



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL

Elaboración de un cómic de aventura usando elementos de la historia precolombina, para el interés en los jóvenes, Lima, 2022.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTOR:

Lozano Huaripoma, Daniel (orcid.org/0000-0001-8791-7134)

ASESOR:

Dr. Apaza Quispe, Juan (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

LINEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento.

LIMA-PERÚ

2022

Dedicatoria

Con amor y gratitud a todas esas personas que me apoyaron por mi proyecto, y me animaron a seguir cuando ya estaba por abandonarlo. Personas que se fueron de esta vida por la pandemia, amigos que aún permanecen apoyándome, y aquellos a quien a va dirigido este proyecto y amen la cultura tanto como lo hago yo.

Agradecimiento

Les doy gracias a mi familia por el apoyo recibido en este viaje universitario, a mis docentes por haber compartido su conocimiento y así haber completado esta idea que de otra manera no se me habría ocurrido. Y a todos los autores que lograron dar a conocer sobre el antiguo Perú y siguen estudiando, porque de ellos es posible esta historia.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pg.
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	vi
Índice de tablas y figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II, MARCO TEÓRICO.....	7
III. METODOLOGÍA	22
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	22
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de Categorización	23
3.3. Escenario de estudio.....	25
3.4. Participantes.....	25
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
3.6. Procedimiento.....	27
3.7. Rigor Científico.....	27
3.8. Método de análisis de datos.....	28
3.9. Aspectos Éticos.....	35
IV.RESULTADOS.....	36
V. DISCUSIÓN	41
V.CONCLUSIONES.....	50
VI.RECOMENDACIONES.....	52
REFERENCIAS.....	53
ANEXOS.....	56
Anexo 1: Matriz de Operacionalización.....	56
Anexo 2: Matriz de Consistencia	57

Anexo 3: Instrumento.....	58
Anexo 4: Entrevistas.....	59
Anexo 4: Entrevistas 2.....	63
Anexo 4: Entrevistas 3.....	67
Anexo 4: Entrevistas 4.....	71
Anexo 4: Entrevistas 5.....	75
Anexo 5: Fotos de entrevistas.....	79
Anexo 6: Validación de datos.....	81
Anexo 7: Brief.....	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Identificación de Categorías.....	23
Tabla N° 2: Identificación de Expertos.....	26
Tabla N° 3: Categorización de las variables 1.....	28
Tabla N° 4: Categorización de las variables 2.....	31
Tabla N° 5: Categorización de las variables 3.....	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1: Correlación variables según entrevista 1.....	29
Figura N° 2: Correlación variables según entrevista 2.....	31
Figura N° 3: Correlación variables según entrevista 3.....	33

Resumen

La presente investigación lleva como nombre “Elaboración de un cómic de aventura usando elementos de la historia precolombina, para el interés en los jóvenes”, teniendo como principal objetivo fue determinar el interés en los jóvenes, al elaborar un comic de aventura. Siendo una investigación de tipo aplicada, con un diseño no experimental, con un enfoque cualitativo. Haciendo uso de la entrevista como principal medio de recolección de datos, una vez realizado se procedió a analizar todo aplicando la ayuda de la herramienta Atlas ti. Los resultados obtenidos de las entrevistas, demuestran que se acepta la hipótesis de la investigación, lo que demuestra que el interés de los jóvenes si se puede atraer usando un cómic de aventura usando elementos de la cultura precolombina. Finalmente se concluye que si es posible abordar al interés en los jóvenes, solo si se usa una perspectiva diferente a la mostrada, solo de esa manera se puede contar historias y poder llegar a más público ya sea nacional o de otras partes del mundo, aún si eso implica renovar la estética y forma de contar historias basadas en mitología o historia del antiguo Perú.

Palabras claves: Ilustración digital, cómic, interés en los jóvenes.

Abstract

The present investigation is called "Development of an adventure comic using elements of pre-Columbian history, for the interest of young people", having as main objective was to determine the interest in young people, when developing an adventure comic. Being an applied research, with a non-experimental design, with a qualitative approach. Using the interview as the main means of data collection, once it was done, everything was analyzed applying the help of the Atlas ti tool. The results obtained from the interviews show that the research hypothesis is accepted, which shows that the interest of young people can be attracted by using an adventure comic using elements of pre-Columbian culture. Finally, it is concluded that if it is possible to address the interest in young people, only if a different perspective is used than the one shown, only in this way can stories be told and be able to reach more public, whether national or from other parts of the world, even if that implies renewing the aesthetics and way of telling stories based on mythology or history of ancient Peru.

Keywords: Digital illustration, comic, interest in young people.

I. INTRODUCCIÓN

Desde generaciones, las tradiciones, historias y el legado de las civilizaciones del antiguo Perú, fueron transmitidas de padres a hijos mediante el uso de la comunicación oral que dejaban a través de cantos, cuentos, fabulas, mitos y leyendas, etc. Con la finalidad de que las nuevas generaciones puedan realizar lo mismo que las generaciones pasadas, y así mantener su conocimiento a través del tiempo y de esta manera poder mantener intacto el legado de su cultura. Incluso siendo usadas las cerámicas y jarrones elaborados con alfarería eran usados como medio de información para el futuro, mediante representaciones impresas con pintura, elaboradas con su iconografía y propia cosmovisión.

Con el avance del tiempo, ya llegada la invasión española, y habiendo sometido a un imperio, la cultura y tradición transmitida sirvieron para mantener una fuerte identidad propia para hacer frente a los invasores peninsulares. La identidad nacional junto al orgullo, que significaba tener más de 1000 años de diversas civilizaciones, que pese a sus diferencias en religión, ubicación y cosmovisión dejaron una herencia imprescindible, fue el motor principal que mantuvo firme la llama de la libertad de los hijos del imperio incaico.

Sin embargo, con la llegada de la era digital y el progreso de la tecnología, debería de ser más fácil transmitir la mitología y la cultura precolombina, ya que la información de todo el mundo se encuentra digitalizada y al alcance de cualquier persona, pero aun así no está presente en las nuevas generaciones que a cada año se van separando de su identidad que ha sido transmitida y dejada de generación en generación. La historia precolombina es dejada como parte de la enseñanza en las escuelas públicas y privadas, y por lo tanto los niños y jóvenes lo ven solo como una materia que deben aprobar sin tenerla en cuenta como parte de su legado

histórico.

Actualmente la mente la nueva generación están asediadas de un todo un mundo de entretenimiento, el cine, los videojuegos, televisión, internet y los comics, pues estos medios del entretenimiento, ofrecen historias con múltiples, diversas y complejas historias que ya sean niños o adultos son envueltos por ellas hasta el punto de seguirlas de cerca y acceder a ellas por medio del consumo. El hombre siempre ha sido un consumidor de historias, las mitologías y leyendas, las cuales narraban hechos fantásticos son pruebas de ello, esa búsqueda de historias lo hace abrirse hacia la fantasía, ciencia ficción, drama, romance, etc. Y esto está plasmado en las películas, novelas, series y comics, que ofrecen a los superhéroes, epopeyas, mitologías europeas, egipcias, japonesas y chinas que con un buen manejo de narrativa son un gozo entre el público.

Con una opinión sobre el tema, (Reyes, M. 2015). En su ensayo “La identidad, ¿la estamos perdiendo?” nos expone sobre la influencia de los medios de comunicación que de manera masiva sobre los espectadores y como la globalización ha unido al mundo volviéndolo uno, y como pueden generar preferencias por los programas que emiten o el mundo del internet y mediante este sistema, el espectador se vuelve más atraído a este contenido, dejando su identidad cultural atrás.

Debido a esta razón, se planteó para la formulación del problema general, el poder saber, ¿De qué manera el interés en los jóvenes, puede incrementar al elaborar un cómic de aventura, Lima, 2022?, en los problemas específicos tenemos, a) ¿De qué manera el interés en los jóvenes, se puede lograr al elaborar un diseño visual, Lima, 2022?, b) ¿De qué manera el interés en los jóvenes, se puede lograr al elaborar una composición, Lima, 2022?, c) ¿De qué manera el interés en los jóvenes, se puede lograr al elaborar una narrativa, Lima, 2022?, d) ¿De qué manera el interés en los jóvenes, se puede lograr al elaborar una historia basada en mitos, Lima, 2022?, e) ¿De

qué manera el interés en los jóvenes, se puede lograr al elaborar una historia basada en arte precolombino, Lima, 2022?

Actualmente es decisión propia si fascinó, apasionó o pueda llegar a darte un leve interés por la mitología andina, costeña y selvática, sabes que existen por la escuela que hablaban de ellas, la tradición culinaria está presente, y quizás es el legado más vivo que tenemos del pasado, porque al consumirla a diario la conocemos y seguirá transmitiéndose a la posterior descendencia. Del mismo modo las danzas folclóricas, son otro del legado que seguirá vivo en los próximos años, pues la danza, es una representación de una festividad o actividad de una región y cultura, como en las danzas de la selva que en su mayoría son representaciones de guerra, y es orgullo para cualquier danzante representarla, un ejemplo los danzantes de marinera o danza de las tijeras.

Pero a pesar de todo este pronóstico la historia, tradición y cultura del país no está pérdida del todo, la generación actual es distante con la historia, por el hecho de ser enseñada de una sola perspectiva, la cual es sobre datos y fechas con esa en mente no logran conectar del todo con el misticismo y fantasía de las tradiciones precolombinas. Para cualquier persona común, el concepto de historia precolombina o prehispánica está relacionada con huacas, templos o ceramios antiguos, sin saber el trasfondo que tienen estos. El presente proyecto tiene como fin narrar a través de un cómic del género de aventura, una historia con elementos de las culturas prehispánicas y el misticismo de la fantasía andina, por lo que de una perspectiva más renovada poder acercar al joven lector con la historia y las tradiciones del Perú antiguo, casos similares se ven el comics de Thor de Marvel Cómics, o los hermanos Ayar de Oscar Barriga, en donde a través de personajes y aventuras individuales pueden transmitir el contexto de sus respectivas historias nórdicas (Thor) e Inca (Ayar).

Con la presente investigación quiero llegar al público de jóvenes, adultos y estudiantes para poder hacer notar la historia y cultura

precolombina, a través de la lectura del comic con historias relacionadas a nuestras tradiciones, pero que sean agradables y atractivas ante el espectador, y de esta manera no dejar morir toda nuestra riqueza cultural y que no se vea opacada por influencia cultural extranjera. Actualmente mediante películas o videojuegos basados en comics o viceversa, podemos ver multitud de historias que nos narran sobre la mitología griega, nórdica, egipcia, japonesa, china, o la poderosa cultura pop estadounidense.

