



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Cómic sobre Inca Atahualpa y su valor moral en estudiantes de secundaria en una Institución Educativa, San Miguel, Lima - 2020

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial**

AUTOR:

Sandra Jajaida Bocangel Mateo (ORCID: [0000-0001-8538-5947](https://orcid.org/0000-0001-8538-5947))

ASESOR:

Dr. Apaza Quispe, Juan (ORCID: [0000-0002-1157-7185](https://orcid.org/0000-0002-1157-7185))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arte visual y sociedad: Investigación de Mercados en el ámbito de la comunicación gráfica, imagen corporativa y diseño del producto

Lima-Perú

2020

DEDICATORIA

Dedico mi tesis a mi familia, amigos y docentes quienes me apoyaron estando a mi lado desde el inicio de este viaje por la universidad.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis profesores y amigos, quienes gracias a su apoyo, pude avanzar y superar mis límites. Para todos ellos, un gran abrazo y mi más sincera gratitud y respeto.

ÍNDICE

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	
II. MARCO TEÓRICO	
III. METODOLOGÍA	
3.1. Tipo y diseño de investigación	27
3.2. Variables, operacionalización	28
3.3. Población, muestra y muestreo	30
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
3.5. Procedimientos	31
3.6. Método de análisis de datos	32
3.7. Aspectos éticos	55
IV. RESULTADOS	55

V. DISCUSIÓN	70
VI. CONCLUSIONES	88
VII. RECOMENDACIONES	91
REFERENCIAS	93

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de operacionalización

Anexo 02: Instrumento de recolección de datos

Anexo 03: Determinación del tamaño de muestra

Anexo 04: Prueba binominal

Anexo 05: Alfa de Cron Bach

Anexo 06: Confiabilidad

Anexo 07: Matriz de consistencia

Anexo 08: Data SPSS

Anexo 09: Brief

Anexo 10: Los Obstáculos de la vida

Anexo 11: Turnitin

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Clasificación de variables	28
Tabla 2:	Prueba de Chi- cuadrado de Pearson 1	49
Tabla 3:	Tabla de correlación	49
Tabla 4:	Prueba de Chi- cuadrado de Pearson 2	50
Tabla 5:	Tabla de correlación	50
Tabla 6:	Prueba de Chi- cuadrado de Pearson 3	51
Tabla 7:	Tabla de correlación	52
Tabla 8:	Prueba de Chi- cuadrado de Pearson 4	52
Tabla 9:	Tabla de correlación	53
Tabla 10:	Prueba de Chi- cuadrado de Perarson5	54
Tabla 11:	Tabla de correlación	54
Tabla 6:	Prueba Binominal.Experto 1	109
Tabla 7:	Prueba Binominal.Experto 2	109
Tabla 8:	Prueba Binominal.Experto 3	109

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 1	32
Gráfico 2:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 2	33
Gráfico 3:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 3	34
Gráfico 4:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 4	34
Gráfico 5:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 5	35
Gráfico 6:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 6	36
Gráfico 7:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 7	36
Gráfico 8:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 8	37
Gráfico 9:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 9	38
Gráfico 10:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 10	38
Gráfico 11:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 11	39
Gráfico 12:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 12	40
Gráfico 13:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 13	40
Gráfico 14:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 14	41
Gráfico 15:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 15	42
Gráfico 16:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 16	42
Gráfico 17:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 17	43
Gráfico 18:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 18	44
Gráfico 19:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 19	44
Gráfico 20:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 20	45
Gráfico 21:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 21	46
Gráfico 22:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 22	46
Gráfico 23:	Gráfico de frecuencia de la pregunta 23	47

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E. Lima, 2020. Se utilizó fundamentos teóricos de Guzmán (2011), Villanueva (2014), Gómez (2013), Herminia (2013) y Cruz (2008). El diseño de investigación fue no experimental de enfoque cuantitativo y de nivel correlacional, Se trabajó con una población finita de 150 estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E. Lima, 2020 y considerando un nivel de confianza del 95% se obtuvo un tamaño de muestra aleatorio de 108 alumnos de 4to y 5to de secundaria de la I.E. Lima, 2020. Posteriormente se utilizó como principal instrumento de levantamiento de datos, un cuestionario estructurado compuesto por 23 preguntas según escala de Likert. Se calculó el coeficiente de alpha de cron Bach para verificar la confiabilidad de resultados de la encuesta, para el procesamiento estadístico se utilizó el software estadístico SPSS Statistics versión 23, donde se aplicó las pruebas estadísticas, arrojando como resultado una correlación de 0,189668 y una significancia de $0,000 < 0,05$, con una confiabilidad de 0,984. Señalando que el instrumento de medición es confiable. De tal manera se perfeccionó la aprobación de la hipótesis general.

Palabras claves: *Comic, valor moral, hipótesis.*

ABSTRACT

The purpose of this research is determine the relationship between the Atahualpa's comic and his moral courage in 4th and 5th grade high school students from the I.E Lima, 2020. The Theoretical foundations by Guzman (2011), Gómez (2013), Herminia (2013) and Cruz (2008) were used. The research design was non-experimental quantitative and correlational level approach. We worked with a finite population of 150 students from 4th and 5th high school I.E Lima 2020 and considering a confidence level of 95% was obtained a random sample size of 108 students from 4th and 5th high school I.E. Lima, 2020. A structured questionnaire consisting of 23 questions per Likert scale was subsequently used as the main data-gathering tool. The Bach cron alpha coefficient was calculated to verify the reliability of survey results, for statistical processing the SPSS Stadistics versión 23 statistical software was used, where the non-parametric statistical tests of Chi-Bach were applied square to confirm the approach of the general hypothesis and specific hypotheses, on the other hand, the statistical graphs and tables were obtained. Where stastical tests applied, resulting in a correlation of 189,668 and a significance of $0.000 < 0.05$, with a reliability of 0.986. Noting that the measuring instrument is reliable. In this way, the adoption of the general hypothesis was refined.

Keywords: *Comic, moral value, hypothesi*

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo entero existe una línea divisora entre lo que es bueno y lo que es malo. Al igual que existen personas que se dedican a realizar obras de bien, existen otras que perjudican y/o dañan la sociedad. Según estudio de la BBC, Universidad de Washington (2018) arroja que: más de 250 000 personas pierden la vida debido a una herida producida por un arma de fuego mayormente por algún ladrón, asesino, o miembro de una pandilla (BBC, 2018, p.3). La mayoría de países encontrados dentro de los continentes de África, Latinoamérica, y Oriente Medio tienen una alta tasa de corrupción en sus gobiernos. Las cifras que arrojan estos datos son preocupantes en lo que respecta a la falta de aprecio por la vida ajena y respeto al país.

En América Latina, estas cifras se vuelven aún más alarmantes. Según un estudio realizado por el Igarapé Institute (2018), la región de América Latina presentaría el mayor número de tasa de homicidios con respecto a los otros continentes (Igarapé Institute, 2018, p. 2). Siendo los casos más preocupantes en Brasil, Venezuela, México y El Salvador. En lo que respecta a la corrupción se encontraría por debajo de África y Oriente Medio, los cuales coronan el ranking de corrupción.

En el Perú. Según un estudio del Comité Estadístico Interinstitucional de la criminalidad (2016), existen numerosos casos referentes a la corrupción por parte de personas que trabajan en los edificios gubernamentales, y múltiples casos de homicidios en diversas zonas del país, teniendo una cifra del 23% cada 1000 habitantes (CEIC 2016, p. 3). En lo que corresponde a la corrupción: Según un estudio de la Compañía Peruana de Estudios de Mercados y Opinión Pública S.A.C (2017) nos dice que: Los ciudadanos de las instituciones públicas y empresas privadas más corruptas en el país serían los gobiernos regionales, el poder judicial y las municipalidades (CPI, 2017, p. 2) teniendo un grado de corrupción del 1 al 10 donde 1 es el valor más bajo y el 10 el más alto, tendrían un valor de 7.4% en los gobiernos regionales, 7.3% en el poder judicial y 7.0% en las municipalidades.

Los actos de corrupción y asesinatos que existen dentro de la sociedad los relacionamos como actos que faltan el respeto, tanto a las personas (como

es el caso de los asesinatos) como al país (como es en los casos de corrupción), por lo que se puede concluir que en el Perú, existe una carencia de valores morales, debido a que no existe un respeto hacia lo anteriormente mencionado, este se ve amenazado por estos dos tipos de acciones.

Esta es una problemática en el cual debemos prestar mucha atención en el país, ya que una falta de valores morales en la población, provoca que se creen problemas peores. Por lo que una solución sería inculcar dichos valores desde la infancia.

Una manera para poder inculcar estos valores es la juventud peruana es a través de un comic. Los códigos visuales y verbales que emplea la pieza gráfica son llamativos, ya que tanto los planos y las figuras cinéticas empleadas, resaltan ciertos sucesos que captan la atención de los mismos y gracias al correcto uso de bocadillos y onomatopeyas se logra que entiendan lo que leen y puedan captar de manera más precisa el mensaje e imágenes que se quiere transmitir.

Los valores morales que se hablarán en el comic según explicados por medio de la victoria y caída de Atahualpa, personaje histórico que no actuó de manera positiva cuando lucho contra su hermano Huáscar por el trono del imperio incaico, cometiendo actos de traición y faltando el respeto a la vida de otros. De esta manera, mostramos a los jóvenes los actos negativos que realizó este personaje, explicando lo diferente que pudo haber sido todo si estos hubieran actuado con valores morales. Mostrando este contraste es en donde se enseñará a las jóvenes estas acciones negativas, por ello este proyecto será investigando a la brevedad, realizando un análisis de la I.E. y el nivel de valor moral de los estudiantes. En ese sentido, se relacionará las características propias del comic y la inclusión de Atahualpa durante su lucha por el trono incaico, inculcando en los estudiantes a que actúen de forma positiva. Tratando de probar este resultado es que nos preguntamos lo siguiente: ¿Existe relación entre el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.

Este proyecto es viable ya que se cuenta con los recursos necesarios para la impresión del comic, distribución e investigación a la muestra seleccionada.

Por lo tanto, el tema a tratar y su problemática son de alta importancia para la realización del proyecto que se encuentran planteados y planificados. Se concluye que este proyecto de investigación pretendiendo ayudar a la sociedad y aportar nuevas datos al área del diseño y educación secundaria.

Con todo lo presentado en líneas anteriores, se plantea los siguientes problemas identificados de la investigación:

- ¿Existe relación entre el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020?

A continuación los problemas específicos de la investigación fueron formulados de la siguiente manera:

- ¿Existe relación entre el código visual y el valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020?
- ¿Existe relación entre el código verbal y valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020?
- ¿Existe relación entre la sucesión al trono y el valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020?
- ¿Existe relación entre la guerra civil incaica y el valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020?

Por otro lado, se detalló el siguiente estudio ejecutado por el CEIC (2016), donde se reveló que el índice de homicidios es de 23% según cada 1000 habitantes y que los organismos del estado más corruptos serían los gobiernos regionales, el poder judicial y las municipalidades (CEIC 2016, p. 3). Tanto la corrupción como los asesinatos están relacionados porque representan la falta de respeto que existe, una enfocada al respeto por la vida humana (asesinato) y otra hacia el país (corrupción). El respeto siendo considerado como un valor moral, demostraría que existe una falta de valores morales, que se traducen en un irrespeto por el valor de otras vidas humanas y al país en general. Por ello, esta investigación es importante porque trata de utilizar al comic como un medio en

que se pueda inculcar un valor moral en los alumnos para que, cuando estos crezcan, no cometan estos delitos.

De seguir ascendiendo las cifras de esta problemática, el Perú entraría en emergencia donde la delincuencia llenaría las calles y el estado no podría ser nada al respecto. Es por ello que esta pieza gráfica tiene una alta relevancia social porque plantea crear un comic sobre Atahualpa para que los jóvenes aprendan sobre este personaje histórico y logren mejorar su forma de actuar, beneficiando a la sociedad ya que se podría bajar las tasas de corrupción y asesinato en un futuro, provocando que el joven comprenda que dichas acciones son dañinas para la sociedad y para el país. Es por ello que la presente ilustración beneficiara a muchos jóvenes, en especial a niños que aún están entrando a una etapa de madures y así puedan adquirir el aporte que nos muestra el comic y las ilustraciones realizadas dentro de la pieza gráfica mostrando dinamismo y lo que se quiere dejar como mensaje al momento de leer cada dialogo de la pieza, acompañado de textos y viñetas que logran entretener y captar la atención de niños en general, haciendo un buen uso del diseño gráfico como aporte creativo en la enseñanza de los jóvenes del futuro.

Por otro lado, se obtiene los siguientes objetivos de la investigación.

- Determinar si existe relación entre el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.

A continuación, se presenta los objetivos específicos de la investigación:

- Determinar si existe relación entre el código visual y el valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.
- Determinar si existe relación entre el código verbal y el valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.
- Determinar si existe relación entre la sucesión al trono y el valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.

- Determinar si existe relación entre la guerra civil incaica y el valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.

A continuación, se plantea las siguientes hipótesis que se pretende confirmar en la presente investigación.

- H₁ Si existe relación entre el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.
- H₀: No existe relación entre el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.

Se planteó las siguientes hipótesis específicas:

- H₁: Si existe relación entre El código visual y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.
- H₀: No existe relación entre El código visual y el valor moral de los estudiantes 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.
- H₁: Si existe relación entre El código verbal y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.
- H₀: No existe relación entre El código verbal y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.
- H₁: Si existe relación entre La sucesión al trono y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.
- H₀: No existe relación entre La sucesión al trono y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.
- H₁: Si existe relación entre La guerra civil incaica y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.
- H₀: No existe relación entre La guerra civil incaica el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E, San Miguel, Lima - 2020.

II. MARCO TEÓRICO

Chumbilla, J. y López, K (2015), para obtener el grado de licenciatura en la Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú. El objetivo de su tesis fue determinar la influencia de la aplicación del cuento como estrategia a la estimulación del desarrollo de valores morales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 196, Glorioso San Carlos de la ciudad de Puno- 2015. El lugar donde se llevó a cabo la tesis fue en el departamento de Puno, Perú. Su método de estudio fue de tipo experimental, de enfoque de un grupo con pre test en una prueba de entrada y post test con una prueba de salida, y de nivel correlacional. La I.E. N° 196, Glorioso San Carlos cuenta con una población 3 aulas, del salón de 2, 4 y 5 años, lo cual está compuesta por 9 secciones. La muestra fue de 25 niños y 25 niñas. Para medir los resultados se utilizó múltiples técnicas como la de la evaluación, el de la fecha de observación. De sus conclusiones se puede decir que la aplicación del comic como estrategia es eficaz para la estimulación del desarrollo de valores morales porque eso ayudara a que los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 196, Glorioso San Carlos de la ciudad de Puno lleven un correcto orden en el aprendizaje según edades.

Trinidad, B (2015), para obtener el grado de licenciatura en la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, Lima, Perú. El objetivo de la presente tesis es probar que el uso del cómic como recurso didáctico aumenta la comprensión lectora en inglés en los alumnos del 2do grado de secundaria de la I.E. Antonio Raimondi de Independencia, Lima - 2015. El lugar en donde se ejecutó la tesis fue en Independencia, Lima – Perú. Su metodología fue causi experimental, y aplicada, a su vez también se utilizó la técnica de la encuesta. La I.E. Antonio Raimondi está conformada por 52 alumnos del segundo grado de secundaria. La muestra fue de 26 alumnos de la sección A y 26 alumnos de la sección B. Para medir los resultados se utilizó un cuestionario en el que se realizaron preguntas con respecto al propósito de verificar la manipulación que muestra el maestro en torno a los comics. Se puede concluir que los comics como recurso didáctico generan influencia notable en la comprensión lectora en inglés consiguiendo que los alumnos alcancen la idoneidad de expresar sus ideas.

Huanca, V (2016), para obtener el grado de licenciatura en la Universidad Nacional del Antiplano. El objetivo fue establecer la eficacia de la historieta como un capital de aprendizaje inculcando valores en los textos narrativos en los alumnos del primer grado de la I.E.S. "Industrial 32" del departamento de Puno. Su metodología fue una investigación causi - experimental, con un enfoque cuantitativo. La población estaba conformada por 32 alumnos del primer grado de la I.E.S. "Industrial 32". La muestra era de 16 alumnos un grupo siendo pots prueba y el otro grupo con pre prueba, de las secciones A y B. Para medir los efectos se utilizó la técnica de la encuesta, tanto anterior y posterior a la investigación. En conclusión, se puede definir que la historieta, como un medio, es eficiente en la productividad de textos narrativos en los alumnos del primer grado de la I.E.S. "Industrial 32" del departamento de Puno – 2016.

Inga, L (2018), para lograr el grado de licenciatura en la Universidad de César Vallejo, Comas, Perú. El objetivo de la presente tesis fue determinar si existe relación entre el diseño de un cuento sobre el Combate de Angamos y la Comprensión de Lectura en los niños de 4to y 5to de primaria de dos I.E. de Comas, Lima, 2018. El lugar en donde se llevó a cabo la tesis fue en la I.E. Salazar Bondy y la I.E. 2022 Sinchi Roca, en el distrito de Comas, en Lima, Perú. Su metodología fue de una investigación no experimental, cuyo enfoque fue cuantitativo, de tipo aplicada. La población está constituida por 940 alumnos de 4to y 5to grado del nivel primaria de las dos I.E. En el distrito de Comas. La muestra es de 274 alumnos de las dos Instituciones Educativas. Para medir los resultados se usó el cuestionario. De sus conclusiones se puede decir que el diseño de un comic sobre el combate de Angamos se relaciona significativamente con la comprensión de lectura de 4to y 5to de primaria de dos Instituciones Educativas de Comas, 2018, ya que el colegio trabaja con el Ministerio de Educación y cuentan en cada una de sus aulas con el libro de comprensión lectora, designando un día de la semana para su realización y avance escolar.

Quiroz, J (2017), para obtener el grado de licenciado de la Universidad Cesar Vallejo – Sede Lima Norte. El objetivo de la presente tesis fue precisar la relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje de las 3R de la educación ambiental en los alumnos de 4to°, 5to° y 6to° grado de primaria de dos

instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017. Su metodología fue de una investigación no experimental, de un enfoque cuantitativo, ya que se utilizó un cuestionario y de forma correlacional. La población fue conformada por una cantidad de 1000 alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria. Su muestra fue conformada por un total de 267 alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria. Para la medición de los resultados se realizó la técnica de la encuesta y tener datos más detallados. De sus conclusiones se puede definir que entre el diseño del comic va ligado en el aprendizaje de las 3R en la educación ambiental de los estudiantes de 4to, 5to y 6to de primaria de dos de los colegios ubicados en el distrito de los Olivos Lima 2017. Debido a que el comic como pieza gráfica ayudó en el reforzamiento y comunicación en el aprendizaje para la educación ambiental. En otras palabras el mensaje que logró transmitir el comic logró incluir un reciente conocimiento sobre el cuidado ambiental en los estudiantes de los diferentes grados.

Merma, J (2019) Para optar el nivel de grado de Licenciatura de la carrera de Educación. El principal objetivo de la investigación, fue determinar en qué grado influye las historietas como una estrategia de modo didáctico para que los niños muestren su capacidad en los textos. El estudio se llevó a cabo en la I.E., N°56360 de Huaylluta, en el Distrito de Túpac Amaru en la Provincia de Canas en Cuzco. Su método de investigación, fue cuantitativa, con una característica de causi – experimental, se realizó el diseño en dos grupos aleatorios lo cual estuvo conformado por pre y post test, teniendo una muestra no probabilística contando con 10 estudiantes para cada caso. Concluyendo que si tiene un alto nivel de influencia y según aplicando los efectos estadísticos, muestran que si hay mejora en los aprendizajes de la producción de textos, a través de la historieta.

Benavides, M (2017), para tener el alto grado de licenciado de la Universidad Internacional SEK, Montalvo, Ecuador. El propósito principal de la presente tesis fue analizar cómo influye la práctica de valores en la conducta de los jóvenes de la Unidad Educativa Diez de Agosto de la ciudad de Montalvo, desde el periodo Julio/Agosto del 2017 para determinar un método mediante el cual se los pueda instruir en valores mediante el uso de técnicas artísticas. El lugar en donde se llevó a cabo la tesis fue en la U.E. 10 de agosto de la ciudad

de Montalvo, en el país de Ecuador. Su metodología fue de una investigación experimental, cuyo enfoque fue cuantitativo, de tipo aplicada y de nivel correlacional. La Institución Educativa Mercedario cuenta con una población de 238 jóvenes. La muestra es de 149 jóvenes. Para medir los resultados se usó el instrumento de un cuestionario. De sus conclusiones se puede decir que el comic es una pieza fundamental para la comunicación visual, ya que posee un efecto psicológico que atrae la atención de los jóvenes porque los ayuda a tener más concentración en sus tareas diarias.

Rodríguez, F (2015), para poseer el altura de licenciado de la Universidad de Huelva, España”. El objetivo de la presente tesis fue reseñar las potencialidades de las acciones educativas en la modalidad de talleres para la formación de la ciudadanía en educación de los valores interculturales a través del cómic partiendo desde los ámbitos valóricos, actitudinales y conceptuales. La tesis se llevó a cabo en España. Su metodología fue una investigación no experimental, cuyo enfoque es cuantitativo ya que fue a través de una medición, para verificar la similitud y validez del estudio, llevándolo a cabo a través de entrevistas y talleres informativos. La muestra fue de 23 personas. Se puede concluir que la investigación sobre la Educación y valores interculturales a través del cómic. El lenguaje gráfico – visual como estrategia en el Proyecto Europeo “Valori Comuni” se dio a visualizar y narrar las potencias formativas en modalidad de etapas para la alineación de las personas en instrucción de las conductas interculturales.

Edigo, E (2013), Para obtener el grado de Maestro en Educación Primaria en la Universidad de Rioja, España. El problema investigado en la presente tesis fue de ocuparse la unión de valores en el aula desde el comic como literatura, y las “aventuras de Tintín” El lugar donde se llevó a cabo la tesis fue Rioja, España. Su metodología fue la de una investigación descriptiva, de nivel correlacional, no experimental, mediante el trabajo cooperativo, se utilizó diferentes cuestionarios de evaluación continua, evaluación mediante la acción tutorial y evaluación de intervención. La población estuvo conformada por 50 estudiantes del 6to de primaria. La muestra está conformada por un total de 25 estudiantes por cada clase. Como conclusión se logró trabajar la unión de valores en el aula por intermedio de la literatura, debido a la disposición favorable que presentan los

alumnos con el contenido de “las aventuras de Tintin” los valores específicos que se trabajó fueron el respeto y la amistad.

Gómez, I (2015), para alcanzar al nivel de licenciatura en la Universidad, Bogotá, Colombia. El fin de la presente tesis fue fortalecer el desarrollo de la destreza de comprensión de lectura en inglés como lengua extranjera a través del uso del cómic como estrategia pedagógica en los estudiantes del grado 501 del colegio Antonio Nariño IED, del turno tarde. El lugar en donde se llevó a cabo la tesis fue en la institución educativa Antonio Nariño IED, en Bogotá, en el departamento de Cundinamarca, en el país de Colombia. Su metodología fue de una investigación no experimental, y de nivel correlacional. El colegio Antonio Nariño IED cuenta con una población de alrededor de 3200 estudiantes entre niñas y niños, de los cuales solo 501 se tomó en cuenta. La muestra es de 10 niños correspondientes a la edad 8 y 11 años. Para medir los resultados se utilizó múltiples técnicas como el diario de campo, la entrevista, la observación y la prueba diagnóstica. De sus conclusiones se puede decir que el cómic se revela como un recurso didáctico que atrae la atención de los estudiantes, los cautiva y genera en ellos interés por comprender su contenido, porque ayuda a través de las imágenes dadas en el comic a entender el mensaje y el dialogo que este quiere transmitirnos y así poder leer con facilidad el inglés, apoyándose de las ilustraciones.

Gavilanes, P (2018), para tener como meta el grado de licenciado. El fin de la presente tesis fue Elaborar un cortometraje 2D de la batalla final que sucedió entre Huáscar y Atahualpa por el trono y educar sobre la cultura inca a individuos de ambos sexos con un nivel socioeconómico quintiles tres a cinco con acceso a los medios, para la visualización del propósito en el Ecuador, encaminado a personas de 13 años en adelante al público objetivo al que va dirigido el proyecto. De sus conclusiones se puede decir que el estilo utilizado en el cortometraje, tuvo una buena acogida favorable ya que los encuestados argumentan que el comic en el país estadounidense de tipo Marvel tiene muchos años de posicionamiento en el mercado y por lo tanto es recibido por diferentes generaciones. En su mayoría las personas de género masculino de diferentes edades se encontraron más relacionados con el tema.

Muhajirin, M (2018), Para obtener el grado de Profesor en la Universidad Muhammadiyah Sidoarjo. El problema investigado en la presente tesis fue de que los estudiantes obtienen diferentes logros antes y después de realizar la enseñanza por medio de tiras cómicas. El lugar donde se llevó a cabo la tesis fue Indonesia. Su metodología fue la de una investigación pre experimental donde utilizo las pruebas pre-test y post-test con el objetivo de identificar la habilidad del estudiante antes y después del tratamiento. La población lo conforma un total de 36 estudiantes de 8vo grado de MTs Al-Arif Gempol. La muestra está conformada por 36 estudiantes de 8vo grado de MTs Al-Arif Gempol, es decir se estudió a toda la población. De sus conclusiones se puede decir que, el uso de las tiras cómicas como medio de actividad de aprendizaje aumenta la capacidad de redacción en los textos de los estudiantes de 8vo grado de MTs Al-Arif Gempol.

Lombard, K (2016), para obtener el título de Postgrado de la Universidad de Edimburgo. La presente tesis analiza como único medio potencial para la comunicación jerárquica y no hegemónica, estudia también como los comics se pueden aplicar para crear conocimiento emergente y multimodal, estudia las teorías semióticas y estructurales; y desarrolla el caso de una teoría de comunicación transmedial, subjetiva y deconstructiva específica del comic.

Egelström, C (2018), para obtener el grado de formación docente". El propósito de la presente tesis fue evaluar los comic books como enseñanza, la tesis se llevó a cabo en Suecia. Su metodología fue una investigación cualitativa para enseñar la creación e interpretación de significados, Se puede concluir que los comics en la teoría y en la práctica se pueden usar en clase como material alternativo para enseñar el idioma inglés, por otro lado los comic book pueden considerarse como una herramienta potencial para el uso de enseñanzas de los estudiantes.

Recine, D (2013), para obtener el grado de Master en Arte en el campo de TESOL, en la Universidad Wisconsin-River Falls. La presente tesis utilizo la teoría cognitiva y lingüística, para maximizar la efectividad del uso de los comics en TESOL, también utilizo la teoría del aprendizaje para maximizar la eficacia de los comics en TESOL. Demostrando así, que existe una diferencia significativa en la pedagogía del comic TESOL como parte de la disciplina, por lo tanto, se

recomendó a los profesores maximizar el uso de comics en TESOL, es decir, mediante su clasificación como la forma, la narrativa visual, paneles secuenciales, leyendas, entre otros, elaborado según estilo realista o estilo

Para ampliar más la investigación, tenemos como primera variable: Comic, tema en el cual se hablará en este proyecto de investigación es el comic. Según Guzmán (2011), nos dice que: El comic, o también llamado historieta, es un medio narrativo en donde se narra una historia o sucesos a través de imágenes y textos (Guzmán, 2011, p. 122). Por lo tanto, podríamos decir que el comic es la síntesis de dos tipos de elementos, los cuales serían los visuales (comprendidos mayormente por imágenes) y los textuales (comprendidos en su mayoría por palabras).

Como complemento de respaldo hacia la idea planteada por Guzmán, tenemos que Maza (2013), nos dice que: El comic se diferencia por estar constituida por una historia que es narrada a través de imágenes, palabras, símbolos, etc. mostrando un desarrollo y conclusión de esta (Maza, 2013, p. 13). Por lo que el comic es un medio narrativo y útil dentro de una historia, ya que se desarrolla de forma más efectiva a través del uso de imágenes y palabras.

De acuerdo con Guzmán (2011), nos menciona que el comic se dimensiona en dos tipos de códigos los cuales dan forma a la historia y le brindan su tan característico estilo.

El primer código empleado es el código visual. Según Guzmán (2011), nos explica que: Los códigos visuales son las que predominan dentro del comic, ya que está conformado por todos los elementos gráficos. (Guzmán, 2011, p. 123). Por lo que, aunque el comic posea un tipo de lenguaje mixto, existirá un mayor predominio de las imágenes que conforman el código visual que utiliza el comic.

Como agregación de respaldo de la idea planteada por Guzmán, obtenemos que Maza (2013), nos dice que: Los códigos visuales de un comic estarían básicamente empleados por imágenes lo cual nos cuentan

periódicamente una historia (Maza, 2013, p. 13). Por lo que el comic es un código visual es un medio en el cual a través de distintas imágenes secuenciales nos redactan una historia o suceso teniendo como resultado el mensaje que se quiere mostrar.

Dentro de los códigos visuales que existen dentro del comic tenemos la viñeta. Según Guzmán (2011), nos indica que: La viñeta es la unidad mínima dentro de la narración, pudiendo alterar su forma, aunque por lo general suele ser cuadrada o rectangular (Guzmán, 2011, p. 123). Por lo que va a depender de la ocasión o si requiere generar un mayor impacto de la escena que este mostrando o requiera crear una lectura más fluida, esta variaría su forma tradicional a otra que se adecue a lo que desea transmitir.

Otro elemento dentro de los códigos visuales del comic está el plano. Esta palabra tiene un concepto variado y uso distinto dependiendo del campo en que lo estemos empleando. Pero dentro del diseño, Guzmán (2011), nos explica que: Los planos que se emplean en el comic, son una serie de encuadres que enfocan un determinado elemento dentro de la viñeta (Guzmán, 2011, p. 123). Por lo que dentro del comic se manejarían planos como los generales, americano, planos medios, primeros planos y planos detalles ya que estos son empleados generalmente para resaltar un entorno, a un personaje o algún detalle existente dentro de la escena que muestra la viñeta.

