del tema.

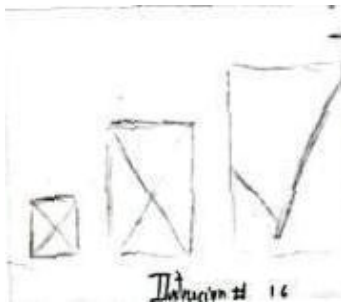
“podemos decir del arte público, este conjunto de prácticas que, desde un punto de vista urbano, tienen como misión “embellecer la ciudad” en el sentido del decorum urbano, muchas veces con la intención de “aproximar el arte contemporáneo” a los ciudadanos” (Antoni Remesar, 2021, p. 9)

Es decir el arte público, un conjunto de prácticas artísticas que, desde una perspectiva urbana a menudo tienen la misión de "embellecer la ciudad" en el sentido del decorum urbano, la intención trasciende la mera estética, buscando frecuentemente "aproximar el arte contemporáneo" a los ciudadanos por situarse en espacios accesibles, el arte público procura desdibujar las barreras entre la institución artística y el público general, facilitando una interacción más directa y espontánea con la expresión creativa porque también abre un debate sobre si su función principal es el adorno o la provocación de una reflexión crítica.

Esta descripción del arte público es clave especialmente en ciudades como Manta, donde la intervención urbana es cada vez más visible debido a que hace pensar en si el "embellecimiento" es su único propósito o si busca también generar diálogo y crítica social donde la idea de "aproximar el arte contemporáneo" es noble, pero me pregunto si el público siempre está listo para esta aproximación o si se requiere una mediación para que estas obras cumplan su misión más allá del decoro.

Por lo tanto, el arte público busca integrar la expresión artística en el tejido urbano con el fin de embellecer y acercar el arte contemporáneo a los ciudadanos porque su verdadero impacto yace en su capacidad para ir más allá del mero adorno.

Ilustración 16



(Joza Mendoza, 2025)

Tipo de arte y contexto social del tema.

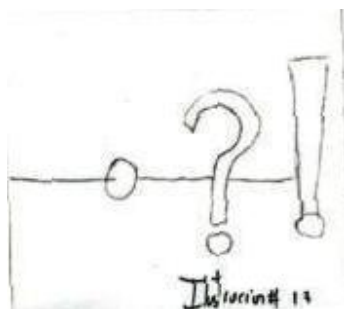
“cómic ajenos que manipula con propósitos conceptuales dejando la valoración creativa y moral de tal estrategia en manos de críticos y artistas” (Miguel Peña M, 2024, p. 4) Es decir que no solo los artistas influyen en su obra o en el público, sino que el proceso también es inverso ya que significa que los propios artistas o las personas que interactúan con una creación

aprenden de sus comportamientos y resultados por ende cada iteración, cada obra completada o cada interacción con el público se convierte en una valiosa fuente de retroalimentación el aprendizaje continuo basado en la observación de cómo reaccionan las obras o los proyectos que nos permite a los creadores refinar sus métodos y explorar nuevas vías para desarrollar una comprensión más profunda de su propio proceso y del impacto de su trabajo.

Pero esta idea es crucial porque rompe con la noción de un artista como un creador unidireccional se da a revelar que el acto de crear es un ciclo de experimentación, observación y adaptación por ejemplo en el sector de Tarqui los muralistas aprenden no solo de cómo pintan, sino de cómo la comunidad interactúa con sus obras si se cuidan o si generan discusión solo mejora la técnica, sino que también afina la conexión entre el artista y su entorno fomentando un crecimiento personal y una mayor resonancia de su arte.

Por lo tanto, la creación es un proceso de aprendizaje recíproco los artistas y el público se benefician de esta interacción donde los comportamientos y resultados de las obras ofrecen una invaluable guía para el desarrollo continuo y la evolución artística.

Ilustración 17



(Joza Mendoza, 2025)

RESULTADOS REFERENTE DE AUTOR

El orden metacognitivo es básicamente una hoja de ruptura para la creatividad es una herramienta que nos permite gestionar las ideas directamente desde nuestra mente, siguiendo ese estilo socrático de procesar el conocimiento ya que, al definir distintas variables, este proceso logra conectar de forma muy profunda lo que pasa en nuestra cabeza con quienes somos nosotros: una mezcla de instinto, emoción e intelecto

Cuando nuestra mente se expresa, lo hace a través de tres niveles por eso, cualquier idea sigue ese mismo camino en su definición y aplicación donde estos niveles recorren lo descriptivo, lo emocional y lo intelectual, permitiéndonos analizar cada detalle con mucha más profundidad.