Actualmente con la era de la digitalización y con el continuo bombardeo publicitario generado por grandes empresas, promocionando sus productos, ha generado que cualquier persona pueda recordar más rápido los colores corporativos de Coca cola antes que la historia de la cultura más cercano a su localidad o saber un poco de las tradiciones de sus abuelos. Esta investigación pretende aportar con de forma gráfica el legado del antiguo Perú de una manera menos informal, para generar comodidad con el lector y dejar de lado que la historia o el seguimiento de esta es algo muy serio y solo para quienes los estudian.

En cuanto a la justificación teórica quiero dar a conocer la historia o cultura de forma sencilla y llegar al público de manera innovadora.

Justificación metodológica, esta investigación realizará cómic con historias independientes a la formalidad que siempre se presenta en los museos, libros y demás materias sobre historia peruana.

Justificación práctica, el trabajo busca demostrar al público que la historia también ser interesante a través de cómics, y que lleguen a apreciarla y mirar de vez en cuanto hacia acá y no en producciones de culturas extranjeras y detener el concepto de que por cultura peruana sea relacionado a situaciones turísticas formales.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) explicaron que la investigación con enfoque cualitativo no cuenta con hipótesis sin embargo puede desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. (p. 7).

El objetivo general de esta investigación fue determinar el interés en los jóvenes, al elaborar un comic de aventura. En los objetivos específicos tenemos. a) Determinar el interés en los jóvenes, al elaborar un diseño visual, Lima, 2022. b) Determinar el interés en los jóvenes, al elaborar una composición, Lima, 2022. c) Determinar el interés en los jóvenes, al elaborar una narrativa, Lima, 2022. d) Determinar el interés en los jóvenes, al elaborar una historia basada en mitos, Lima, 2022. e) Determinar el interés en los jóvenes, al elaborar una historia basada en arte precolombino, Lima, 2022.

Como Hipótesis general de esta investigación, tenemos

H₁: Es posible llegar al interés en los jóvenes, usando un cómic de aventura, Lima, 2022.

H_a: Es algo posible llegar al interés en los jóvenes, usando un cómic de aventura, Lima, 2022.

En las hipótesis específicas tenemos:

Hipótesis específica 1:

H₁: Es posible llegar al interés en los jóvenes, usando un diseño visual, Lima, 2022.

H_a: Es algo posible llegar al interés en los jóvenes, usando un diseño visual, Lima, 2022.

Hipótesis específica 2:

H₁: Es posible llegar al interés en los jóvenes, usando una composición, Lima, 2022.

H_a: Es algo posible llegar al interés en los jóvenes, usando una composición, Lima, 2022.

Hipótesis específica 3:

H₁: Es posible llegar al interés en los jóvenes, usando una narrativa, Lima, 2022.

H_a: Es algo posible llegar al interés en los jóvenes, usando una narrativa, Lima, 2022.

Hipótesis específica 4:

H₁: Es posible llegar al interés en los jóvenes, usando una historia basada en mitos, Lima, 2022.

H_a: Es algo posible llegar al interés en los jóvenes, usando una historia basada en mitos, Lima, 2022.

Hipótesis específica 5:

H₁: Es posible llegar al interés en los jóvenes, usando una historia basada en arte precolombino, Lima, 2022.

H_a: Es algo posible llegar al interés en los jóvenes, usando una historia basada en arte precolombino, Lima, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Para continuar con la siguiente investigación se debe recopilar más información de las categorías a tratar, para así llegar a un resultado más completo.

Como Antecedentes tenemos a Ayala (2016) propuso que para rescatar la historia, cultura, tradición y mitología del pasado y colocarla frente a la actual población, hay que hacerla de una manera que sea más atractiva de lo usual y que sea fácil de acceder, práctico y cómodo para el lector, y también innovadora, y entretenida para que sea diferente a la lectura usual de los libros, para así poder mantener su atención enganchada a las páginas del cómic. Ya que el material que tenga impresas la totalidad de la mitología o patrimonio cultural, resultan escasas, pero demostraron que el interés hacia los comics e historietas, están presentes, porque una historia diferente y llamativa a lo que usualmente presentan, resulta completamente atractiva, de esta manera facilita la comprensión del conocimiento, gracias al material gráfico que haciendo uso de este elemento permite revivir o relanzar leyendas o conocimiento que habían quedado relegados al pasado o que ya se consideraba extinto, perdido u oculto por la era digital, conocimiento relacionado al patrimonio nacional.

Así quiso decir, que para que el conocimiento de nuestras tradiciones y patrimonio queden presentes en las nuevas generaciones y público en general, se deben presentar las leyendas y cultura en general de una manera innovadora y seductora para el lector, porque de una forma formal como lo hacen los libros, no llegarán a todos solo a unos pocos, pues con la era digital, la atención, por lo general se centrará en temas más “interesantes”, por ello la lectura que tenga la tarea de demostrar y hacer presente la cultura de generaciones pasadas, debe ser innovadora y que enganche al lector, para que le sea interesante y pueda simpatizar con nuestra historia, por ello el uso de gráficas o imágenes es un medio para ese propósito, lo más recomendado es el cómic o historieta que atrapan con la narrativa visual y

los gráficos al lector o espectador, de una manera que los libros no podrían hacer usualmente.

Quiroz (2017), propuso una solución ante la inminente contaminación severa que acecha a los ecosistemas del país, ocasionada por la basura generada por la población, además de los residuos domésticos, arrojados en lugares no apropiados y como resultado depósitos de basura en ríos, parques, calles y demás vías públicas. Su solución ante esto fue generar consciencia a través de cómics, ya sea virtual o físico, si es aplicada como es debido al público desde temprana edad, durante la etapa del aprendizaje, es decir la escuela, si el cómic es usada para transmitir el mensaje correctamente y crear consciencia sobre este tema, pues la historieta dentro del ámbito de la literatura, siempre tendrá el factor creativo e innovador de igual manera que cómodo y agradable para captar la atención del lector, y desde su formación cognitiva que aprendan a no generar contaminación indiscriminada, y generar un cambio social que resulte efectivo a largo plazo.

Lo propuesto por Quiroz es que, ante una situación tan delicada como lo es la contaminación ambiental y el cambio climático, requiere una medida totalmente nueva y apartada de lo que usualmente hacen, el cual es formar desde la etapa infante, cuando aún están en la escuela aprendiendo todo sobre el mundo, desde ahí enseñarles usando el cómic como medio de influencia y aprendizaje, para que mejoren la sociedad a largo plazo.

Dentro de los estudios relacionados tenemos que si queremos saber más sobre como el cómo puede incrementar el interés de los jóvenes, sería necesario ver desde otros enfoques y/o perspectivas casos similares o del mismo estudio para comprender mejor la situación del problema y llegar a una respuesta hacia la hipótesis de esta presente investigación.

Dentro de los antecedentes nacionales tenemos a Raymundo (2017) que es una investigación de enfoque cuantitativo, del tipo aplicada, titulada, "Relación entre el diseño de un Cómic sobre la leyenda inca "Los hermanos

Ayar” y la comprensión lectora en los estudiantes del 1ro y 2do grado de secundaria de la institución educativa Carlos Wiese en Comas, Lima – 2017”. Llevó un tiempo transversal, de nivel correlacional y no experimental como su diseño. Y el objetivo de la investigación fue Determinar la relación directa que existe entre el diseño en un cómic sobre la leyenda inca “los hermanos Ayar” y la comprensión lectora en los estudiantes de 1° y 2° grado de secundaria en la institución educativa Carlos Wiese en Comas en el año 2017 con una muestra en el distrito de Comas. Según él afirma, la lectura es parte básica y fundamental en el desarrollo y crecimiento educacional de toda persona en su etapa infante, por ello propuso la historia de los hermanos Ayar en forma de comic, para que los niños entiendan mejor , ya que el comic es el medio más importante de este proceso, por ello, si un estudiante no llega a acceder a la lectura o siquiera entenderla, no llegara a aprender, de esta manera sumado al bajo rendimiento de comprensión en la lectura del país, por ello asumió que implementar medios gráficos, para captar su atención y poder educarlos mejor, el comic o historieta ahora se está convirtiendo un medio de difusión que es más eficaz a la hora de mostrar un tema, su facilidad de lectura visual lo convierte en un material indicado para los niños y adolescentes, y superando mediante esto la falta de comprensión que luego los tiene estancados, y ese estancamiento cognitivo lo llevan a secundaria y cursos superiores que posteriormente, ese estancamiento cultura y creativo, lo llevan a la sociedad, que volverá a la gente de mente cerrada y básicas, con ese motivo aprender y conocer sobre una leyenda nacional. Este trabajo de investigación me ayuda porque sirve como aporte guía para poder desarrollar mi propuesta de cómic.

Por otro lado Guerra (2018) llevó a cabo la realización de una investigación de enfoque cualitativo en la ciudad de Cusco titulado “creación de obras artísticas surrealistas sobre mitos de la sierra peruana para motivar los valores de folklore al espectador”, investigación del tipo descriptivo y explicativo, con el objetivo de atraer al espectador a la mitología andina a través de pinturas abstractas.; en su investigación realizada en Cusco cuna

y capital del imperio inca expone, recrear la mitología de la cosmovisión andina, a través de pinturas alegóricas con expresión surrealistas, con motivo de mostrar al público y espectador su propio folclore y tradiciones que emanan del Perú, un país que posee una increíble gama de culturas y las cuales por separado aportan a la identidad nacional sus costumbres, las cuales también son desconocidas ante el espectador moderno, cuyas cuales tiene sus creencias y tradiciones muy alienadas, y por tanto no logran identificarse con el Perú, siguen estereotipos extranjeros, y por imitar y asumir esas ideas nos alejamos de nuestra propia cultura, un claro ejemplo de esto es la celebración de Halloween que es celebrada en Estados Unidos y termina por suplantar el día de la canción criolla. Este proyecto de investigación ayuda para poder realizar el arte conceptual de la propuesta de cómic y que estos lleguen a transmitir a los lectores el misticismo del mundo andino.