Un elemento importante dentro de los códigos visuales son las figuras cinéticas. Estas son en teoría un tipo de ilusión óptica que crea en la vista del lector. Ya que según Guzmán (2011), nos explica que: Las figuras cinéticas son líneas o signos que expresan el movimiento o desplazamiento de una persona, objeto, entre otros (Guzmán, 2011, p. 124). Ya que el comic posee ilustraciones estáticas y no puede mostrar movimientos como lo hacen otros medios como el cine o la televisión, pero si puede expresarlo a traves de líneas o símbolos que crean una sensación de movimiento dentro de las imágenes estáticas, marcando un inicio y un final del suceso de la historia a contar.

Como anexión de respaldo de la idea mostrada por Guzmán, tenemos que Maza (2013) nos menciona que: La viñeta, planos y figuras cinéticas de un comic es un medio masivo de investigación con inicio, desarrollo y conclusión

conducido por una línea temporal donde se contrastan los antes y después de una historia (Maza, 2013, p .12). Por ello las viñetas, planos y figuras cinéticas que acompañan a un comic van de la mano con el suceso de la historia detalladamente con un antes y después.

Otro código que compone el comic es el código verbal, el cual abarca todo tipo de texto que contenga la historia, incluyendo casos especiales. Según Guzmán (2011), nos explica que: El código verbal está conformado por los diálogos y pensamientos de los personajes expresados a través de escrituras, esto incluye también a las onomatopeyas (Guzmán, 2011, p. 125). Por lo que todo tipo de dialogo o sonido que pueda ser expresado en textos escritos es parte del código verbal que emplea el comic.

Al igual que con los códigos visuales, este también posee ciertos elementos que lo conforman como el bocadillo. El cuál es la expresión textual de los diálogos entre personajes. Según Guzmán (2011), nos explica de forma más detallada que: El bocadillo es un cuadro de texto en el que se coloca de manera escrita lo que dice o piensa un personaje (Guzmán, 2011, p. 125). Los conocidos globos de dialogo serian parte de este elemento del código verbal, indicando, que está diciendo un determinado personaje dentro de una viñeta.

Como otro elemento dentro de los códigos verbales, tenemos la onomatopeya. Según Guzmán (2011), define: La expresión en forma de texto de un determinado sonido (Guzmán, 2011, p. 124). Este elemento es de gran importancia, ya que el comic puede expresar sonidos que puedan ser oídos por el lector, este debe de hacer uso de onomatopeyas para comprender cuando un sonido es generado por algún elemento dentro del comic. Por ejemplo: un *tok tok* hará entender al lector que alguien está tocando una puerta.

Un elemento importante que compone al código verbal son las letras. Ya que si son empleadas correctamente pueden transmitir más que un simple dialogo. Según Guzmán (2011), nos habla que: Las letras dependiendo del personaje y como se desarrolle el dialogo entre este y otro, puede variar tanto de tipo como de tamaño para poder resaltar el tono y el peso que está expresando dicho texto (Guzmán, 2011, p. 126). Por lo que un dialogo tranquilo podría ser expresado en letras minúsculas, pero una discusión acalorada entre

dos personajes podría ser expresando en letras mayúsculas, pudiendo resaltar la diferencia en el tono de un dialogo contando los sucesos a través de las letras.

Como añadidura de respaldo de la idea manifestada por Guzmán, obtenemos que Maza (2013), nos señala que: El código verbal es la capacidad de adaptar un estilo o lenguaje a través de las letras, bocadillos y onomatopeyas que van dentro de un comic, en representación como acompañamiento de las imágenes (Maza, 2013, p. 15). Por lo que se puede decir que el comic va en representación del uso de letras para dar contexto a la imagen, y también bocadillos y onomatopeyas para dar énfasis a las expresiones de cada escena.

Estos serían todos los elementos que comprenden el comic. Si bien existen otros elementos a tomar en consideración, estos se podrían tomar como complementos de los ya mencionados anteriormente, siendo estos partes de un comic, empleado por diversas imágenes, planos, viñetas, bocadillos y letras, expresando el dialogo de inicio a fin y lo que se quiere mostrar.

Este comic aborda un momento determinado dentro en la vida de un personaje histórico, el cual es Atahualpa cuando lucho por el trono incaico contra Huáscar, hijo de Huayna Cápac. Según Villanueva (2014), nos explica que: Atahualpa fue un personaje soberbio que tras haberse enfrentado a su hermano Huáscar, este se creyó invulnerable tras ganar la guerra y se descuidó cuando los españoles entraron a conquistar su imperio (Villanueva, 2014, p. 32). Se puede tomar a Atahualpa como un personaje que tomo malas decisiones cuando estuvo en el poder, y que actuó de forma negativa intentando alcanzar el trono imperial a toda costa.

Como refuerzo a esta idea, tenemos que Gómez (2013), nos habla que Atahualpa: Llego a convertirse en el último gobernador del Tahuantinsuyo tras derrotar a su hermano Huáscar en una guerra civil. Poco después fue capturado por los españoles en Cajamarca y luego fue estrangulado (Gómez, 2013, párr. 1). El Inca Atahualpa tras haber conseguido el poder del imperio, se vería luego capturado y asesinado por los españoles.

Durante sus últimos años de vida, Atahualpa pasó por situaciones en la cual afectarían tanto a su vida como al imperio incaico. Esta serie de eventos se divide en dos etapas: En la primera es planteado como la sucesión al trono,

la cual comprendería desde los últimos momentos del inca Huayna Cápac y la decisión de cuál de todos sus hijos se convertiría en el heredero absoluto del trono, Ninan Cuyuchi sería quien asumiría el trono después de su padre. La otra etapa es denominada como las guerras civiles incaicas, abarcando todos los sucesos y guerras internas ocurridas tanto por Huáscar como por Atahualpa en su lucha por el poder de alcanzar el trono.

Como primera etapa tenemos a la nombrada “sucesión al trono”. El cual abarcaría en los hechos ocurridos durante la muerte del anterior inca y el proceso por escoger al siguiente. Según Villanueva (2014), nos narra que: La sucesión al trono inicia cuando Huayna Cápac enferma y el poder es relegado temporalmente a la tetrarquía de orejones, mientras que se buscaba un sucesor para el trono imperial (Villanueva, 2014, p. 33). Por lo que esta primera etapa sería considerada como una etapa de transición o como un prólogo para todo lo que ocurriría después.

El primer evento sería la “tetrarquía cuzqueña”. Ya que tras la ausencia de Huayna Cápac el poder debería ser relegado a un individuo o a un grupo de personas. Según Villanueva (2014), nos narra de una forma más extensa que: La tetrarquía cusqueña se crearía como un reemplazo del Inca si este se ausentaba. Estos estarían compuestos por una junta de orejones o nobles cusqueños que asumirían el poder de forma temporal, manteniendo una comunicación continua con la inca casi diaria, gracias al servicio de los chasquis que eran los mensajeros del imperio Incaico. (Villanueva, 2014, p. 33). Mientras Huayna Cápac se había ido temporalmente del Cusco este dejaba a cargo a un grupo de personas que lo mantendría en constante comunicación.

Como segundo evento tenemos una serie de acontecimientos denominada “sucesión, enfermedad y muerte”, abarcando tres sucesos continuos que influyen uno detrás del otro. Según nos explica Villanueva (2014), que: La sucesión, enfermedad y muerte es un cambio de mando llevando así un nuevo régimen, gobernado por otra persona en donde este rija las mismas políticas y órdenes dadas según el gobierno anterior o como también decida cambiarlas e imponer sus propias reglas y esta comenzaría desde la decisión de Huayna Cápac de elegir como sucesor a su hijo Ninan Cuyuchi, siendo el indicado para sentarse en el trono incaico, llevando a cabo un imperio sin guerras

civiles y fines no lucrativos. Huayna Cápac cae enfermo de viruela en Quito, la embajada especial que era comandada por Cusi Topa Yupanqui se dirige a avisar a Ninan Cuyuchi sobre la decisión de su padre, sin embargo, este había fallecido de una grave enfermedad, la llamada enfermedad de la viruela. Cuando regresaron a Quito para comunicar la mala noticia, el inca Huayna Cápac ya había muerto (Villanueva, 2014, p. 33). Debido a que tanto Huayna Cápac como Ninan Cuyuchi habían fallecido.

Tras lo ocurrido en esta primera etapa, el puesto de inca quedaría libre para cualquiera de los otros dos herederos que existían, Atahualpa y Huáscar, en donde se iniciaría una gran tormenta imperial, la lucha por el trono. Esta etapa estaría conformada por enfrentamientos entre los dos herederos, tal y como lo explica Villanueva (2014), nos aclara que: En la etapa de la guerra civil incaica, el trono imperial ha quedado vacío, y los herederos al trono, Huáscar y Atahualpa utilizarían sus influencias para ser nombrados Incas. Esto generó que tanto simpatizantes de un bando, como de otro entraran en conflicto (Villanueva, 2014, p. 34). Algo que no se menciona mucho es que por culpa de los conflictos, otras personas que simpatizaban con uno o con otro, entraran también en disputa; defendiendo a quien debería asumir el trono. Trayendo como consecuencia guerras en las que ambos lucharían junto a su ejército.

Como primer acontecimiento ocurrido dentro de la etapa de guerras incaicas, tenemos la “contienda política”. Según Herminia (2013), nos dice que corresponde a dos grupos de personas enfrentados entre sí, buscando un propio beneficio y buscarían apoyo en el pueblo en su camino al trono. Según Villanueva (2014), nos narra detalladamente que: En el momento en que se transportaba la momia de Huayna Cápac hacia el Cusco, Atahualpa decidió quedarse sospechosamente junto con un grupo de nobles en Quito. En resumen, podemos ver como Atahualpa comienza a actuar, mientras que Huáscar al ver esto pierde totalmente la confianza hacia su hermano y realiza un acto que comenzaría creando un odio hacia él, por parte del pueblo.

Este conflicto continuaría en un suceso llamado “la lucha de panacas”. Según Herminia (2013), nos dice que un “panaca” era conformado por toda la descendencia de la monarquía encargándose de mantener las posesiones del inca y de llevar a cabo ceremonias en conmemoración al fallecido, cuidando así

sus bienes. Es ahí en donde comenzarían las primeras discusiones y provocaciones entre los dos herederos. Según Villanueva (2014), nos explica de manera más extensa que: “La lucha de panacas” empezaría por Atahualpa, quien construiría diversos edificios públicos imperiales, esto sería visto de distintas formas por la población, surgiendo simpatizantes de Huáscar que tomaban los actos de Atahualpa como traición, y los simpatizantes de Atahualpa que lo tomaban como una prueba de que a diferencia de Huáscar, este si actuaba en beneficio del imperio. Atahualpa, quien contaba con la simpatía de los militares, mando obsequios a su hermano, quien contestó de manera negativa, ejecutando al mensajero y reenviando prendas y joyas femeninas (Villanueva, 2014, p. 34). Es en este momento donde comienza a surgir los primeros rechazos del pueblo, así como también el conflicto entre Huáscar y Atahualpa debido a las provocaciones que realizaba uno contra el otro.

Como siguiente suceso se muestra la “guerra, leyenda y mitología”. Trayendo consigo provocaciones por parte de los dos hermanos en las primeras guerras civiles. Según Herminia (2013), nos dice que una guerra civil se da cuando hay un conflicto armado entre dos partidarios de un mismo país en donde ambos tienen ideologías diferentes de gobierno y luchan entre sí, es ahí donde se daría inicio a una serie de guerras civiles dentro del imperio. Según Villanueva (2014), nos narra detalladamente los acontecimientos ocurridos, expresando que: Los generales que estaban del bando de Atahualpa lo convencieron de que hiciera pública su rebelión contra Huáscar e iniciaran un ataque. Cabe destacar la ingeniosa táctica de Atahualpa de haber usado su primera derrota, a su favor dándole aires místicos a su persona cuando consiguió escapar, aumentando la fuerza de su ejército e intimidando al bando contrario.

Un problema que surgió mientras que la rebelión de Atahualpa comenzaba a crecer, es el hecho que “Huáscar Inca no mostraba liderazgo”. Según Gomez (2012), El liderazgo es la capacidad de una persona que se desarrolla para influir y motivar en un grupo de personas a que logren sus metas. Esto jugó mucho en su contra ya que perdía el apoyo del pueblo y de sus propios simpatizantes. Según Villanueva (2014), nos narra que: A pesar de que Huáscar había sido elegido inca por la nobleza, este como gobernante era pusilánime, violento, cruel y desatinado, lo que provoco que ni los militares ni la clase

dirigente lo respetara. A parte de ello, Huáscar comenzó a faltar el respeto a varias tradiciones del imperio y a realizar reformas que ofendían a los “panacas”. Estos actos generaron odio por parte de la población hacia Huáscar (Villanueva, 2014, p. 36). Esto demuestra como un gobernante que no respeta a su patria ni a sus ciudadanos va ganando el odio de este. Las acciones de Huáscar causaron que todos sus simpatizantes comenzaran a ponerse en su contra, y a considerar la rebelión de Atahualpa como algo necesario para el imperio.

A pesar de estas dificultades, Huáscar realizaría su siguiente movimiento, el cual es denominado como la “campaña norteña”. Según Herminia (2013), nos dice que una campaña es el inicio de planificación de una guerra con el objetivo de conquistar un pueblo. Este consistió en como las tropas huascaristas fueron desplegados hacia Tumipampa en la región de Ancash. Según Villanueva (2014), nos narra que: Cuando Huáscar manda sus tropas hacia Tumipampa en la denominada campaña norteña, estos se enfrentan contra las tropas de Atahualpa. Las tropas huascaristas son derrotados y tomados como prisioneros (Villanueva, 2014, p. 36). Es en este momento, donde se aprecia como Atahualpa comienza a tener mayor fuerza que Huáscar, habiendo podido contrarrestar a una parte de su ejército.

Debido a lo acontecido en Tumipampa, Huáscar realizaría un nuevo despliegue militar denominado como la campaña de la “sierra central”, en donde varias tropas de Huáscar partirían hacia el norte para frenar el avance de Atahualpa. Según Villanueva (2014), nos detalla que: El ejército huascarista saldría del Cusco en dirección al norte para interceptar al ejército de Atahualpa, perdiendo contra ellos en Caxabamba. El general Huanca Auqui reorganizaría de nuevo el ejército huascarista, perdiendo en las batallas de Cocha Huaila (Huancabamba- Huambo), Pumpu (meseta de Bombón), Jauja (valle del Mantaro) y Vilcas (Ayacucho) (Villanueva, 2014, p. 37). Debido a que el despliegue militar de Huáscar hacia Caxabamba fracasó, las tropas de Atahualpa avanzarían sin problemas hacia el Cusco.

Como consecuencia de sus anteriores derrotas, Huáscar solo le quedo a tomar una decisión, la cual es denominada como la “defensa de la capital imperial” del Cuzco. Según Herminia (2013), define imperio como: Un estado que abarca varias naciones el cual fue obtenido a través de la fuerza humana y no

por el voluntariado del pueblo. Huáscar dividió a su ejército en tres frentes, los cuales cumplirían la función de defender la ciudad, otra de hacer retroceder a las tropas enemigas, y por último la otra se encargaría de atacar al enemigo por sorpresa (Villanueva, 2014, p. 37). Cabe destacar que, a pesar de tener la balanza en contra suya, Huáscar demostró un poco de liderazgo al organizar correctamente a su ejército para contener y emboscar a las tropas de Atahualpa que se encontraban en Cajamarca.

El suceso denominado como la Guanaco pampa, distrito de Tambobamba, provincia de Cota bamba, ubicado en la región de Apurímac, no es más que el primer encuentro entre ambos ejércitos por la “defensa y/o conquista de la capital”. Según Villanueva (2014), nos narra que: Los dos ejércitos se encontraron en Guanacopampa comenzando su encarnizada batalla, esta tuvo una duración de todo un día hasta que al anochecer los ejércitos comenzaron a replegarse a una colina cercana, Huáscar aprovecharía la ocasión para provocar un incendio en la hierba cerca en la que murieron muchos soldados atahualpistas, lo que obligó a que se retiraran cruzando el río Cotabambas. Al día siguiente, se ejecuta una emboscada a Huáscar, llegando a tomarlo como prisionero y se logra derrotarlo. (Villanueva, 2014, p. 38). A pesar de que, en un principio, Huáscar tuvo una ventaja en el combate a la hora de quemar al ejército atahualpista, este comete un grave error que no solo le cuesta la derrota, sino que lo llegan a capturar.

Como desenlace de esta segunda etapa tenemos a la llamada “toma de la ciudad imperial en el Cuzco”. Es ahí donde el ejército de Atahualpa logra ingresar a la ciudad, ganando la batalla. Según Villanueva (2014), nos detalla que: Las tropas atahualpistas avanzaron hacia en Cusco. Tomando la ciudad sin ningún contratiempo. Atahualpa, enaltecido por su victoria, decide castigar a los partidarios de Huáscar y aniquilar a todo el linaje e integrantes del panaca de la forma más vil que existía en esos tiempos (Villanueva, 2014, p. 38). Al haber conseguido su victoria, Atahualpa es dominado por el ego y la soberbia, no solo pidiendo que lo adoren sino castigando y ejecutando de la forma más cruel posible a todos aquellos que se le opusieron y a quienes fueran parientes de estos.

Como siguiente autor de respaldo a la teoría de Villanueva, tenemos a Pizarro (2010), en donde nos menciona que Huáscar en un comienzo consiguió mucho éxito, pudiendo capturar a Atahualpa, en donde finalmente se escaparía. Posteriormente el ejército de Atahualpa logró triunfar y vencer a su hermano en la ciudad imperial, en donde fue prisionero y obligado a presenciar toda la destrucción, (Pizarro 2010, párr.4). Se entiende que en base a la teoría contada, Huáscar sería vencido finalmente por su hermano.

Como autor de escudo a las teorías mencionadas anteriormente, tenemos a, Portillo (2009), nos habla acerca de la guerra que tuvieron que pasar ambos hermanos por su lucha de alcanzar el trono incaico, es por ello que todo partiría desde la muerte del Inca Huayna Cápac y la rivalidad que se tendrían los herederos de su trono, aquí Atahualpa demostraría deslealtad y Huáscar enfurecido ante ello, iniciaría una guerra, (Portillo, 2009, párr.6). Posteriormente Huáscar se revela, logrando derrotar a los huestes de su hermano en la batalla de Tumipampa, pero el mismo comete un error y es agarrado prisionero por su hermano, en donde finalmente sería el fin de los caminos para Huáscar y esto se vería reflejado con su muerte, (Portillo, 2009, párr.7). Se puede decir que ambos lucharon entre sí para conseguir sus propios objetivos, y todo terminaría con la llegada de los españoles, a territorio peruano.

En esta parte de la historia, tenemos a Rodríguez (2016), aquí el teórico nos dice que tras la derrota de Huáscar, Atahualpa lo tomaría como prisionero y lo mataría de una forma muy horrenda, matando a sus familiares ante los ojos de él, todo ello sucedió en la batalla de Cotabamba, (Rodríguez, prr.28). Es por ello que tras la derrota, Atahualpa se dirigiría al Cusco para alardear su victoria, y no se esperaba lo peor con la llegada de los Españoles a conquistar tierras peruanas.

Como teórico de respaldo a todas las teorías mencionadas con anterioridad, tenemos a, DHWTY (2015), aquí el autor indica que esta sería la final de la guerra entre ambos hermanos y la creación de un nuevo imperio, (DHWTY, 2015, prr.9), esta parte de la historia se vería afectada con la caída de Huáscar y el triunfo de Atahualpa, y el final de las guerras y nuevas conquistas europeas a nuestro territorio incaico.

De esta forma culminaría la disputa por el trono imperial, teniendo como ganador de la contienda a Atahualpa. Luego de toda la campaña militar que se trató anteriormente, Atahualpa reclamaría el trono del imperio Inca, pero desconociendo lo que aún le vendría por delante.

En este proyecto se aborda el problema social de la falta de valores morales. Según Cruz (2008), nos explica que: Los valores morales poseen una amplitud en donde abarcan, otros como los valores éticos, religiosos, cívicos, vitales, científicos y jurídicos (Cruz, 2008, p. 109). En palabras más sencillas podemos decir que el valor moral son aquellos valores que optamos en un determinado entorno.

Otro autor que nos explica de la importancia de los valores morales son Fernández, Delgado, y López (2013), los cuales nos dicen que: La importancia de los valores morales consiste en su factor motivador dentro de las acciones y el comportamiento del ser humano, generando un sentido de identidad con el individuo (Fernández, Delgado, y López, 2013, p. 341). En donde los valores morales no solo contribuirían a que el comportamiento de las personas mejore, sino que estos también adoptan una nueva y mejor identidad.

Dentro del grupo de valores morales, existen una serie de factores. Según Cruz (2008), nos dice que: Los valores son morales cuando poseen ciertos factores característicos (Cruz, 2008, p. 109).

Como primer factor a tomar en cuenta tenemos a la “libertad humana”. La cual refiere a como esta se convierte en algo voluntario. Según Cruz (2008), nos explica que: La libertad exige que para que un valor sea moral este debe de ser practicado por elección propia del individuo (Cruz, 2008, p. 109). En resumen, este debe ser escogido de manera voluntaria y ser practicada en la vida de la persona por elección propia.

Como segundo factor tenemos a la “universalidad”. El cual hace referencia a la versatilidad que tienen estos valores. Según Cruz (2008), lo describe: La universalidad como capacidad y/o facilidad que poseen los valores para que puedan ser ejercidos por cualquier ser humano (Cruz, 2008, p. 109). Por lo que ningún valor estaría sujeto al carácter de una persona, sino que este es necesario para que la misma pueda complementar el suyo.

La CNDH, México (2016), nos refiere que el principio de universalidad, para todas las personas, son derechos humanos que corresponden a todos, forjando valores en sí mismos, dándoles derechos y libertades a la personas, en donde no se clasifique ni el género ni la edad, (CNDH México, 2016,p.9), es por ello que nos menciona que todo principio en base a derechos humanos es un progreso para lograr el pleno cumplimiento en uno mismo como derechos civiles y políticos ,(CNDH, México, 2016,p.11), tal es así que todo parte de la universalidad de todos los seres humanos y su valor defendiendo su valor cultural y social.

Como último factor tenemos a la “humanidad”. El propio nombre refiere claramente a lo que significa, y estos valores son propios de los humanos. Según Cruz (2008), nos explica que: La humanidad consiste en que los valores son aquellos que nos dotan la humanidad, por lo que no nos disminuye, sino que nos complementa (Cruz, 2008, p. 109). Por lo que este factor limitaría a que los valores únicamente podrían ser practicados por los humanos.

Como sujeto de respaldo de la representación planteada por Cruz, tenemos que, Fernández, Delgado, y López (2013), nos dicen que: los valores son la significancia propia de la libertad humana y de poder decidir lo bueno y malo, a su vez nos menciona la humanidad como valores propios de cada ser (Fernández, Delgado, y López, 2013, p. 340 – 341) Es por ello que todo ser humano tiene valores propios que conllevan a complementar una buena práctica.

Otro punto a tener en cuenta dentro de los valores morales es la distinción de valores. Ya que según Cruz (2008), nos explica: La distinción de valores como aquellos aspectos que distinguen de manera práctica a los valores morales (Cruz, 2008, p. 110). Por lo que un valor requiere de ciertos importantes aspectos para que pueda diferenciarse de otros que no son considerados como morales.

Como primer punto a tener en cuenta dentro de la distinción de valores es la doble moral. El cual es un aspecto que se toma en cuenta y debe ser practicado. Según Cruz (2008), nos explica que: La doble moral es un rasgo que se da cuando un valor es llevado a un extremo, esta deja de ser un valor y se vuelve una característica negativa de la persona (Cruz, 2008, p. 110). Este punto

hace mención a como el mismo puede ser malinterpretado y expresado de forma errónea, volviéndose lo contrario a lo que se desea ser.

Como siguiente punto tenemos la “exigencia” la cual en términos sencillos, Para ejemplificar el caso, citamos a Cruz (2008), quien nos dice que: La exigencia que pide cada valor moral depende enteramente de la voluntad que ejerce en el individuo (Cruz, 2008, p. 110). Este aspecto nos aclara que cada valor demanda de cierta forma, que optemos por una actitud determinada.

Como último punto tenemos la “justicia”. El cual aparte de ser un valor, es un aspecto que se debe cumplir. Según Cruz (2008), nos explica de forma breve como: La justicia demanda que se actúe de acuerdo a lo que el valor exige afrontando las consecuencias positivas o negativas que genere en los demás (Cruz, 2008, p. 110). Este punto nos menciona que debemos ser consecuentes ante los efectos que puedan tener nuestra actitud o valor, ya que no siempre será igual en todos los casos donde se practique.

Como vinculo de respaldo de la idea planteada por Cruz, tenemos que Fernández, Delgado y López (2013), nos dicen que: La justicia, difiere todo acto que demande la transparencia de los valores en los ciudadanos (Fernández, Delgado y López, 2013, p, 337) Por ello nos indican que debemos ser claros ante el cumplimiento de valores.

Según Rodríguez (2016), una estrategia para aprender valores culturales es mediante los Cómics, ya que permite afrontar con éxito la convivencia y la cohesión social (p. 19). Se considera como recurso motivador para los alumnos la comprensión de las imágenes, para nuestro caso, imágenes secuenciales con guiones y dibujos animados (p. 29).

Por otro lado, MERÇ, A (2013), desarrollo un estudio para analizar los efectos de tiras cómicas en la comprensión de lectora de alumnos de inglés, como lengua extranjera, obteniendo como resultado la demostración de la teoría de codificación dual (DCT), es decir los estudiantes obtienen mejor comprensión de lectora, si es acompañado de imágenes (p.54), la investigación se realizó a 167 estudiantes de la escuela de idiomas extranjeros de la Universidad de Anadolu, Turkia (p.58).

Barbosa, A. Tavares, G. & Kruta, A (2017), realizaron una investigación cuyo objetivo es “evaluar el uso del cómic como estrategia de enseñanza activa en el aprendizaje de los estudiantes de un programa de licenciatura en administración” (p. 41) obteniendo como resultado que la aplicación de comic en la enseñanza puede mejorar el desarrollo de competencias del estudiante como la innovación, flexibilidad, reducción de brechas entre teoría-practica, creatividad (p. 41).

Ratna, J. Agustini, N. & Hafiar, H (2020), publicaron un estudio sobre “la educación del personaje basada en medios digitales comic” (p. 107). El presente estudio se realizó a los estudiantes de 4to grado de una escuela de primaria en Bandung, Indonesia. El objetivo de investigación fue elaborar medios cómicos basados en personajes, identificando la viabilidad y eficacia de estos medios; concluyendo que “los comics de alfabetización basados en personajes se convierten en la principal opción para construir valores educativos positivos entre los estudiantes de la escuela primaria” (p. 107).

Aini, Z (2018), realizó una investigación sobre “La eficacia de usar tiras cómicas para aumentar la comprensión de lectura de los estudiantes para el octavo grado de SMPN 1 Pundong” (p. 239), donde se demostró que la utilización de los comic strip son más eficaces que los medios tradicionales para incrementar la comprensión de lectura. La investigación se realizó en Bantul, Yogyakarta, Indonesia, fue de tipo cuasi – experimental conformada por 2 grupos (grupo control y grupo experimental) asimismo se identificaron la variable dependiente (comprensión de lectora) y la variable independiente (uso de tira cómica). Bajo la prueba estadística del ANCOVA se demostró que existe una relación significativa entre el uso de tiras cómicas y la comprensión de lectura (p. 239).

Putri, R. Fida, R. & Wasis (2018), Realizaron una investigación sobre el desarrollo de “la educación cómica en biología con comparación y Método de aprendizaje por contraste (CaC) para mejorar los Literatura” (p. 1). En la investigación cuantitativa se utilizó herramienta estadística como el cuestionario estructurado pre-test y post-test, donde se obtuvo como conclusiones a) con el comic de biología se mejoró el aprendizaje de alfabetización, b) respuesta positiva por parte de los estudiantes lo que llevo como consecuencia un mejor

entendimiento de la biología. Finalmente se puede decir que el uso del comic en la enseñanza biológica aumenta el entendimiento de la misma y por lo tanto se puede utilizar como alternativa de aprendizaje.

Suyanto, T., Wahyudi, A., Sigit, B. & Handini R (2019), En la publicación que realizaron fue sobre la “Efectividad del aprendizaje basado en el cómic en Pancasila y la educación cívica en la escuela inclusiva” (p. 1) se realizó debido a que identificaron un problema en el aprendizaje de los niños como el aburrimiento y el poco interés en aprender la asignatura Pancasila y Educación Cívica, para lo cual desarrollaron una investigación cuantitativa, con técnicas de recolección de datos (cuestionario estructurado) dicha investigación demuestra que existe mayor efectividad en el aprendizaje de la asignatura Pancasila y Educación Cívica al aplicar los comics en el proceso de aprendizaje para niños de 3ro, 4to y 5to grado de primaria con dificultades de aprendizaje en Mojokerto (p. 1).

La investigación de Bolton, C (2013), presenta el estudio “Conectarse a través de los cómics: ampliar las oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje” (p. 389), identifico el problema que enfrentan los estudiantes con el aprendizaje de contenidos abstractos, por lo tanto utilizo el estudio descriptivo que concluye como el uso los comics puede simplificar de manera significativa el aprendizaje de los estudiantes, para ello el papel de la psicología educativa juega un rol muy importante, al finalizar el experimento muchos alumnos mencionaron la satisfacción que tenían por las estrategias y objetivos del curso brindado utilizando los comics (p. 394).

Spiegel, A., McQuillan, J., Halpin, P., Matuk, C. & Diamond, J (2013), En su publicación sobre “Involucrar a los adolescentes con la ciencia a través de los cómics” identificaron un gran potencial educativo que existe con el uso de los comics, ya que de los resultados obtenidos identificaron que el uso de los comics llamó la atención a más jóvenes que no se sentían identificados con la ciencia. Con estos resultados obtenidos, recomiendan que se comuniquen a los jóvenes con enfoques creativos como los comics para la educación científica informal.

McNicol, S (2016), realizó una investigación sobre “El potencial de los cómics educativos como medio de información sobre la salud” (p. 20) se

realizaron entrevistas semi estructuradas a estudiantes universitarios que tenían algún tipo de condición de salud, obteniendo como resultado el valor que genera los comics como formato en la información sobre la salud, dicha investigación comenta que sería una gran oportunidad en aprovechar el uso de los comics en entornos sanitarios.