1.- Proceso Metacognitivo Descriptivo

- a. **Lineal:** Jhon Romita jr. Entienden la narrativa visual como un flujo de energía. Para la forma en que se organiza las viñetas y como se mueven los personajes debe llevar al lector de la mano de forma intuitiva
- b. **Emocional:** romita jr. Les pone sentimiento puro a sus dibujos. En obras como The Amazing spider-Man o Kick-Ass, esa identidad dramática y la parte más humana de los personajes nos llega directamente a través de sus gestos y de cómo se mueven en la pagina

- c. **Intelectual:** aquí es donde entra la planificación. El es muy meticuloso al organizar las viñetas para el impacto emocional sea máximo y la historia se entienda a la perfección, mezclando los trucos clásicos del comic con técnicas más modernas

2.- Proceso Metacognitivo Emocional

- a. **Lineal: En historias como Daredevil:** The Man Without Fear, Romita jr. juega con los contrastes usa un estilo visual que equilibra luces y sombras para resaltar esa lucha moral del personaje, alejándose de lo que veríamos en un comic convencional
- b. **Emocional:** en Iron-Man, por ejemplo, pone frente a frente la grandeza de la tecnología con la fragilidad del ser humano. Sus composiciones nos muestran lo enorme de las máquinas frente a lo vulnerable que se siente Tony Stark emocionalmente.
- c. **Intelectual:** Él toma elementos del neo-noir y del realismo gráfico y los fusiona con el lenguaje tradicional de los superhéroes, creando un sello propio que ha redefinido la estética moderna.

3.- Proceso Metacognitivo Intelectual

a. **Lineal:** En World War Hulk, sitúa la destrucción en escenarios urbanos muy detallados. Usa perspectivas forzadas para que sintamos el caos social y lo que realmente significa la violencia en una ciudad real

b. **Emocional:** Su versión de Spider-Man explora lo que significa ser un “héroe de a pie”. Descompone la identidad de Peter Parker en escenas íntimas y momentos de duda, que contrastan con la espectacularidad de sus peleas

c. **Intelectual:** Romita jr. También se apoya en lo digital combina el dibujo de toda la vida con herramientas digitales para que su trabajo sea mas eficiente, pero sin que se pierda esa esencia artesanal de su trazo

Referentes autores y su relación con el tema

Proceso metacognitivo descriptivo. Picasso

“Es significativa la separación que suele hacerse entre ciencia y arte, suele abordarse cada una de ellas como si se tratara no solo de actividades diferentes, sino antagónicas”

(Segura, C. P. 2023, p, 31)

Es decir, a esa idea tradicional de simplemente imitar la realidad ya a las estructuras

formales que se vienen trabajando desde el **renacimiento**, se le suma ahora una dimensión física que todos podemos percibir: **el tiempo**

Pero, aunque entender el espacio nos permite acercarnos a las distintas realidades desde lo físico, estos nuevos conceptos dimensionales nos invitan a analizar lo que nos rodea desde perspectivas que antes nos eran totalmente desconocidas

Por lo tanto, así como el cubismo nos abrió las puertas a un arte que ya no busca solo copiar lo que ve también permitió que los artistas empezaran a usar **la idea** misma como si fuera un material tangible dentro de su creación.

Proceso metacognitivo emocional. Ladovsky

“Aunque el curso se formaba con un carácter unitario en la forma artística de una forma práctica de manera progresiva, según las directrices de Ladovsky con la colaboración de Dokucaev y Krinsky, que se basaban en superficie, volumen y espacio” (Rodríguez Montero, 2018, p. 37) Es decir, el análisis de la obra artística ya no solo se traducía a un aspecto visual formal, sino que circunvalaba nuevos componentes de la realidad descubierta científicamente y de la que Ladovsky participaba con los metafísicos y que era lo tridimensional y lo tetradimensional.

Pero, la idea siempre busca estructurarse por medios conocidos como los pares opuestos y la comparación que asume características de ismo en el arte y que era lo que el constructivismo buscaba con una naciente línea estética.

Por lo tanto, para que se logre canalizar la idea metacognitivamente puede hacerse mediante el análisis de nuevas realidades enrumadas hacia un proceso artístico creativo emocional o ismo.