Ponce (2018) realizó una investigación de enfoque cualitativo titulado “Creando universos : proceso para la realización de Concept Art para videojuegos del tipo plataformer en el Perú”, a través de su investigación para impulsar y promover el arte de la ilustración en los jóvenes y generaciones de ilustradores y artistas que se inician en la profesión y no tienen de donde guiarse, por falta de exponentes dentro del país realiza un proyecto de videojuego de plataformas que requerirá la elaboración y creación de artes conceptuales de los escenarios y los personajes, de esta forma podrá impulsar el mercado de la ilustración de forma nacional a través del ambiente gamer, que es el medio de entretenimiento más grande y poderoso de la actualidad, superando en creces a la televisión o el cine. El videojuego contará con una ambientación en la sierra peruana, donde se expondrán los escenarios, seres fantásticos, mitología y la cosmovisión andina, narrado por situaciones o acciones realizado por la protagonista de la historia del juego virtual que mediante su travesía aprenderemos con ella de toda esta magia. De forma indirecta este medio quizás no se relacione

con el tema del cómic, pero si en su trasfondo de transmitir la historia y cultura de nuestro pasado a través de un medio gráfico.

En la investigación de Amado (2018) de título “La Historieta como Estrategia para explicar la Causalidad Histórica”, demostró el uso del cómic como material pedagógico. Dentro del campo de la docencia en ciencias sociales como historia, geografía y economía, que, dentro de sus planes de enseñanza en clases, creen a propósito que sus estudiantes logran entender todo lo que se les enseña, que aprenden todos los procesos, hechos y situaciones en la historia nacional y mundial, pero luego llegan a darse cuenta que los estudiantes no llegan a entender todo lo enseñado y por tanto no lleguen a culminar los objetivos pensados en las sesiones de enseñanza. Por ello el autor está interesado en aumentar el desarrollo de la capacidad de explicar mejor la historia el proceso histórico y los hechos que conlleva, para aquellos estudiantes que no llegan a entender el curso por falta de interés o atención. Amado consideró que lo más apropiado para llegar a este objetivo a la historieta o popularmente llamado cómic, el cual por su narrativa llena de gráficos, personajes y texto se enlazan y relacionan contándolo a través de secuencias de momentos significativos, puede ser usado como material didáctico. Además, como estrategia innovadora y manera simple de asimilar es un importante proceso de abstracción y síntesis al que te permite acceder el cómic y así poder ver la historia desde el otro lado del discurso textual ofrecido por los libros y compendios. Con esta investigación puedo definir como la propuesta de comic puede usarse como material de enseñanza para alumnos o como la población joven puede aprender de ello.

De manera similar Bossio (2018) con su investigación titulado “La historieta en el aprendizaje de las ciencias histórico sociales de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E.P.N.P. “José Héctor Rodríguez Trigoso” de enfoque cuantitativo, y diseño cuasi experimental y con el objetivo de ver cómo influye el cómic en el aprendizaje de las ciencias históricos-sociales, afirma que la manera de enseñar en los países de

Latinoamérica ya ha quedado obsoletas, nos quedamos atrás de las grandes potencias y a pesar de todas las reformas que el estado ha puesto sobre la educación, los maestros a la vieja escuela siguen usando los métodos de enseñar tradicionales, hecho que crea desinterés hacia la historia y cultura de nuestras tradiciones, y debido a ello relacionan ese desinterés y aburrimiento con la historia y tradiciones culturales, por eso como material didáctico usar el cómic es la mejor opción, porque los jóvenes de ahora les gusta el entretenimiento gráfico, además de ser un medio alternativo que acerque e involucre a los estudiantes con la historia si es contada de otra manera. El cómic es un género que se ha mantenido vivo por muchos años y aún goza de popularidad por su accesibilidad, su fácil lectura y la flexibilidad de su contenido en respecto a los temas que pueda llevar. El cómic puede unir lenguaje visual, icónico y también escrito en una misma narración, hecho que cambia los procesos de producción y de lectura, las cuales llegan a despertar el interés y curiosidad para crear motivaciones en los jóvenes. Esta investigación aportará en cómo el comic o historieta puede enseñar a los estudiantes.

Para las investigaciones internacionales debemos empezar con, Toapanta (2014) en su investigación titulada “EL COMIC COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN: Realización de un cómic sobre la historia del Caso Texaco dirigido a un público piloto del cantón Lago Agrio, Sucumbíos- Ecuador” esta investigación tiene como objetivo demostrar como la historieta puede también ser una importante medio de comunicación. Afirmó que los comics, son herramientas de comunicación muy efectivas y también muy recomendables al momento de manejar temas, ideas y gran variedad de contenido, al igual que desarrollar, crear e imaginar historias simples o complejas, para el público en general y específico, y hacer llegar de forma gráfica una historia. Y con un cómic tienen más libertad de creatividad, porque todo llega a estar dentro de la ilustración y un guion narrativo, puede ser objetivo o subjetivo y al igual que las grandes pinturas, un buen mensaje queda en la mente del espectador de forma más rápida y

permanente. Como alternativa de comunicación ofrece más dinamismo en la lectura, lo que, para un propósito de transmitir el mensaje tradicional y cultural de los relatos ecuatorianos, que al igual que aquí Perú, los jóvenes se alejan de sus raíces autóctonas. Esta investigación es gran aporte por el hecho de demostrar como el cómic también es un medio de comunicación algo que el cómic propuesto desea hacer transmitiendo la cultura del Perú antiguo.

Por otro lado, Dávila (2017) mediante su investigación de enfoque mixto, titulado “Elaboración de un cómic de estilo clásico sobre la leyenda quiteña de La Mariangula” con el objetivo de hacer resaltar las leyendas locales a través de comic. Aportó lo importante de la transmisión de la tradición y el patrimonio cultural por medio de la expresión gráfica, de esta manera todo conocimiento ya sea histórico o popular a través de medios artísticos, como se presencia desde los comienzos de la humanidad con la manifestación de las pinturas rupestres. En esta rústica representación, retrataban sus actividades de caza, forma de vivir, sus ideas espirituales del como percibían el mundo desconocido a su alrededor, plasmaron de forma creativa y la vez sencilla que pudieran entender el resto de la tribu.

Hay que resaltar que el comic, como lo conocemos, tiene sus raíces casi paralelamente con la invención de la imprenta de Gutenberg y de inmediato, se posicionó en el colectivo de todas las personas, pues a diferencia de los libros evitaban estar frente a infinidad de letras, y estar ante un puñado de texto acompañado de imágenes, que facilitaban su lectura. Bajo esta premisa, el cómic o historieta es el mejor medio para preservar la mitología, creencia y cultura de una sociedad, muy a la par de los libros, por la forma atractiva que es hacia las nuevas generaciones y promoviendo las prácticas y cosmovisión de los ancestros y no olvidar las raíces de nuestra población, que con el tiempo se van perdiendo.

Por otro lado, Gutiérrez (2015) en su investigación de enfoque cualitativo con el título de “El comic en los adolescentes. Estudio y practica en el aula. Una propuesta de evaluación”, llevó el objetivo de usar el comic como medio de evaluación dentro del aula. Nos dice como el comic es una herramienta didáctica, para el estudiante, por un medio de expresión que el cómic posee, como imágenes fijas, texto escrito, que se ven separadas en viñetas o globos de diálogos, que son llamados también bocadillos, pero la magia del arte, no viene plasmada en la obra o material artístico, sino que es creada, por la percepción el espectador, o el receptor que tiene en sus ojos la obra de arte, por ello el lector de cómic es el nexa que arma y une ambas partes del comic y, a si sentir el lenguaje visual del cine, el arte de la ilustración, y la palabra escrita, presente en toda obra literaria. Para que la historia del cómic enganche con el público destinado, el cuales son los estudiantes, el espectador debe identificarse con el protagonista, pues las aventuras o desventuras del protagonista, o personaje del agrado, se verá reflejado ante la mirada expectante del espectador, y por ello sentirá simpatía por él o ella, y de este modo seguirá la historia y la narrativa de inicio a fin, y de forma casi imperceptible el mensaje estará en la mente del lector.

Hurtado (2017) desarrolló un proyecto de enfoque cualitativo titulado “Guardianes de la naturaleza. proyecto de cómic one-shot”. Que tiene como fin proteger el medio ambiente, a través de comunicación gráfica, dentro de un contexto de culturas amerindias de la selva, que son los más indicados para desarrollar este tema, por su relación más cercana con la selva y la vida de la flora-fauna. Para este proyecto usara el cómic para plasmar el mensaje todo dentro de un solo número, o también llamado one shot que son cómics de un solo número sin continuación directa titulada “los guardianes de la selva”. El uso de este medio además de usarlo para transmitir el mensaje, es para buscar la originalidad, tanto con el desarrollo de la estética, como material de guion y temáticas que dadas sus diferentes posibilidades permite la narración y la imagen que favorece la comprensión de la historia para llegar mejor a la población lectora.

Para una transmitir la cultura e importancia de una leyenda como fuente importante, Alarcón (2018) nos presentó su proyecto titulado “Elaboración de un cómic clásico, con fragmentos de animación clásica, sobre la leyenda manabita el silbido del diablo” de enfoque mixto, con el fin de volver conocida a la leyenda iqueña de “el silbido del diablo” y rescatarla del olvido debe enfocarse en enganchar el interés de los jóvenes, quienes son los que la transmitirán en el futuro a sus hijos y estos a los suyos de las culturas y tradiciones locales y de esta manera otras leyendas podrían también ser rescatadas del olvido y mantener el folclore vivo, porque muchos de ellos no conocen las tradiciones que puedan tener su ciudad o los habitantes que la habitaron y usar el comic, y de igual manera que en las anteriores investigaciones, como herramienta de atraer la atención del espectador y usar el recurso visual para enseñar el mito deseado de una manera diferente a la tradicional manera oral o uso de la palabra.

Como teorías y enfoques conceptuales podemos ver una definición de cómic con Millidge, G. (2010). Son un conjunto de imágenes y texto, que pueden expresar una idea de forma artística, que por la ausencia de movimiento como en el cine, la narración y composición es su forma más pura de arte. En una sola composición de página se presentan diversas imágenes y se interpretan o leen como una sola narración, aun si no hubiese palabras. Los cómics son más que la unión de sus partes, no son simples secuencias gráficas a lo largo de una página continuamente de forma física o virtual.

No se simplifica a solo palabras, a los globos de diálogo, las viñetas, la magia del cómic viene con la combinación de todos estos elementos bajo el ojo del espectador, al igual que lo hace con la interpretación frente a una pintura.

Podemos ver una definición de diseño visual con Millidge, G. (2010). El diseño visual, viene a ser lo mismo que en otros lados, viene relacionado con cada aspecto de la creación del cómic, el creador debe tomar las

decisiones relacionadas al diseño del cómic de forma constante y en lo que respecta desde el diseño de personajes, escenarios, ambientación, distribución de las viñetas, composición de las páginas, la fuente de las letras, ubicación de los globos de diálogo y el color. Los cómics son un paquete completo en la rama de arte y diseño por todo lo que esta involucrado en su creación y producción.