Muzumdar, J (2016), Realizo una investigación secundaria sobre “Una descripción general de los cómics como herramienta educativa y sus implicaciones para la farmacia” (p. 1), utilizaron los comics como una herramienta pedagógica para transmitir a los estudiantes que el aprendizaje puede ser divertido. De la presente investigación concluyeron que el uso de los comics puede ser una herramienta educativa innovadora y participativa, asimismo se menciona que las historietas pueden ayudar significativamente a los estudiantes con el aprendizaje de farmacia (p. 1).

III. MÉTODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de investigación

El diseño de esta investigación está compuesto por un planteamiento y realización basada en la hipótesis. La siguiente investigación es de diseño no experimental ya que según Hernández (2014) nos dice que: En esta investigación se estudia la relación que existe entre dos variables sin alterar su estado natural en la modificación de las mismas. (Hernández, 2014, p. 153). Por lo tanto, la investigación se considera de diseño no experimental debido a que las variables de estudio no serán manipuladas intelectualmente.

El enfoque que ha sido empleado para esta investigación es el cuantitativo ya que según Hernández (2014), nos explica que: Se considera cuantitativo cuando el objetivo es confirmar o determinar el comportamiento de una determinada población. (Hernández, 2014, p. 10). Por lo tanto, esta investigación utilizó un enfoque cuantitativo y las variables solo serán observadas midiendo después los resultados de las mismas.

El nivel de investigación es correlacional ya que Hernández (2014) nos dice que: Se considera correlacional cuando se estudia las relaciones que posee una variable con otra variable, dicha relación puede ser explicada a través de una hipótesis. (Hernández, 2014, p. 158). Por lo que el nivel de esta investigación será correlacional porque se analizará la relación de las dos variables planteando una hipótesis.

Es de tipo aplicada ya que su objetivo es resolver un problema práctico, generando así, aportes hacia el conocimiento científico a través de un punto de vista teórico.

En conclusión, podemos concluir que esta es una investigación no experimental, cuyo enfoque es cuantitativo, de nivel correlacional y de tipo aplicada.

3.2. Variables, operacionalización

A continuación, se presenta las siguientes variables de investigación

Tabla N° 1: *Identificación de variables*

	VARIABLES	NATURALEZA	ESCALA	RELACIÓN
V1	El comic sobre Atahualpa	Cualitativa	Nominal	Independiente
V2	Valor moral	Cualitativa	Nominal	Independiente

Fuente: Elaboración propia

Variable 1: El comic sobre Atahualpa

Según Guzmán (2011), nos refiere que el comic es un texto narrativo que va acompañado de una línea de tiempo con imágenes secuenciales ilustradas que relatan una historia o suceso, y este es acompañado con viñetas, planos y figuras cinéticas. Así mismo se relata a través de una línea secuencial los hechos y sucesos más importantes en el camino hacia al trono del Imperio Incaico en la guerra entre Atahualpa y Huáscar, después de la muerte de Huayna Cápac (Villanueva, 2014, p. 33).

Variable 2: Valor moral

Según Cruz (2008), nos indica que los valores morales son denominados valores que relacionan a la ética, religiosidad, cívicos y jurídicos y estos están asociados con aquellas actitudes que elegimos en un determinado círculo social.

De la misma forma la primera variable está conformada por:

- Código Visual
 - Viñeta
 - Planos
 - Figuras cinéticas
- Código Verbal
 - El bocadillo
 - La onomatopeya
 - Letras
- La sucesión al trono
 - Tetrarquía Cusqueña
 - Sucesión, enfermedad y muerte
- La guerra Civil Incaica
 - La contienda Política
 - La lucha de los Panacas
 - Guerra leyenda y mitología
 - Huáscar Inca no mostraba liderazgo
 - La Campaña norteña
 - Campaña de la Sierra Central
 - Defensa de la Capital Imperial
 - Guanacopampa
 - Toma de la Ciudad Imperial

De la misma forma la segunda variable está conformada por:

- Factores
 - Libertad Humana
 - Universalidad
 - Humanidad
- Distinción de valores
 - Doble moral

- Exigencia
- Justicia

La matriz proporciona todo el proceso de nuestra investigación que va partiendo de las variables (véase en el anexo N°1).

3.3. Población, muestra y muestreo

La población de nuestro estudio está compuesto por 150 estudiantes de 4to y 5to de secundaria, correspondientes a las secciones de la A hasta la F, de I.E., Lima, 2020. Así mismo podemos decir que la población que fue elegida para este proyecto cumple con todas las condiciones de estar totalmente definida, ya que según Hernández (2014), define la población como: Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones. (Hernández, 2014, p. 174).

La muestra está dividido en un subgrupo que se encuentra dentro de la población, por ello se relaciona con los mismos atributos (Hernández et al., 2014, p.175). El presente estudio de investigación con una población finita, está conformado por una muestra de 108 estudiantes de 4to y 5to de secundaria, correspondientes a la sección que parte desde la A hasta la F, de la I.E., Lima, 2020.

Por otro lado, se utilizó un muestreo probabilístico, ya que según Hernández (2014) nos lo define como un: Subgrupo de la población en el que todos los elementos tienen la misma posibilidad de ser elegidos. (Hernández, 2014, p. 175). Por lo tanto, debido a que todos los elementos de la población poseen la probabilidad de ser escogidos para esta investigación, es que es considerada probabilística, el cual se busca identificar la relación que existe entre el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.

Por otra parte, dentro del muestreo probabilístico, tenemos el muestreo aleatorio simple lo cual se utilizó en el proyecto de investigación y nos dice que se define como la función de probabilidad independiente entre ambas variables, lo cual la población de estudio puede ser infinita o finita según el estudio a realizar

y es el que más se utiliza en la estadística inferencial. (Hernández, 2014, p. 185). Es por ello que en este trabajo de investigación se buscó identificar la relación que hay entre las dos variables de estudio, el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Para el presente trabajo de investigación se ha utilizado la encuesta como técnica de recolección de datos. Dicha encuesta consta de 23 preguntas y emplea la escala de Likert, en la que las alternativas son politómicas. Las alternativas miden si la encuesta está en desacuerdo o de acuerdo a lo planteado en las preguntas teniendo 1 como valor mínimo y 5 como valor máximo, así mismo estuvo constituido por 17 preguntas para la primera variable y 6 preguntas para la segunda variable, por lo tanto, el nivel de valoración será de la siguiente manera, 5= Totalmente de acuerdo, 4= De acuerdo, 3= Ni en desacuerdo, ni de acuerdo, 2= En desacuerdo, 1= Totalmente en Desacuerdo.

Esta encuesta ha sido validada mediante una ficha de validación aplicada por tres expertos en el tema.

Para la medición de la confiabilidad de los resultados de la encuesta se aplicó un coeficiente de consistencia interna, también conocido como Alfa de Cronbach. Dependiendo del resultado que se obtenga de este coeficiente determinara si los resultados son confiables o si de lo contrario se deberá de realizar otra prueba.

3.5. Procedimientos

Para que la tesis se lleve a cabo de manera exitosa, se empezó buscando información de significados de las dos variables, cómic y valores morales, apoyándome de autores que respaldan estas variables con investigaciones previas, tenemos autores con fundamentos teóricos de Guzmán (2011), Maza (2013), Villanueva (2014), Gómez (2013), Herminia (2013) ,Cruz (2008) y Fernández, Delgado y López (2013), que nos hablan a más detalle del proyecto

de investigación en base a las dos variables ya mencionadas, seguido de ello se pensó en llevar a cabo este proyecto en una I.E, Lima, 2020 , lo cual se habló con la directora de dicha I.E. para obtener su permiso y autorización de poder realizar una encuesta a los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020, sobre un comic del Inca Atahualpa y su valor moral. Debido a la pandemia todo se realizó vía aplicativo zoom, dicho aplicativo nos permite comunicarnos con otras personas por video, el cuestionario que fue subido a Google para que los estudiantes respondan virtualmente fue de enfoque cuantitativo y estuvo compuesto por 23 preguntas según la escala de Likert, a su vez también la investigación fue correlacional y de tipo aplicada.

Posteriormente se recopiló los datos en un Excel para el procesamiento estadístico en SPSS versión 23, donde a través de las pruebas estadísticas de Chi- cuadrado se pudo confirmar el planteamiento tanto de la hipótesis general como las hipótesis específicas, seguido de ello también se obtuvo los gráficos y tablas.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para poder analizar los datos obtenidos de esta encuesta se hizo uso del programa estadístico IBM SPSS Statistics versión 23. Este programa sirve para poder organizar los datos obtenidos de las encuestas y poder realizar operaciones y gráficos con estos datos. Para esta investigación se empleará el SPSS Statistics versión 23 para poder calcular el Alfa de Cronbach, así como también el Chi Cuadrado. También será empleado para poder obtener cuadros de frecuencia y gráficos de barras de cada pregunta de la encuesta, para poder recolectar la base de datos, se encuestó a 108 estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.

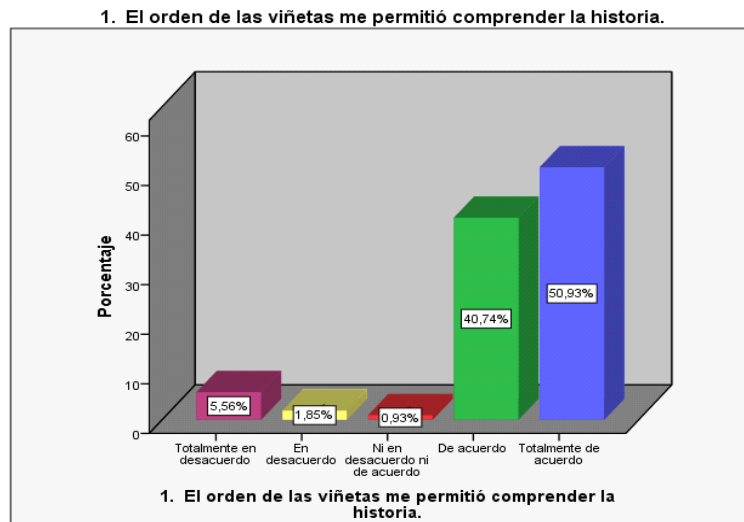
Análisis Descriptivo

Variable 01: Cómic sobre Atahualpa

Dimensión 01: Código Visual

Gráfico N°1: Viñeta

01. El orden de las viñetas me permitió comprender la historia.



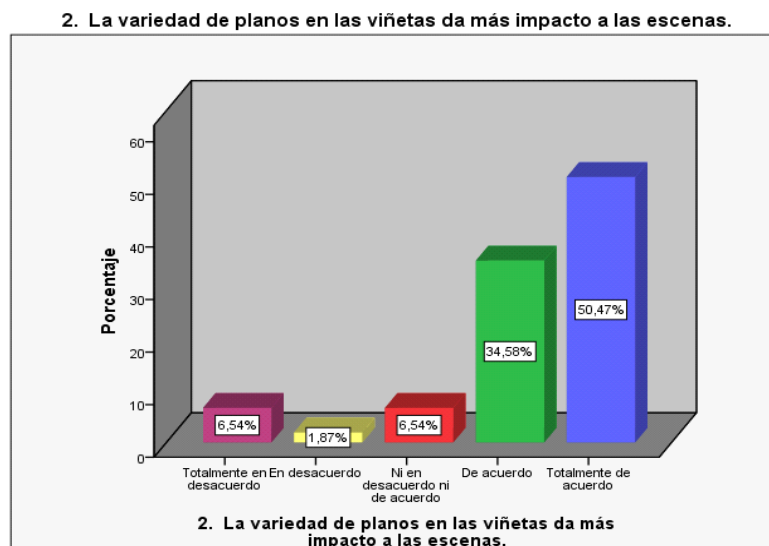
Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Figura 1 Gráfico de barras del orden de las viñetas me permitió comprender la historia

Interpretación: De los 108 encuestados, 50.93% respondió totalmente de acuerdo, 40.74% respondió de acuerdo, el 0.93% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el orden de las viñetas me permitió comprender la historia.

Gráfico N°2: Los Planos

02. La variedad de planos en las viñetas da más impacto a las escenas.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Figura 2 Gráfico de barras de la variedad de planos en las viñetas da más impacto a las escenas

Interpretación: De los 108 encuestados, 50.47% respondió totalmente de acuerdo, 34.58% respondió de acuerdo, el 6.54% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre la variedad de planos en las viñetas da más impacto a las escenas.

Gráfico N°3: Figuras Cinéticas

03. Las líneas que acompañan a los movimientos de los personajes hacen que estos se vean más impactantes.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Figura 3 Gráfico de barras de las líneas que acompañan a los movimientos de los personajes hacen que estos se vean más impactantes

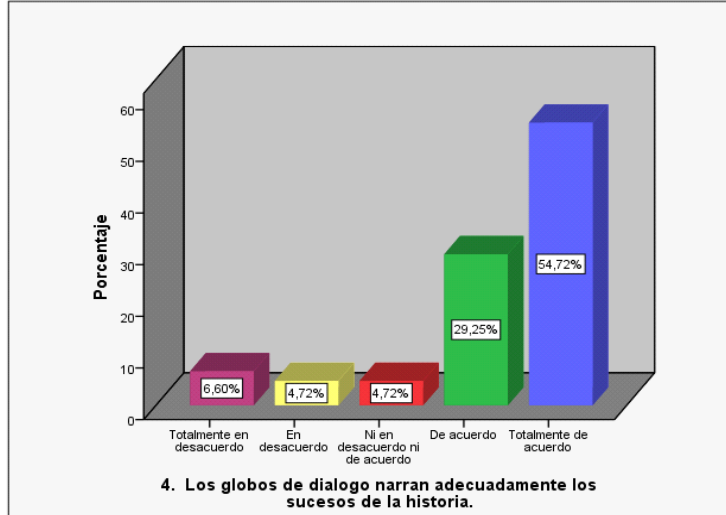
Interpretación: De los 108 encuestados, 47.66% respondió totalmente de acuerdo, 39.25% respondió de acuerdo, el 6.54% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre las líneas que acompañan a los movimientos de los personajes hacen que estos se vean más impactantes.

Dimensión 02: Código verbal

Gráfico N°4: El bocadillo

04. Los globos de dialogo narran adecuadamente los sucesos de la historia.

4. Los globos de dialogo narran adecuadamente los sucesos de la historia.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

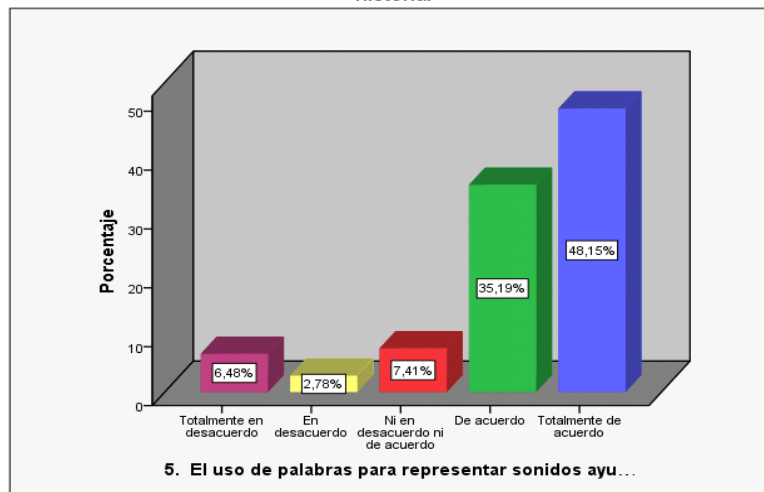
Figura 4 Gráfico de barras de los globos de dialogo narran adecuadamente los sucesos de la historia

Interpretación: De los 108 encuestados, 54.72% respondió totalmente de acuerdo, 29.25% respondió de acuerdo, el 4.72% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre los globos de diálogo narran adecuadamente los sucesos de la historia.

Gráfico N° 5: La Onomatopeya

05. El uso de palabras para representar sonidos ayuda a comprender mejor la historia.

5. El uso de palabras para representar sonidos ayuda a comprender mejor la historia.



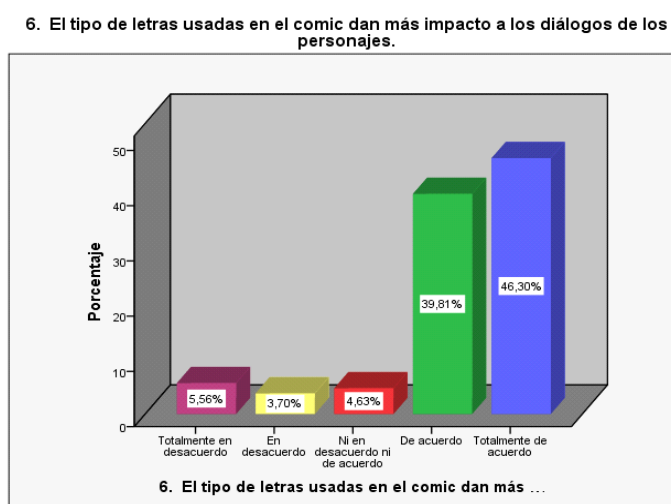
Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Figura 5 Gráfico de barras del uso de palabras para representar sonidos ayuda a comprender mejor la historia

Interpretación: De los 108 encuestados, 48.15% respondió totalmente de acuerdo, 35.19% respondió de acuerdo, el 7.41% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el uso de palabras para representar sonidos ayuda a comprender mejor la historia.

Gráfico N°6: Letras

06. El tipo de letras usadas en el comic dan más impacto a los diálogos de los personajes.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Figura 6 Gráfico de barras del tipo de letras usadas en el comic dan más impacto a los diálogos de los personajes.

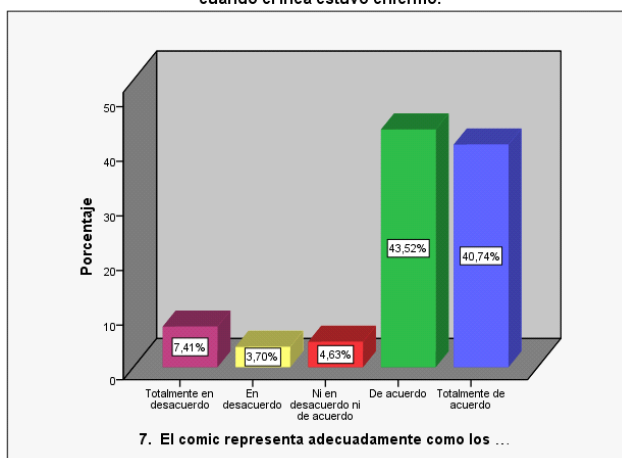
Interpretación: De los 108 encuestados, 46.30% respondió totalmente de acuerdo, 38.81% respondió de acuerdo, el 4.63% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el tipo de letras usadas en el comic dan más impacto a los diálogos de los personajes.

Dimensión 03: La sucesión al trono

Gráfico N°7: Tetrarquía Cusqueña

07. El comic representa adecuadamente como los nobles asumían el poder cuando el inca estuvo enfermo.

7. El comic representa adecuadamente como los nobles asumían el poder cuando el inca estuvo enfermo.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

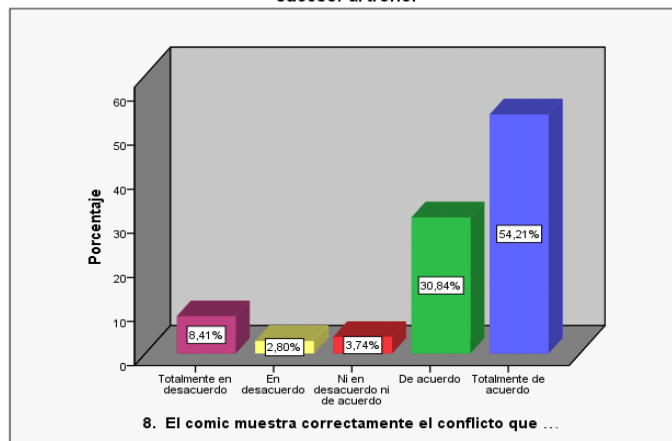
Figura 7 Gráfico de barras del comic representa adecuadamente como los nobles asumían el poder cuando el inca estuvo enfermo

Interpretación: De los 108 encuestados, 40.74% respondió totalmente de acuerdo, 43.52% respondió de acuerdo, el 4.63% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic representa adecuadamente como los nobles asumían el poder cuando el inca estuvo enfermo.

Gráfico N°8: Sucesión, enfermedad y muerte

08. El comic muestra correctamente el conflicto que hubo por encontrar un sucesor al trono.

8. El comic muestra correctamente el conflicto que hubo por encontrar un sucesor al trono.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

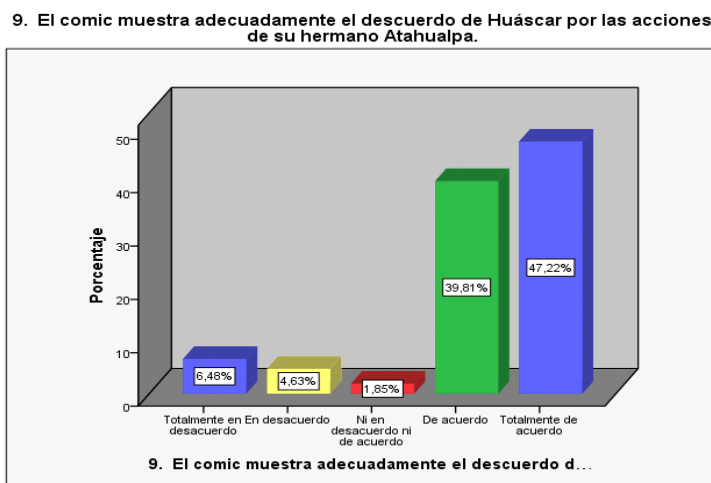
Figura 8 Gráfico de barras del comic muestra correctamente el conflicto que hubo por encontrar un sucesor al trono

Interpretación: De los 108 encuestados, 54.21% respondió totalmente de acuerdo, 30.84% respondió de acuerdo, el 3.74% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra correctamente el conflicto que hubo por encontrar un sucesor al trono.

Dimensión 04: La guerra Civil Incaica

Gráfico N°9: La Contienda Política

09. El comic muestra adecuadamente el desacuerdo de Huáscar por las acciones de su hermano Atahualpa.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

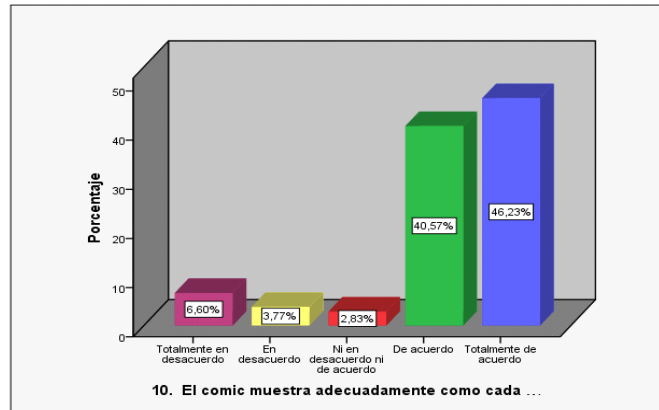
Figura 9 Gráfico de barras del comic muestra adecuadamente el desacuerdo de Huáscar por las acciones de su hermano Atahualpa.

Interpretación: De los 108 encuestados, 47.22% respondió totalmente de acuerdo, 39.81% respondió de acuerdo, el 1.85% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra adecuadamente el desacuerdo de Huáscar por las acciones de su hermano Atahualpa.

Gráfico N°10: La Lucha de Los Panacas

10. El comic muestra adecuadamente como cada hermano provocaba la ira del otro.

10. El comic muestra adecuadamente como cada hermano provocaba la ira del otro.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

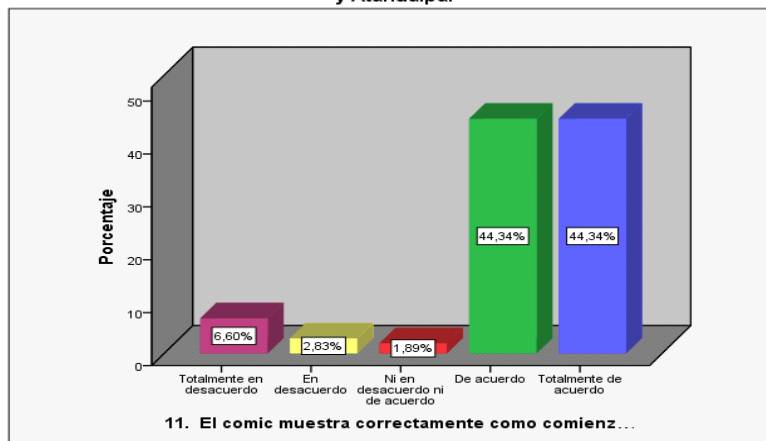
Figura 10 Gráfico de barras del comic muestra adecuadamente como cada hermano provocaba la ira del otro.

Interpretación: De los 108 encuestados, 46.23% respondió totalmente de acuerdo, 40.57% respondió de acuerdo, el 2.83% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra adecuadamente como cada hermano provocaba la ira del otro.

Gráfico N°11: Guerra leyenda y mitología

11. El comic muestra correctamente como comienzan las guerras entre Huáscar y Atahualpa.

11. El comic muestra correctamente como comienzan las guerras entre Huáscar y Atahualpa.



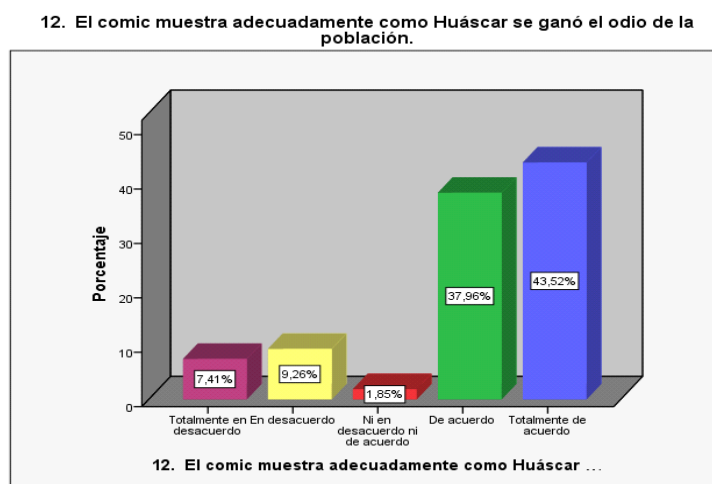
Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Figura 11 Gráfico de barras del comic muestra correctamente como comienzan las guerras entre Huáscar y Atahualpa.

Interpretación: De los 108 encuestados, 44.34% respondió totalmente de acuerdo, 44.34% respondió de acuerdo, el 1.89% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra correctamente como comienzan las guerras entre Huáscar y Atahualpa.

Gráfico N°12: Huáscar Inca no mostraba liderazgo

12. El comic muestra adecuadamente como Huáscar se ganó el odio de la población.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

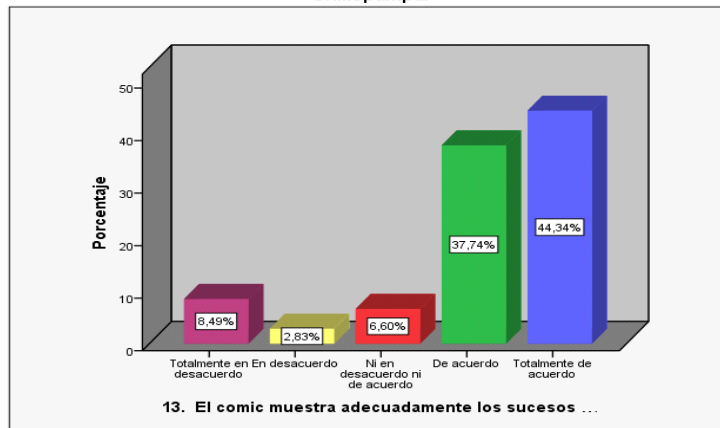
Figura 12 Gráfico de barras del comic muestra adecuadamente como Huáscar se ganó el odio de la población.

Interpretación: De los 108 encuestados, 43.52% respondió totalmente de acuerdo, 37.96% respondió de acuerdo, el 1.85% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra adecuadamente como Huáscar se ganó el odio de la población.

Gráfico N°13: La Campaña Norteña

13. El comic muestra adecuadamente los sucesos ocurridos en la guerra de Chillopampa.

13. El comic muestra adecuadamente los sucesos ocurridos en la guerra de Chillopampa.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

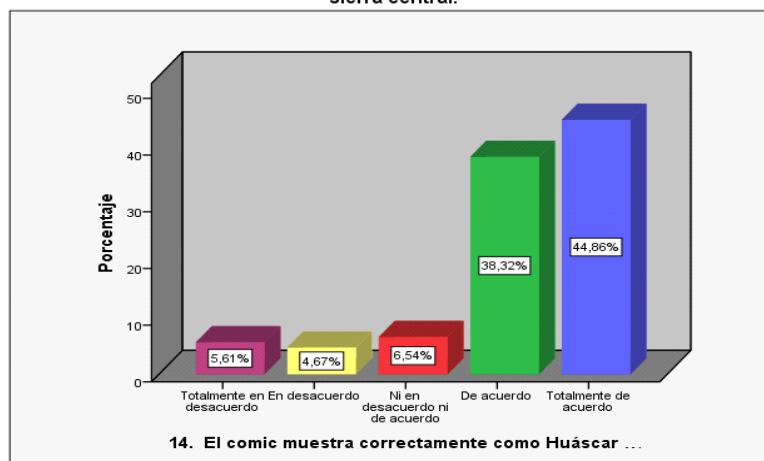
Figura 13 Gráfico de barras del comic muestra adecuadamente los sucesos ocurridos en la guerra de Chillopampa.

Interpretación: De los 108 encuestados, 44.34% respondió totalmente de acuerdo, 37.74% respondió de acuerdo, el 6.60% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra adecuadamente los sucesos ocurridos en la guerra de Chillopampa.