Proceso metacognitivo intelectual. Dalí

“Bearing no skirmishes, scrapes, punctures, or scars, as well as none of the thorns or nails we are familiar with. Below Christ is a figure witnessing The Lord's triumph over corporeal harm” (Hrycyk, 2020, p. 26) Es decir, para Dalí, el punto más alto de la espiritualidad en nuestra cultura deja de limitarse a las tres dimensiones que conocemos. En su lugar, se mete de lleno en esas múltiples dimensiones que las vanguardias artísticas estaban empezando a explorar y a interpretar como nuevas realidades.

Sin embargo, el simple hecho de elevar lo tridimensional a una dimensión superior implica romper con nuestra percepción habitual. Es como transformar el dolor físico o la “herida” en algo espiritual y etéreo; se trata de entrar en un terreno que la lógica humana racional no alcanza a comprender todo.

Por lo tanto, Dalí rescata esa idea mística tradicional del espíritu que supera la fragilidad del cuerpo y sus heridas. Nos muestra esa dimensión superior a través de algo muy fácil de reconocer para todos: una cruz, pero reimaginada de forma tetradimensional.

FUNDAMENTOS DEL AUTOR

Sobre Jhon Romita Jr.

Jhon Romita Jr. le dio una vuelta completa a la forma de hacer comics hoy en día al mezclar el movimiento circular con un estilo visual que casi se pueden sentir, despertando así varios de

nuestros sentidos a la vez. Sus dibujos no solo ilustraciones; crean una experiencia que nos hace sentir y pensar, algo que resulta muy importante para entender como las historias influyen en lo que creen los jóvenes y adultos en Manta-Tarqui sobre todo frente a la desinformación

El utiliza una especie de “maquina visual” (como secuencia en elipse o espirales en la composición) para dirigir nuestra mirada, logrando que esa sensación de movimiento se sienta totalmente real para nuestro cerebro. The Amazing Spider-Man o Kick-Ass, aprovecha que nuestra mente tiende a memorizar patrones que se repiten, lo que a veces hace que aceptemos ideas distorsionadas como si fueran verdades absolutas.

Su técnica incluye

- **Texturas que se sienten:** usa trazos gruesos, sombras marcadas y luego de luces que nos dan una sensación física de peso o rugosidad. Esto provoca una reacción emocional tan rápida que, a veces nos impide detenernos a analizar con calma lo que estamos viendo.

- **Crítica social entre líneas:** en Daredevil, por ejemplo, usa esos giros en espiral para mostrar lo complejo de la moral, pero lo visual es tan potente que el mensaje de fondo puede quedar en segundo plano. Esto demuestra cómo, cuando se trata de desinformar, la apariencia del arte a veces importa más que el mensaje real.

DISCUCIÓN

OBRAS ESCOGIDA DE REFERENCIA

“El trabajo de Jhon Romita Jr. Le da un giro al comic para convertirlo en algo interactivo; gracias al uso del movimiento circular y ese arte que casi se puede sentir, el lector deja de ser un espectador pasivo para volverse parte de la historia” (Gonzales, 2021).

En otras palabras, Romita Jr. Rompe con la idea de que leer un comic es algo estático al usar técnicas de movimiento -como viñetas en espiral o composiciones elípticas- que guían la mirada de quien lo lee, imitando el ritmo natural de nuestra percepción. En historias como The Amazing Spider-Man, esa energía visual no solo sirve para narrar, sino que nos obliga a procesar la obra con todo el cuerpo: los ojos siguen curvas, las manos parecen sentir las texturas de las sombras y las líneas marcadas, y el cerebro va grabando la información mediante patrones que se repiten. Entender esta interacción es fundamental para ver cómo los cómics pueden influir en la memoria y el sentido crítico de los jóvenes y adultos en Manta- Tarqui, donde a veces consumimos imágenes sin analizarlas, lo que facilita que nos creamos información falsa.

Sin embargo, no todo el mundo vive esta experiencia de la misma forma. Algunos lectores que no están tan familiarizados con el lenguaje visual pueden sentirse saturados por tanto dibujos o simplemente ver el comic como un pasatiempo más, pasando por alto los mensajes profundos (como la crítica social que hay en Kick-Ass). el gran mérito de Romita Jr. Esta e lograr ese equilibrio entre algo fácil de leer y algo profundo; un reto que urge atender en lugares como Manta, donde todavía no se termina de valorar al comic como una herramienta educativa de peso

“Romita Jr. mezcla arte, tecnología y crítica social para crear cómics que funcionan como espejos que nos devuelven una imagen distorsionada de nuestra propia realidad” (Martínez,

2022).