Uno de los puntos principales es del diseño de personajes donde Millidge, G. (2010). Nos presenta que en la creación de personajes para historias de cómics participan múltiples labores, como es la ilustración, guion, color, y para la elaboración del personaje, debe tenerse en cuenta la importancia relativa durante la historia, como el protagonista, siempre se diseñará de una manera que sea recordada y diferenciada por el lector, también su diseño visual, puede ser inspirado desde un look contemporáneo, de la época medieval, o tomando otra cultura o tiempo deseado.

A su misma vez, el diseño de escenarios, Millidge, G. (2010). Al igual que en el teatro, el cómic necesita un telón de fondo realista que encaje con la historia que se está realizando, pues es parte del mundo ficticio que se está construyendo y muy a menudo habrá relación personaje-escenario, el dibujante es el encargado de realizar el escenario, manteniendo la perspectiva en relación al personaje y plano que está realizando, los escenarios pueden tomarse de otras fuentes como la fotografía, puede hacerlo de estilo realista o también animada o minimalista. Al igual que el personaje a crear, el escenario es un factor muy importante por ser el ingrediente para que se sienta más real el desenvolvimiento de la historia contada.

Otro de los puntos importantes para el proyecto es la composición, ahí lo define Millidge, G. (2010). Dentro de las páginas del cómic se encuentran, elementos como las viñetas y los diálogos, la tarea de estos es la de

comunicación, los diversos elementos de la historia deben unirse en la viñeta de forma clara, es importante que la composición sea simple y efectiva de comunicar para que la historia pueda seguir avanzando. Un buen diseño facilita la legibilidad y aumenta el atractivo de la viñeta, ya que los cómics son un medio visual.

Porque para Millidge, G. (2010). Puede decir que la página y no solo la viñeta viene a ser la unidad básica del cómic y novela gráfica, la viñeta contiene la imagen o ilustración que vendría a ser una escena, pero para esta sea entendida, tiene que estar las otras viñetas para que la historia avance, y la página de un cómic de igual manera que la de un periódico o revista debe tener una maquetación o estructura, para que pueda haber un recorrido visual óptimo para el lector.

La importancia del color es definida por Millidge, G. (2010). El color es el alma dentro de un cómic, aun también si llega a ser a blanco y negro. La aplicación de color puede variar desde la forma tradicional como los óleos y acuarelas, o también la forma digital, pintar por computadora a base de programas, haciendo uso del círculo cromático se van entonando las viñetas. El color al igual que en la publicidad lleva su propio mensaje al contexto de la historia, como los tonos oscuros que denotan seriedad, los colores cálidos, que pueden denotar pasión o sexualidad.

La narrativa es la estructura para crear la historia en un cómic como lo define Millidge, G. (2010). En el cómic está presente la narración secuencial, en el que el dibujo y la historia están tan entrelazados, que se vuelven elementos inseparables del artículo presentado. Aunque parezca que el cómic es un medio visual, las ilustraciones dan un peso relevante en todos los aspectos, las viñetas ilustradas, pueden estas con o sin diálogo, solo basta la lectura visual en torno a las imágenes. Dependiendo del orden de las viñetas y el tamaño de estas el recorrido visual es variante en cada comic.

Al mismo tiempo, la narrativa visual también es importante para el cómic, que el autor Millidge, G. (2010). nos dice que la narrativa visual tiene que ver mas con el recorrido visual que se genera con la secuencia de las viñetas y el diálogo, las imágenes también participan en esta narrativa, aún sin diálogos presentes puede denotar por contexto un mensaje sólido.

Así mismo Millidge, G. (2010) asegura que los diálogos están presentes dentro de los globos o bocadillos y de los carteles, solo en estos dos elementos está presente el texto, ya sea una conversación, un pensamiento, o la narración de la situación o contexto, el diálogo facilita la lectura del cómic si el lector no está muy relacionado con la narrativa visual.

Podemos definir el interés en los jóvenes que es la segunda pieza de esta investigación con Habermas, J. (2019). Al decir que es la inclinación o preferencia que manifiesta un individuo por algo específico. Como, por ejemplo, si nos atrae una persona, esto se verá reflejado en nuestro comportamiento y en lo que pensamos. Los intereses se manifiestan con un tono emocional positivo y con ansias de conocer más a fondo el objeto. Los intereses obligan a la persona a buscar activamente caminos y medios para satisfacer nuestros deseos de conocimiento. Según la RAE, significa una realizar una actividad que te importe y que incline tu ánimo hacia ella.

El interés, puede ser teórico, donde Habermas, J. (2019). Nos indica que el interés teórico, se basa en la experiencia y observación del lector o espectador, que asume analíticamente los sucesos a suceder en cuanto lee el título u observa la portada del cómic

Una vez captados y focalizados con el interés, se da el siguiente paso a la búsqueda de información donde para Habermas, J. (2019). El lector busca informarse y perfeccionar sus conocimientos sobre sí mismo y las

cosas que le está rodeando con en base a la experiencia o hecho que está en sus manos

Para que un libro pueda ser terminado de leer, debe ser capaz de ser fluido para no entorpecer la lectura, como Habermas, J. (2019). Nos comenta que es un proceso que no tiene que ver con la velocidad de la lectura, implica tener habilidades que permitan al lector comprender la narrativa de la historia, y las referencias a las que hace alusión

Otra acuñación del interés es ser prácticos, aquí Habermas, J. (2019). Nos indica que se trata del interés de comprender el medio del protagonista y su entorno, para así ser capaz de interactuar con él y poder comprender mejor la historia si se siente involucrado en ella.

Al igual que la fluidez lectora, que el lector pueda comprender un libro ya es un gran logro por parte de su escritor donde Habermas, J. (2019). Nos indica que comprender la historia que está tratando y poner en práctica lo leído para así la lectura sea significativa y mejor asimilable, el lector relaciona la información que la historia presenta junto a la que tiene almacenada en su mente, y de ese modo muestra satisfacción y placer ante la lectura del cómic, y de esa manera sumergirse en la aventura, la acción y la ficción.

Todo lector debe poder interactuar con lo que lee, de esta manera Habermas, J. (2019). Nos habla sobre como con la historia mejor comprendida, el lector es capaz de entrar y participar en la historia, estar al lado del protagonista, sentirse uno más en la historia, por ello la magia de la narración.

Para Habermas, J. (2019). El interés emancipador es considerado como el desvinculo con la dependencia de la razón y la liberación del

objetivismo, es la autonomía y la responsabilidad por lo que es posible la autorreflexión, de esta manera ya suelto de los límites sociales, el lector o espectador es capaz de reflexionar por sí mismo ante el tema presentado en la historia.

Una autonomía según Habermas, J. (2019). Es el sentido crítico que se hace al momento de descubrir información e ideas que se mantiene oculto dentro de las mismas líneas de lectura de la historia

Aquí, podemos ver como la autorreflexión para Habermas, J. (2019). Es el sentido reflexivo es la información ya encontrada en la historia y pensarla repetidas veces hasta sacar la conclusión por su cuenta.

La pieza más relevante para la creación de este proyecto es la inspiración en nuestras raíces con la historia precolombina, quien, para Guamán, O. (2015). Según la Real Academia de la lengua española (RAE) el significado de precolombino o precolombina es todo lo sucedido anteriormente a la llegada de Colón a América. Este nombre fue dado, por el hecho de que, para los españoles y europeos en general, las cultural amerindias no eran más que tribus prehistóricas, y la llegada de ellos al nuevo continente era el inicio de su registro histórico, el inicio del año 0 se podría decir, lo asemejaban a como en el continente Eurasia, se detalla el inicio de la historia con la invención de la escritura. Tiempo después los historiadores se llegan a dar cuenta lo equivocado que estaba esto, así que, para clasificar esta etapa histórica exclusivamente en América, le llegan a dar ese nombre.

Los mitos para Guamán, O. (2015). pretende ser una explicación o interpretación de la realidad cósmica y humana. Su finalidad es muy variada, los mitos teológicos, relatan historias de origen e historia de los dioses,

también están los que hablan del hombre y profecías a suceder en el futuro, los morales intentan sacralizar las normas de conducta individual y social. Podemos reconocer el amplio significado de los mitos y que siempre se refiere a contar hechos de una manera fantástica.

Mientras que en el arte precolombino Guamán, O. (2015). Nos expone que el arte precolombino, se ha mantenido cambiante siempre, para cubrir una necesidad mejoraban siempre lo que manufacturaban, ceramios, textiles, metales, etc. Son obras inéditas que representan obras de arte, propias del artista precolombino, que plasman sus emociones y sentimientos a través del arte. El arte precolombino es la representación física que tenían de su cosmovisión, su religión, tradiciones y los mitos que conocían.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación en este proyecto tiene un enfoque cualitativo, ya que esta parte de la recopilación de información para llegar a una teoría general partiendo específicamente de datos verbales mediante entrevistas y diálogos; por lo que la vuelve en una investigación flexible. (Maletta, 2009)

Hernández (2014), señaló que dentro de la investigación cualitativa significa los que se llevara a cabo durante el proceso, el cual a diferencia de la investigación cuantitativa que lleva análisis de datos numéricos, la cualitativa se enfoca en datos verbales, que para ser llevada al análisis requiere el sentido inductivo del investigador a partir de la observación y comunicación, que darán datos subjetivos a analizar. Esto quiere decir que para poder lograr detallar los datos que se recibirán en la investigación cualitativa se precisa a través de la inmersión inductiva en la conversación con el entrevistado.

Sampieri (2014) mencionó que, para lograr la investigación inductiva, es preciso lograr la inmersión contextual, que resulta ser el adentrarse en el contexto de la conversación, para poder obtener una mejor inducción al tema, y poder analizar más detalladamente la información dada por los datos verbales del entrevistado. Lo que significa que, para poder detallar mejor la opinión e ideas del experto a entrevistar, se debe involucrar lo más que se pueda en el tema de la conversación, y de esta manera descifrar y descubrir de forma precisa la posición del entrevistado en el tema de investigación dada.