Gráfico N°14: Campaña de la Sierra Central

14. El comic muestra correctamente como Huáscar perdió los combates en la sierra central.

14. El comic muestra correctamente como Huáscar perdió los combates en la sierra central.



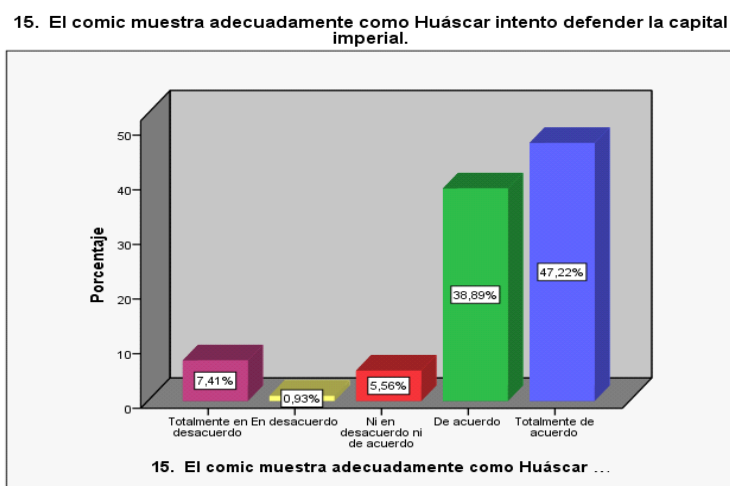
Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Figura 14 Gráfico de barras del comic muestra correctamente como Huáscar perdió los combates en la sierra central.

Interpretación: De los 108 encuestados, 44.86% respondió totalmente de acuerdo, 38.32% respondió de acuerdo, el 6.54% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra correctamente como Huáscar perdió los combates en la sierra central.

Gráfico N°15: Defensa de la Capital Imperial

15. El comic muestra adecuadamente como Huáscar intento defender la capital imperial.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

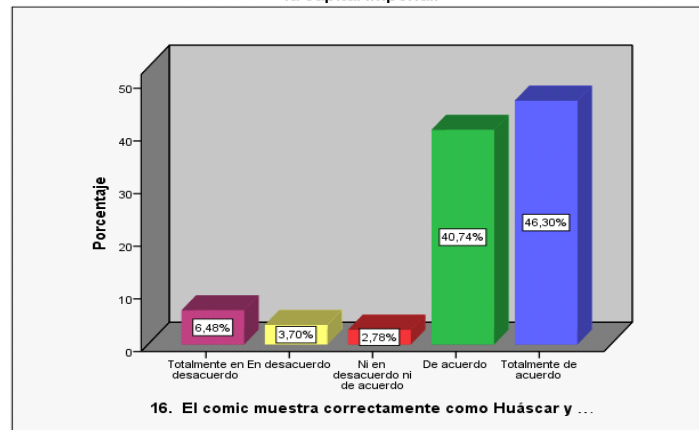
Figura 15 Gráfico de barras del comic muestra adecuadamente como Huáscar intento defender la capital imperial.

Interpretación: De los 108 encuestados, 47.22% respondió totalmente de acuerdo, 38.89% respondió de acuerdo, el 5.56% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra adecuadamente como Huáscar intento defender la capital imperial.

Gráfico N°16: Guanacopampa

16. El comic muestra correctamente como Huáscar y Atahualpa combatieron en la capital imperial

16. El comic muestra correctamente como Huáscar y Atahualpa combatieron en la capital imperial.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

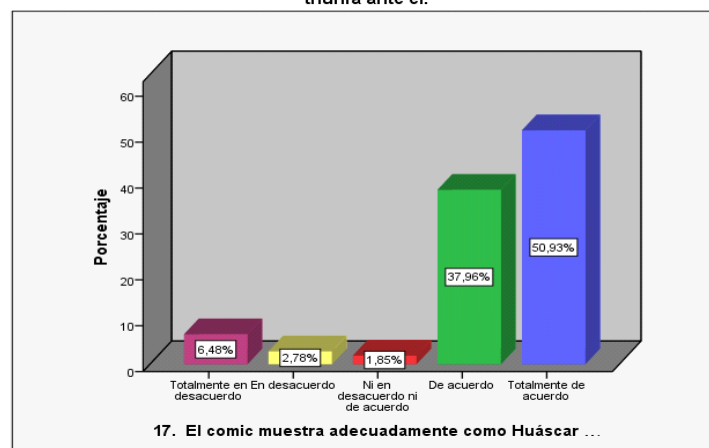
Figura 16 Gráfico de barras del comic muestra correctamente como Huáscar y Atahualpa combatieron en la capital imperial.

Interpretación: De los 108 encuestados, 46.30% respondió totalmente de acuerdo, 40.74% respondió de acuerdo, el 2.78% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra correctamente como Huáscar y Atahualpa combatieron en la capital imperial.

Gráfico N°17: Toma de la Ciudad Imperial

17. El comic muestra adecuadamente como Huáscar es derrotado y Atahualpa triunfa ante él.

17. El comic muestra adecuadamente como Huáscar es derrotado y Atahualpa triunfa ante él.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Figura 17 Gráfico de barras del comic muestra adecuadamente como Huáscar es derrotado y Atahualpa triunfa ante él.

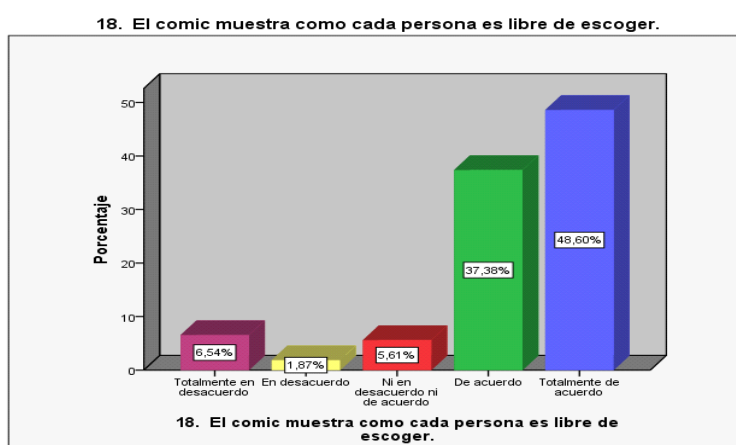
Interpretación: De los 108 encuestados, 50.93% respondió totalmente de acuerdo, 37.96% respondió de acuerdo, el 1.85% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra adecuadamente como Huáscar es derrotado y Atahualpa triunfa ante él.

Variable 02: Valor moral

Dimensión 05: Factores

Gráfico N°18: Libertad Humana

18. El comic muestra como cada persona es libre de escoger.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

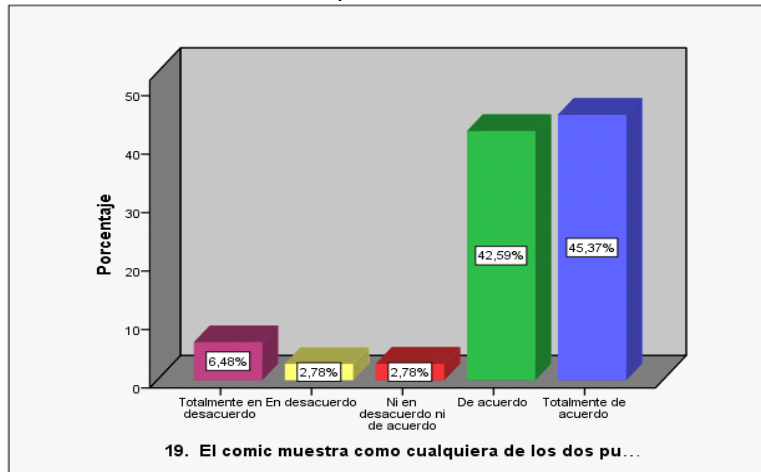
Figura 18 Gráfico de barras del comic muestra como cada persona es libre de escoger.

Interpretación: De los 108 encuestados, 48.60% respondió totalmente de acuerdo, 37.38% respondió de acuerdo, el 5.61% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra como cada persona es libre de escoger.

Gráfico N°19: Universalidad

19. El comic muestra como cualquiera de los dos pudo haber actuado de mejor o peor manera.

19. El comic muestra como cualquiera de los dos pudo haber actuado de mejor o peor manera.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

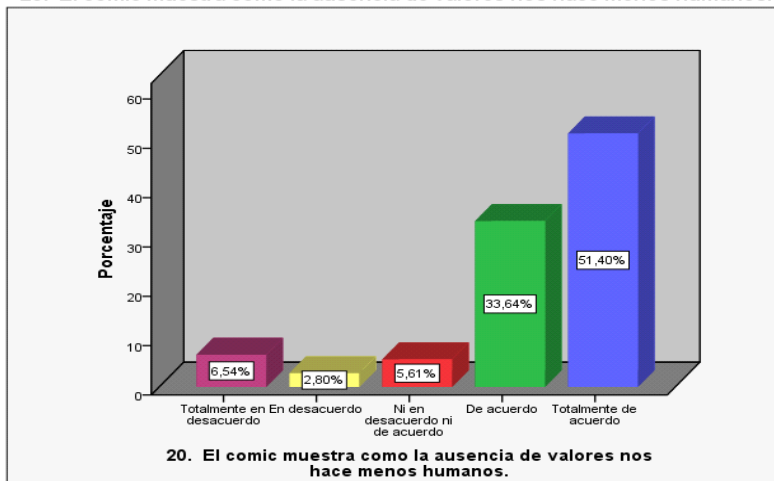
Figura 19 Gráfico de barras del comic muestra como cualquiera de los dos pudo haber actuado de mejor o peor manera.

Interpretación: De los 108 encuestados, 45.37% respondió totalmente de acuerdo, 42.59% respondió de acuerdo, el 2.78% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra como cualquiera de los dos pudo haber actuado de mejor o peor manera.

Gráfico N°20: Humanidad

20. El comic muestra como la ausencia de valores nos hace menos humanos.

20. El comic muestra como la ausencia de valores nos hace menos humanos.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

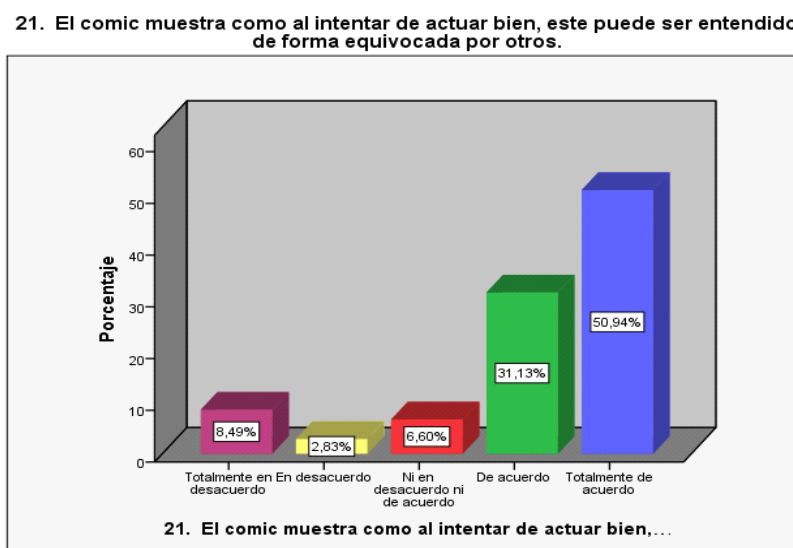
Figura 20 Gráfico de barras del comic muestra como la ausencia de valores nos hace menos humanos.

Interpretación: De los 108 encuestados, 51.40% respondió totalmente de acuerdo, 33.64% respondió de acuerdo, el 5.61% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra como la ausencia de valores nos hace menos humanos.

Dimensión 06: Distinción de valores

Gráfico N°21: Doble moral

21. El comic muestra como al intentar de actuar bien, este puede ser entendido de forma equivocada por otros.



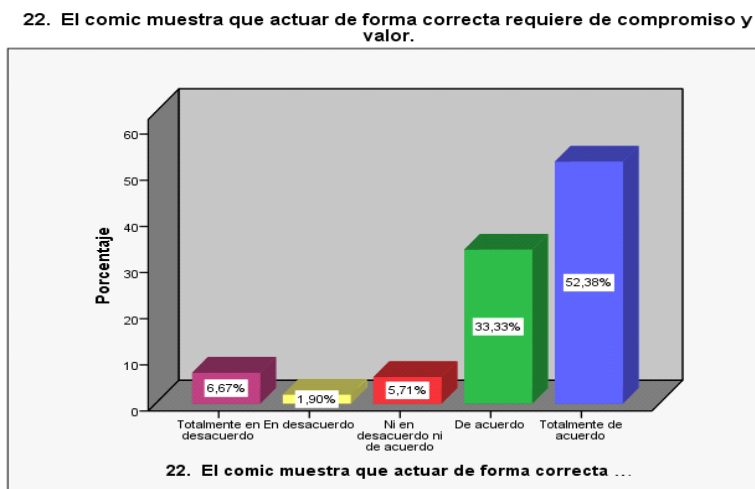
Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Figura 21 Gráfico de barras del comic muestra como al intentar de actuar bien, este puede ser entendido de forma equivocada por otros.

Interpretación: De los 108 encuestados, 50.94% respondió totalmente de acuerdo, 31.13% respondió de acuerdo, el 6.60% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra como al intentar de actuar bien, este puede ser entendido de forma equivocada por otros.

Gráfico N°22: Exigencia

22. El comic muestra que actuar de forma correcta requiere de compromiso y valor.



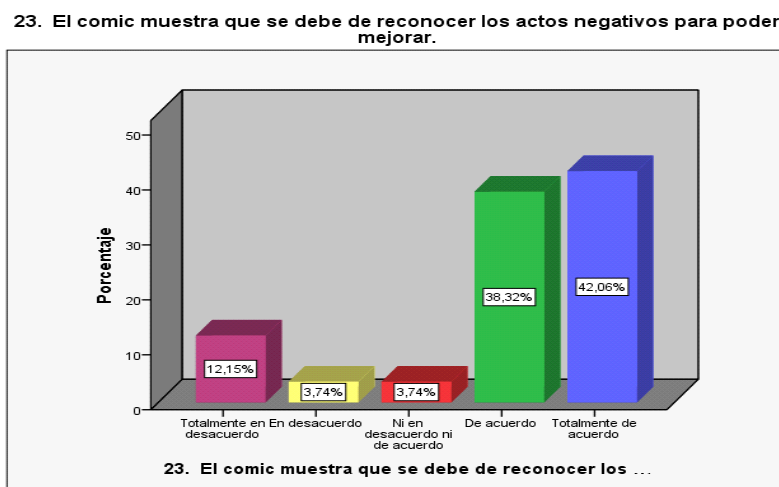
Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Figura 22 Gráfico de barras del comic muestra que actuar de forma correcta requiere de compromiso y valor.

Interpretación: De los 108 encuestados, 52.38% respondió totalmente de acuerdo, 33.33% respondió de acuerdo, el 5.71% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra que actuar de forma correcta requiere de compromiso y valor.

Gráfico N°23: Justicia

23. El comic muestra que se debe de reconocer los actos negativos para poder mejorar.



Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Figura 23 Gráfico de barras del comic muestra que se debe de reconocer los actos negativos para poder mejorar.

Interpretación: De los 108 encuestados, 42.06% respondió totalmente de acuerdo, 38.32% respondió de acuerdo, el 3.74% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo sobre el comic muestra que se debe de reconocer los actos negativos para poder mejorar.

Análisis Inferenciales

Hernández (2014), menciona que la hipótesis tiene una línea de estudio e investigación. Así mismo nos indican que se concretan como significados del fenómeno presente investigado (p. 104). Por ello, para validar la hipótesis incluye a medir la relación entre las variables y dimensiones de la investigación.

Seguido, se muestran los resultados del análisis inferencial del estudio de investigación, en el que se determina las variables y dimensiones. Es por ello que a continuidad se realizó la prueba de normalidad, y en este caso se desarrolló el estadístico de Kolmogorow – Smirnov, dado que el target encuestado tuvo una muestra mayor a 50 personas y posteriormente el nivel de la significancia fue de 0,000 lo cual es menor que 0,05 y se valida que es anormal y no paramétrica, dado es así que se aplicó Chi – cuadrado, ya que las variables de este estudio son de categoría cualitativa en una medición nominal, porque no está en base a un orden y es de carácter independiente, porque las variables del estudio no están alteradas. A ello como autor de afirmación, tenemos a Hernández (2014), en donde menciona que el Chi – cuadrado es un análisis estadístico no paramétrico, en el que se usa para relacionar las variables cualitativas del estudio investigado y nos menciona la correlación de una escala nominal (p.318)

Contrastación de Hipótesis General

De las variables siguientes, comic sobre Atahualpa y Valor moral

- H_i: Si existe relación entre el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.

- Ho: No existe relación entre el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.

Tabla N°2: Prueba de chi-cuadrado de Pearson 1

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	189,668 ^a	16	,000
Razón de verosimilitud	111,964	16	,000
Asociación lineal por lineal	81,238	1	,000
N de casos válidos	108		

- a. 21 casillas (84,0%) han esperado un recuento menor que 5.
El recuento mínimo esperado es ,04.

Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Interpretación: De los resultados obtenidos se observa que el valor de chi-cuadrado es 189.668 con un nivel de significación asintótica de $0.000 < 0,05$; lo que significa que acepta la hipótesis de la investigación y se descarta la hipótesis nula, por lo tanto, se afirma que sí existe relación entre la variable.

Tabla N°3 Correlación de Pearson

		Variable 01 - Cómics sobre Atahualpa	Variable 02 - Valor Moral
Variable 01 - Cómics sobre Atahualpa	Correlación de Pearson	1	,859**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	133	133
Variable 02 - Valor Moral	Correlación de Pearson	,859**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	133	133

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Se determinó, que en la correlación de Pearson el valor fue de 0,859 esto relaciona a que la correlación de la hipótesis general del estudio muestra un grado de aceptación de manera positiva considerable en relación a las dos variables.

Contrastación de Hipótesis Específico 01

- H1: Si existe relación entre El código visual y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.
- Ho: No existe relación entre El código visual y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima 2020.

Tabla N°4: Prueba de chi-cuadrado de Pearson 2

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	199,585 ^a	16	,000
Razón de verosimilitud	94,446	16	,000
Asociación lineal por lineal	73,213	1	,000
N de casos válidos	108		

a. 21 casillas (84,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,02.

Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Interpretación: De los resultados obtenidos se observa que el valor de chi-cuadrado es 199.585 con un nivel de significación asintótica de $0.000 < 0,05$; lo que personifica que acepta la hipótesis de la investigación y se descarta la hipótesis nula, por ello, se valida que si coexiste concordancia entre la dimensión 1 y variable 2.

Tabla N°5 Correlación de Pearson

	Dimensión 01 - Código Visual	Variable 02 - Valor Moral
--	------------------------------------	---------------------------------

Dimensión 01 - Código Visual	Correlación de Pearson	1	,813**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	133	133
Variable 02 - Valor Moral	Correlación de Pearson	,813**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	133	133

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Se comprobó, que en la correlación de Pearson el valor fue de 0,813 esto concierne a que la correlación de la hipótesis específica 1 de la investigación valida en un nivel de aprobación de forma positiva considerable en mención a dimensión 1 y variable 2.

Contrastación de Hipótesis Específico 02

- H₁: Si existe relación entre El código verbal y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.
- H₀: No existe relación entre El código verbal y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.

Tabla N°6: Prueba de chi-cuadrado de Pearson 3

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	125,067 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	83,636	12	,000
Asociación lineal por lineal	70,644	1	,000
N de casos válidos	108		

a. 16 casillas (80,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,11.

Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Interpretación: De los resultados obtenidos se observa que el valor de chi-cuadrado es 125.067 con un nivel de significación asintótica de 0.000 < 0,05; lo

que expresa que se acepta la hipótesis de la investigación y se descarta la hipótesis nula, consiguientemente, se certifica que si existe concordancia entre dimensión 2 y variable 2.

Tabla N°7 Correlación de Pearson

		Dimensión 02 - Código Verbal	Variable 02 - Valor Moral
Dimensión 02 - Código Verbal	Correlación de Pearson	1	,786**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	133	133
Variable 02 - Valor Moral	Correlación de Pearson	,786**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	133	133

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Se demostró, que en la correlación de Pearson el valor fue de 0,786 esto conlleva a que la correlación de la hipótesis específica 2 del estudio muestra en un grado de aceptación de manera positiva considerable en relación a dimensión 2 y variable 2.

Contrastación de Hipótesis Específico 03

- H₁: Si existe relación entre La sucesión al trono y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.
- H₀: No existe relación entre La sucesión al trono y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.

Tabla N°8: Prueba de chi-cuadrado de Pearson 4

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	149,070 ^a	16	,000
Razón de verosimilitud	92,319	16	,000
Asociación lineal por lineal	67,545	1	,000

N de casos válidos	108		
--------------------	-----	--	--

a. 21 casillas (84,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,06.

Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Interpretación: De los resultados obtenidos se observa que el valor de chi-cuadrado es 149.070 con un nivel de significación asintótica de $0.000 < 0,05$; lo que significa que se valida la hipótesis de la investigación y se descarta la hipótesis nula, por lo tanto, se afirma que si existe relación entre dimensión 3 y variable 2.

Tabla N°9 Correlación de Pearson

		Dimensión 03 - La Sucesión al trono	Variable 02 - Valor Moral
Dimensión 03 - La Sucesión al trono	Correlación de Pearson	1	,783**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	133	133
Variable 02 - Valor Moral	Correlación de Pearson	,783**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	133	133

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Se determinó, que en la correlación de Pearson el valor fue de 0,783 esto abarca a que la correlación de la hipótesis específica 3 de la investigación valida en un grado de aceptabilidad de forma positiva considerable en relación a dimensión 3 y variable 2.

Contrastación de Hipótesis Específico 04

- H_1 : Si existe relación entre La guerra civil incaica y el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.

- Ho: No existe relación entre La guerra civil incaica el valor moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.

Tabla N°10: Prueba de chi-cuadrado de Pearson 5

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	181,657 ^a	16	,000
Razón de verosimilitud	106,671	16	,000
Asociación lineal por lineal	79,791	1	,000
N de casos válidos	108		

a. 21 casillas (84,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Interpretación: De los resultados obtenidos se observa que el valor de chi-cuadrado es 181.657 con un nivel de significación asintótica de $0.000 < 0,05$; lo que significa que acepta la hipótesis de la investigación y se descarta la hipótesis nula, por ende, se asevera que si existe relación entre la dimensión 4 y variable 2.

Tabla N°11 Correlación de Pearson

		Dimensión 04 - La Guerra Civil Incaica	Variable 02 - Valor Moral
Dimensión 04 - La Guerra Civil Incaica	Correlación de Pearson	1	,868**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	133	133
Variable 02 - Valor Moral	Correlación de Pearson	,868**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	133	133

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Datos obtenidos por IBM SPSS 23

Se demostró, que en la correlación de Pearson el valor fue de 0,868 esto relaciona a que la correlación de la hipótesis específica 4 del estudio de investigación se acepta en un nivel de aceptación de manera positiva considerable en mención a dimensión 4 y variable 2.

3.7. Aspectos éticos

Este proyecto de investigación respeta tanto la figura histórica de la cual se está realizando una pieza gráfica, así como también a los autores que plantearon teorías que ahora mismo están siendo utilizadas como base teórica de este proyecto. Cada autor empleado en este proyecto ha sido citado de acuerdo a la normativa APA para citas bibliográficas. Además, la investigación de esta idea de proyecto ha sido parcial, ya que se fue incluyendo cada tema facilitando toda la data posible. Así mismo se realizó el instrumento de la encuesta en formularios Google, debido a ello se recopilaron los datos de la encuesta conformada por 23 preguntas. Por consiguiente, todo tema en discusión que fue mostrado en este proyecto de investigación ha sido minuciosamente estudiado con esmero y atención.

IV. RESULTADOS

Este capítulo abarcó los resultados siguientes en cuanto a los análisis descriptivos e inferencial. Como primera parte de nuestra investigación tuvimos los resultados del análisis descriptivo, lo cual incluye a cada una de las 23 preguntas que se formularon a través de un instrumento, basado en la encuesta, respondiendo según la escala de Likert de los alumnos de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020, con respecto al Comic sobre Atahualpa y su valor moral, todo ello para ser analizado e interpretado estadísticamente como también temáticamente.

Conforme al 1° primer resultado observado en el gráfico #1(p. 31), se dio como efecto que de los 108 encuestados el 50.93% están totalmente de acuerdo en que sí se permitió comprender el orden de las viñetas según la historia contada en el comic, seguido de ello también tuvimos un 40.74% que sí estuvieron de acuerdo en cuanto al orden de las viñetas sí pudo permitirles comprender la historia narrada en el comic, así mismo un resultado de 0.93% lo cual se obtuvo que de los encuestados no estuvieron ni en desacuerdo ni de acuerdo, con respecto a la comprensión del orden de las viñetas, un 1.85% los encuestados están en desacuerdo con relación a que las viñetas expresadas en el comic no les permitió comprender la historia, por otro lado el 5.56% exponen su total desacuerdo en que las viñetas no les permitió comprender la historia. Es por ello que es de suma importancia haber obtenido los resultados mostrados anteriormente, ya que de esto se pudo comprender que en su mayoría las viñetas ilustradas permite comprender la historia que se mostró en el comic, y por otro lado un mínimo porcentaje en que no se pudo comprender, debido a que las ilustraciones no les causa interacción y participación en cada una de las escenas.

Respecto al 2° segundo resultado visto en el gráfico #2(p.32), de los encuestados respondieron con un porcentaje de 50.47% totalmente de acuerdo en que la variedad de los planos ubicadas dentro de las escenas si les generó gran impacto, así mismo se alcanzó un 34.58% en el cual sí estuvieron de acuerdo con relación al impacto que les causo la variedad de planos fijadas en las escenas del comic, por otro lado se generó un 6.54% ni en desacuerdo ni de acuerdo con relación a que estuvieron indecisos en que los planos dentro de las viñetas les causara impacto en las escenas, seguido también un 1.87% , aquí las personas encuestadas expresaron desconformidad en que están en desacuerdo en relación a que no generó ninguna impresión según las variedades de planos expresadas en las viñetas, también se obtuvo un porcentaje mínimo de 6.54% con respecto a los encuestados, indicando según su respuesta en que están en total desacuerdo en que no les genera ninguna atracción la variedad de planos en las viñetas vistas en cada una de las escenas. Debido a ello es de mucha importancia haber logrado tener resultados favorables y también efectos con una negación para una mejora debido a que los planos en las viñetas no les

causa conexión por desconocimiento, ya que se sabe que los planos ayuda en la comprensión de las escenas y genera mayor interacción con el lector.

Debido al 3° tercer resultado en el gráfico #3(p.33), se validó que de los 108 encuestados el 47.66% están convencidos, ya que marcaron totalmente de acuerdo con respecto a que si generan gran impacto las líneas que acompañan los movimientos de los personajes, así mismo también se obtuvo un 39.25% en que sí generó impresión las líneas que acompañan a los personajes, seguido de ello también se validó un resultado de 6.54% indicando que no están ni en desacuerdo ni de acuerdo, con respecto a la percepción de las líneas que acompañan a cada persona de la ilustración, a su vez también se tuvo un 1.87% que están en desacuerdo, ya que consideraron que no v, las líneas que acompañan los movimientos de los personajes, por otro lado el 4.67% mencionaron que están en total desacuerdo rotundo en que no generó para nada un impacto las líneas que acompañaban a los personajes. Tal es por ello que es de vital importancia lo resultados obtenidos, ya que según el código visual, las líneas expresen los movimientos de inicio a fin de cada personaje contado en una historia.

En cuanto al 4° cuarto resultado se validó en el gráfico #4(p.33), que de la cantidad de encuestados según la muestra se puede indicar que el 52.72% mencionó en su marcación en que se encuentran totalmente de acuerdo en relación al buen uso de globos en los sucesos contados en la historia dentro del comic, seguido de ello el 29.25% se encontraron de acuerdo en relación a que los globos del dialogo sí narran adecuadamente los hechos, a su vez también un 4.72% indicando que no están ni en desacuerdo ni de acuerdo con respecto al uso correcto de globos en los sucesos de la narración, por otro lado el 4.72% están en desacuerdo, en relación a los sucesos de la historia y la agregación de globos en los diálogos , así mismo también se contrajo un 6.60% en donde dijeron estar en total desacuerdo y no aceptan que los hechos que se generaron por globos mediante diálogos sean narrados correctamente. Es por ello que se puede indicar que de los resultados obtenidos en base a la encuesta, no todos estuvieron a favor de los sucesos contados en la historia en la cual se usó el uso de globos mediante diálogos.

Conforme al 5° quinto resultado en el gráfico #5(p.34), se pudo indicar que el 48.15% mencionaron que están totalmente de acuerdo en base a que las palabras usadas en el comic la cual generan sonidos, se menciona como onomatopeyas, indican que si ayudó a comprender mejor la historia contada en el comic, seguido un 35.19% en relación a los estudiantes, indicando que estuvieron de acuerdo en que el uso de palabras expresado en sonidos les ayudó a comprender mejor la historia, a su vez también un 7.41%, indicó que no están ni en desacuerdo ni de acuerdo si el sonido de las palabras les ayudó a comprender mejor la historia contada, también un 2.78% mencionaron no estar de acuerdo con el uso de los sonidos en el comic, por otro lado el 6.48% mencionan un total desacuerdo que el ruido de las palabras no ayuda en el entendimiento de la historia. Por consiguiente de los resultados obtenidos en la pregunta 5, no todos están a favor del uso correcto de los sonidos de las palabras, pero según los códigos verbales, esto ayuda a generar mayor comprensión en cada una de las escenas y lo que quiere transmitir cada ruido.

Por otra parte en el 6° sexto resultado que se demostró en el gráfico #6/(p.35), el 46.30% estuvieron totalmente de acuerdo mencionando que los tipos de letras usadas generaron impacto en ellos pudiendo comprender mejor los diálogos de cada personaje, así mismo el 39.81% indicó que se encuentran de acuerdo en que las conversaciones impactaron al personificar el tipo de letras usadas, además también un 4.63% mencionaron al marcar que no están seguros si el tipo de letra les dio impacto en los diálogos, marcando ni en desacuerdo ni de acuerdo, también un 3.70% se encontraron en desacuerdo en que las letras usadas no les causa interacción, tal es así que el 5.56% mencionan que están en total desacuerdo con los tipos y tamaños de letras que se emplearon en el comic. Sin embargo se puede decir que de los resultados obtenidos en base a la encuesta, el tipo de letra y el tamaño , ayudó mucho a indicar que nos quiere decir y expresar las escenas que contiene la historia, para darle un mejor ritmo a la misma.