Básicamente, su obra hace mucho más que ilustrar cuentos; diseña sistemas visuales donde el ritmo narrativo (esos movimientos circulares) y los elementos que “se sienten” (como los contrastes y el peso visual) son un reflejo de problemas sociales reales. En Daredevil, por ejemplo, las composiciones en espiral representan el círculo vicioso de la violencia en las ciudades, mientras que ese sombreado tan marcado transmite una sensación de opresión física. Esta mezcla de sensaciones -visuales, táctiles y rítmicas- es clave para entender como en Manta se pueden llegar a viralizar ciertos estereotipos a través del comic: al darle más peso al impacto visual que al análisis, los lectores terminan aceptando como “verdades” algunas muy simplificadas.

Aun así, esta combinación puede crear barreras. Quienes no conocen bien los códigos del comic (como el uso de metáforas visuales) podrían entender mal los mensajes o quedarse solo en la superficie. Si no hay alguien que ayude a interpretar estos contenidos, el arte a interpretar estos contenidos, el arte visual de Romita Jr. corre el peligro de alimentar la desinformación en lugar de ayudarnos a combatirla

INTERPRETACIÓN DE OBRA ESCOGIDA

“La visión de Romita jr. Transforma al comic en un espacio de experimentación sensorial, donde el ritmo y las texturas van dando forma a nuestra manera de entender la realidad” (Pérez, 2023).

Es decir, su trabajo en World War Hulk (2007) -en el que ese movimiento circular constante en las viñetas intensifica la violencia- deja claro como el lenguaje visual influye directamente en lo que sentimos y pasamos. Quienes leen comics estos comics digitales en Manta, expuestos a este tipo de técnicas, podrían terminar aceptando discursos muy radicales (como la idea de “la fuerza es la única salida”) de forma automática. Al final, lo que propone Romita Jr., por muy innovador que sea, nos pone ante una contradicción al mismo tiempo.

Solución metodológica:

Para combatir la desinformación, el estudio de la obra de Romita Jr. Debe enfocarse en:

Talleres de análisis visuales:

Aprender a reconocer esos movimientos y recursos táctiles como lo que realmente son:
herramientas para convencer de algo

Creación crítica:

Utiliza sus propias técnicas para producir comics locales que traten los problemas reales que vivimos en Manta (como la contaminación o la desigualdad), logrando un equilibrio entre impacto visual y reflexión profunda.

LISTADO DE FUNDAMENTOS

Tema:

Episteme: El cómic como sistema de comunicación multisensorial. **Teoría:** Movimiento circular y háptica visual como vectores de memoria. **Modelos:** Metodología metacognitiva para deconstruir narrativas gráficas.

Fundamentos del tema:

Episteme histórica: Evolución del cómic de entretenimiento a herramienta crítica.

Episteme social: Impacto de los cómics en la construcción de imaginarios urbanos (Manta).

Episteme cultural: Hibridación de iconografías globales y locales.

Variables:

VI (Movimiento circular):

Elíptico (**Spider-Man:** fluidez narrativa). Espiral (**Iron Man:** glorificación tecnológica).

Uniforme (**World War Hulk:** repetición de violencia).

VD (Arte háptico-visual):

Juzgamiento: Empatía con personajes.

Crítica: Dualidad luz/sombra. **Reflexión:** Distorsiones espaciales. **Referente autor (Romita Jr.):**

Proceso metacognitivo descriptivo: Líneas como "huellas táctiles".

Proceso emocional: Uso de color para polarizar emociones. **Proceso intelectual:**

Tecnología al servicio del mensaje social. **Obra escogida:** World War Hulk (2007).

Interpretación:

El método de Romita Jr. expone cómo la forma (movimiento) puede vaciar de contenido

crítico al mensaje.

La fantasía (superhéroes) no es suficiente; se necesita hermenéutica visual. PROPUESTA INNOVADORA:

Autómata gráfico inspirado en Romita Jr.:

Base: Engranajes que giran viñetas impresas con problemas locales (ej: pesca ilegal).

Capas:

Floral: Atractivo visual (flores estilizadas como las de Manta).

Social: Juguetes mecánicos que representan actores comunitarios (pescadores, turistas).

Interacción: Manivela que activa movimiento circular, revelando mensajes ocultos al rotar.

Referencia clave:

Romita Jr., J. (2007). World War Hulk. Marvel Comics.

McCloud, S. (1993). Understanding Comics (para teoría de movimiento en viñetas).