Dentro de la investigación cualitativa se debe detallar que es de tipo básica y se usará el diseño de investigación fenomenológica la cual consiste en investigar las experiencias vividas a partir de un fenómeno u objeto de estudio. Según Hernández (2006) el estudio fenomenológico pretende

describir y entender los fenómenos desde el punto de vista de cada participante y desde la perspectiva construida colectivamente

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

Dentro de una investigación cualitativa, las variables, dimensiones e indicadores cambiaron de nombre a categorías, subcategorías y unidades respectivamente. Aclarado este punto se procedió a mostrar la tabla de las categorías

Tabla N°1: *Identificación de las categorías*

Categorías		Naturaleza	Escala	Tipo
C1	Cómic de aventura	Cualitativa	Independiente	Básica
C2	Historia Precolombina	Cualitativa	Del tema	Básica
C3	Interés en los jóvenes	Cualitativa	Dependiente	Básica

Fuente: Elaboración propia

3.2.1. Categoría 1: Cómic de aventura

La primera categoría de la investigación es el cómic de aventura, según Millidge (2010), los cómics son un conjunto de imágenes y texto, que expresaron una idea de forma artística, a través de diseños visuales que por la ausencia de movimiento como en el cine, la narración y composición es su forma más pura de arte, acompañado de la narrativa de la historia (p. 8).

Subcategorías:

- Diseño Visual
- Composición
- Narrativa

Unidades:

- Personajes
- Escenarios

- Viñetas
- Color
- Visual
- Globos y Carteles

3.2.2. Categoría 2: Historia Precolombina

La segunda categoría de la investigación es la historia Precolombina, según Guamán (2015), la historia precolombina es la etapa de hechos y sucesos ocurridos en América antes de la llegada de Colón y los europeos. La historia precolombina ante ausencia de material escrito se registraron los hechos en su mayoría a través de los mitos y el arte precolombino (p. 15).

Subcategorías:

- Mitos
- Arte Precolombino

Unidades:

- Sociedad Prehispánica
- Culto
- Folclore

3.2.3. Categoría 3: Interés en los jóvenes

La tercera categoría de la investigación es el interés en los jóvenes, según Habermas (2019) el interés fue la reacción a un individuo y a un tema, actividad, situación o conocimiento que comprende el interés teórico que se ve cercano a su entorno y se ve personalmente comprometido en base a sus gustos en forma práctica y ejerce un sentido de crítica y emancipación hacia el hecho al que vincula a su personalidad (p.20).

Subcategorías:

- Interés teórico

- Interés práctico
- Interés Emancipador

Unidades:

- Búsqueda de información
- Fluidez lectora
- Comprensión lectora
- Interacción
- Autonomía
- Autorreflexión

3.2.4. Matriz de Categorización

Para este proceso se procedió a realizar un análisis a detalle de cada categoría, según Perfecto (2021) descomponiéndose de acuerdo al tema investigado que se propuso. Es por que la matriz de categorización determinó el orden y proceso de la investigación (Ver en el anexo 1)

3.3. Escenario de Estudio

Dentro de lo que es el escenario de estudio en una investigación cualitativa, se refirió a al entorno y el contexto en el que se va a realizar la investigación, incluye a la población, el lugar y el contexto dado. En la presente investigación el escenario fue el público joven de 18-25 años, residentes en la ciudad de Lima, que también pertenezcan al público consumidor de series animadas, películas animadas, comics, mangas y demás material visual, se decidió seleccionar a este público, ya que el peruano en general es una persona conservadora con respecto a su pasado histórico y también una gran mayoría son de disfrutar de productos de fácil entendimiento y consumo masivo antes que algo de nicho.

3.4. Participantes

En la realización de esta investigación se procedió a realizar una entrevista a través de 5 personas, los cuales son profesionales, expertos des magister

a doctores, en campos donde su opinión aporte demasiado en relación al tema propuesto, como el caso de un historiador, ilustrador, artista, psicólogo y maestro. A continuación, estos son los profesionales seleccionados.

Tabla N°2: *Identificación de los expertos*

	Nombre de experto	Rango académico	Ocupación	Lugar de trabajo
E1	Alberto Barboza Zelada	Doctor	Docente/ Psicólogo	Universidad Cesar Vallejo
E2	Enrique Chiroque Landayeta	Magíster	Docente/ Ilustrador	PUCP
E3	Javier Vásquez Llanos	Magíster	Docente/ Arqueólogo	ISIL
E4	Gladys Tello Conde	Magíster	Docente	IE José Carlos Mariátegui
E5	María Rondinel Tinco	Doctor	Directora	IE Señor de los Milagros

Fuente: Elaboración propia

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para una investigación cualitativa, a diferencia de la cuantitativa el cual su recolección de datos es a partir de información numérica, que pasará por un conteo estadístico numérico. En la cualitativa se recogieron los datos, a partir de entrevistas o focus group a un determinado grupo de personas que representarán a la población deseada.

Para esta investigación se hará uso de la entrevista abierta como instrumento de recolección de datos por ser esta una investigación de enfoque cualitativo, esta manera es más flexible y libre de obtener datos a través de preguntas y respuestas, mediante estas se obtendrán una recopilación de significados en base al tema que posteriormente pasara por un programa estadístico llamado Atlas ti, que se especializa en la recolección de datos en especial del enfoque cualitativo.

3.6. Procedimiento

La recopilación de datos de esta investigación fue realizada mediante la recolección de datos de diversos libros físicos, digitales, artículos, páginas web, así como la experiencia personal como un amante de la historia del Perú antiguo y también de la cultura pop actual. Por otro lado para la realización de las entrevistas se procedió a la coordinación previa y posterior citación de los expertos para luego mostrarles el producto visual mientras se realizaban las preguntas, para lograr recopilar las respuestas de los expertos se procedió con la grabación haciendo uso del celular personal del investigador, para después terminar la entrevista con una foto como evidencia y de ahí desglosar la información, transcribirla y usar después el programa estadístico Atlas ti.

3.7. Rigor Científico

El rigor científico aplicado en esta investigación vino de la realización de los pasos científicos y de igual manera implementando el método que correspondió en su respectivo proceso para llegar a su validez. Con el objetivo de llegar a alcanzar un instrumento correcto y, por lo tanto, poder lograr unos resultados confiables y seguros, se efectuó la validación del instrumento de recolección de datos, se realizó con un experto dentro del campo de la investigación para la presente tesis.

Posterior a la validación del instrumento y la respectiva recolección de datos se procedió con la interpretación de los datos a través de entrevistas con la ayuda de expertos en los campos relacionados con el tema de comic de historia para jóvenes, en el cual estuvieron relacionados con las ramas de diseño gráfico, arte digital, arqueología, psicología y docencia. Seguido a ello se continuó con el uso del uso del programa atlas ti y la observación de los resultados para llegar a una conclusión.

3.8. Método de análisis de datos

Teniendo una investigación de enfoque cualitativo, se procedió a realizar un análisis estadístico descriptivo basado en la información recopilada de las entrevistas, la cual contaba con preguntas abiertas para poder lograr diversos testimonios de personajes claves para poder llegar a una inducción y análisis de sus opiniones y testimonios sobre la investigación cualitativa expuesta. La investigación contó con variables que fueron agrupados en grupos o categorías. Se tuvo un análisis de datos usando discursos como la entrevista, la cual estuvo sujeta a una inducción y análisis hermenéutico para llegar a definir el resultado. Con ayuda del uso del programa Atlas ti versión 7.5.4, nos permitió poder generar un análisis de datos de manera no probabilística.

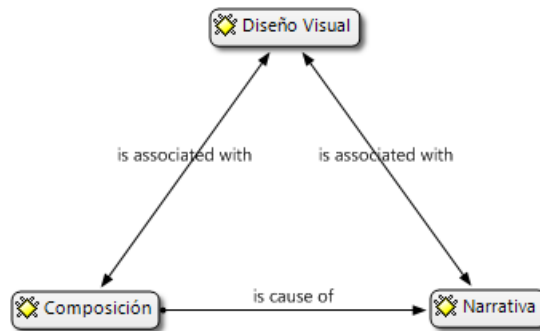
3.8.1. Resultados de Análisis cualitativa

Como se mencionó anteriormente, se agruparán en categorías a las variables.

Categoría	Sub categorías
Cómic de aventura	Diseño Visual
	Composición
	Narrativa

Se analizó de forma cualitativa los datos, implicando organizar la información de manera cíclica por fases o etapas y responder las preguntas de la entrevista, dentro de la investigación se agrupan tres variables o categorías, la primera es el comic de aventura la cual está dividida en 3 subcategorías o también llamados indicadores.

En la recolección de datos mediante la entrevista y posteriormente digitalizado y pasado por atlas ti se comprobó que mediante la red de códigos entre las tres subcategorías se relacionan de la siguiente manera.



El diseño visual; el cual comprendió lo que es el diseño y arte conceptual de los personajes y los escenarios, que en el caso del comic se realizó implicando el diseño de seres fantásticos y la creación paisajes propias de la época y escenarios donde los personajes y protagonistas puedan interactuar; está relacionado con la composición y la narrativa. La relación entre el diseño visual y la composición se lleva a cabo porque la composición tiene que ver con la armonía de los elementos que integren una pieza gráfica en este caso, la pieza gráfica vendría a ser la elaboración del cómic por ello para el cómic pueda tener coherencia y se más accesible hacia el lector y de esta manera, el arte por parte del diseño visual debe llevar un orden para no llegar a saturar y/o marear al lector.

Por otra parte el diseño visual también lleva una correlación con lo que viene a ser la narrativa, esto sucedió por el hecho que mediante la narrativa se da a conocer la historia o el trama del cómic y esto no solo se llevó a cabo con solo diálogos y texto, las imágenes como en toda pieza gráfica transmitieron mensajes a través de la vista, dentro del campo de las historietas y los mangas orientales se le llama narrativa visual y siempre le da el valor agregado de contar de forma gráfica la historia y ese aspecto debió estar presente en el diseño visual dentro de los personajes y escenarios con el uso de poses, gestos y expresiones en los personajes cuando se sientan felices, tristes o asustados y de la

misma manera en situaciones de combate con posiciones que den la certeza al lector que eso están realizando.

De una manera similar, la composición es la causa de la narrativa, como se mencionó antes la composición implica la armonía y coherencia de la pieza gráfica para asegurar el entendimiento y comprensión con el lector o espectador y esta comprensión nos lleva en el caso del comic a la narrativa, esta debe entenderse para asimilar la historia, a diferencia de un afiche o un anuncio, las páginas de un cómic no representan un concepto o un mensaje, estos nos narran una secuencia de hechos para comprender el contexto y la trama de la historia.

El doctor Barboza declaró dentro de la entrevista:

“Es lo más importante diría yo por que el joven y/o estudiante de ahí sigue la historia, aunque deberías añadir unas flechas para saber con qué cuadro continuaría la lectura, porque como lector puedo leerlo de una diferente manera que podría llegar a confundirme. (2019)”

Esta afirmación del doctor Barboza sugirió que la propuesta del cómic aún tuvo errores por corregir, dentro de la composición de las viñetas, pues como diseñador no se puede dejar por alto la falta de una línea de seguimiento por parte de las viñetas para poder llegar a hacerla más entendible a nuestro objetivo el cual son los adultos jóvenes.