Conforme al 7° séptimo resultado que en el gráfico #7(p.35), se comprende que un 40.74% se encontraron totalmente de acuerdo en que el comic si representa a través de las ilustraciones como los nobles asumieron de manera correcta el poder cuando el inca Huayna Cápac enfermó de viruela, así

mismo el 43.52% mencionan que están de acuerdo en que sí se visualizó cuando los nobles asumieron el poder tras el estado crítico de salud del inca, sin embargo un 4.63% estuvieron ni desacuerdo ni de acuerdo si en el comic se muestra como aceptan el poder, por otro lado el 3.70% en desacuerdo, ya que el comic no representa adecuadamente como los nobles de Huayna Cápac se encargaron del poder tras su enfermedad, tal es así que el 7.41% están rotundamente en total desacuerdo, que en la pieza gráfica no se visualiza como se encomendaron al poder. Es por ello que de los resultados se puede decir que todos tienen diferentes respuestas, pero en el comic se mostró claramente cuando el Inca principal Huayna Cápac enferma y personas de cargo asumen su puesto.

Por otro lado en el 8° octavo resultado se manifestó en el gráfico #8(p, 36), que de la cantidad de encuestados según la muestra ya mencionada en textos anteriores un 54.21% se encontraron totalmente de acuerdo en que el comic si muestra el conflicto que se originó por Atahualpa y Huáscar en el suceso al trono incaico, además un 30.84% en donde señalaron estar de acuerdo en que se muestra como ambos Panacas lucharon. Sin embargo el 3.74% mencionaron que no están ni en desacuerdo ni de acuerdo, respecto a que la pieza muestra claramente el conflicto que se originó para encontrar un sucesor para el trono, también un 2.80% en desacuerdo indicando que el comic narrado expresa claramente el conflicto que se ocasionó para encontrar un líder, de igual manera un 8.41% en donde mencionaron que están en total desacuerdo, ya que el comic no muestra para nada el conflicto ocasionado para encontrar un heredero. Por ese motivo se puede decir que no todos tienen la misma respuesta con respecto a la pregunta planteada, pero se mostró todos los conflictos ocasionados entre ambos Panacas para lograr la secesión al trono del imperio inca.

Debido al 9° noveno resultado en el gráfico #9(p, 37), que de todos los encuestados, el 47.22% marcaron estar totalmente de acuerdo en que Huáscar muestra su total desacuerdo con las acciones que Atahualpa realizaba tras la muerte de su padre, así mismo el 39.81% mostraron conformidad estando de acuerdo en que el comic señala la incomodidad de Huáscar por las acciones generadas por su hermano, también un 1.85% estuvieron ni en desacuerdo ni de

acuerdo con respecto a la incomodidad del uno por el otro, sin embargo un porcentaje de 4.63% indicaron un desacuerdo respecto a que el comic no muestra en sus escenas la disconformidad de Huáscar hacia Atahualpa en sus acciones negativas, además a ello un 6.48% marcaron que están totalmente en desacuerdo ya que el comic no muestra el descontento de Huáscar por las acciones ocasionadas de Atahualpa. Aunque se puede decir que se expresó claramente a través de textos, viñetas e imágenes como Huáscar se encuentra incomodo con su hermano por generar malas acciones en una guerra planeada.

Como resultado de la 10° décima pregunta se señaló en el gráfico #10(p, 37), un 43.23% en que la muestra estuvo totalmente de acuerdo con respecto a la ira provocada de ambos hermanos en su lucha por el trono, así mismo un 40.57% están de acuerdo en relación a que sí, se visualiza la ira de ambos hermanos, ilustrados en escenas, sin embargo se tiene como resultado en 2.83% indicando que no están en desacuerdo y tampoco de acuerdo mencionando que es confuso y no se sabe si ambos hermanos se provocaban ira el uno al otro, tal es así que también un 3.77%, aludieron estar en desacuerdo , ya que no les muestra adecuadamente en el comic, como ellos se incitaron entre sí, de igual manera un 6.60%, aquí una mínima parte de los encuestados mencionan que se encuentran el total desacuerdo , ya que la pieza no les permite ver de manera clara como ambos panacas se provocaban entre si mostrando su ira. Es por ello que se puede decir que no todos mantienen la misma respuesta, pero el comic muestra claramente como ambas panacas se enfrentaban entre sí, causando provocaciones de ira para una posible guerra entre ambos.

Con respecto al 11° décimo primer resultado ya mencionado en el gráfico #11(p. 38), un 44.34% mencionan que están totalmente de acuerdo en cuanto a que sí se muestran en el comic las guerras ocasionados por Huáscar y su hermano Atahualpa, seguido de ello un 44.34% estuvieron de acuerdo en relación a que la ilustración si mostró como se inician las guerras entre ellos, así mismo un 1.89% lo cual se puede decir que de los encuestados no hallaron ni en desacuerdo ni de acuerdo, en relación a las peleas entre ambos hermanos, así mismo un 2.83% mencionaron que de los encuestados están en desacuerdo con respecto, a que indican que el tebeo no les mostró el comienzo de las guerras entre los Panacas, por otro lado el 6.60% mencionan que están

totalmente desacuerdo, ya que dicen que la pieza no muestra correctamente como empiezan las luchas entre ellos. Por tanto es de mucha importancia y validez los resultados obtenidos, ya que de esto se puede obtener varias respuestas, pero también se puede decir como el comic nos narra los comienzos de las guerras entre ambos hermanos.

Respecto al 12° décimo segundo resultado en el gráfico #12(p.39), un 43.52% se encontraron totalmente de acuerdo en que Huáscar no actuó de manera correcta, ganándose así el odio de la población, así mismo se originó un 37.96% en el cual indica la muestra que sí estuvieron de acuerdo en que el comic si muestra adecuadamente como Huáscar se gana el odio del pueblo y beneficia a Atahualpa en ello, por otro lado un 37.96% indicando ni en desacuerdo ni de acuerdo con respecto a que crea dudas en que si Huáscar efectivamente se ganó el odio de todos, seguido también un 9.26%, mencionaron que están en desacuerdo respecto a que la historieta no menciona adecuadamente como el Panaca se gana el odio de los demás, a su vez un 7.41%, señalando en base a sus respuestas que están en total desacuerdo en que la pieza no figura como la población genera odio hacia Huáscar. Dado es así que de todos los resultados obtenidos, se validan que no todos tienen respuestas similares, pero también se indica en su mayoría que el comic si les mostró adecuadamente como Huáscar se ganó el odio de toda la población que se encontraba a su alrededor.

Por otra parte en el 13° décimo tercero resultado en el gráfico #13(p.39), un 44.34% indicaron que gran parte de los encuestados están totalmente de acuerdo en que el comic si les mostró de manera adecuada los hechos ocurridos en entre ambas Panacas en la guerra de Chillopampa, así mismo el 37.74%, expresaron al marcar que están de acuerdo con respecto a que el comic si les mostró los hechos y sucesos ocasionados en Chillopampa, además también un 6.60%, mencionaron que no están ni en desacuerdo ni de acuerdo y no seguros si la pieza les narra adecuadamente los sucesos de la guerra ya mencionada, también un de 2.83% se encontraron en desacuerdo en relación a que el comic no les muestra nada de los hechos ocurridos, de igual manera se obtiene un 8.49% estuvieron totalmente en desacuerdo en base a los sucesos ocurridos en

Chillopampa. Sin embargo se puede decir que se obtuvo los resultados en base a la encuesta planteada, y también se valida que en el comic sí, se muestra los hechos ocurridos en la guerra ya mencionada.

En relación al 14° décimo cuarto resultado que se mostró en el gráfico #14(p. 40), el 44.86% aceptaron estar totalmente de acuerdo en que el comic si les mostró como el Panaca Huáscar pierde ante Atahualpa en la Sierra Central, así mismo el 38.32% manifestaron a través de sus respuestas estando de acuerdo en que la pieza si les muestra de manera correcta el combate entre los Panacas y que uno de ellos pierde, sin embargo un 6.54% mencionaron que no están en desacuerdo ni de acuerdo respecto si les muestra el combate ocasionado entre ambos hermanos, por otro lado el 4.67% de los 108 encuestados indicaron que están en desacuerdo, debido a que el tebeo no les señala si efectivamente Huáscar perdió ante Atahualpa, tal es así que el 5.61% estuvieron totalmente en desacuerdo, dado que en la ilustración no se ve para nada que el Panaca Huáscar pierde. Debido a ello se puede decir que no todos los encuestados tienen una misma respuesta, pero se indica con mayor énfasis en que Huáscar si fue derrotado ante Atahualpa en el combate de la Sierra Central.

Con respecto al 15° décimo quinto resultado ya detectado en el gráfico #15(p.41), el 47.22% mencionaron estar totalmente de acuerdo en cómo Huáscar en una parte de la historia intenta defender la capital imperial, así mismo un 38.89% se encontraron de acuerdo con respecto a que el tebeo si les permitió ver como el Panaca intenta defender la capital, sin embargo se obtiene un resultado de 5.56% que de todos los encuestados no están ni en desacuerdo ni de acuerdo en relación al intento de defender la capital imperial por parte del Panaca, por otro lado el 0.93% respondieron que están en desacuerdo a que no se muestra en la pieza el intento de defender la capital por parte de Huáscar, también un 7.41% en donde mencionan que están el total desacuerdo , ya que en el comic no se muestra de manera adecuada la defensa imperial. Por tanto es de suma importancia decir que no todos los encuestados tienen respuestas similares, debido a ello también se puede mencionar que el Panaca en un momento de su vida intentó defender la ciudad imperial de sus enemigos.

Como resultado de la 16° décimo sexto pregunta en el gráfico #16(p.41), mostrando un resultado de 46.30% en que la muestra hallada estadísticamente estuvo totalmente de acuerdo en que Huáscar y Atahualpa lucharon cada uno con su ejército en la capital imperial en Guanacopampa, así mismo un 40.74% que estuvieron de acuerdo en que el comic si les mostró el combate de ambos Panacas en Guanacopampa, sin embargo un 2.78% marcaron que no están ni en desacuerdo ni de acuerdo si se muestra claramente el combate, tal es así que un 3.70% indicaron que una parte se encuentran en desacuerdo, ya que la ilustración no les visualiza la pelea entre ambos Panacas, de igual manera un 6.48%, aquí se valida que una mínima parte de los 108 encuestados mencionan que se encuentran totalmente desacuerdo, en mención a que no les señala para nada el combate en Guanacopampa. Es por ello que se puede mencionar que no todos los encuestados presentaron las mismas respuestas, a su vez también se indica en textos y en la pieza gráfica que los hermanos lucharon entre sí en la lucha por el trono.

Por otro lado en el 17° décimo séptimo resultado gráfico #17(p.42), un 50.93% indicaron que Huáscar si fue derrotado por Atahualpa en el comic estando totalmente de acuerdo, ya que se mostró los hechos, además se tuvo un numero de 37.96% en donde mencionan que si están de acuerdo, ya que la pieza se muestra como el Panaca Huáscar fracasa ante Atahualpa, Sin embargo un 1.85% indicaron no estar ni en desacuerdo ni de acuerdo respecto al uso de textos e imágenes relatando como Huáscar es vencido, así mismo un resultado de 2.78% en la cual arrojó que estuvieron en desacuerdo, mencionando que el comic no les muestra claramente como el Panaca es derrotado, de igual manera un 6.48% en donde aquí dijeron que una parte del target está en desacuerdo, ya que la ilustración no les figura en ninguna línea la derrota. Por ese motivo se puede recalcar que no todos los encuestados respondieron igual, pero se puede mencionar también que tras las fallas de Huáscar, Atahualpa asumiría el trono.

Por otra parte en el 18° décimo octavo resultad gráfico #18(p. 43), se puede decir que se contrajo un 48.60% mencionando en su mayoría de los encuestados, estuvieron totalmente de acuerdo como el comic nos muestra el ser libres de poder elegir y decidir lo mejor para nosotros, así mismo un 37.38% en donde hicieron hincapié estando de acuerdo en relación a que la pieza

expresa como uno tiene la libertad de expresarse, además también el 5.61% indicaron que no se encontraron ni en desacuerdo ni de acuerdo con respecto si la ilustración muestra como cada ser humano es libre de tomar decisiones y elecciones, a su vez también el 1.87% dijeron estar en desacuerdo, ya que no les permite de manera clara visualizar si un individuo es independiente de poder escoger, de igual manera el 6.54% mencionan estar totalmente en desacuerdo, ya que no les muestra en ninguna escena si una persona es franco de poder elegir. Es por ello que se puede manifestar que se recopiló resultados en base al cuestionario, y a su vez también se puede decir que en los textos narrados en el tebeo se puede deducir como cada población de ambos Panacas, escogieron a quien apoyar.

En cuanto al 19° décimo noveno resultado gráfico #19(p. 43), el 45.37%, indicó en sus marcaciones que se encuentran totalmente de acuerdo en proporción a que ambos hermanos pudieron haber realizado actos buenos o actos malos en relación al trono, seguido de ello un 42.59% respondieron que se encuentran sumamente de acuerdo en que el comic nos muestra los actos virtuosos y negativos de la historia contada, a su vez también un porcentaje de 2.78% denotaron estar ni en desacuerdo ni de acuerdo en relación a visualizar lo positivo y negativo en la pieza, por otro lado el 2.78% respondieron que no se encuentran de acuerdo con razón a los actos de los dos Panacas y su actuación de manera buena o mala frente a la población, así mismo también se obtuvo un 6.48% en donde mencionan que estuvieron en total desacuerdo, ya que no se muestra en el arte el actuar de ambos panacas en relación a sus actos favorables y desfavorables. Es por ello que se puede mencionar que los resultados obtenidos se dieron como respuesta en base a la encuesta planteada. También se puede validar que el comic muestra los actos buenos y malos de ambos hermanos en el transcurso del tiempo.

En relación al 20° vigésimo resultado que se visualizó en el gráfico #20(p.44), se entiende que de los encuestados el 51.40% validaron que se encuentran totalmente de acuerdo en que el comic si les muestra el ausentismo de los valores en los seres humanos, así mismo el 33.64% indicaron a través de sus respuestas estar de acuerdo en que el arte muestra claramente la ausencia de cualidades en los seres humanos, sin embargo un 5.61% hicieron mención

que no están en desacuerdo ni de acuerdo en relación si claramente se muestra el ausentismo de valores en la sociedad, por otro lado el 2.80% reflejaron estar en desacuerdo indicando que el tebeo no les reluce en ninguna escena la carencia de valores en cada persona, tal es así que el 6.54% marcaron que están totalmente en desacuerdo, dado que para ellos no les mostró la falta de virtudes en cada ser. Debido a ello se puede decir que no todos respondieron igual, pero se puede indicar también que el comic si muestra el actuar de las personas y la negatividad.

Con respecto al 21° vigésimo primero resultado gráfico #21(p.45), el 50.94% formularon que están muy de acuerdo en que el intentar actuar de manera correcta esto puede repercutir en el pensamiento de los demás, así mismo un 31.13% señalaron que sí, se encontraron sumamente de acuerdo en relación a que el comic si les permite ver como el pretender ejercer de manera correcta también puede ser visto equivocadamente por los demás, sin embargo se mostró que el 6.60%, denotaron no estar ni en desacuerdo ni de acuerdo, en base a que no se puede esclarecer si en el comic se muestra como el acto bueno de los individuos puede ser visto de manera negativa, por otro lado el 2.83% estuvieron en desacuerdo en mención en que no les permite ver si el buen accionar de la sociedad pueda ser entendido de la misma forma, también un 8.49% en donde indicaron que están en total desacuerdo, ya que alegan que la pieza no les mostró como se intenta realizar el bien y esto puede ser interpretado de modo equivocado. Por tanto es de mucha importancia decir que de todos los encuestados, no todos respondieron igual, validando como uno quiere actuar bien ante la sociedad y la misma lo interpreta de otra manera.

En relación al 22° vigésimo segundo resultado gráfico #22(p. 45), se entiende que de los encuestados el 52.38% afirmaron que estuvieron totalmente de acuerdo en que el tebeo les muestra que actuar con valor, requiere de mucho compromiso, así mismo también el 33.33% indicaron a través de sus respuestas que estuvieron de acuerdo en que el comic si les ayuda a percibir que actuar de manera correcta, requiere de mucho esfuerzo con uno mismo, sin embargo el 5.71% , señalaron estar ni en desacuerdo ni de acuerdo en mención a que se personifica en las escenas que ejercer de manera correcta requiere de mucho empeño, por otro lado el 1.90% mencionan estar en desacuerdo, dado que la

pieza no les muestra como una persona quiere hacer el bien , comprometiéndose con uno mismo, tal es así que el 6.67% indicó que están totalmente en desacuerdo, porque la historieta no les relata para nada el pacto y valor en el accionar de uno. Debido a ello se pudo mostrar que no todos los resultados arrojaron respuestas favorables, pero se puede decir que se muestra como uno tiene que florecer sus actitudes y crecer correctamente.

En relación al 23° vigésimo tercer resultado gráfico #23(p. 46), se comprendió que el 42.06% mencionó al marcar que están totalmente de acuerdo en favor a que el tebeo si redacta como uno puede reconocer sus actos negativos, así mismo también el 38.32% mencionaron estar de acuerdo que sí reconocen los actos malos de un sujeto y su mejoría, sin embargo se dio como resultado de 3.74% validando que no están ni en desacuerdo ni de acuerdo, en razón a que no se muestra de manera clara los actos malignos de la gente, por otro lado el 3.74% señalaron hallarse en desacuerdo ya que no se muestra los malos hábitos, tal es así que el 12.15% dijeron permanecer en desacuerdo, debido a que el comic no les reluce en ninguna línea, el actuar de un individuo incorrectamente y como realiza una mejora. Es decir, no todos los encuestados en el comic respondieron igual, pero se puede resaltar que en algunas partes, nos muestra claramente como una persona realiza cosas dañinas y este mismo quiere revertir estas acciones.

La parte dos del capítulo, está redactado en base a los resultados del análisis inferencial a través del Chi cuadrado obtenidos según nuestras hipótesis.

Relación de las variables Hipótesis General: Comic sobre Atahualpa y Valor Moral

De los resultados obtenidos se determinó que el chi cuadrado en un nivel de significación asintótica fue de 0.000, lo cual es menor a 0.05, se validó que existe relación entre, El comic sobre Atahualpa y el Valor Moral de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020. Por ello se puede decir, que se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula. Dado que la relación entre ambas variables se dio con un resultado favorable, y ambas se relacionan, debido a ello, las mismas, lograron tener una buena percepción adecuada por parte del lector, dado así que el comic ilustrado nos

permitió generar en nuestro público objetivo ciertas percepciones que conlleven a causar emociones a que realicen buenas prácticas adoptando a los valores como tales y propios del ser humano obteniendo así resultados que no solo favorecen a un cierto grupo determinado de personas, sino también a toda la sociedad, ya que el tebeo nos mostró como sufrimos de una carencia de valores morales y este mismo genere un aporte en el área educativa, cultural y en el ámbito creativo del diseño gráfico, tal es así que no solo se muestra narración entre personajes, si no también se realizó el buen uso de códigos que hicieron que las escenas del comic sean más llamativas.

Relación de las variables Hipótesis Específico 1: Código Visual y Valor Moral

Se ha verificado que de los resultados alcanzados se definió que el chi cuadrado en un nivel de significación asintótica fue de 0.000, lo cual es menor a 0.05, puesto que se validó que existe amplia relación entre, El Código Visual y el Valor Moral en los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020. Es por ello que se puede decir, que se aceptó la hipótesis de la investigación y seguido a ello se rechazó la hipótesis nula, por otra parte se puede explicar que, dimensión 1 El Código Visual y variable 2 Valor Moral, tuvo aceptación por el leyente, ya que el código visual que se empleó, estuvo enlazado con las imágenes que nos contaron los sucesos de la historia narrada, las viñetas nos expresaron con mayor énfasis lo que cada escena nos quiere decir, los planos nos permitieron visualizar distintos cortes, ángulos y sobre todo lo que se quiere enfocar como objetivo principal, las figuras cinéticas empleadas logró tener mayor realce debido a que la misma me va a permitir visualizar el desplazamiento de una persona u objeto de un lugar a otro, y tenemos el Valor Moral, lo cual se pudo comprender que en aquel tiempo existió una carencia de moral en la sociedad, puesto que estas mismas negativas conllevaban a la población a no realizar actos buenos, es por ello que se muestra dichas acciones en planos generales para una mejora personal, social y familiar.

Relación de las variables Hipótesis Específico 2: Código Verbal y Valor Moral

Se ha validado con respecto a los resultados alcanzados en cual se definió que el chi cuadrado en un nivel de significación asintótica fue de 0.000, lo cual es menor a 0.05, por lo que se puede decir que existe buena relación entre, El Código Verbal y el Valor Moral en los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020. Tal es así que se puede decir que se aceptó la hipótesis de la investigación y seguido a ello se rechazó la hipótesis nula, por lo que se refiere a que dimensión 2 Código Verbal y Variable 2 fue aceptado por el lector, además se puede decir en líneas generales que todo comic está basado por un lenguaje mixto, las palabras también son de mucha utilidad, ya que van a acompañar la secuencia de imágenes con respecto a ciertos valores agregados como los bocadillos, en la cual corresponde a ciertos pensamientos que el personaje va a querer mostrar en ese momento, la onomatopeya que nos va a representar en base a sonidos expresados en textos dentro de un comic y las letras, lo cual según su tamaño nos dará cierta proporción en que dialogo y contexto se da la conversación, esto se ve relacionado con la pieza, debido a que va a acompañar a cada una de las escenas y a su vez enlazar con el valor moral, dado a que dará mayor realce a los hechos negativos que pasaron en el imperio incaico.

Relación de las variables Hipótesis Especifico 3: La Sucesión al Trono y Valor Moral

De los resultados obtenidos se definió que el chi cuadrado en un nivel de significación asintótica fue de 0.000, lo cual es menor a 0.05, debido a ello se validó que existe relación entre, La Sucesión al Trono y Valor Moral en los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020. Es por ello que se validó la hipótesis de la investigación y se rechazó la hipótesis nula, por lo que se puede decir que, dimensión 3 La sucesión al Trono y variable 2 Valor Moral, fue aceptado por el público objetivo, tal es así que hablando en líneas generales los hechos basados en la historia contada de Atahualpa, generaron una serie de sucesos lo cual corresponden desde la etapa de la tetrarquía cusqueña, dado que el Inca supremo Huayna Cápac enferma de viruela y el poder el relegado a unos nobles orejones y más tarde el inca fallecería y el poder estaría en mando de Atahualpa ó Huáscar , ambos panacas se enfrentarían en una batalla, culminando esta etapa con la sucesión, enfermedad y muerte , aquí se verán una serie de negaciones, que se vieron en los dos panacas.

Relación de las variables Hipótesis Especifico 4: La Guerra Civil Incaica y Valor Moral

Se ha comprobado de los resultados obtenidos, que se definió que el chi cuadrado en un nivel de significación asintótica fue de 0.000, lo cual es menor a 0.05, es por ello que se puede decir que existe relación entre, La Guerra Civil Incaica y Valor Moral en los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020. Es así que se aceptó la hipótesis de la investigación y se rechazó la hipótesis nula, es por eso que se puede decir que, dimensión 4 La guerra Civil Incaica y variable 2 Valor Moral fueron aceptados por el lector, gracias a su elevada aceptación, todo ello comprende a la segunda parte de la guerra entre ambos panacas y la influencia que genera el buen actuar en ellos, adoptando negatividad en lo personal y social, esta etapa corresponde desde la contienda política, en donde ambos hermanos empezarían una batalla campal, en donde no solo lucharían ellos, si no también arrastrarían a sus simpatizantes a pelear en diversas luchas contadas en el tiempo, esto generaría que el panaca Atahualpa culmine toda guerra, habiendo logrado tener la victoria, tras vencer a su hermano Huáscar en la guerra de Guanacopampa y toma de la ciudad imperial, y aquí se muestra sus conductas negativas, humillando y asesinando a la familia y simpatizantes de su rival, lo cual todo escenario trajo una consecuencia, debido a ello es que empezaría una nueva conquista.

Se puede demostrar que de todos mis resultados mostrados por 23 items en el estudio de investigación fue aceptado por el target encuestado, debido a que los resultados son aceptables en sus respuestas. Por ende, se afirma las teorías planteadas y se modifica la misma, ya que es un estudio de investigación nuevo, debido a que el comic sobre Atahualpa se visualiza adecuadamente y permite tener buena interacción con el lector y los resultados del mismo en mención a sus valores morales, de esta manera, los estudiantes del estudio investigado podrán sentirse identificados, dado que lo que se quiere mostrar y en formas generales, es llegar a causar conductas positivas enfocados en sus valores a través de la propuesta gráfica el comic, logrando así inculcar en ellos dichos valores e incrementar la lectura en lo educativo y cultural, relacionado con la creatividad que la pieza nos muestra.

V. DISCUSION

Este capítulo alcanza las discusiones de los resultados ya mostrados en la sección anterior, tal es así que comprende los análisis descriptivos e inferencial de la tesis de investigación. Asimismo sobresale que la mayoría de autores tales como, Chumbilla y López (2015), Trinidad (2015), Huanca (2016), Benavides (2017), Rodríguez (2015), Edigo (2013), Gómez (2015), Quiroz (2017) y Gavilanes (2018); utilizaron la misma metodología de investigación y todos emplearon la encuesta en sus tesis, también se puede resaltar que la muestra y edades que utilizan estos autores varía mucho según la población escogida y no tienen mucha similitud con esta investigación, pero si recalcar que todos se enfocaron en una muestra con ambos sexos (femenino y masculino), lo cual se emplea de la misma forma en este estudio.

Estas preguntas (#9, y #10), no se hallaron antecedentes que respalden estos ítems, y todo se debe a que las preguntas planteadas son únicas y no tuvieron contacto directo con el encuestado. Es por ello que se recurre a poder definir estas interrogantes en bases teóricas que respalden las mismas por un autor, esto va a ser comprendido en relación a las creencias y hechos que sucedieron en aquellos tiempos, tal es así que tenemos a Villanueva (2014), como aporte teórico principal en donde nos dice que la lucha de ambos panacas demuestra como mostraron su desacuerdo, y es ahí en donde empezarían las discusiones y provocaciones entre los dos herederos al trono, de igual manera esto sería visto de distintas formas por los simpatizantes que los apoyaban, por un lado a Atahualpa y por el otro a Huáscar, ambos actuarían de manera negativa frente a la sociedad teniendo rivalidades continuas que ocasionarían la muerte del otro (Villanueva, 2014, p.35) , aquí se generaría las grandes diferencias entre los dos panacas y el rechazo del pueblo por los conflictos ocasionados. De acuerdo a Dhwtly (2015, párr. 4) esta riña entre hermanos tuvo como consecuencia que el pueblo dividiera su lealtad entre los dos panacas, siendo Atahualpa apoyado por el ejército inca y Huáscar por el pueblo cuzqueño, tenemos también como autor que respalda a la teoría anterior, Herminia (2013), en donde nos menciona que un panaca, en esos tiempos era constituido por una descendencia monárquica, en el cual este tenía que mantener las posesiones del inca anterior y a su vez llevar a cabo ceremonias en conmemoración al

reciente fallecido y cuidar de todos sus bienes. Pizarro (2010, párr. 3) quien nos indica que el Panaca Huáscar habría entrado en cólera debido a que su hermano Atahualpa no acudió al entierro de su padre Hayna Cápac para rendir homenaje. Es por ello que se puede decir que ambos panacas no actuaron de manera correcta frente a sus valores y principios, y es ahí en donde se generaría ciertas guerras y enfrentamientos que causen el aniquilamiento del otro, y esto se vería reflejado en el tiempo y las distintas batallas que tuvieron que pasar por lograr conseguir el trono del imperio incaico, en donde solo una ganaría.

Después de los resultados de la pregunta N°1 se valida que de los 108 encuestados han sido aprobados por un 50.93%, siendo este el resultado mayor, y un 0.93% con un resultado menor al que Merma (2016, p,60),Huanca (2016, p.44), Benavides (2017, p. 43), Trinidad (2015, p. 97), en ellos se encontraron mayor similitud en cuanto a antecedentes y de igual manera en el instrumento que realizaron, el de la encuesta, estos tesisistas manifiestan que el comic puede ser apoyado siempre y cuando las viñetas apoyen en las escenas de la historia, para que de esa manera se pueda lograr lo que el comic nos quiere decir en base a un código mixto, en la cual va conformado por textos e imágenes secuenciales. Tenemos también como información teórica a Guzmán (2011), que nos respalda estos resultados, dado que nos menciona que las viñetas que se usan en representación en una pieza gráfica, se encuentran dentro de una narración, por lo que muchas veces esto generaría grandes impactos en las escenas para poder crear una lectura más fluida y esto va a ser transformado según su forma tradicional (Guzmán, 2011, p. 123). A su vez también como segundo autor de respaldo para Guzmán, tenemos a Maza (2013), en la cual nos menciona que: La viñeta empleada en el comic es un medio masivo de investigación, lo cual menciona que acompañara a las imágenes secuenciales de la historia, de inicio a fin, ya que van de la mano y una viñeta puede expresar la forma de un dialogo de manera coherente (Maza, 2013, p.12).Es por ello que se puede decir que las viñetas permite comprender de manera más clara la historia que se quiere contar, según los resultados que se obtuvo del target encuestado.

Luego de los resultados obtenidos de la pregunta N°2, se menciona que de los 108 encuestados, la investigación ha sido aprobada por un porcentaje de

50.47%, lo cual este tiene el mayor resultado y un 1.87%, siendo este el más bajo, teniendo un alto grado de similitud con Egido (2013,p. 19) , Gómez (2015, p.71)y Merma (2016, p.60), refiriendo en su investigación que de sus estudiantes encuestados, en su mayoría mencionaron si poder visualizar los planos que enfocaban a las imágenes u personajes de las escenas, Trinidad (2015, p.99), difiere que su muestra sí reconocen el uso de los planos en imágenes secuenciales, Rodríguez (2015, p. 54), nos manifiesta por otro lado que de sus respuestas en gran mayoría de las personas encuestadas, dijeron no saber sobre planos. Se obtiene también según bases teóricas de Guzmán (2014), en donde nos habla sobre los planos y ángulos que acompañan a los personajes u escenas, es aquí en donde nos menciona que, todo va a depender del campo en el que se sitúen los personajes, lo cual se va a generar a través de encuadres que enfocaran un determinado objeto en primer plano, es por ello que nos dice que los mismos estarían conformados por los siguientes, plano general, americano, medio, primeros y planos detalles, generalmente todos para marcar un determinado entorno, ya sea un personaje u objeto (Guzmán, 2011,p.123). Seguido de ello tenemos a Maza (2013), en donde respalda a la teoría del anterior autor, en donde nos marca que los planos serán divididos y expresados en distintos ángulos, según lo que se quiere enfocar en las escenas, para que de esta manera se pueda resaltar los objetivos de cada ilustración (Maza, 2013, p.12).Tal es así que se puede decir que los diversos planos que existen, son utilizados para dar mayor énfasis de respaldo para cada imagen y así esta no se encuentre únicamente plana.