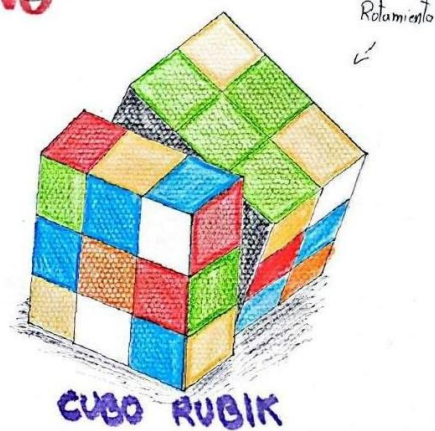
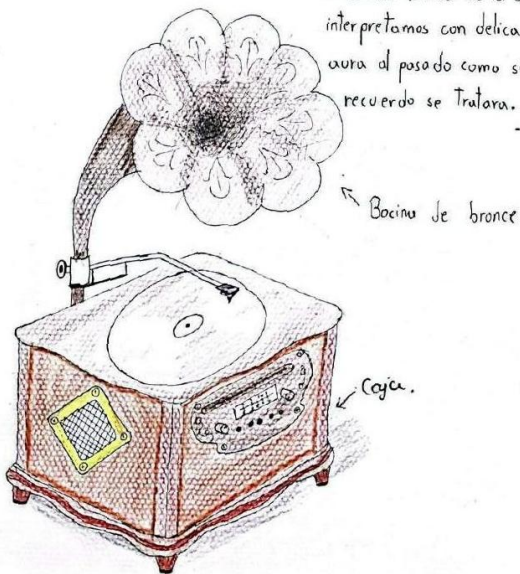
ORDENES METACOGNITIVOS

ORDEN METACOGNITIVO

"En una sociedad con consumo masivo de comics digitales, el riesgo es alto: las viñetas con efecto hápticos y composiciones circulares se viralizan sin verificación."

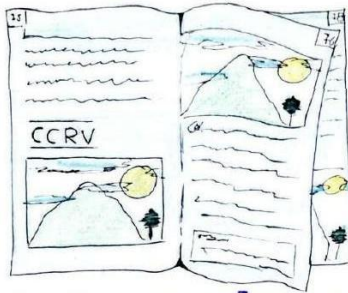
TORADISCOS (ANTIGUO)

El sonido tenue de la bocina lo interpretamos con delicadeza y con aura al pasado como si de un recuerdo se tratara.



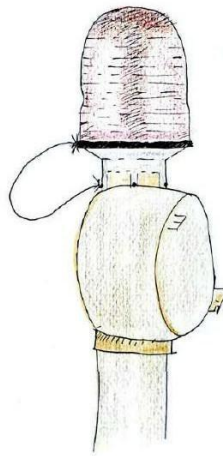
CUBO RUBIK

Como cubo Rubik representamos la confusión y las diferentes opciones que tenemos para percibir nuestro entorno personas y experiencias, cada movimiento es una posibilidad nueva.



REVISTA CIENTIFICA

Como el cerebro recepta información y la retiene para la creación de ideas funcionales y completas y así mismo es como una revista científica puede servir mucho para la comprensión del espectador y la información que recibe



FOCO DE RASCACIELOS

Esto puede ser tomado como la grandeza de las cosas en sentido figurativo y literal, para un éxito prolongado se debe llegar alto y notarse entre mucha competencia.

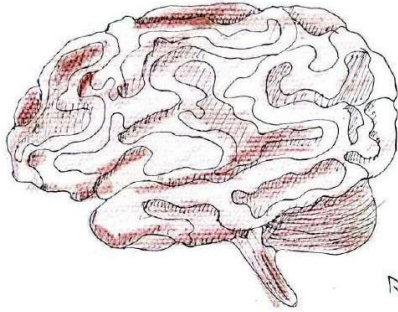
ORDEN METACOGNITIVO

DISCO DE VINIL

La multimedia como formato de entretenimiento para muchos una distracción y para pocos una nueva forma de distracción a los problemas y generar recuerdos y emociones fuertes



ORDEN METACOGNITIVO



CEREBRO

La máquina más poderosa y orgánica que hay capaz de recibir bastante información y crear muchas ideas, historias, personajes y escenarios.