En base a esta observación de los resultados de los datos de las entrevistas se pudo decir que para que el comic de aventura, es una pieza gráfica que tuvo el propósito de narrar y/o contar una historia, a través de un contexto, trama o situación presentada a través de hechos o secuencias, para esto se dispuso a crear los elementos gráficos, con ilustraciones de los personajes a tratar y los escenarios en donde se van a desarrollar y darles un orden a través de la composición, junto con texto,

diálogos, colores y narraciones para mantener una coherencia en la pieza y que no se vean de un aspecto muy pesado o saturado para la vista del lector. Una vez el arte gráfico llegue a al orden visual que se necesita la narrativa será muy fácil y sencillo de seguir.

La siguiente categoría viene a ser la variable por contexto de historia precolombina.

Categoría	Sub categorías
Historia Precolombina	Mitos
	Arte Precolombino

En esta categoría al igual que la otra se llegó a analizar de forma cualitativa los datos, que implican organizar la información de manera cíclica por fases o etapas y responder las preguntas de la entrevista, dentro de la investigación se agrupan tres variables o categorías, la primera es el comic de aventura la cual está dividida en 2 subcategorías o también llamados indicadores.

En la recolección de datos mediante la entrevista y posteriormente digitalizado y pasado por atlas ti se pudo comprobar que mediante la red de códigos entre las tres subcategorías se relacionan de la siguiente manera.



Entendemos por arte Precolombino a las manifestaciones culturales de aspecto físico, religiosos o de folclore que fueron hechas por los pobladores de las culturas y civilizaciones previas a la llegada del hombre del viejo mundo a las tierras americanas, este arte se manifiesta en ceramios, textiles, metalurgia, arquitectura, danzas y herramientas.

El magister Javier Vásquez Llanos mencionó:

“...en las civilizaciones prehispánicas, las sociedades giraban en torno a la religión, por eso toda cultura en el momento de iniciarse lo primero que construían era su templo y de ahí se ramifican, esto se puede ver en Chavín, Moche, (2019)”

La religión era algo muy importante para los pobladores del antiguo Perú, la cosmovisión andina estaba presente en todas sus creaciones, por ello la mitología está muy relacionada con ella, esta correlación hace que los mitos se vuelvan la manera de ver y explicar a la naturaleza y el mundo en el que vivían, estos mitos se transmitían vía oral a las próximas generaciones.

De esta manera, la mitología se presenta en base a la cosmovisión del poblador del antiguo Perú y era manifestada en los ceramios, textilería, arquitectura, etc. El cómic estuvo influenciado por la cosmovisión andina para desarrollar la historia, y según los datos de la entrevista abierta, por los expertos seleccionados, los lectores realmente se interesarían por la historia precolombina si se le da un enfoque totalmente renovado, diferente a lo presentado en la escuela y los textos de historia, porque la historia no es solo para los que deseen estudiar arqueología sino también debe ser vista como un recurso a la fantasía.

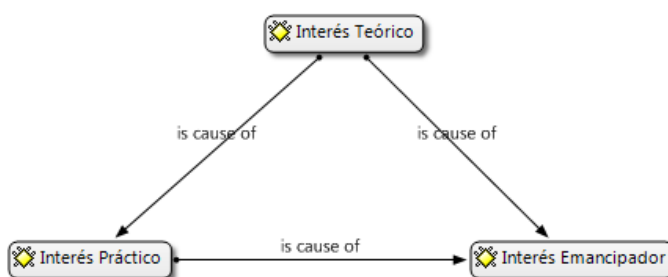
La última categoría es el interés en los jóvenes

Categoría	Sub categorías
	Interés teórico

Interés en los jóvenes	Interés práctico
	Interés emancipador

En esta categoría al igual que la otra se llegó a analizar de forma cualitativa los datos, que implican organizar la información de manera cíclica por fases o etapas y responder las preguntas de la entrevista, dentro de la investigación se agrupan tres variables o categorías, la primera es el comic de aventura la cual está dividida en 2 subcategorías o también llamados indicadores.

En la recolección de datos mediante la entrevista y posteriormente digitalizado y pasado por atlas ti se pudo comprobar que mediante la red de códigos entre las tres subcategorías se relacionan de la siguiente manera.



El interés teórico es aquel que se basa las experiencias del lector con el producto que se le presente, como en el caso del comic presentado, por el que con esa experiencia sabe sobre lo que quiere ver dentro del material de lectura, por el que con solo ver el titulo o si la portada llega a llamar su atención, este dispondrá a desear averiguar más sobre el material, en el caso del cómic si no pertenece a una franquicia conocida como los superhéroes o mangas asiáticos, será difícil llegar a cumplir con su objetivo, por lo que como toda pieza gráfica el comic presentó una portada muy llamativa. El interés teórico es el detonante o causa del interés práctico y el interés emancipador.

En el caso del interés práctico, se llega a dar cuando una vez el lector haya sido atraído por la presentación, el contenido debe atraparlo de igual manera a través de la historia y los gráficos presentados, debe llegar a la interacción o inmersión de la lectura ya sea comic o un libro de literatura y poder comprenderla para llegar a eso, por ello es consecuencia del interés teórico que sería el gancho a primera vista con el material. Y de manera similar el interés práctico es el detonante y causa del interés emancipador.

Entendemos por interés emancipador al interés causado por el mensaje otorgado a través de la reflexión durante o al final de la lectura. La autorreflexión es el objetivo que tiene toda pieza gráfica o material literario, pues el mensaje del autor a través de ese medio si llega al lector es propósito estará completo. Esta subcategoría está causada por los dos intereses anteriores.

En base a los resultados del análisis de datos, podemos decir que el interés de los jóvenes está influenciado fuertemente por la vista, la pieza gráfica se presentó de manera atractiva, para llegar a hacer que el lector quiera ver su interior, y una vez que lo haga llegara a la inmersión de la lectura, esto genera que los lectores lleguen a conectar con la historia. El mensaje propuesto en la investigación será cumplido siempre y cuando el lector lo descubra por su mérito propio.

Para llegar totalmente al lector, mediante la observación de obras similares de contexto cultural o ambientados en antiguas civilizaciones, se hizo una renovación del enfoque que se tiene de la historia precolombina. Esto fue una recomendación del magister Enrique Chiroque:

“

“Así como el enfoque que le das a la parte del objetivo mismo de la investigación que deseas algo, debes arriesgar un poco más en la parte de la composición de un cómic, el arriesgar es mucho mejor en el sentido que estás proponiendo, porque la diagramación yo la veo normal como

un cómic, la veré en otros comics en algo similar, por eso deberías arriesgar un poco más.”

Esta observación del experto sugirió que para verlo de otra perspectiva y no encasillar el proyecto como otro intento de promover la cultura a través de comics, a pesar del riesgo se debe arriesgar en la parte gráfica.

3.9. Aspectos Éticos

El presente estudio se ha realizado de acuerdo con una actual realidad problemática y siguiendo la metodología de recoger información previa con libros, artículos, diarios físicos o digitales usando el internet como formato, además de haber usado citas a través de entrevistas abiertas a expertos con grados académicos de doctorado y maestría, esta investigación cuenta con los requisitos de ética y respeto hacia los estándares científicos. Además de haber respetado las normas de propiedad intelectual y convicciones morales.

IV. RESULTADOS

A continuación, se va a proceder en este capítulo a indicar los resultados obtenidos, producto de los análisis realizados que ya se observaron. Luego de haber realizado la entrevista a los 5 expertos, usando criterio propio y también apoyándose en los resultados obtenidos del programa Atlas ti, tenemos estos resultados según las subcategorías que tenemos y han participado en las preguntas realizadas durante la entrevista.

Para la primera subcategoría que es el diseño visual, se pudo comprobar que, en la entrevista, podemos afirmar que están totalmente de acuerdo en que los diseños establecidos para el diseño visual usado en los personajes y los escenarios dentro del comic es dinámico y va acorde con la intención de poder ganar el interés de los jóvenes. Y según el análisis del atlas ti, está muy asociado con la composición en causa de la narrativa que a su vez también está asociada al diseño visual.

Para la segunda subcategoría que es sobre la composición, se pudo comprobar que, en la entrevista, podemos afirmar que están totalmente de acuerdo en que la composición establecidos para el diseño de los personajes y los escenarios dentro del comic están bien realizados y va acorde con la intención de poder ganar el interés de los jóvenes. Y según el análisis del atlas ti, está muy asociado con el diseño visual en causa de la narrativa que a su vez también está asociada al diseño visual.

Para la tercera subcategoría que es de la narrativa visual, se pudo comprobar que, en la entrevista, podemos afirmar que están totalmente de acuerdo en que la narrativa visual que se ha establecido para el cómic usado dentro de los paneles donde los personajes y los escenarios conviven dentro del comic es preciso para una buena lectura y va acorde con la intención de poder ganar el interés de los jóvenes. Y según el análisis del atlas ti, está muy asociado con el diseño visual y a causa de la composición que a su vez también está asociada al diseño visual.

Para la cuarta subcategoría que es de los mitos, se pudo comprobar que, en la entrevista, podemos afirmar que están totalmente de acuerdo en que los mitos puedan usarse en la historia a presentar en el comic, ya que enriquece la narrativa y es un recurso que se debe explotar más, ya que podemos insertar al público joven a nuestro pasado histórico y de esta manera innovar un poco en la manera de mostrar la historia. Y según el análisis del atlas ti, está muy asociado con el arte precolombino.

Para la quinta subcategoría que es del arte precolombino, se pudo comprobar que, en la entrevista, podemos afirmar que están totalmente de acuerdo en que el arte precolombino usarse como nuevo enfoque llega a ser más interesante para el lector ya que, al centrarse en una sólida historia, pero usando el ambiente precolombino como contexto de historia, lo asemeja mucho a películas animadas de grandes producciones basadas en mitologías más conocidas, como la griega o asiática. Y según el análisis del atlas ti, está muy asociado con los mitos.

Para la sexta subcategoría que es del interés teórico, se pudo comprobar que, en la entrevista, podemos afirmar que están totalmente de acuerdo en que de la manera en el que está enfocado la forma de contar de este comic, es más accesible para su lectura y en base a ello ayuda a que se pueda leer de manera fluida. Y según el análisis del atlas ti, el interés teórico es la causa del interés emancipador y del interés práctico que es la causa del emancipador.