Posteriormente de los resultados de la pregunta N°3, muestran que la pieza gráfica, sí ayudo de manera favorable a que los encuestados indiquen de manera directa que las líneas que acompañaron a las imágenes secuencialmente, se muestra con un resultado de aceptación de 39.25% siendo el mismo el más alto resultado en base a la pregunta y un 1.87%, siendo el más bajo, estando ni en desacuerdo ni de acuerdo, se obtiene una buena similitud con Quiroz (2017,p.76), Merma (2016, p.60) y Gómez (2015, p.74), en donde hace mención que el cómic atrae perfectamente la atención de los estudiantes y que ellos relacionan a las líneas como un elemento gráfico que parte de una escena, también se obtiene de Egido (2013, p.41) y Trinidad (2015, p.104), en

donde indican que los movimientos generados por líneas no atrae buen impacto en sus encuestados ya que no consideran que es una característica que se deba usar en el comic. Asimismo en base a la teoría tenemos a Guzmán (2011), que nos menciona en formas claras que las figuras cinéticas están constituidas por líneas o signos lo cual va a expresar los movimientos secuenciales de una persona u objeto, que parte desde un lugar a otro, en el que nos dice que es muy vital ello, ya que el comic siempre posee imágenes estáticas, y al usar las líneas esto dará mayor ritmo y desplazamiento (Guzmán, 2011, p. 124). También como escudo de respaldo a la teoría anterior, tenemos a Maza (2013), que nos indica básicamente lo mismo en cuanto a que difiere que las líneas expresaran un movimiento y dinamismo de cada personaje u objeto haciendo que estas no se encuentren estáticamente en un plano (Maza, 2013, p.12). Es decir que las figuras cinéticas tendrán un alto valor agregado en las escenas ilustradas, dado que esta misma permitirá que las líneas empleadas den mayor dinamismo a los objetos u personajes que se quieren rescatar de inicio a fin de manera secuencial.

Por otra parte de los resultados de la pregunta N°4, indican que los globos o bocadillos que se agregaron en el comic, les muestra de manera más clara los sucesos contados en la historia, tal es así que por ello se obtuvo un 52.72% teniendo alto puntaje y un 4.72% siendo el porcentaje más bajo, estando en desacuerdo, es por ello que de mis antecedentes el siguiente tuvo buena similitud, tenemos a, Merma (2016, p.61), Trinidad (2015, p.101), en donde menciona que su muestra respondió, indicando que para ellos el uso de bocadillos les representa un nuevo lenguaje actualizado, lo cual acompaña a las imágenes, también Gómez, (2015, p.73), nos dice en sus efectos que los estudiantes mencionaron que el bocadillo son expresiones dentro de una pieza gráfica, también Huanca (2016, p.30), Rodríguez (2015, p. 85), tiene similitud, ya que nos difieren en base a sus resultados que los bocadillos son complementos de una historia para darle mayor énfasis a la escena contada. Al mismo tiempo como teoría principal tenemos a Guzmán (2011), nos dice como escudo que estos elementos gráficos, van a expresar de manera textual los diálogos dados entre personajes y lo que este mismo está pensando dentro de una viñeta representada (Guzmán, 2011, p. 125). Así mismo como añadidura en base a la

idea del anterior autor, obtenemos que Maza (2013), nos señala que el globo o bocadillo son expresiones textuales de una escena en especial de lo que el personaje está pensando (Maza, 2015, p.15). En definitiva se puede decir que estos elementos verbales expresan el pensamiento en tiempo real de una persona, transformado en viñetas.

A continuación de los resultados de la pregunta N°5, en relación al uso adecuado de palabras en el comic, más conocidas como onomatopeyas, generó un 48.15%, estando muy de acuerdo obteniendo un alto puntaje y un 2.78% estando en el más bajo, es por ello que de mis antecedentes los siguientes tuvieron similitud con mi estudio, teniendo a, Merma (2016, p.62), Quiroz (2017,p.77) Rodríguez (2015, p. 86), Trinidad (2015, p.105), aquí nos indican que de sus resultados, los encuestados mencionan que sí les causa impacto los ruidos expresados en textos, tenemos a Huanca (2016, p. 35), menciona que de su muestra indicaron que las onomatopeyas dan alegoría a un registro lingüístico dentro de una historia generando palabras en los ruidos ocasionados por objetos o personas. De esta manera como autor teórico que respalda mi pregunta, tenemos a Guzmán (2011), nos menciona que la onomatopeya se encuentra dentro del código verbal, ya que los sonidos que se generen en ella serán representadas por textos, lo cual cada sonido se entenderá por una palabra y comprenderá una historia (Guzmán, 2011, p. 124). Asimismo como afirmación a la teoría del anterior autor, ubicamos a Maza (2013), en la que nos menciona que los sonidos son parte esencial de una narración, ya que las mismas nos expresaran en base a ruidos lo que cada objeto o movimiento expresa, y ella dará mayor relación con los personajes u objetos de la historia en tiempos reales. Entonces se dice que el usar palabras en base a sonidos, nos ayudara a comprender de manera más precisa la historia y determinara también que la misma cumple con todos los códigos verbales que se emplean en una narración.

Después de haber obtenido resultados de la pregunta N°6, se afirma que de la muestra encuestada, se aprobó en un 46.30%, contando con una cifra de alto valor y un 3.70% muy bajo estando en desacuerdo, en relación al uso de letras y su utilización correcta ubicadas dentro de los diálogos del comic, teniendo mucha similitud al resultado de Merma (2016,p.63), (2019,Huanca (2016, p.33),Trinidad (2015, p.102), Gómez (2015, p.74), Rodríguez (2015,

p.88), y Egido (2013, p.33), lo cual mencionan en sus respuestas que el texto es un medio de comunicación en la cual está compuesto por signos y los mismos permiten narrar mejor la historia como acompañamiento a las imágenes y anteceden formando la secuencia de la narración. Tenemos como primer autor teórico que habla sobre mi pregunta planteada, Guzmán (2011), nos habla de las letras como diálogos que van dentro de un contexto y a su vez las mismas variando su tamaño nos resalta en formas claras el peso en que se expresa dicho texto, tal es así que un fragmento en letras minúsculas puede expresar calma y tranquilidad, mientras que el usar letras mayúsculas puede tener un contexto más tosco según el tono en que se diga (Guzmán, 2011, p. 126). Por otra parte como agregación a la idea manifestada por el autor anterior, mencionamos a Maza (2013), señalándonos que las letras van para todo tipo de contexto y darán mayor énfasis para poder entender la historia y esto se da con el acompañamiento de las mismas (Maza, 2013, p.15). En otras palabras las letras comprendidas por textos, son base fundamental para complementar el lenguaje mixto en una pieza gráfica.

De igual importancia a las demás interrogantes discutidas, tenemos la pregunta N°7, se valida que de los encuestados dieron en un alto valor de aceptación de 43.52% están de acuerdo y un 3.70% en un valor mínimo de conformidad estando en desacuerdo, en relación a las ilustraciones en base a los hechos contados en la historia cuando el Inca Huayna Cápac enferma y los nobles asumen el poder, aquí solo tenemos a un antecedente que nos relata estos hechos con similitud, ya que los demás tesisistas no hablan del imperio inca, resaltamos a Gavilanes (2018, p. 49), mencionando que su muestra encuestada no tiene conocimiento de este hecho ocurrido en, Quito – Ecuador, pero él nos habla en su pieza gráfica, como Huayna Cápac, Inca supremo del imperio, asciende al trono y el mismo, años después cae enfermo, y se asume el poder por nobles que cuidarían del régimen político de esa historia en su ausencia. Así también como respaldo fundamental a esta pregunta podemos destacar como primer autor que nos hablara en bases teóricas sobre todos los hechos ocurridos de esa historia, tenemos a Villanueva (2014), en la que nos menciona como, cuando el principal inca enferma, este sería relegado a la tetrarquía de orejones, mientras que se buscaba un sucesor para el trono, estos cumplían las

normas expuestas y llevaban información confidencial a Huayna Cápac de lo que sucedía en su actualidad, manteniéndolo así al tanto de todo (Villanueva, 2014,p.33), así mismo también como fuente de respaldo a la teoría anterior, tenemos a Herminia (2013), en donde nos dice que esto se daría cuando Huayna Cápac cae enfermo y durante su recuperación tendría que ser relegado su poder a los nobles, mientras él se recuperaba. Tal es así que de todo ello se puede decir que cuando cae enfermo el principal inca del imperio, este sería suplantado por personas que tenían conocimiento de todo y estaban en sus capacidades para gobernar, mientras el líder se recuperaba.

Asimismo de los resultados obtenidos de la pregunta N°8, se muestra como se generó un gran conflicto por la búsqueda de encontrar a la persona adecuada para asumir el trono después de Huayna Cápac, teniendo un 54.21% como un valor alto de aceptación y un 2.8% en desacuerdo como valor reducido, tal es así que tenemos a un antecedente que nos relata los hechos de manera similar, nos enfocamos en Gavilanes (2018, p. 15), nos dice que de su muestra encuestada ellos mencionan que para llegar al poder se requiere de mucha entrega y liderazgo, tal es así que los candidatos deben tener características distintas al igual que propuestas para saber si podrían ser elegidos, es por ello que para optar por Huáscar u Atahualpa, ambos tenían distintas ideologías de gobierno y solo sería elegido el mejor. Así también como teoría tenemos a Villanueva (2014), en donde nos muestra como los herederos al trono, Huáscar y Atahualpa iniciarían una gran tormenta imperial y esto a su vez generaría una guerra civil incaica en la cual ambos se enfrentarían de manera muy arriesgada por ocupar el puesto y como los dos tenían cada uno a personas que los apoyaban luchando por ellos en su camino al trono (Villanueva 2014, p.34). De igual manera como autor de escudo frente a lo dicho anteriormente por el autor, tenemos a Herminia (2013), ella nos dice que todo sería correspondido a una contienda política en donde la lucha de ambos panacas recién comenzaría y buscarían el apoyo del pueblo y así formar un ejército. En resumen, todo ello partiría desde la muerte de Huayna Cápac y el enfrentamiento que surgiría por ambos bandos por alcanzar el trono.

Continuando con la pregunta N°11, la cual nos confirma si el comic explicó de manera interactiva el inicio de la guerra entre los dos hermanos. Se obtuvo el

resultado de 44.34% en el nivel más alto de aceptación, y solo un 1.89% en el nivel más bajo. Debido a que no existen antecedentes que se relacionen con esta pregunta, se utilizara la base de acuerdo a las teorías, siendo que el teórico Villanueva (2014, p.35), nos indica que los militares que respaldaban el bando de Atahualpa lo convencieron de iniciar una rebelión y primer ataque contra el gobierno de Huáscar. Hecho que es forzado por Pizarro (2010, párr. 4), quien menciona esta acción como el punto de partida de la guerra civil que se daría dentro del imperio inca. Teniendo también como respaldo la teoría que plantean Pérez y Merino (2018, párr. 4), los cuales explican que una guerra civil es aquel conflicto en el que se ven enfrentados los habitantes de la misma nación o país, siendo en este caso los mismos habitantes del imperio inca, divididos por dos gobernantes. Debido a ello, se puede decir que en primera instancia, el panaca Atahualpa actuó de manera incorrecta frente a su conciencia y principios, dado que en las teorías, nos menciona como claramente iniciaría un suceso de guerras frente a su hermano, y esto sería mal visto por la población que los rodeaba en aquellos tiempos, como acto de traición.

A continuación es de mucha importancia decir que en la pregunta N°12, se valida que de todos los encuestados, en un 43.52% arrojó con un valor alto de validez y un 7.41% como resultado mínimo, tal es así que como antecedente en el cual tiene similitud a nuestro estudio de investigación, tenemos a Gavilanes (2018, p.15), nos menciona que en su resultado se muestra que Huáscar no empezó a actuar de manera correcta ante la sociedad, lo cual esto generó en el encuestado tras informarse a través de la pieza gráfica mostrada, que estuvieran en total acuerdo en que la pieza si les muestra las negativas acciones que el panaca hizo de manera incorrecta frente a su pueblo. Es por ello que como base teórica de respaldo a nuestra pregunta, tenemos a Villanueva (2014), en donde nos dice que, tras las guerras ocasionadas por ambos herederos, llegaría la etapa en donde Huáscar no demostraría liderazgo, ya que comenzó a faltar el respeto a muchas tradiciones del imperio inca y también realizó reformas que ofendían a los demás panacas, tal es así que esto generaría odio por parte de la población, (Villanueva, 2014, p.36). Asimismo, tenemos como autor que respalda la teoría anterior, Gómez (2012), en donde nos menciona que el liderazgo es base fundamental en una persona que se está desarrollando y esto puedo influir

mucho a que las mismas logren sus metas. Debido a ello se puede decir que las acciones negativas que generaron cambios en la sociedad, se debieron a que como el panaca Huáscar, no mostró el liderazgo y respeto por las tradiciones que se tenían en ese entonces, y debido a ello, ocasionó que lo odiasen.

A continuación de los resultados presentados en la pregunta N°13, es válida ya que obtuvo un 44.34% de aceptación, en el grado más alto y 2.83% como valor mínimo. Por lo que se demuestra que el comic muestra los sucesos que ocurrieron en la zona de Chillopampa, siendo estos explicados por el teórico, Villanueva (2014, p.36), confirmando que los sucesos narrados dentro del comic son verídicos. De igual forma se refuerza esta información, con lo planteado por Portillo (2009, párr. 6) quien nos explica el desarrollo de la campaña norteña, teniendo como punto principal a la batalla de Chillopampa, en donde las tropas de Huáscar caen derrotadas, debilitando la influencia que ejercía Huáscar en el imperio. Se emplea este termino ya que de acuerdo a lo planteado por Herminia (2013), una campaña suele ser el preámbulo de una guerra, que tendrá como objetivo, la conquista de un pueblo y ganárselos a todos. Tal es así, que se puede decir que este enfrentamiento se dio durante la guerra civil incaica, en donde ambos hermanos se enfrentaron entre sí, y Huáscar sería derrotado por primera vez.

Como siguiente punto tenemos a la pregunta N° 14, la cual queda aprobada con un 48.86% de aceptación y 4.67% estando en desacuerdo con el valor más bajo en relación al ítem, confirmando que los combates en los que Huáscar fue derrotado en la sierra central, quedaron plasmados de forma correcta en el comic. De igual forma, se cuenta con el respaldo del teórico Villanueva (2014, p.37) el cual nos explica el despliegue militar realizado por Huáscar con el fin de detener el avance de Atahualpa hacia el Cuzco, teniendo como resultado las batallas de Caxabamba, Cocha Huaila, Pumpu, Hauja y Vilcas. Estas batallas descritas dentro del comic, de acuerdo a lo descrito por Villanueva, y por Rodríguez (2019, pág. 4) en donde menciona que Huáscar fracaso en sus intentos de frenar las tropas de Atahualpa. Todo esto se vería visto de manera más transparente, en donde Huáscar, cada vez más rápido se acercaba a su final y este se vería derrotado en todos los combates que ambos lucharon contra sus respectivos ejércitos.

En el ítem N°15, se obtuvo un 47.22% de aceptación por parte de los 108 encuestados y un 0.93% en donde fue porcentaje más bajo, demostrando que el comic represento adecuadamente los intentos de Huáscar por defender la capital imperial. De esta manera se puede decir que no se tiene un antecedente que se asemeje al ítem enunciado, debido a que este proyecto es nuevo y las preguntas también, pero se tiene autores que respalden teóricamente los sucesos. Dicho evento es explicado por Villanueva (2014, p.37), aquí no menciona que Huáscar ideo planes estratégicos en esta etapa, una de ellas era, defender la ciudad, retroceder a las tropas del bando enemigo y de atacar al enemigo de sorpresa y reforzado con lo planteado por Portillo (2009, p. 6), en la cual plantean como Huáscar dividió sus tropas en tres frentes con el fin de frenar el avance del enemigo y tratar de emboscarlo, siendo esta uno de los pocos momentos donde Huáscar mostro un verdadero liderazgo. Se tiene también como autor de respaldo que valida las teorías anteriores, Herminia (2013), en donde nos define que un estado, sería abarcado por varias naciones en el cual se daría a través de la fuerza de un ser humano. Es por ello que tras las teorías anteriormente mencionadas, se dice que en esta parte de la historia incaica, el panaca Huáscar actuó estratégicamente con la finalidad de poder vencer a su hermano, el panaca Atahualpa.

Dentro de la pregunta N°16, se aborda el combate directo entre Huáscar y Atahualpa en la capital imperial, dicho enfrentamiento fue representado en el comic y obtuvo un 46.30% de aceptación en el grado más alto y un 2.78%, en el nivel más reducido. Al igual que en el caso anterior, no se cuenta con un antecedente con el cual realizar una contrastación, por lo que se procederá a comparar dicho resultado con lo planteado en la base teórica. Teniendo que, Villanueva (2014, p. 38) nos plantea que ambos ejércitos se encontrarían en Guanacopampa, y es allí en donde todo comenzaría con una grande batalla, en donde la duración fue de todo un día, aquí los dos empezaron a desplegarse, en donde Huáscar provocaría un incendio y fallaría ante él, logrando que Atahualpa ganase y tuviera ventaja ante él, por otro lado como autor que respalda la teoría anterior, tenemos a Portillo (2009, p.7), aquí él nos dice que el ejército Huascarista sería obligado a estar prisionero y presenciar esta destrucción, tras su derrota frente a Atahualpa, se buscaba no dejar vestigios de todo lo que había

sido la ciudad del cusco, así como también de su arrogancia. Tenemos también a Rodríguez (2016, prr. 28), nos dice que Huáscar empezaría a quedarse sin reservas, llegando en varias ocasiones a enviar a sacerdotes y curacas como generales, aquí el panaca ordenó a atacar al enemigo, en la que lucharon un día y una noche, aquí el panaca provocaría un incendio en el que murieron muchas tropas atahualpistas, Atahualpa y su ejército deciden huir, y erróneamente el ejército Huascarista decide no seguirlos, sin pensar que su enemigo prontamente lo vencería en la batalla final. Tal es así que, a pesar de que el panaca Huáscar tuvo en un principio mucha ventaja, lo cual no aprovechó, este se vería derrotado finalmente.

Asimismo de los resultados obtenidos de la pregunta N°17, se puede decir que en un alto valor se obtiene un 50.93% y un 1.85% en un nivel más bajo, en relación a que el comic nos muestra de manera clara, como el panaca Huáscar finalmente es derrotado, en esta parte no se obtiene una similitud en base a antecedentes, dado que las preguntas y el proyecto es nuevo, pero se puede relacionar en base a teorías que respalden mi estudio, aquí tenemos a Villanueva (2014), en donde nos relata claramente los hechos en donde Atahualpa sale victorioso, ganando la batalla y se dirige hacia el Cuzco para sentarse en su ansiado trono y a su vez castigando de una forma cruel a su hermano y todos sus descendientes, trayendo consigo mucha ira de parte de los allegados a Huáscar, en esta etapa, no solo sería el final de la batalla, si no que traería consigo al inicio de una guerra en donde Atahualpa sería involucrado y causaría ello muchas pérdidas y nuevas conquistas llegarían a nuestro territorio, (Villanueva, 2014, p.38), tenemos también a autores que defienden la teoría anterior con mucha veracidad, aquí hablamos de (Rodríguez, 2016, prr.28), nos menciona que esta etapa se define como : la fase en donde se hablaría de la Muerte y Prisión de Huáscar, en este suceso se muestra como Atahualpa tiene como prisionero a su hermano y lo lleva hacia el Cuzco, para presenciar la muerte de sus familiares, teniendo tan solo 27 años de edad, al igual que se menciona que este moriría de manera salvaje. Por otro lado tenemos a (DHWTY, 2015, prr.9), nos habla de la caída de Huáscar y la decisión que tomaría Atahualpa de matar a su hermano y toda su descendencia de una forma cruel. En otras palabras se puede decir que aquí llegaría el final de uno de los panacas

y el sufrimiento que tuvo que pasar en carne viva, tras ver a su familia morir lentamente por el panaca ganador.

Posteriormente de haber logrado los resultados de la pregunta N°18, se valida que del cuestionario, se afirmó en un 48.60% teniendo una cifra elevada y un porcentaje de 1.87% en un mínimo valor, con relación al ser humano y su libertad de poder escoger, teniendo como similitud a Trinidad (2018, p.101), Benavides (2017, p.52), Chumbilla y López (2015, p. 92), en mención a que todo ser humano tiene el derecho de poder elegir con libertad propia con quien quiere estar. De igual importancia como principal teoría que respalda el ítem, tenemos a Cruz, (2008), en donde nos difiere que la libertad es el símbolo de poder elegir propiamente, como cada individuo quiere ser y a esto mismo se exige realizar dichas acciones con valores y principios, propios de cada ser (Cruz, 2008, p.109), seguido de ello como teoría que respalda al anterior autor, obtenemos que, Fernández, Delgado y López (2013), nos hablan de la gran importancia de este valor, como base fundamental del ser humano, de poder elegir en donde quiere estar y como quiere ser, generando así un estado propio de identidad con uno mismo,(Fernández, Delgado y López, 2013, p.341).Por tanto se explica detalladamente en el comic, que una persona es libre de ser y elegir su camino, es por ello que se muestra como los simpatizantes de ambos bandos, eligieron a quien apoyar a elección propia.

Sobre los efectos obtenidos del ítem N°19, se acepta que de los encuestados, se validó en un 45.37% teniendo así un alto índice como valor y seguido un 2.78% en una mínima con respecto al actuar de una persona y su actitud en relación a realizar actos buenos o malos en uno mismo, de ello se tiene en similitud con, Benavides (2015, p.44), Chumbilla y López (2015, p.98) y Rodríguez (2015, p.90), en donde de sus resultados, se obtuvo que sí, se puede aplicar en uno mismo actos buenos que demuestren sus valores propios, y actos malos con la finalidad de excluirlos, es por ello que no solo se obtiene antecedentes que hablen sobre la pregunta planteada, si no también, fuentes que respalden ello, a través de, Cruz (2008), en donde nos dice que toda persona posee valores propios y estos mismos pueden ser ejercidos abiertamente por cada ser humano, por lo que en general su carácter será complementado de manera única en uno mismo,(Cruz, 2008, p.109), asimismo como escudo a lo

anteriormente mencionado, tenemos a: A la CNDH de México (2016), donde nos menciona que todas las personas son consideradas por igual, sin discriminación alguna, obteniendo el mismo título como un derecho propio (CNDH México, 2016, p. 9). Entonces se dice que la universalidad va a depender mucho de los valores que cada ser humano y la finalidad de empoderarlo como conveniente de uno mismo.

Posteriormente de los resultados dados en la presunta N°20 se valida que de todos los encuestados, se tiene en un alto valor de 50.40% y un valor bajo de 2.80%, en mención a como la ausencia de todos los valores hace que la persona actúe de manera incorrecta, y se tiene en como antecedentes similares a, Benavides (2016, p.53), Chumbilla y López (2015, p. 101) , nos dicen en base a sus respuestas, que actuar de manera inadecuada, puede repercutir en el ser humano de forma negativa frente a su valores morales, es por ello que indican que cada ser debe ser responsable frente a ello. Al mismo tiempo tenemos como autor base a, Cruz (2008), en donde nos menciona que la distinción de valores es la negativa de los valores morales, y esto va a repercutir en un individuo de manera incorrecta, teniendo una alta carencia de los mismos, por lo que a esto se le llamaría doble moral y es adoptado con características negativas por el propio ser, (Cruz, 2008, p.109). Seguido de ello como respaldo a la teoría anterior, tenemos a, Fernández, Delgado y López (2013), en donde indica que estas negativas, las apropia cada ser humano, al generar actos malos frente a la sociedad. (Fernández, Delgado y López, 2013, p. 340 – 341). Tal es así que se puede identificar en el comic, que en el accionar de ambos hermanos los llevó a cometer actos malos ante su pueblo, en donde no solo causaron muertes, si no también desunión.

Después de visualizar los resultados del ítem N°21, se contrasta que de los encuestados, se valida en un 50.94%, arrojando como alto valor y 2.83% como un mínimo, en mención a que se puede ver claramente cómo actuar de manera correcta, puede ser transversado por la sociedad, de todo ello se tiene como similitud de respaldo a Benavides (2016, p. 46), Chumbilla y López (2015, p.101), en donde indican que la sociedad mal interpreta en ocasiones el buen accionar de un ser humano y ello se puede ver de otra manera, tal es así que se tiene como refuerzo de respaldo a Cruz (2008), aquí nos menciona que el ser

humano que actúa de manera incorrecta tiene una doble moral, lo cual esto puede ser entendido por la misma sociedad de manera negativa, tal es así que tenemos también como escudo de respaldo a la anterior teoría a Fernández, Delgado y López (2013), donde nos mencionan que cada valor va a representar la significancia propia de cada ser y a su vez ello puede repercutir negativamente en las personas, (Fernández, Delgado y López, 2013, p.2013, 340 – 341). En resumen se puede decir que el comic muestra en ciertas partes que actuar de manera adecuada, ello puede ser visto de manera errónea por la sociedad.

Como siguiente punto tenemos las respuestas de la pregunta N°22, aquí se aceptó en un 52.38% como valor más alto, y un 1.90% en el más bajo, en relación al actuar de cada ser humano, repercute como exigencia en su valor, tal es así que como similitud tenemos a Benavides (2016, p.49), Chumbilla y López (2015, p.101), nos dicen que de sus encuestados indicaron que todos los valores son indispensables y aplicar la exigencia en cada uno de ellos requiere de mucha fuerza. Por consiguiente tenemos también como impulso de respaldo a Cruz, (2008), en donde uno mismo como ser humano puede exigirse voluntariamente a ejercer sus valores, de cierta forma que pueda adoptar una actitud positiva frente a ello. (Cruz, 2008, p. 110). Así también tenemos a la CNDH en México (2016), en este artículo nos habla que la exigencia se requiere según la toma de medidas que uno mismo se aplique, a corto , mediano y largo plazo de una manera eficazmente posible, (CNDH, México, 2016, p. 11). En otras palabras se entiende claramente que en la pieza ilustrada se muestra como ser constante y correcto requiere de mucho valor.

A continuación de la respuesta obtenida del ítem N°23, donde se afirma con un 42.06% en un valor alto y 3.74%, en el más bajo, en mención a que se muestra como se debe reconocer los actos malos para poder mejorarlos, teniendo así una similitud con Benavides (2016, p. 46), Chumbilla y López (2015, p. 92), Rodríguez (2015, p. 96), mencionan que de sus resultados todos indican que cada persona tiene que ser consecuente de sus actos y saber reconocerlos para poder fluir en uno mismo, actitudes positivas que conlleven al ser humano a obtener valores propios. De igual importancia tenemos a Cruz (2008), como fuente base de mi pregunta, en donde nos habla acerca de que cada valor exige, y puesto a que uno mismo también evita las exigencias y opta por tener actitudes

negativas y estas mismas repercute en cada ser, es por ello que se afronta las consecuencias, ya sean buenas o malas pero de manera justa, pero también menciona que mientras estos casos se practiquen de positivamente, generara en cada individuo un valor moral que lo haga justo y consecuente de cada acto,(Cruz, 2008, p.110), tenemos también como vinculo de escudo de la idea planteada por el anterior autor, a Fernández, Delgado y López (2013), donde mencionan que la transparencia de los valores de cada ciudadano va a depender mucho de cómo los aplique de manera correcta y justa, no faltándole el respeto a los mismos que generen negatividad en uno mismo, (Fernández, Delgado y López, 2013, p. 337). Es por ello que en resumen se ve claramente cómo se visualiza mediante las ilustraciones, los actos malos de los panacas y lo que quieren demostrarle a su pueblo.

En esta segunda parte se presentará los resultados en base a los análisis inferenciales, que se dio a través de la prueba de Chi- cuadrado y la correlación de Pearson, en donde se verá en líneas generales la contratación de los resultados de cada autor.

Correlación de las variables: Comic sobre Atahualpa y Valor Moral

El propósito de este estudio de investigación, es validar que, sí existe relación entre el Comic sobre Atahualpa y Valor Moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de I.E., Lima, 2020, manifestando que a exposición de los resultados en textos anteriores, se obtuvo una significación asintótica de 0.000, lo cual es menor que 0.05, por ello se puede decir que rechazó la hipótesis nula y se validó la hipótesis del estudio de investigación, por otra parte, en la correlación de Pearson el valor fue de 0,859, de esta manera se puede decir que la hipótesis general tiene un alto nivel de aceptación positiva considerable en relación entre ambas variables. Esto valida a que el comic, muestra claramente cómo se visualiza los códigos empleados que acompañaron a las escenas ilustradas en el mismo, utilizando en sí, técnicas para la ilustración, y de esta manera pueda ser comprendida por el lector, los sucesos que pasaron en épocas atrás, contado en base a teorías que respaldan lo mencionado. Por ello esta columna se ve respaldado por Chumbilla y López (2015), Trinidad (2015),

Huanca (2016), Benavides (2017), Rodríguez (2015), Edigo (2013), Gómez (2015), Quiroz (2017) y Gavilanes (2018), ya que indicaron en su estudio que el aporte de sus teorías enfocada en sus variables, contribuyo en un alto valor a la pieza gráfica diseñada, contribuyendo a si de esta manera a que el comic de mi estudio pueda ser relacionado, cultural, artístico y educativamente para la sociedad . En resumen, las ilustraciones diseñadas en el comic, causó interacción y buena aceptación, dado que el mismo tiene información veraz y de gran importancia para muchos estudiantes.