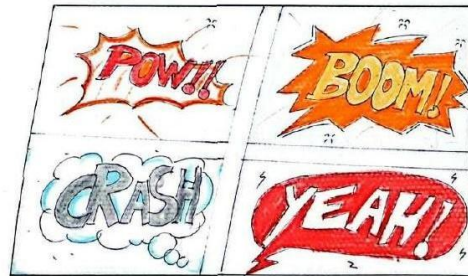
↖ Capacidad

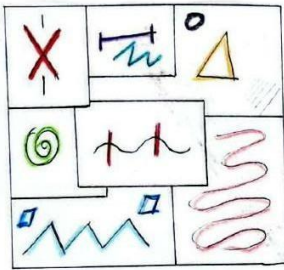
Funciones



ONONATOPEYAS

El referente más emblemático del sonido y emociones dentro de la literatura gráfica como forma de expresión a lo cotidiano





VIÑETAS

Una forma más de ver las cosas como lo conocemos, además de una forma creativa y simbólica de la lectura y la narrativa esto es una fase de la rapidez de información que tenemos en un solo recuadro y como el arte se expresa en ello.



EMOCIÓN

La emoción más fuerte como simbología de felicidad y solución de problemas, una forma de romper el hielo, de ocultar las cosas y de muchas una forma de sentirnos bien consigo mismos.

POPULARIDAD

Mafalda es una referencia del comic personal para la crítica social y la política universal y solo a través de una niña idealista ya que así su creador "Quino" la hizo creada para el abordo de temas profundos como paz, desigualdad y hipocresía.

Referente Popular
↓



ORDEN METACOGNITIVO

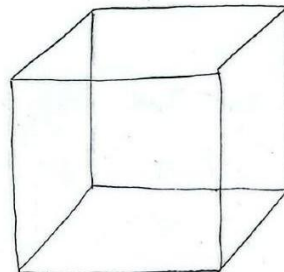
Interpretaciones



ORDEN GEOMÉTRICO

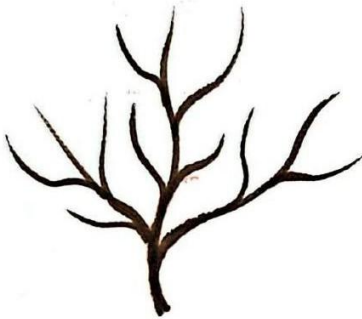
Hiperrealismo

las cajas de cartón comúnmente se utilizan para transportar cosas y productos entre los cuales están, también los comics para así poder evitar el menor daño posible.



Abstracto

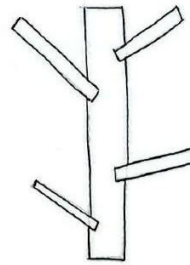
~~orden~~ GEOMÉTRICO



Hiperrealismo

las ramificaciones son comúnmente asociadas con la vida y la energía las cuales tienen relevancia con la manera de distribución de la información por ende también la desinformación.

Abstracto

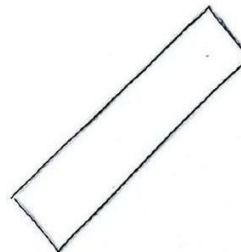


~~orden~~ GEOMÉTRICO

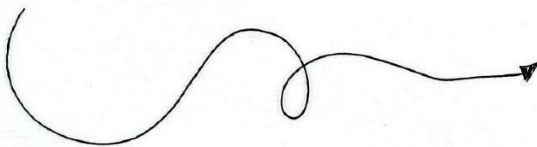


Hiperrealismo

los lapices son muy importantes para la creación/creatividad, esto es muy esencial para mi obra ya que conecta directamente con el término central.



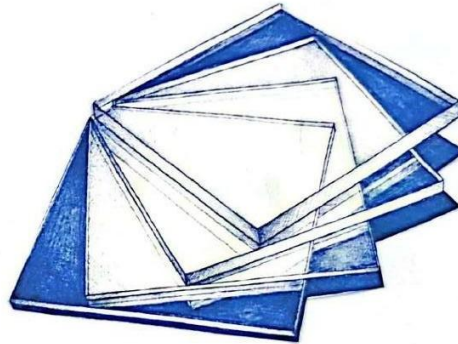
Abstracto



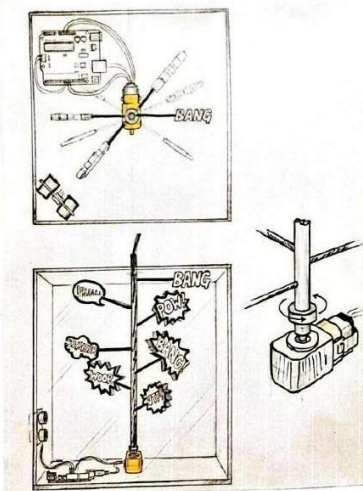
ORDEN CONCRETO

Materiales

Se hará el uso del acrílico ya que quiero reflejar la transparencia de la información y lo poco accesible a lo que es, este material es esencial para mi obra ya que muy aparte de que me ayudaría a darle ese significado que quiero generar a las personas, es un material resistente y al mismo tiempo frágil.