Para la séptima subcategoría que es del interés práctico, se pudo comprobar que, en la entrevista, podemos afirmar que están totalmente de acuerdo en que, usando los elementos gráficos en un estilo más apegado a la cultura actual de la ilustración, sea un gancho de primera vista para el lector, de la misma manera que un cómic de superhéroes o manga shounen lo hacen con títulos llamativos y portadas impactantes que hagan al lector no dudar en su decisión de lectura. Y según el análisis del atlas ti, el interés teórico es la causa del interés emancipador y del interés práctico que es la causa del emancipador.

Para la octava subcategoría que es del interés emancipador, se pudo comprobar que, en la entrevista, podemos afirmar que están totalmente de acuerdo en que, el lector al ya haber concluido la lectura habrá incitado su interés de saber más sobre ese contexto e historia dándole una autorreflexión, y así transmitir el mensaje que es el propósito del cómic. Y según el análisis del atlas ti, el interés emancipador es la causada por el interés teórico e interés práctico que a su vez están en causada por el teórico.

En conclusión, los expertos coincidieron en que las categorías presentadas en la investigación que se centra en el uso del comic para transmitir la historia precolombina peruana en un nuevo enfoque para incentivar el interés en los jóvenes.

De la hipótesis general se pudo determinar que sí es posible llegar al interés de los jóvenes, usando un cómic de aventura, debido a que por la entrevista todos los expertos llegan a coincidir en que la idea presentada si puede cumplir con el propósito que se desea obtener. Por dicho la hipótesis de la investigación fue aceptada y la nula rechazada. Partiendo del resultado obtenido, se puede concluir que el cómic es una herramienta didáctica de enorme potencial es desuso, que puede llegar a toda clase de público, desde el más infantil, hasta el más maduro, es además muy versátil para la manera de contar todo tipo de historias.

De la hipótesis específica 1 se pudo determinar que sí es posible llegar al interés de los jóvenes usando un diseño visual, debido a la opinión y criterio de los expertos participantes dentro de la entrevista. Por esa razón la hipótesis de investigación fue aceptada y la nula rechazada y debido a esto podemos concluir que, usando un correcto diseño de personajes, escenarios, criaturas, vestimentas y demás de una forma atractiva, dinámica, moderna y fluida, puede cautivar a los lectores incrementando su interés en poder leerlo y continuar haciéndolo con materiales externos al cómic.

De la hipótesis específica 2 se pudo determinar que sí es posible llegar al interés de los jóvenes usando una composición, debido a la opinión y

criterio de los expertos participantes dentro de la entrevista. Por esa razón la hipótesis de investigación fue aceptada y la nula rechazada y debido a esto podemos concluir que, usando una correcta composición, el cómic se podrá apreciar de forma genuina, al presentar los paneles, globos de diálogo, personajes, escenarios y líneas de expresión, así como demás elementos, de esta manera manteniendo una lectura estable y sabiendo donde crear emoción, drama, acción y comedia. De esta manera mantendrá el interés de los lectores mientras realiza su lectura.

De la hipótesis específica 3 se pudo determinar que sí es posible llegar al interés de los jóvenes usando una narrativa, debido a la opinión y criterio de los expertos participantes dentro de la entrevista. Por esa razón la hipótesis de investigación fue aceptada y la nula rechazada y debido a esto podemos concluir que, usando una correcta narrativa visual, el cómic se podrá leer sin dificultades, manteniendo una calidad alta en la composición de los paneles e ilustraciones página a página, dándole su espacio a momentos impactantes o reveladores que le den al lector sepa cuando una escena es importante o entienda cuando un personaje es revelado o presentado.

De la hipótesis específica 4 se pudo determinar que sí es posible llegar al interés de los jóvenes usando una historia basada en mitos, debido a la opinión y criterio de los expertos participantes dentro de la entrevista. Por esa razón la hipótesis de investigación fue aceptada y la nula rechazada y debido a esto podemos concluir que, usando la historia basada en mitos para el comic, la historia se verá enriquecida y podrá insertar al lector en torno a la historia precolombina en el Perú, poniendo al cómic al mismo nivel que otros similares basadas en mitos de sus respectivos países.

De la hipótesis específica 5 se pudo determinar que sí es posible llegar al interés de los jóvenes usando una historia basada arte precolombino, debido a la opinión y criterio de los expertos participantes dentro de la entrevista. Por esa razón la hipótesis de investigación fue aceptada y la nula rechazada y debido a esto podemos concluir que, usando la historia basada

en arte precolombino, le dará un nuevo enfoque al cómic como nueva manera de entender la historia precolombina, y sacara del estigma que aprender historia sea algo tedioso o aburrido, dado que muchos jóvenes prefieren consumir productos ya sean cómics, juegos o animación centrada en historia como la griega o vikinga, porque en otros países hay libertad para reinterpretar la historia para el guion que realizaran, mientras que aquí aún se conserva un proteccionismo hacia la historia.

Podemos dar por hecho, que la riqueza histórica en tradiciones, mitología, costumbres y fantasía dentro del Perú aún está por ser debidamente desarrollada, no solo a los amantes de la historia del Perú deben ser los que consuman material de estos temas. El cómic es un excelente medio para poder darlo a conocer, claro que no exactamente con precisión histórica ya que no a todos les puede llegar a atraer su propia cultura, pero si se reinterpreta y se le da un nuevo enfoque, este puede llegar a más personas, y de esta manera otros autores puedan seguir el mismo camino.

V. DISCUSIÓN

En este capítulo se logra contrastar los resultados obtenidos en el análisis de la investigación, con el aporte de los antecedentes y respaldo de los autores teóricos empleados en este estudio. En la presente investigación se usaron antecedentes nacionales e internacionales, los cuales la mayoría de ellos presentan una premisa e investigación similar, presentando algunas de las categorías principales usadas en la investigación, como en el caso de Amado (2018), Bossio (2018), Guerra (2018), Raymundo (2017), así también autores como Alarcón (2018), Dávila (2017), Hurtado (2017) y Taopanta (2014) logran asemejarse en sus respectivas investigaciones aunque algunas varíen en sus metodologías. Por otro lado, es necesario mencionar que las subcategorías presentadas en la investigación no son de frecuente uso, por lo que las investigaciones de autores usados como antecedentes son de proximidad en la temática y no de igualdad de categorías o subcategorías. A continuación, se presentará la discusión de la investigación.

En los resultados de la subcategoría N°1 se pudo comprobar que, el diseño visual es muy importante a considerar para la realización del cómic, un diseño de personajes atractivos y escenarios en donde estos se puedan desarrollar, al igual que todo un entorno en donde estos puedan interactuar y explorar, como el caso de un bestiario, reinos a conocer, soldados, vestimentas, diseño de las ciudades, etc. Por ello se pudo obtener que los expertos que participaron en la entrevista estuvieron de acuerdo. El diseño visual se puede usar de una manera en el que el espectador pueda adentrarse en el mundo fantástico que este ofrece, como afirma Guerra (2018) que al usar en su investigación pinturas en lugar de comics puede apreciar el cómo sus pinturas que recrean escenarios y criaturas interesantes del ande peruano le dan una experiencia única al espectador (p. 108). En contraste, esta investigación cambia los retratos por viñetas de cómic donde el impacto no se aleja mucho de su objetivo principal. Como en

el caso de Raymundo (2017, p. 66) que presenta una interesante propuesta de llevar a realizar un cómic al estilo del manga convencional de acción una de las leyendas más clásicas de la historia peruana, que es la leyenda de los hermanos Ayar, que pese a ser una investigación de un enfoque distinto al de esta investigación al ser de tipo cuantitativo, no se pudo dejar pasar por su tremenda aproximación temática que emplea el uso del cómic para representar una conocida leyenda para exponerlo a un público joven, en su caso dentro de los alumnos del colegio Carlos Wiesse en Comas. Para poder medir sus resultados optó por realizar una encuesta realizada a su muestra de 272 estudiantes, donde el resultado fue exitoso, el cómic logro su propósito de acercar al estudiante a su pasado histórico debido a lo atractivo e interesante del diseño visual. Así también Alarcón (2018, p. 41) realiza también su investigación usando el método cuantitativo, pero que de la misma manera tiene una proximidad temática al de esta investigación al presentar uno de los mitos locales del Ecuador para poder mostrarlo a los jóvenes entre los 18-25 años y que puedan conocer ya algo de su folclore local y como resultado el acercamiento de la historia a las siguientes generaciones. Considerando la opinión de Dávila (2017, p. 3) el patrimonio cultural de un país se plasma principalmente en las leyendas, pero ante el continuo avance de la tecnología harán que se vayan perdiendo en el olvido, por ello usar el cómic y en especial el diseño visual será el principal medio en el que se podrá reflotar el interés en los mitos del ayer. Por otro lado, Bossio (2018, p. 60) nos enfatiza que el cómic es un excelente medio para el aprendizaje para las ciencias históricas sociales dado que los jóvenes se ven fuertemente interesados en el material gráfico que ofrece este medio y de esta manera cumple con el propósito de mostrar de forma innovadora la historia y cultura del país. Hecho corroborado también por Amado (2018, p. 25) que pudo observar en su investigación en como el cómic puede ser muy influyente sobre los lectores, en especial los jóvenes que se ven muy comprometidos con diseños e ilustraciones bien adaptados que estos ofrecen. De esta manera queda por unanimidad que el diseño visual al

formar parte del cómic, es necesario que sea atrayente y dinámico, para que de esta manera pueda ser de fácil apreciación en el lector.

En los resultados de la subcategoría N°2 se pudo comprobar que, la composición es muy importante a considerar para la realización del cómic, la composición donde los personajes, escenarios, y demás elementos gráficos puedan ser parte del producto para que sea una lectura más dinámica. Por ello se pudo obtener que los expertos que participaron en la entrevista estuvieron de acuerdo. La composición se puede usar de una manera en el que el espectador pueda adentrarse en el cómic que este ofrece, como afirma Guerra (2018) que al usar en su investigación pinturas en lugar de comics puede apreciar el cómo en sus pinturas debe jugar bien con la composición para que se pueda apreciar muy bien (p. 108). En base a lo dicho, también se aborda con otros autores, como con Raymundo (2017, p. 66) que en su investigación pudo comprobar como la composición dentro de su cómic fue muy importante a la hora de mostrárselo a los alumnos de su muestra, les pareció atractivo el material por el orden que mantenía los paneles y dimensiones de los personajes. Así también Alarcón (2018, p. 41) que sin importar que su investigación es del enfoque cuantitativo pudo observar que el cómic que presento a su público de muestra quedo muy conforme con el material gráfico por los colores que les daban el entorno correcto a los paneles y daban con la situación presentada de los personajes. Por otro lado, Dávila (2017, p. 3) en su investigación se da una importante observación, que no solo se vasta con una buena intención de mostrar por medio del cómic el folclore local, sino también saber representarlo de forma creativa en las páginas. En contraste, Bossio (2018, p. 60) está muy consciente que el cómic tiene potencial de ser material didáctico muy versátil, y de esa misma manera tiene que tener una gran calidad en su diseño de paneles, paginas e ilustraciones para su mejor lectura. Al respecto, Amado (2018, p. 25) menciona que el cómic es una gran estrategia para explicar diversos temas, y que la composición es pieza clave en la estructura del cómic. De esta forma, podemos determinar que la

composición es muy importante para el cómic, ya que al igual que otras piezas gráficas como los afiches, volantes, revistas y demás la calidad del diseño parte de la composición que se le da en figuras y colores.