Correlación de las variables: Código Visual y Valor Moral

Del mismo modo en la hipótesis específica 1, se halla relación entre ambas variables, Código Visual y Valor Moral en estudiantes de la I.E., Lima, 2020, mencionando que se obtuvo una significación asintótica de 0.000, lo cual es menor que 0.05, tal es así que se negó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de la investigación, Por otro lado, en la correlación de Pearson fue de 0,813, y esto conlleva a que la correlación de la hipótesis específica 1, tiene un alto valor de aceptación considerable. Esto ratifica la teoría utilizada, lo cual se dice que los códigos que conforman todo lo visual, será representado a través de las viñetas usadas, lo cual darán mayor énfasis a los textos e imágenes, tenemos también los planos según el tipo de encuadre y situación y posteriormente las figuras cinéticas que marcaran en base a líneas los movimientos de los personajes de inicio a fin. Los estudios de investigación de Gómez (2015), Huanca (2016), Trinidad (2015), Rodríguez (2015), Quiroz (2017) y Egido (2013). Se relaciona con mis respuestas obtenidas, haciendo mención en que los elementos visuales que se visualiza en el comic son pieza fundamental, ya que según los personajes ilustrados, estos denotaran en que situación y momento se encuentran los mismos, y a su vez esto generará mayor impacto en el target, dado que cada imagen expresa un mensaje.

Correlación de las variables: Código Verbal y Valor Moral

De esta manera en la hipótesis específica 2, se encuentra relación entre las dos variables de estudio, Código Verbal y Valor Moral en estudiantes de la I.E., Lima, 2020, indicando que se alcanzó una significación asintótica de 0.000, lo cual es menor que 0.05, es por ello que se rechazó la hipótesis nula y se validó la hipótesis de la investigación, Por lo que, en la correlación de Pearson fue de

0,786, y esto comporta a que la correlación de la hipótesis específica 2, alcance un buen resultado positivo considerable. Esto confirma la teoría del estudio, lo cual se expresa que los códigos que relaciona todo lo verbal, será expresado a través de los bocadillos en la cual expresaran el pensar del personaje en el comic, seguido tenemos las onomatopeyas, que se relaciona en base a sonidos expresados por textos y esto ayudara a que el comic no solo sea monótono, sino también el leerlo exprese que estamos en el escenario de cada ilustración, y finalmente tenemos las letras, por lo general cada texto en mayúscula o en minúscula expresará lo que queremos decir. Los autores de las investigaciones como Trinidad (2015), Gómez (2015), Huanca (2016), Rodríguez (2015), Quiroz (2017) y Egido (2013), tienen mucha coincidencia con mis resultados, mencionando que los elementos verbales en un comic ayuda a la comprensión de un estudiante, ya que el mismo acompañará a las imágenes de manera secuencial, dando más contrastación al dialogo de los personajes.

Correlación de las variables: Sucesión al Trono y Valor Moral

De igual importancia en la hipótesis específica 3, se acierta similitud entre ambas variables, Sucesión al Trono y Valor Moral en estudiantes de la I.E., Lima, 2020, haciendo mención que se logró una significación asintótica de 0.000, lo cual es menor que 0.05, en resumen se negó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de la investigación, Por lo tanto, la correlación de Pearson fue de 0,783, y esto hace mención a que la correlación de la hipótesis específica 3, llegue a un buen resultado positivo considerable. Esto reafirma la teoría usada, lo cual se valida que los sucesos que se contaron en el comic con relación a la sucesión al trono, se muestra claramente como cada panaca se enfrentarían entre sí para buscar liderar el trono incaico y esto se vería reflejado que en que no hicieron uso adecuado de sus valores morales, faltando el respeto a la sociedad y a uno mismo como ser humano. Los tesis de las investigaciones tenemos a Gavilanes, (2018) en donde se relaciona con mis resultados obtenidos, mencionando que de sus respuestas a sus encuestados, indicaron que Atahualpa y Huáscar iniciarían una lucha tras la muerte de su padre Huayna Cápac por obtener el trono incaico, dejando de la lado sus principales valores, atacándose entre ambos hermanos, debido a ello no se encontró más tesis en relación a la variable, pero se obtuvo fuentes teóricas de Villanueva (2014),

Herminia (2013), Pizarro (2010), Rodríguez (2019) y Portillo (2009), en donde me hablan de los sucesos que acontecieron después de la muerte del Inca Huayna Cápac. Y en relación al Valor Moral, tenemos a Cruz (2008), Fernández, Delgado y López, (2013), como autores base que respaldan mi segunda variable, en donde mencionan que los valores son distinciones propias de cada ser humano y esto se ve reflejado en sus actitudes y características.

Correlación de las variables: Guerra Civil Incaica y Valor Moral

Por consiguiente en la hipótesis específica 4, se acierta mucha validez entre las dos variables de estudio, Guerra Civil y Valor Moral en estudiantes de la I.E., Lima, 2020, mostrando que se obtuvo una significación asintótica de 0.000, lo cual es menor que 0.05, en detalle se rechazó la hipótesis nula y se validó la hipótesis de la investigación, Por otro lado, la correlación de Pearson fue de 0,868, y esto define a que la correlación de la hipótesis específica 3, alcanzó una respuesta positiva considerable. Esto fortalece la teoría manejada, lo cual según fuentes veraces, esta guerra civil iniciaría en una lucha campal entre ambos hermanos y seguiría con el suceso de las campañas, en donde ambos se demostrarían rivalidad con la única finalidad de vencer al otro y apoderarse de la ciudad imperial, siendo el único inca gobernante, lo cual esto culminaría con la muerte del pana Huáscar, tras ser vencido por su hermano, el panaca Atahualpa, al igual que ciertos factores en mención a sus valores tendrían mucha carencia, dado que no actuaron de manera positiva, trayendo consigo muchas negativas, en esta parte no se obtuvo antecedentes que respalden estos sucesos, pero sí fuentes teóricas, que mencionan estos hechos, tenemos a Villanueva (2014), Herminia (2013), Pizarro (2010), Rodríguez (2019) y Portillo (2009), lo cual nos mencionan en líneas complejas, que tras la muerte de Huayna Cápac, Atahualpa y Huáscar iniciarían una guerra, cada quien con su ejército, debido a ello Huáscar es vencido en reiteradas veces por su hermano, en la batalla de Chillobamba, Guanacopampa en donde sería el final del panaca y se le daría muerte de la manera más cruel, tenemos también como autores que escudan a mi segunda variable, Cruz (2008), Fernández, Delgado y López (2013), en donde nos hablan sobre los valores morales y los diversos factores que abarcan, en ello nos hablan sobre la libertad del ser humano y su decisión de poder elegir como ser, también mencionan a la universalidad y la humanidad como un valor que complementa

al ser humano, nos difieren también acerca de la doble moral en negativa de cada persona y la exigencia que debemos tener para ser mejores, y actuar de manera justa en consecuencia a nuestros actos. En resumen, el comic, nos muestra claramente como el accionar de ambos panacas, se vería mal visto ante la sociedad que los rodeaba y ello causaría negativas y generaría odio entre ambos, alejándose cada uno de sus valores morales.

VI. CONCLUSIONES

En esta parte de la investigación, se habló de las conclusiones como resultados finales del presente estudio y los objetivos alcanzados de la misma, para definir en base a respuestas a la problemática mostrada y lo que se logró alcanzar en el proyecto.

¿Existe relación entre el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020?

En la conclusión N°1, de los resultados se menciona que si existe relación entre ambas variables, variable 1 en la cual corresponde a comic sobre Atahualpa y variable 2, en donde concierne a Valor Moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020, ya que el valor de significancia es de 0.000, siendo $< 0,05$, por ende se valida la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula. Por consiguiente la ilustración sobre Atahualpa y el Valor Moral que nos muestra el diseño, representa mucho para los jóvenes, dado que más que un entretenimiento, es un modo de valorar los hechos y sucesos que tuvieron que pasar nuestros antepasados los incas, contando las vivencias y actitudes representados en imágenes creativas y textos basados en la historia, mencionando que tiene un alto grado de aceptación por el target específico y esto logrará revivir sus valores morales y actitudes positivas frente a la sociedad y el medio que los rodea. Por lo tanto el comic más que un medio literario o pieza gráfica, es una herramienta informativa, en la cual logró captar toda la atención de los estudiantes y aportar a su enseñanza la historia basada en sucesos, formando así sus valores morales, en lo cultural y educacional de los mismos.

¿Existe relación entre el código visual y el valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020?

En la conclusión N°2, de los efectos se señala que si existe una gran relación entre dimensión y variable, dimensión 1 en la que corresponde a código visual y variable 2, en donde mencionamos a Valor Moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020, teniendo una significancia de 0,000, y esto sería menor que 0,05, por lo tanto se acepta la hipótesis de la investigación y se niega la hipótesis nula. En conclusión el código visual y el Valor Moral que nos pauta en la ilustración, se entiende claramente, ya que a la juventud encuestada indicaron que todo lo mencionado se muestra con mucha transparencia en cada escena del comic, y a ello abarca las viñetas que dieron mayor énfasis a cada ilustración, los planos en variación a los tipos de encuadres hicieron que las imágenes no se vean uniformes, y las figuras cinéticas empleadas, lograron un mayor dinamismo y movimiento de inicio a fin en cada personaje en representación de líneas, a su vez todo ello conectado con los mismos de la historia contada en la pieza, y como se muestra claramente sus actitudes frente a la sociedad y como la misma lo interpreta. En resumen el comic en relación al código visual, dio mucho énfasis a la historia y las técnicas que se emplearon, a su vez decir que dio de la mano con los valores, dado que los procesos que se utilizaron, resaltó como acompañamiento a las actitudes de cada figura que se contó en la pieza y lo que las mismas representaban, frente a sus valores morales.

¿Existe relación entre el código verbal y el valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020?

En la conclusión N°3, de los frutos se marca que si existe concordancia entre dimensión y variable, en la cual relaciona a dimensión 2 y esto corresponde a Código Verbal y variable 2 perteneciendo a Valor Moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020, asumiendo una significancia de 0,000, siendo $< 0,05$, por ello se afirma la hipótesis del estudio investigado y se rechaza la hipótesis nula. Ello autoriza a concluir que el código verbal y valor moral que nos muestra en la gráfica, se comprende muy bien, ya que a los jóvenes encuestados indicaron a manera de unanimidad que el comic en base a las preguntas planteadas por los ítems de la dimensión, se muestra con mucha

claridad en cada escena ilustrada, y a ello se relaciona los bocadillos o también llamados globos, en la cual en la historieta se mostró dando énfasis a los pensamientos de cada personaje, personificándolos en escritos, tenemos también la onomatopeya que se usó, debido a que cada sonido y expresiones en cada escena se representaba en base a textos y lo que cada ruido expresaba en sí, a ello nos referimos a las guerras y enfrentamientos que se mostraron en el comic, por otro lado tenemos también a las letras en la cual cada una en función a su tamaño enunciaba la situación de la misma. En otras palabras la pieza mostrada en mención al código verbal, marcó mucho en la historia y los diversos elementos que se utilizaron, y a su vez decir que todo partió de la mano con el valor moral, dado que las actitudes de los personajes marcaron mucho en sus conductas y esto fue expresado en base a imágenes secuenciales y escritos que resaltaban los diálogos de cada etapa.

¿Existe relación entre la sucesión al trono y el valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020?

En la conclusión N°4, de las consecuencias se determina que sí, se encuentra conexión entre dimensión y variable, siendo a ello dimensión 3 en la que involucra a La Sucesión al Trono y variable 2, perteneciendo a Valor Moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020, asumiendo un valor de significación de 0,000, siendo menor que 0,05, por ende se reafirma la hipótesis del estudio y se rechaza la hipótesis nula. En resumen La Sucesión al Trono y el Valor Moral que nos relaciona en la pieza ilustrada, significa en un alto valor para el target encuestado, proporcionando que los ítems de la dimensión, se pauta con mucha veracidad, dado que se muestra claramente como el comic señala en los escenarios los enfrentamientos causados por dos rivalidades, siendo por Atahualpa y Huáscar, ambos panacas e hijos del Inca Huayna Cápac, partiendo ello desde la tetrarquía cuzqueña, en donde se explica claramente en la historieta, que Huayna Cápac enferma y posteriormente su cargo es relegado a un grupo de personas que cumplían las funciones del mismo hasta que el inca recupere, seguido también se muestra la muerte de su padre y las guerras y riñas que ambos pasaron por la sucesión al trono, y como se demuestra claramente la carencia de valores que ambos hermanos mostraron ante la sociedad, el hacerse daño y faltando el respeto a los mismos de su entorno.

¿Existe relación entre la guerra civil incaica y el valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020?

En la conclusión N°5, de los resultados se obtiene que si hay mucha similitud entre dimensión y variable, en la que se menciona a dimensión 4 y esto corresponde a La Guerra Civil Incaica y variable 2, en la cual abarca a Valor Moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020, ocupando un nivel de significación de 0,000, y esto sería menor que 0,05, tal es así que se valida la hipótesis de la investigación y se niega la hipótesis nula. En pocas palabras la guerra civil incaica y valor moral que se visualiza en el comic, se analiza muy bien, ya que el target del estudio, señalaron a manera personal, que la historieta, según las preguntas de esta etapa, se mencionan con mucha transparencia, en cada parte ilustrada, y a ello partimos desde la contienda política, en donde se venía planificando las traiciones que ambos hermanos cometerían y las luchas que reflejarían una distinción de valores en ambos, y la falta de liderazgo que Huáscar demostraba en varios sucesos, en las distintas campañas en donde ambos se vieron enfrentados y a ello tenemos, la campaña norteña y la campaña de la sierra central, culminando esto en la guerra que se dio en Guanacopampa y Atahualpa es ganador, y se ve mostrado como la exigencia de querer ganar, afectaría al otro llegando al punto de vencerlo y matarlo de la manera más cruel. Es por ello que se muestra como Atahualpa vence a Huáscar y lucha en defensa de la capital imperial, para finalmente ser el líder y comandante del imperio inca, reflejando la falta de humanidad como ser humano y los fines propósitos que se tenía con el fin de ganar.

VII. RECOMENDACIONES

Para este estudio de investigación ha sido de mucho aporte mencionar que nuestras variables, dimensiones e indicadores que dieron soporte a lo mencionado por nuestros teóricos, todo ello deber estar relacionado en base a nuestros objetivos de la investigación y de tal modo que podamos demostrar los resultados de los mismos. Tal es así, que no podemos cerrarnos en que los teóricos de este estudio sean los únicos, sino que también existen más teorías

que respalden o rechacen mi investigación, y esto nos ayudara a comprender de manera más clara las ideas, mencionando también que los antecedentes cumplen una función importante en el proyecto, dado que los mismos respaldaron mis resultados en base a sus encuestados o negaron los propios. Con relación al comic presentado, se recomienda que los estudiantes den mayor énfasis a sus estudios, teniendo conductas adecuadas de manera responsable, ya que la pieza grafica no solo muestra la creatividad de la misma, sino que también nos enseña como valorarnos como personas, enriqueciéndonos de historias reales y culturales que no solo nos ayuda en el aprendizaje, si no como también aporta en nuestros valores morales y decisiones que debemos tomar con exigencia en poder elegir como queremos ser.

Se recomienda también usar la encuesta, ya que esto permitirá según resultados estadísticos, la medición de las respuestas marcadas por nuestro público objetivo. Es por ello que el presente comic pretende llegar de manera general, a impactar a estudiantes de instituciones educativas sobre el aprendizaje y enseñanza que la pieza grafica nos muestra, dado que se menciona en esta parte los elementos visuales y como usarlos en representación de imágenes y pueda ser modelo para muchos jóvenes, tal es así que también se recomienda leer cada parte de esta historieta y engancharse con la misma, ya que no solo se ven figuras o personajes, sino que también cada una cumple un papel muy importante en el comic y en la historia de nuestros antepasados los incas, mostrando las distintas actitudes y distinción de valores que se encontraron en la ilustración y cómo actuar de manera correcta frente a estas responsabilidades en donde como seres humanos intervenimos.

La ejecución del comic sobre Atahualpa apoyado en el marco del código verbal y su valor moral fue pieza fundamental en este estudio de investigación, sin embargo se tiene que tomar en consideración como llegar a nuestro target de estudio y a los distintos colegios en recomendar el comic ilustrado y que las UGELES tomen como aporte este material creativo, no solo para el área del diseño, sí no que también intervenga en el proceso educativo y cultural de los estudiantes y las exigencias que deben de tomar cada uno para poder florecer sus valores morales en el entorno en el que viven, es por ello que el comic se ve apoyado de textos que acompañaron las escenas y marcaron énfasis en cada

personaje, según sus pensamientos o los sonidos de sus movimientos y esto es recomendable para futuras tesis que planteen un similar estudio y apliquen el mismo lenguaje.

Se recomienda también a los jóvenes de esta sociedad, que aún están por terminar la escuela, visualizar este proyecto, dado que contiene un link en el cual te direcciona hacia el comic y como verlo de manera rápida, debido a que actualmente en la sociedad en la que vivimos, nos vamos actualizando poco a poco, pero no olvidar que la historia es parte de este proceso, ya que aquí en esta etapa queremos resaltar en líneas generales el objetivo de este comic, y los proyectos futuros que se vienen, es por ello que queremos aludir a enriquecer los valores morales de los jóvenes, basado en la historia de Atahualpa y su lucha constante por alcanzar el trono incaico en rivalidad con su hermano Huáscar, y la carencia de valores que ambos tuvieron y que no debe ser reflejado en nosotros la actualidad.

Finalmente se recomienda visualizar el comic a manera de aportar con conductas positivas en los estudiantes y que les pueda servir de enseñanza a los mismos, y fomentar esta pieza grafica con la ayuda de maestros en la disciplina de la historia, a inculcar de manera creativa el aporte de este comic en cada una de clases, enseñando las fases y etapas de estos sucesos ocurridos en épocas atrás, en donde las rivalidades eran cotidianas y no le hacían un bien a la sociedad, ya que se mostró claramente como la lucha de los panacas Atahualpa y Huáscar, repercute en su entorno, siendo ambos hermanos e hijos de un solo padre, dado es así que se pretende llegar a muchos colegios y que se apruebe por las UGELES que el comic es un fin representativo para la educación y cultura de los jóvenes estudiantes de la actualidad y futuro de nuestro país.

REFERENCIAS

CNN. *América Latina es la región con la mayor tasa de homicidios del mundo.* (27 de abril de 2018). CNN Español.

<https://cnnespanol.cnn.com/2018/04/27/america-latina-es-la-region-con-la-mayor-tasa-de-homicidios-del-mundo/>.

Aini, Z. (2018). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 330. *The Effectiveness of using Comic Strips to Increase Students' Reading Comprehension for the Eighth Grade Students of SMPN 1 Pundong*, 239. <https://download.atlantispress.com/article/125912828.pdf>

Barbosa, A. Tavares, G. & Kruta, A. (2017). *Mackenzie Management Review. The Comics As Teaching Strategy In Learning Of Students In An Undergraduate Management Program*, 41. <https://www.scielo.br/pdf/ram/v18n1/1678-6971-ram-18-01-0040.pdf>

BBC. (30 de agosto de 2018). *Los 6 países donde se producen la mitad de las muertes por arma de fuego en el mundo (y 5 son latinoamericanos)*. BBC. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-45323859>

Benavides, M. (2017). *Diseño de una guía de valores éticos y morales mediante el uso de ilustraciones gráficas en el cómic para los estudiantes del primero y segundo de bachillerato de la unidad educativa diez de agosto del Cantón Montalvo, de la provincia de Los Ríos, 2018* [tesis de licenciatura, Universidad Internacional SEK]. Repositorio de la Universidad de Guayaquil. <https://docplayer.es/156110193-Universidad-de-guayaquil-facultad-de-comunicacion-social-carrera-de-diseno-grafico.html>

Bolton, C. (2012). *US-China Education Review B* 4, 389-395. *Connecting Through Comics: Expanding Opportunities for Teaching and Learning*, (P. 389, 394). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED533545.pdf>

Chumbilla, J. y López, K. (2015). *El cuento como estrategia para estimular el desarrollo de valores morales en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 196 "Glorioso San Carlos" de la ciudad de Puno- 2015* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio de la Universidad del Altiplano. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4808/Chumbilla_Macedo_Judith_L%c3%b3pez%20_Cari_Katty.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Comité Estadístico Interinstitucional de la criminalidad. (2016). *RPP*.
<https://www.minjus.gob.pe/ceic/>
- Compañía Peruana de Estudios de Mercados y Opinión Pública S.A.C. (2017). *CPI*. <https://www.cpi.pe/>
- Cruz, P. (2007). *Sobre el concepto de valor. Una propuesta de integración de diferentes perspectivas*. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/2691995.pdf>
- Edigo, E. (2013) En su tesis titulada “*El Cómic: Un Recurso para Educar en Valores. El personaje de Tintin* [tesis de Maestro, Universidad de Rioja]. Repositorio de la Universidad Internacional de la Rioja. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1902/2013_05_27_TFM_estudio_del_trabajo.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Egelström, C. (2018) *Comic Books - Images, Words and Language Acquisition* [Tesis de Docente, Universidad de Halmstad]. Repositorio de la Universidad Halmstad University. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1256047/FULLTEXT02>
- Fernández, N., Delgado, F. y López, A. (2013). *Valores éticos-morales en el contexto de la gestión pública*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4772727>
- Gavilanes, P. (2018). *Elaboración de un cortometraje animado 2D de La Batalla final entre Huáscar y Atahualpa en jóvenes de 13 años en adelante, Ecuador, 2018* [tesis de licenciatura, Universidad de Comunicación y Artes Audiovisuales Udla]. Repositorio de la Universidad de Comunicación y Artes Audiovisuales Udla. <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/8774/1/UDLA-EC-TMPA-2018-21.pdf>
- Gómez, F. (10 de octubre de 2013). *Resumen corto de Atahualpa*. <http://resumen-corto.blogspot.com/2013/10/resumen-corto-de-atahualpa.html>
- Gómez, I. (2015). *El Cómic Como Estrategia Pedagógica Para El Desarrollo De La Comprensión De Lectura En inglés, Bogotá, 2015* [Tesis de licenciatura, Universidad Libre, Bogotá, Colombia]. Repositorio de la Universidad Libre. <https://repository.unilivre.edu.co/bitstream/handle/10901/8413/TESIS%20ALEJANDRA%20G%C3%93MEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- González, A. (2015). *Héroes nacionales como vehículos emocionales de conceptos políticos*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/.pdf>
- Guzmán, N. (2011). *El cómic como recurso didáctico*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628291>
- Herminia, H. (2013). *Historia de Atahualpa Inca Yupanqui*. file:///C:/Users/Herminia/Downloads/recursos_primaria_recursoedu_bio grafias_personalsocial_atahualpa.pdf
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6.ªed.). México: McGRAW-HILL
- Huanca, V. (2016). *La historieta como recurso de aprendizaje para la producción de textos narrativos en los alumnos del primer grado de la I.E.S. "Industrial 32" del departamento de Puno, Perú, 2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio de la Universidad del Altiplano. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5053/Huanca_Ponce_Vena_Sairan.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Inga, L. (2018). *Diseño de una historieta sobre el Combate de Angamos y la Comprensión de Lectura en niños de 4to y 5to de primaria de dos I.E. del distrito de Comas, Lima, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Comas, Perú]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25933/Inga_ULS.pdf?sequence=1
- Lombard, K. (2016) *Interrogating and Analysing Narrative Structure Through Comic Books de Edimburgo, Escocia, 2016* [Tesis de Doctorado, Universidad de Edimburgo]. Repositorio de la Universidad de Edimburgo. <https://era.ed.ac.uk/bitstream/handle/1842/23507/LombardCook2017.pdf?sequence=1>
- Martell, M. (2011). *El concepto de héroe nacional y su relación con el adolescente actual*. <https://www.rieoei.org/deloslectores/4052Martell.pdf>
- Maza, A. (2013). *Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349272>

- Merma, B. (2019). Las historietas como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia de producción de textos en los niños del tercer grado de la Institución Educativa N° 56360 de Huaylluta Distrito Tupac Amaru, Provincia de Canas, Región Cusco, 2019 [Tesis de licenciatura, Universidad Daniel Alcides Carrión, Provincia de Canas, Cusco, 2019]. Repositorio de la Universidad Daniel Alcides Carrión. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1538/1/T026_44414400_T.pdf
- MERÇ, A. (2013). International Journal on New Trends in Education and Their Implications. *The Effect Of Comic Strips On Efl Reading Comprehension*, 54, 58. <http://www.ijonte.org/FileUpload/ks63207/File/05.merc.pdf>
- Meskin, A. (2009). British Journal of Aesthetics. *Comics as Literature?*, 250. <http://users.uoa.gr/~cdokou/Meskin.pdf>
- McNicol, S. (2016). Education and Social Research Institute, Manchester Metropolitan University, Crewe, UK. *The potential of educational comics as a health information médium*, (p. 20). <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/hir.12145>
- Muhajirin, M. (2018) *The Use Of Comic Strips To Increase Students Writing Ability In Narrative Text Outline At The Eight Grade Students Of Mts. Al-Arif Gempol, Indonesia, 2018* [Tesis de Profesorado, Universidad de Muhammadiyah Sidoarjo]. Repositorio de la Universidad de Muhammadiyah Sidoarjo. <https://core.ac.uk/download/pdf/154928099.pdf>
- Muzumdar, J. (2016). INNOVATIONS in pharmacy published by the University of Minnesota Libraries Publishing. *An Overview of Comic Books as an Educational Tool and Implications for Pharmacy*. <https://pubs.lib.umn.edu/index.php/innovations/article/view/463/457>
- Ortiz, P. (2004). El valor moral del tiempo. <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/anales/article/viewFile/1384/1178>
- Pizarro, F. (2010). Guerra Civil entre Huáscar y Atahualpa. <https://blogs.ua.es/franciscopizarro/2010/11/02/guerra-civil-inca/>.

- Portillo, L. (2009). Guerra Civil entre Huáscar y Atahualpa. <https://www.historiacultural.com/2009/04/guerra-civil-huascar-y-atahuallpa-inca.html>.
- Putri, R. Fida, R. & Wasis (2018). IOP Conf. Series: Journal of Physics. *The Development of Biology Comic Education with Compare and Contrast Learning (CaC) Method to Improve 10th Grade Students' Literacy, (P. 1)*. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1108/1/012028/pdf>
- Quiroz, J. (2017). *Relación entre el diseño de un comic y el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los estudiantes de 4to, 5to y 6to de primaria de dos Colegios del distrito de los Olivos, Lima – 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Los Olivos, Perú]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1464/Quiroz_CJL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ratna, J. Agustini, N. & Hafiar, H. (2020). Paper—Character Education Based on Digital Comic Media. *Character Education Based on Digital Comic Media*, 107. https://www.researchgate.net/publication/339580419_Character_Education_Based_On_Digital_Comic_Media
- Recine, D. (2013) *Comics Aren't Just For Fun Anymore: The Practical Use of Comics by TESOL Professionals, Estados Unidos, 2013* [tesis de Master, Universidad de Wisconsin-River Falls]. Repositorio de la Universidad de Wisconsin-River Falls. <https://core.ac.uk/download/pdf/10597902.pdf>
- Rodríguez, F. (2015). *Educación y valores interculturales a través del cómic. El lenguaje gráfico – visual como estrategia de aprendizaje en el proyecto Europeo “Valori Comuni”, en la ciudad de Huelva, España – 2015* [Tesis de licenciatura, Universidad de Huelva, España]. Repositorio de la Universidad de Huelva. <https://es.scribd.com/document/325076704/Educacion-y-Valores>
- Rodríguez Vázquez F. M. (2016). Media Education Studies and Research. *Using Comics As A Strategy For Learning Intercultural Values*, 19, 29. https://www.academia.edu/33591308/Using_comics_as_a_strategy_for_learning_intercultural_values

- Seijo, C. (2009). *Los valores desde las principales teorías axiológicas: Cualidades apriorísticas e independientes de las cosas y los actos humanos*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5114848.pdf>
- Spiegel, A., McQuillan, J., Halpin, P., Matuk, C. & Diamond, J. (2013). US National Library of Medicine National Institutes of Health. *Engaging Teenagers with Science Through Comics*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3859376/>
- Suyanto, T., Wahyudi, A., Sigit, B. & Handini R. (2019). Proceedings of the 1st International Conference on Environment and Sustainability Issues, ICESI 2019, July 18-19, Semarang, Central Java, Indonesia. *Effectiveness of Comic Based Learning in Pancasila and Civic Education in Inclusive School, (P. 1)*. https://www.researchgate.net/publication/338483882_Effectiveness_of_Comic_Based_Learning_in_Pancasila_and_Civic_Education_in_Inclusive_School
- Trinidad, B. (2015). *El comic como recurso en valores para la comprensión lectora en inglés en los alumnos del 2do grado de secundaria de la I.E. Antonio Raimondi, Independencia, Lima, 2015* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, Perú]. Repositorio de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo. http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/2726/T033_70286473_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villanueva, J. (2014). *Atahualpa Inca Yupanqui*. <http://recursos.perueduca.pe/portable/download.php?file=primaria/recursosedu/biografias/personalsocial/atahualpa.pdf>.