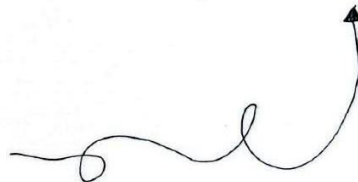


ORDEN TECNOLÓGICO



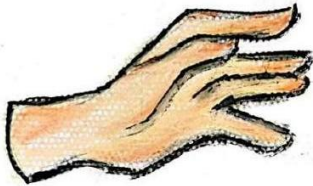
El mecanismo sirve para dar rodamiento a las aspas que van conectadas a un tubo general que va constituido con onomatopegas estilo una ramificación.

Conectado a eso está el cableado que se conecta a un punto H que sirve para dar polaridad al motor y que gire circularmente en 2 direcciones, tiene un sensor de proximidad para que se active el mecanismo.



ORDEN SENSITIVO

HAPTICO



En lo Haptico sera acciones tactiles
que daran paso a que el espectador
Interactue con la obra

VISUAL



La mayor parte de mi obra
sera visual ya que asi la
Ilustracion se debe apreciar

~~Orden~~ ~~energético~~ ORDEN ENERGÉTICO

lo que quiero transmitir con mi obra es una confusión y al mismo tiempo ganas
de que de que se aarquen a mi obra a contemplar su interior ya que esa sensación
de tener toda la información a simple vista pero no poder sacarla o tenerla
en tus manos, genera una sensación de seguir investigando y contemplando la
obra asimilándolo como una "relación toxica".

INTERPRETACIÓN-CONFUSIÓN



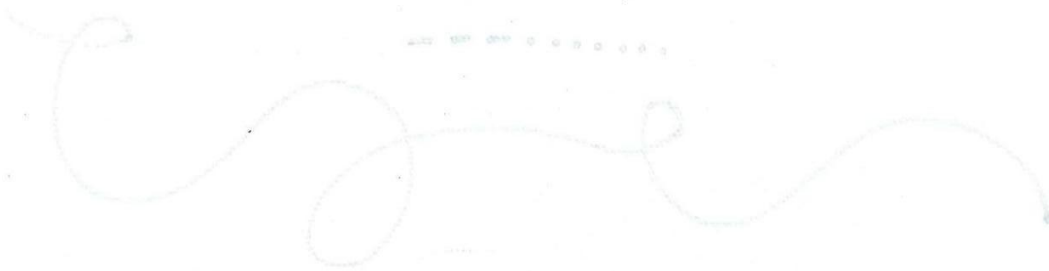
~~Orden~~ VALORATIVO

Mi obra esta destinada a la Universidad
Lacica Eloy Alfaro de Manabí ya que quie-
ro que sirva de fomento retroalimentativo
hacia los estudiantes de la carrera Artes Plás-
ticas y sirva como ejemplo para futuras pro-
mociónes con sus respectivos trabajos de ti-
tulación.



~~Discurso~~ DISCURSO

Antes de profundizar a la teoría, quiero invitarlos a observar esta caja. A simple vista parece un objeto inerte, transparente e inofensivo. Pero tiene una particularidad solamente cobra vida cuando cuando ustedes se acercan, esta obra nace de una inquietud sobre nuestra realidad actual en Maíta y el mundo digital ¿Por qué creemos en lo falso? A menudo pensamos que la desinformación es un error de lectura, pero mi propuesta es que es una trampa sensorial. lo que verán a continuación no es solo un mecanismo que gira; es una representación física de cómo el ruido visual y la representación física de cómo pueden "hackear" nuestra mente. Permitame ahora explicarles como he representado y trasladado el lenguaje del comic a este budo de la percepción humana.



FOTOGRAFIA DE LA OBRA



FICHA TÉCNICA

TITULO DE LA OBRA	Atrapado
MATERIALES	Plancha de acrílico, cartulina, pintura acrílica, espumaflex, tubo de plástico.
DIMENSIONES	40x40 cm
SISTEMA ELECTRÓNICO	Motor de rotación continua activado por sensor de proximidad
INTERACCION	Sensorial y visual
TIPO DE OBRA	Autómata

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

Álvarez-Álvarez, C., & García-Ruiz, R. (2022). El cómic y su uso educativo. Revisión sistemática de literatura (2010-2022). Universidad de Cantabria, España; Universidad de Oviedo. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/34766/ComicUsoEducativo.pdf?se%20qu%20ence=3>

Álvarez, C. Á., & García-Ruiz, R. (2024). El cómic y su uso educativo. Revisión sistemática de literatura (2010-2022). *Magister*, 36, 1-8. <https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/21389/16674>

Baile, E., Rovira, J. M., & Rovira-Collado, J. (2021). Para una revisión bibliográfica sobre cómic y educación: La historieta como el libro de texto del futuro. *Tebeosfera*, 3ª época(18). https://revista.tebeosfera.com/documentos/para_una_revision_bibliografica_sobre_comic_y_educacion_la_historieta_como_el_libro_de_texto_del_futuro.html

Cañete-Islas, Ó. (2024). Complejidad y depuración morfológica en experiencias docentes desde la modelación prearquitectural: eterno retorno de las formas puras. *Revista de Arquitectura* (Bogotá), 26(2), 91-107. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9675563>

Carrillo Quiroga, P. (2022). La neuroestética. Investigaciones de la neurociencia cognitiva sobre la percepción de las artes visuales. In *Anales del instituto de investigaciones estéticas* (Vol. 44, No. 120, pp. 249-284). Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Estéticas. <https://www.scielo.org.mx/pdf/aiie/v44n120/0185-1276-aiie-44-120-249.pdf>

Del Carmen Ramos-Morales, M., Vergel, S. P. B., Ruiz-Moreno, I. M., Salinas-Pacheco, E., & García-Bello, B. L. (2022). Revisión narrativa: un enfoque martiano a la orientación profesional-vocacional de los jóvenes. *Psicología Unemi*, 6(10), 122-134. <https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/faso-unemi/article/view/1309/1382>

González, M. A., & Loor, L. C. (2021). Métodos de intervención en el trastorno del espectro autista: Una revisión sistemática / Intervention methods in autism spectrum disorder: A systematic review. *Revista Latinoamericana de Derechos Humanos*. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/358357148>

Gil, C. A. T., Ruíz, D. F. Q., & López, A. S. R. (2024). Aumento del e-commerce en jóvenes en las plataformas digitales: Revisión sistemática. *Revista Temario Científico*, 4(1), 1-24. <https://alinin.org/ojs/index.php/temariocientifico/article/view/66>

Idárraga Franco, H. F. (2021). Discriminación y colonialidad en la visión algorítmica. Abordajes artísticos para una revisión crítica de la clasificación de personas. *Revista 180*, (48), 18-31. <https://www.scielo.cl/pdf/revista180/n48/0718-669X-revista180-48-18.pdf>

LASSO, I. M. El oficio del arte. Anotaciones sobre la obra endémica de Damián SinchiQ. *Índex [online]*. 2023, n. 15. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/indexpuce/n15/2477-9199-indexpuce-15-00060.pdf>

Mojica, J. F. S. Cultura en Movimiento. Experiencias Territoriales de Jóvenes en el Barrio Educador: un Estado del arte. *Investigación en Educación*. <https://bit.ly/40TdenG>

Méndez, M. P. (2024). Fastwalkers de Ilan Manouach. La IA y el cómic conceptual: La IA y el cómic conceptual. *CuCo, Cuadernos de cómic*, (22), 161-179. <https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/article/view/2419/1500>

Presser, N. H., Pacios, A. R., & Bernades da Silva A., (2024). La desinformación en los alumnos que llegan a la universidad en las titulaciones relacionadas con la Information Science. Los casos de Brasil, Cuba y España. *Revista General de Información y Documentación*. <https://www.proquest.com/docview/3149525840/8F6B0E178D6D433CPQ/4?accountid=1513%2017&sourcetype=Scholarly%20Journals>

Pardo, V., & del Cisne, E. (2021). El arte en la educación general básica superior, en la

ciudad de Loja-Ecuador. Una revisión de los espacios didácticos reactivados por los aprendizajes a través de las artes visuales. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/items/673c8caa-b674-4192-b7b3-71b103065ac3>

Remesar, A. (1998). Hacia una teoría del arte público. Public Art Observatory. https://www.ub.edu/escult/Water/water41_2/WATER%2041_02_TOTAL.pdf

Sánchez Merino, J. R. (2022). La evolución del lenguaje en el comic book estadounidense de superhéroes desde el ejemplo de Iron Man. *Ars Bilduma*, 12. <https://addi.ehu.eus/bitstream/handle/10810/57654/62b32266cfbd7-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Triana Mahecha, N. J. (2022). Revisión bibliográfica sobre la implementación del arte como ruta didáctica para optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la geometría para el nivel educativo básica. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/52314/njtrianam.pdf?sequence=1&isAllowed=y>