ANEXO N°1: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
Comic sobre Atahualpa (Guzmán, 2011)	El cómic es un medio narrativo el cual se caracteriza por la combinación de un código visual (imágenes) y un código verbal (textos) para transmitir un mensaje o narrar una historia. (Guzmán, 2011, p.122).	Para su operacionalización, la dimensión código visual se divide en 3 indicadores: viñeta, los planos y figuras cinéticas. (Guzmán 2011, p.123).	Código visual (Guzmán, 2011, p. 123)	Viñeta (Guzmán, 2011, p. 123)	L I K E R T
				Los planos (Guzmán, 2011, p. 123)	
				Figuras cinéticas (Guzmán, 2011, p. 2014)	
	Como complemento de respaldo hacia la idea planteada por Guzmán, tenemos que Maza (2013) nos dice que: El comic se diferencia por estar compuesto por los siguientes dimensiones: El código visual y El código verbal. (Maza, 2013,p. 13).	Para su operacionalización, la dimensión código verbal se divide en 3 indicadores: el bocadillo, la onomatopeya y letras. (Guzmán 2011, p, 125).	Código verbal (Guzmán, 2011, p. 125)	El bocadillo (Guzmán, 2011,p. 125)	
				La onomatopeya (Guzmán, 2011,p. 125)	
				Letras (Guzmán, 2011,p. 126)	

	<p>Atahualpa fue el último inca del imperio incaico, antes de que la invasión de los españoles se adueñara de todo el imperio. Durante los últimos años de Atahualpa paso por una serie de eventos que los podríamos dividir en 3 etapas las cuales fueron: la sucesión al trono, la guerra incaica y, por último, la victoria y conquista. (Villanueva, 2014, p. 32).</p>	<p>Para su operacionalización la dimensión sucesión al trono se divide en 2 indicadores: tetrarquía cuzqueña y sucesión, enfermedad y muerte. (Villanueva, 2014, p. 33).</p>	<p>La sucesión al trono (Villanueva, 2014, p. 33)</p>		<p style="text-align: center; font-size: 2em; letter-spacing: 0.5em;">L I K E R T</p>
		<p>Para su operacionalización, la dimensión guerra civil incaica se divide en 9 indicadores: la contienda política, la lucha de las panacas, guerra leyenda y mitología, Huáscar Inca no mostraba liderazgo, la campaña norteña, campaña de la sierra central, defensa de la capital imperial,</p>		<p>La contienda política (Villanueva, 2014, p. 34)</p> <hr/> <p>La lucha de las panacas (Villanueva, 2014, p.34)</p> <hr/> <p>Guerra, leyenda y mitología (Villanueva, 2014, p. 35)</p>	

<p>Comic sobre Atahualpa (Guzmán, 2011)</p>		<p>Guanacopampa. Y toma de la ciudad imperial. (Villanueva, 2014, p.34-35- 38)</p>	<p>La guerra civil incaica (Villanueva, 2014, p. 34)</p>	<p>Huáscar inca no mostraba liderazgo (Villanueva, 2014, p. 36)</p>	<p>L I K E R T</p>
				<p>Sucesión, enfermedad y muerte (Villanueva, 2014, p. 33)</p>	
				<p>La campaña norteña (Villanueva, 2014, p. 36)</p>	
				<p>Campaña de la sierra central (Villanueva, 2014, p. 37)</p>	
				<p>Defensa de la capital imperial (Villanueva, 2014, p. 38)</p>	
	<p>Los valores morales son incluidos dentro de la educación de valores. Dichos valores poseen ciertos factores que</p>	<p>Para su operacionalización, la dimensión factores se divide en 3 indicadores: libertad humana, universalidad y</p>		<p>Libertad humana (Cruz, 2008, p. 109)</p>	

Valor Moral (Cruz, 2008)	los convierten en valores morales, así como también durante su educación se requiere de una distinción de valores. (Cruz, 2008, p. 109).	humanidad. (Cruz, 2008, p. 109).	Factores (Cruz, 2008, p. 109)	Universalidad (Cruz, 2008, p. 109)	L I K E R T
	Como complemento de respaldo hacia la idea planteada por (Fernández, Delgado, y López (2013), nos dicen que: los valores son la significancia propia de la libertad humana y de poder decidir lo bueno y lo malo, a su vez nos menciona la humanidad como valores propios de cada ser (Fernández, Delgado, y López, 2013, p. 340- 341).			Humanidad (Cruz, 2008, p. 109)	

Valor moral (Cruz,2008)		Para su operacionalización, la dimensión distinción de valores se divide en 3 indicadores: doble moral, exigencia y justicia. (Cruz, 2008, p. 110).	Distinción de valores (Cruz, 2008, p. 110)	Doble moral (Cruz, 2008,p. 110)	
				Exigencia (Cruz, 2008,p. 110)	
				Justicia (Cruz, 2008,p. 110)	

Fuente: Elaboración propia

ANEXO N°2: INSTRUMENTO Y RECOLECCIÓN DE DATOS



ENCUESTA DE MEDICIÓN SOBRE LA RELACIÓN ENTRE EL CÓMIC SOBRE ATAHUALPA Y EL VALOR MORAL

Consentimiento informado: Estoy de acuerdo con participar del presente trabajo de investigación, que tiene como objetivo determinar la relación que existe entre el comic sobre Atahualpa y su valor moral en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020

<https://docs.google.com/forms/d/1rvKZYz65qso6xZE1Tw4wbCIL06SRTI98jjWB16BnDq0/edit>

Ficha de datos socio demográficos: Sexo: F () M () Edad:

INSTRUCCIONES DE LA ENCUESTA:

La presente encuesta medirá si el comic sobre Atahualpa se relaciona con el valor moral, para ello, tendrá que responder las 23 afirmaciones que se le plantean, indicando si se encuentra en desacuerdo o de acuerdo a estas, sin dejar de contestar ninguna, solo debe marcar una alternativa por cada pregunta. Si tuviera alguna duda sobre alguna pregunta no dude en consultar. Pase a responder las preguntas.

1= Totalmente en Desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni en desacuerdo, ni de acuerdo

4= De acuerdo 5= Totalmente de

acuerdo

CONTENIDO					
PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1) El orden de las viñetas me permitió comprender la historia.					
2) La variedad de planos en las viñetas da más impacto a las escenas.					
3) Las líneas que acompañan a los movimientos de los personajes hacen que estos se vean más impactantes.					
4) Los globos de dialogo narran adecuadamente los sucesos de la historia.					
5) El uso de palabras para representar sonidos ayuda a comprender mejor la historia.					
6) El tipo de letras usadas en el comic dan más impacto a los diálogos de los personajes.					
7) El comic representa adecuadamente como los nobles asumían el poder cuando el inca estuvo enfermo.					
8) El comic muestra correctamente el conflicto que hubo por encontrar un sucesor al trono.					
9) El comic muestra adecuadamente el descuerdo de Huáscar por las acciones de su hermano Atahualpa.					
10)El comic muestra adecuadamente como cada hermano provocaba la ira del otro.					
11)El comic muestra correctamente como comienzan las guerras entre Huáscar y Atahualpa.					

12)El comic muestra adecuadamente como Huáscar se ganó el odio de la población.					
13)El comic muestra adecuadamente los sucesos ocurridos en la guerra de Chillopampa.					
14)El comic muestra correctamente como Huáscar perdió los combates en la sierra central.					
15)El comic muestra adecuadamente como Huáscar intento defender la capital imperial.					
16)El comic muestra correctamente como Huáscar y Atahualpa combatieron en la capital imperial.					
17)El comic muestra adecuadamente como Huáscar es derrotado y Atahualpa triunfa ante él.					
18)El comic muestra como cada persona es libre de escoger.					
19)El comic muestra como cualquiera de los dos pudo haber actuado de mejor o peor manera.					
20)El comic muestra como la ausencia de valores nos hace menos humanos.					
21)El comic muestra como al intentar de actuar bien, este puede ser entendido de forma equivocada por otros.					
22)El comic muestra que actuar de forma correcta requiere de compromiso y valor.					
23)El comic muestra que se debe de reconocer los actos negativos para poder mejorar.					

¡Muchas gracias por participar!

ANEXO N°3: DETERMINACIÓN DEL TAMAÑO DE MUESTRA

Para determinar el tamaño de muestra, se hará uso de la formula reglamentaria para hallar la muestra de poblaciones finitas, la cual es la siguiente:

$$\text{Tamaño de la muestra} = n = \frac{N Z_{(1-\alpha/2)}^2 p q}{d^2 (N - 1) + Z_{(1-\alpha/2)}^2 p q}$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño de la población = 150

Considerando un nivel de confianza del 95% = 0.95, por lo tanto, el nivel de significancia = $\alpha = 5\% = 0.05$

$Z_{(1-\alpha/2)} = Z_{(1-0.05/2)} = Z_{(0.975)} = 1.96$

p = Probabilidad de éxito = q = probabilidad de fracaso = 50% = 0.5

d = Considerando un error muestral = 5% = 0.05

Resolución:

$$n = \frac{N Z_{(1-\alpha/2)}^2 p q}{d^2 (N - 1) + Z_{(1-\alpha/2)}^2 p q}$$

$$n = \frac{(150)(1.96)^2 \times (0.5)(0.5)}{(0.05)^2 \times (150 - 1) + (1.96)^2 \times (0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{144.060}{1.33290}$$

$$n = 108$$

ANEXO N° 4: PRUEBA BINOMINAL

		CATEGORÍA	N	PROP. OBSERVADA	PROP. DE PRUEBA	SIGNIFICACIÓN EXACTA (BILATERAL)
JUAN APAZA	Grupo 1	Si	10	,91	,50	0,12
	Grupo 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		
JUAN TANTA	Grupo 1	Si	10	,91	,50	0,12
	Grupo 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		
MIGUEL CORNEJO	Grupo 1	Si	10	,91	,50	0,12
	Grupo 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		

Fuente: Elaboración propia

PRUEBA DE NORMALIDAD

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
COMIC_ATAHUALPA	,297	108	,000	,719	108	,000
VALOR_MORAL	,300	108	,000	,721	108	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración propia

De los resultados obtenidos se observa que sig. = 0.000 es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por lo tanto las variables comic sobre Atahualpa, valor moral, no tienen una distribución normal.

NIVEL DE CORRELACION ESCALA DE PEARSON

Correlación negativa muy fuerte	-0.90
Correlación negativa considerable	-0.75
Correlación negativa media	-0.50
Correlación negativa débil	-0.25
Correlación negativa muy débil	-0.10
No existe correlación alguna entre las variables	-0.00
Correlación positiva muy débil	+0.25
Correlación positiva débil	+0.10
Correlación positiva media	+0.50
Correlación positiva considerable	+0.75
Correlación positiva muy fuerte	+0.90
Correlación positiva perfecta	+1.00

Fuente: Hernández, et. al. (2014, p.305)

ANEXO N° 5: ALFA DE CRONBACH

La validez y confiabilidad son antecedentes de suma importancia, debido a que ayudan a ver qué tan nítido y confiable son los datos exhibidos en esta investigación. Por lo que la altura de confianza de esta investigación se le añadió una fórmula de solidez interna por el cual se llevó a cabo el Alfa de Cronbach.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,986	23

Fuente: Elaboración propia

De los resultados obtenidos, se observa un Alfa de cronbach de $0.986 = 99\%$, por lo tanto, se puede concluir que existe una elevada confiabilidad en los resultados de la encuesta.

ANEXO N°6: CONFIABILIDAD

Rango	Magnitud
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

Fuente: Elaboración propia

ANEXO N°7: Matriz de consistencia

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Definición operacional	Indicadores	Ítems	Escala NOMINAL
Cómic sobre Atahualpa (Guzmán, 2011)	El cómic es un medio narrativo el cual se caracteriza por la combinación de un código visual (imágenes) y un código verbal (textos) para transmitir un mensaje o narrar una historia. (Guzmán, 2011, p. 122).	Código visual (Guzmán, 2011, p. 123)	Para su operacionalización, la dimensión código visual se divide en 3 indicadores: viñeta, los planos y figuras cinéticas.	Viñeta (Guzmán, 2011, p. 123)	01. El orden de las viñetas me permitió comprender la historia.	Escala de Likert 1. Totalmente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni en desacuerdo, ni de acuerdo 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo
				Los planos (Guzmán, 2011, p. 123)	02. La variedad de planos en las viñetas da más impacto a las escenas.	
				Figuras cinéticas (Guzmán, 2011, p. 124)	03. Las líneas que acompañan a los movimientos de los personajes hacen que estos se vean más impactantes.	

<p>Como complemento de respaldo hacia la idea planteada por Guzmán, tenemos que Maza (2013) nos dice que: El comic se diferencia por estar compuesto por las siguientes dimensiones: El código visual y El código verbal. (Maza, 2013, p. 13).</p>	<p>Código verbal (Guzmán, 2011, p. 125)</p>	<p>Para su operacionalización, la dimensión código verbal se divide en 3 indicadores: el bocadillo, la onomatopeya y letras.</p>	<p>El bocadillo (Guzmán, 2011, p. 125)</p>	<p>04. Los globos de dialogo narran adecuadamente los sucesos de la historia.</p>
			<p>La onomatopeya (Guzmán, 2011, p. 125)</p>	<p>05. El uso de palabras para representar sonidos ayuda a comprender mejor la historia.</p>
			<p>Letras (Guzmán, 2011, p. 126)</p>	<p>06. El tipo de letras usadas en el comic dan más impacto a los diálogos de los personajes.</p>
<p>Atahualpa fue el último inca del imperio incaico,</p>		<p>Para su operacionalización, la dimensión sucesión al trono se divide en 2</p>	<p>Tetrarquía cusqueña</p>	<p>07. El comic representa adecuadamente</p>

	<p>antes de que la invasión de los españoles se adueñara de todo el imperio. Durante los últimos años de Atahualpa paso por una serie de eventos que los podríamos dividir en 3 etapas las cuales fueron: la sucesión al trono, la guerra civil incaica y, por último, la victoria y conquista.</p>	<p>La sucesión al trono (Villanueva, 2014, p. 33)</p>	<p>indicadores: tetrarquía cusqueña y sucesión, enfermedad y muerte.</p>	<p>(Villanueva, 2014, p. 33)</p>	<p>como los nobles asumían el poder cuando el inca estuvo enfermo.</p>
				<p>Sucesión, enfermedad y muerte (Villanueva, 2014, p. 33)</p>	<p>08. El comic muestra correctamente el conflicto que hubo por encontrar un sucesor al trono.</p>
		<p>La guerra civil incaica (Villanueva, 2014, p. 34)</p>	<p>Para su operacionalización, la dimensión guerra civil incaica se divide en 9 indicadores: la contienda política, la lucha de las panacas, guerra, leyenda y mitología, Huáscar Inca no mostraba liderazgo, la campaña norteña, campaña de la sierra</p>	<p>La contienda política (Villanueva, 2014, p. 34)</p>	<p>09. El comic muestra adecuadamente el desacuerdo de Huáscar por las acciones de su hermano Atahualpa.</p>
				<p>La lucha de las panacas</p>	<p>10. El comic muestra adecuadamente como cada</p>

	(Villanueva, 2014, p. 32).		central, defensa de la capital imperial, Guanacopampa. y toma de la ciudad imperial	(Villanueva, 2014, p. 34)	hermano provocaba la ira del otro.	
				Guerra, leyenda y mitología (Villanueva, 2014, p. 35)	11. El comic muestra correctamente como comienzan las guerras entre Huáscar y Atahualpa.	
				Huáscar Inca no mostraba liderazgo (Villanueva, 2014, p. 36)	12. El comic muestra adecuadamente como Huáscar se ganó el odio de la población.	
				La campaña norteña (Villanueva, 2014, p. 36)	13. El comic muestra adecuadamente los sucesos ocurridos en la guerra de Chillopampa.	

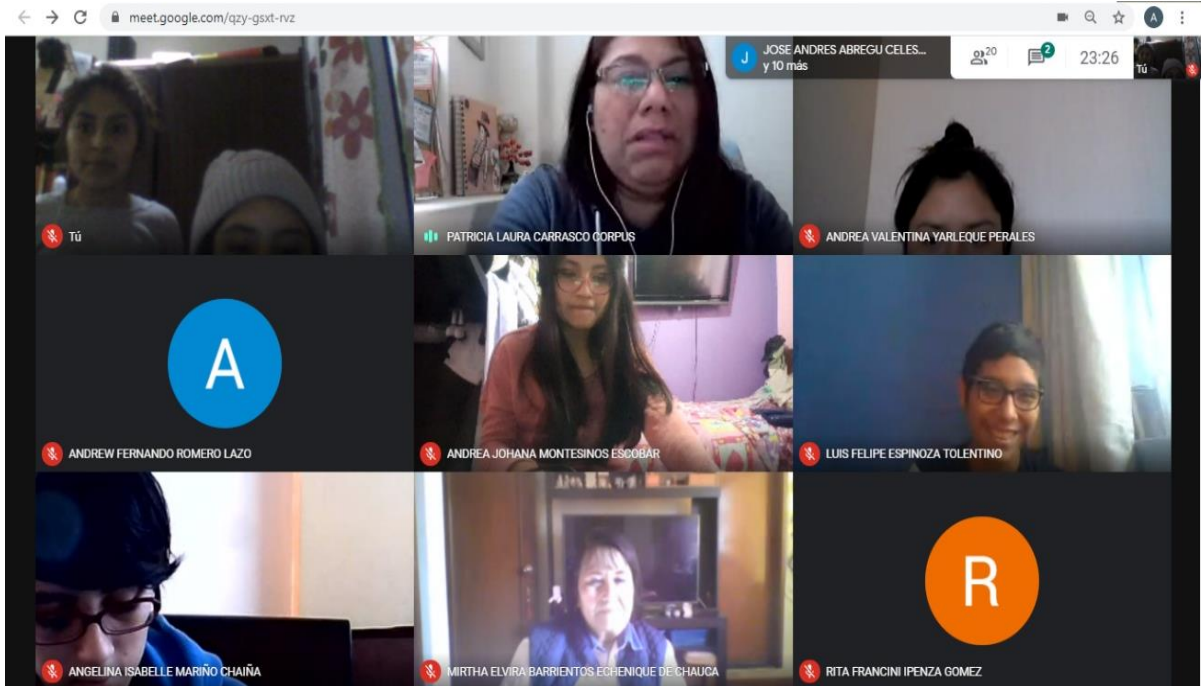
				<p>Campaña de la sierra central (Villanueva, 2014, p. 37)</p>	<p>14. El comic muestra correctamente como Huáscar perdió los combates en la sierra central.</p>	
				<p>Defensa de la capital imperial (Villanueva, 2014, p. 37)</p>	<p>15. El comic muestra adecuadamente como Huáscar intento defender la capital imperial.</p>	
				<p>Guanacopampa (Villanueva, 2014, p. 38)</p>	<p>16. El comic muestra correctamente como Huáscar y Atahualpa combatieron en la capital imperial.</p>	

				Toma de la ciudad imperial (Villanueva, 2014, p. 38)	17. El comic muestra adecuadamente como Huáscar es derrotado y Atahualpa triunfa ante él.
Valor moral (Cruz, 2008)	Los valores morales son incluidos dentro de la educación de valores. Dichos valores poseen ciertos factores que los convierten en valores morales, así como también durante su educación se requiere de una	Factores (Cruz, 2008, p. 109)	Para su operacionalización, la dimensión factores se divide en 3 indicadores: libertad humana, universalidad y humanidad.	Libertad humana (Cruz, 2008, p. 109)	18. El comic muestra como cada persona es libre de escoger.
				Universalidad (Cruz, 2008, p. 109)	19. El comic muestra como cualquiera de los dos pudo haber actuado de mejor o peor manera.
				Humanidad (Cruz, 2008, p. 109)	20. El comic muestra como la ausencia de

<p>distinción de valores. (Cruz, 2008, p. 109).</p> <p>Como complemento de respaldo hacia la idea planteada por (Fernández, Delgado, y López (2013), nos dicen que: los valores son la significancia propia de la libertad humana y de poder decidir lo bueno y lo malo, a su vez nos</p>					valores nos hace menos humanos.
	<p>Distinción de valores (Cruz, 2008, p. 110)</p>	<p>Para su operacionalización, la dimensión distinción de valores se divide en 3 indicadores: doble moral, exigencia y justicia.</p>	<p>Doble moral (Cruz, 2008, p. 110)</p>	<p>21. El comic muestra como al intentar de actuar bien, este puede ser entendido de forma equivocada por otros.</p>	
			<p>Exigencia (Cruz, 2008, p. 110)</p>	<p>22. El comic muestra que actuar de forma correcta requiere de compromiso y valor.</p>	
			<p>Justicia (Cruz, 2008, p. 110)</p>	<p>23. El comic muestra que se debe de reconocer los actos negativos</p>	

	menciona la humanidad como valores propios de cada ser (Fernández, Delgado, y López, 2013, p. 340- 341).				para poder mejorar.	
--	--	--	--	--	---------------------	--

Fuente: Elaboración propia



CARTA VISITA N° 005-2020-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 26 de noviembre de 2020

Señores

I.E. LICEO NAVAL CONTRALMIRANTE MONTERO

Av. República de Venezuela 34, San Miguel 15088

Presente. -

**Atención: VISITA PARA RECOLECTAR DATOS PARA UN
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
Haydeé Dextre Garay – Gerente General**

De mi consideración:

Por medio de la presente, es grato dirigirme a usted a fin de saludarlo muy cordialmente y a la vez presentar a la alumna **BOCANGEL MATEO SANDRA JAJAIDA** con DNI **75673299**, quien se encuentra cursando la carrera profesional de ARTE & DISEÑO GRAFICO EMPRESARIAL en esta universidad.

En tal sentido recurrimos a usted para solicitar la autorización para una visita a su institución, con la finalidad que pueda recolectar datos para la elaboración del proyecto de investigación que viene realizando, la cual cumple con el programa de estudios.

Seguro de contar con su apoyo, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima.

Atentamente,



Mgtr. Juan José Tanta Restrepo
*Director de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte*

ANEXO N°9: BRIEF

Atahualpa - Los Obstáculos de la vida



Resumen

Atahualpa y los Obstáculos de la Vida, nos muestra como el llegar al trono, requiere de mucha fuerza y lucha constante y esto se verá reflejado entre ambas rivalidades ocasionadas por 2 panacas del imperio incaico, por un lado tuvimos a Atahualpa y por otro lado a Huáscar, ambos hijos del Inca Huayna Cápac, es por ello que en el comic planteado se verán las escenas relatadas en base a ilustraciones sobre las guerras de ambos panacas y las malas acciones que generaron el conflicto por el pasar del tiempo, lo cual como finalidad del proyecto se pretendió llegar a estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima 2020, mostrando dichas acciones negativas y que pueda repercutir en su nivel educativo y cultural de manera correcta, no adoptando estos valores negativos como propios de la sociedad.



HISTORIA DEL PROYECTO

La historia del proyecto se remonta hace unos años atrás cuando una estudiante de la carrera de Arte y Diseño Gráfico Empresarial del IX ciclo, investiga a través de libros, sobre los hechos históricos que sucedieron en nuestro país antes de la llegada de los Españoles a Perú, es por ello que se decidió realizar un comic ilustrado, cuyo enfoque seria la guerra entre Atahualpa y su Hermano Huáscar en la lucha por el trono incaico tras la muerte de su padre el inca Huayna Cápac, todo ello se pensó para ser contada la historia en un comic ilustrado, lo cual el mismo generaría impacto en los alumnos de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020, dando de esa manera un gran aporte al área del diseño gráfico, al área educativa y cultural y tener así una sociedad en donde los valores morales prevalezcan en uno mismo.

OBJETIVO

Inculcar en los estudiantes de la I.E., Lima, 2020, valores morales que los conlleven a realizar actos de bien para ellos y la sociedad, a su vez también, que el proyecto de estudio genere gran impacto y tenga oportunidades mayores, dando un gran aporte al área del diseño. área educativa y cultural en el Perú.

MISIÓN

Inculcar a través del comic, " Los Obstáculos de la Vida", valores morales en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020, que a través de las ilustraciones realizadas en cada escena, genere en los estudiantes impactos positivos frente a su vida educativa y cultural y de esa manera conocer acerca de nuestros antepasados y lo que tuvieron que hacer para lograr alcanzar el trono incaico, no realizando actos buenos ante la sociedad y causando de esa manera valores negativos en ellos, es por ello que el comic dará un gran aporte social a toda la juventud que está en una etapa de madurez y fase en la que adquieren conocimientos.

VISIÓN

Resaltar a través del comic, "Los Obstáculos de la Vida", los actos negativos de Atahualpa y su hermano Huáscar, mencionando que dichas actitudes no son beneficiosos para la sociedad actual en la que vivimos, todo ello enfocado en nuestro público objetivo y principal leyente de la pieza gráfica, en la cual estas acciones no sean adoptadas por la sociedad y cada ser humano tenga la oportunidad de poder elegir qué camino tomar, habiéndose también dado un gran aporte creativo en el diseño gráfico, área educativa y cultural del Perú.



PÚBLICO OBJETIVO

CARACTERÍSTICAS

- *Estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la I.E., Lima, 2020.*
- *Edades de 14- 17 años.*
- *Sector B (clase media).*
- *Adolescentes con falta de mentes emprendedoras, falta de responsabilidad en sus asignaturas y vida cotidiana.*
- *Pensamiento actual (juegos por internet, redes sociales).*

DATOS DE LA PIEZA GRÁFICA

Nombre: Atahualpa - Los Obstáculos de la vida

Producto: Comic

Nº de páginas: 14 páginas

Dimensiones: 27cm x 17cm

Fuentes: MV Boli pt.12

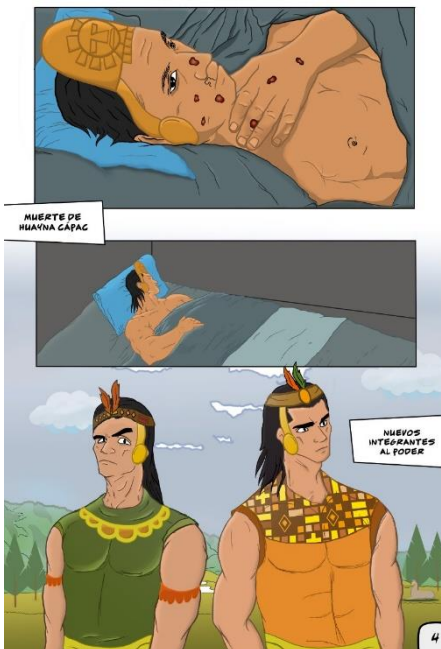
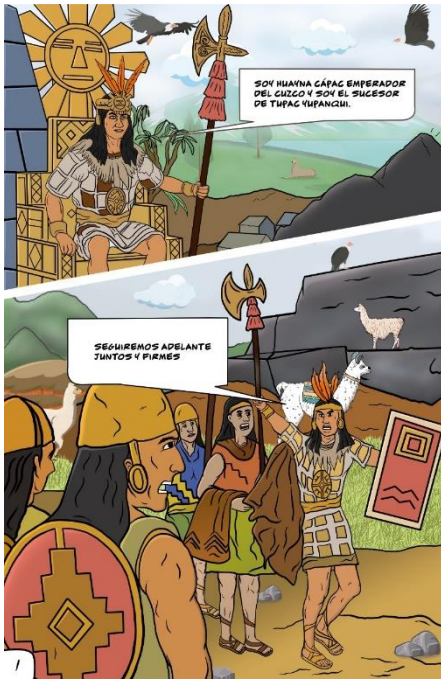
Estilo gráfico: Comic Americano (Marvel)

Soporte de impresión: Material Gouche

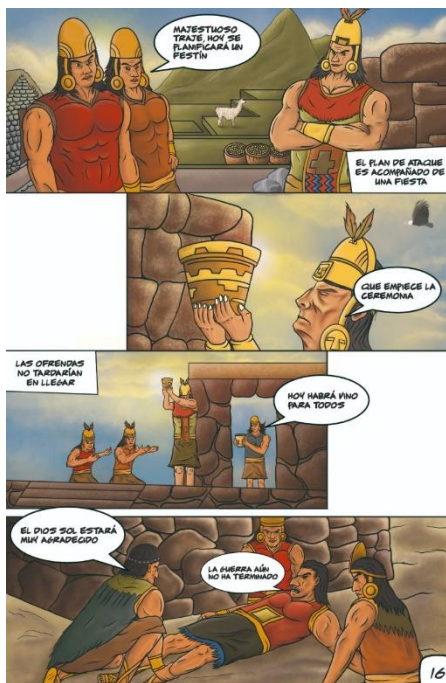
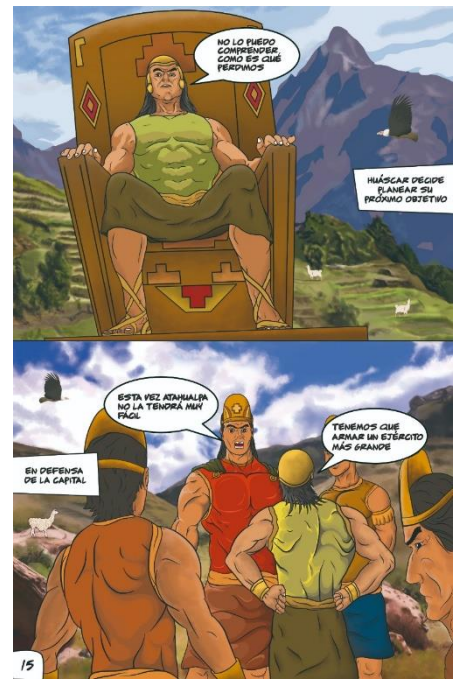
Tiempo de elaboración: 45 días

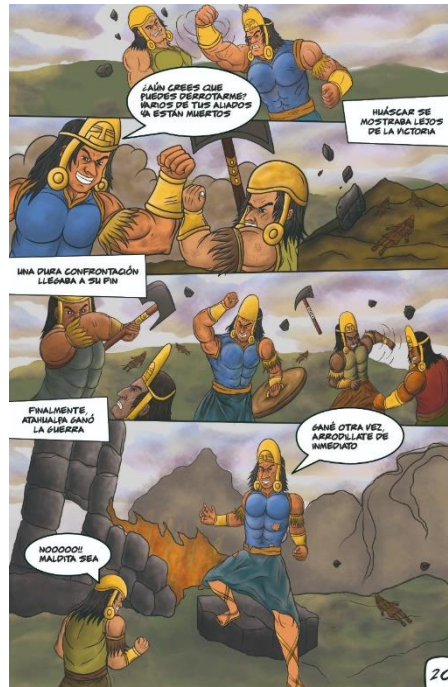
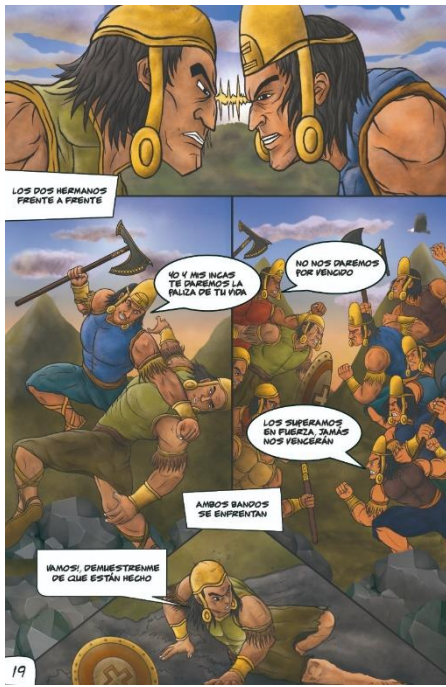


ANEXO N°10: LOS OBSTÁCULOS DE LA VIDA









PORTADA

CONTRAPORTADA