En los resultados de la subcategoría N°3 se pudo comprobar que, la narrativa forma parte en la composición y diseño para la realización del cómic, la narrativa no es visible como los personajes, los escenarios o incluso los paneles, pero la narrativa visual es aquella que cubre un orden al momento de leer, está implícito pero los mismos paneles te avisan cuando el sentido de la lectura cambia. Por ello junto a los expertos que participaron en la entrevista estuvieron de acuerdo. La narrativa es junto a los paneles, globos e ilustraciones importantes para la lectura del cómic, Según Guerra (2018) que, a pesar de usar solo pinturas, pudo ver que el recorrido visual del espectador era parte de la apreciación e interpretación (p. 108). De igual manera Raymundo (2017, p. 66) pudo observar cómo su comic pudo ser leído de forma orgánica debido a la narrativa visual que permitió a los lectores saber que panel continuaba y el posterior. Alarcón (2018, p. 41) tuvo menos problemas con lidiar sobre la narrativa visual, ya que, a diferencia de los otros, el optó por usar medios digitales para mostrar su cómic. Por otro lado, Dávila (2017, p. 3) si pudo comprobar esto, al usar el medio tradicional en páginas físicas, pero le da en el clavo al usar paneles grandes de 4 a 5 paneles por página que es más accesible dentro de la lectura dando mayor énfasis en los dibujos. En contraste, Bossio (2018, p. 60) llega a cometer unos pequeños errores al usar paneles desordenados que a la larga pueden causar que el lector no pueda comprender el mensaje final o continuar con la lectura al considerarla tediosa. Al respecto, Amado (2018, p. 25) es consciente que el orden visual es factor clave junto a la composición. La correcta composición llevada de la mano con una fluidez en la narrativa visual que no incomode al lector es preciso en los comics modernos.

En los resultados de la subcategoría N°4 se pudo comprobar que, el uso de mitos en el cómic, son una buena propuesta para poder enriquecer de forma implícita a las nuevas generaciones viéndose atraídas por el cómic, su historia y personajes basadas en la cultura precolombina. Por ello junto a los expertos que participaron en la entrevista estuvieron de acuerdo en que los mitos son una base rica en narrativa y elementos fantásticos en potencia, Como Guerra (2018) pudo apreciarlo en sus pinturas que, al usar elementos fantásticos de los mitos andinos, le dio un toque único que lo hace destacar de otros autores (p. 108). De igual manera Raymundo (2017, p. 66) pudo comprobarlo en su cómic sobre los hermanos Ayar y en su enfoque de comic de acción pudo acoplar los elementos mitológicos dándole una interesante premisa. Asimismo, Alarcón (2018, p. 41) en su cómic pudo añadir mitos de su localidad en Ecuador que aparte de nutrirlo con elementos de ficción y fantasía pudo lograr su cometido. Por otro lado, Dávila (2017, p. 3) quien, también usando mitos ecuatorianos, pudo reflotar el interés en los lectores jóvenes, ya que los mitos le dan ese aire de fantasía ideales para una lectura en cualquier momento del día, Bossio (2018, p. 60) dentro de su investigación puede darse cuenta de cómo el uso de los mitos dentro del cómic le da al cómic no solo un medio de entretener, sino también como medio para aprendizaje. De la misma manera, Amado (2018, p. 25) también llega a una similar conclusión de poder usar al cómic de distintas maneras usando al mito como base para la historia a presentar. El mito como se ha demostrado en los autores no solo son viejas historias del pasado, también pueden usarse como premisas para contar historias, sin necesidad de ser exactamente preciso en la historia.

En los resultados de la subcategoría N°5 se pudo comprobar que, el uso del arte precolombino, son un buen aporte para poder reconocer y entender más sobre nuestro legado histórico a las nuevas generaciones viéndose atraídas por el cómic, con influencia de elementos de la cultura precolombina. Por ello junto a los expertos que participaron en la entrevista estuvieron de acuerdo en que el arte precolombino es un recurso creativo

que ayudara a diferenciar este comic de otros, Como Guerra (2018) que en sus obras plasmo elementos de folclore andino (p. 108). De igual manera Raymundo (2017, p. 66) que dentro de su cómic pudo añadir elementos del arte precolombino dándole un diseño más interesante y saliéndose de los diseños ya existentes. Asimismo, Alarcón (2018, p. 41) en su cómic pudo agregar elementos locales de su hogar, así como festividades y tradiciones, o también en el diseño de las vestimentas de los personajes. Por otro lado, Dávila (2017, p. 3) quien, también para uso elementos de su cultura local para darle el toque único que diferencia a su cómic como enfocada en su país o el mito local, Bossio (2018, p. 60) comprende que para poder crear un buen cómic relacionado a la historia o cultura es necesario usar arte precolombino como elementos para el diseño y pueda reconocerse como tal. De la misma manera, Amado (2018, p. 25) también expone una conclusión similar en que el arte pre colombino es un detalle visual que le dará un mejor concepto en el diseño de los personajes y demás elementos. El arte Precolombino como un nuevo enfoque, pero sin alejarse mucho de su esencia, es un recurso muy útil e innovador para presentar historias modernas ambientadas en la época precolombina. Es un método ya usado en historias también ambientadas en culturas.

En los resultados de la subcategoría N°6 se pudo comprobar que, el interés teórico, se verá reflejado luego de haber presenciado el cómic con el nuevo enfoque, pero manteniendo la premisa de cultura precolombina, con influencia de elementos de la cultura y el folclore. Por ello junto a los expertos que participaron en la entrevista estuvieron de acuerdo en que el arte precolombino es un recurso creativo que ayudara a diferenciar este comic de otros, Como Guerra (2018) pudo observar con su público quedaba anonadado ante sus pinturas (p. 108). De igual manera Raymundo (2017, p. 66) que dentro de su cómic al usar elementos de nuestras historias y al contarla con un enfoque más moderno e interactivo pudo despertar en más de uno el interés por un mito que ya era conocido de antes. Asimismo, Alarcón (2018, p. 41) también pudo observar esto al usar su comic como una

manera de contar mitos entre la fantasía y suspenso, llamando el interés de los lectores de su país. Por otro lado, Dávila (2017, p. 3) dentro de su cómic atrae y seduce al lector al usar una temática de misticismo en base a las leyendas de su localidad, Bossio (2018, p. 60) dentro de su investigación observa como en como una manera distinta de contar la historia o cultura puede atraer mucho al lector llamando su interés. Por su parte Amado (2018, p. 25) reconoce que un nuevo enfoque le da un estatus de más interés a un comic ambientado en la cultura precolombina. Como propuesta, el usar la cultura o historia, pero en un nuevo desarrollo es la vía más viable para poder llegar al interés de los jóvenes.

En los resultados de la subcategoría N°7 se pudo comprobar que, el interés práctico, se manifestará luego que el lector aprecie la portada y los diseño, así como la composición del cómic que lo enganchará de manera automática a la lectura. Por ello junto a los expertos que participaron en la entrevista estuvieron de acuerdo en que el arte precolombino es un recurso creativo que ayudara a diferenciar este comic de otros, Como Guerra (2018) al usar sus pinturas en una exhibición en una galería, el diseño y formas crearon un gancho a todos sus espectadores que asistieron a la exhibición (p. 108). De igual manera Raymundo (2017, p. 66) dentro de su cómic haciendo gala de un estilo apegado al manga shounen pudo captar rápidamente la atención de los jóvenes al relacionarlo con otras obras del extranjero. Asimismo, Alarcón (2018, p. 41) al usar medios digitales pudo atraer la atención de los jóvenes al estar más unidos a la red digital y siendo más accesible para ellos. Por otro lado, Dávila (2017, p. 3) debido a su estilo de contar su cómic con matices de negros y grises toma un concepto de misterio que atrae a varios lectores, Por su parte Bossio (2018, p. 60) identifica que el cómic por su manera de contar una historia, necesita de un estilo muy atractivo para poder llamar su interés en la lectura. De igual manera Amado (2018, p. 25) en su investigación puede apreciar que el cómic puede ser un gancho al interés de los jóvenes solo si se adecua correctamente como pieza gráfica. El interés práctico se logra en conjunto

en como el lector puede interesarse en el cómic en solo poder ver su portada, gráficos y el título que serán decisivos si el lector deseará leerlo voluntariamente.

En los resultados de la subcategoría N°8 se pudo comprobar que, el interés emancipador, será cuando el lector una vez haya terminado con el cómic de manera independiente verá por sus propios medios otros libros sobre historia o deseará aprender de forma genuina. Por ello junto a los expertos que participaron en la entrevista estuvieron de acuerdo en que el cómic basado en la historia y cultura local además de atraer al lector al cómic, también lo hará indagar sobre el antiguo Perú y poder investigar más por su propios medios, Para Guerra (2018) es un caso distinto a lo que se establece como el cómic, pero al ser su pieza gráfica relacionada al folclore andino, es más que seguro que sus espectadores luego de la exhibición habrán pensado más de una vez de como serían esos seres si los vieran en la vida real (p. 108). De una forma similar Raymundo (2017, p. 66) haciendo uso de su cómic puede jactarse que sus lectores se habrán insertado en el mundo incaico acompañando a los personajes en su aventura, e investigar más a fondo que sucedió con ellos después de ello. También, Alarcón (2018, p. 41) dentro de su cómic ambientada en otro contexto, pero de igual manera expresando leyendas, sus lectores se verán inmersos dentro de ese contexto durante la lectura. Por su parte, Dávila (2017, p. 3) con un estilo más de misterio tendrá al lector al pendiente de la historia y hará que continúe indagando más de las leyendas por su cuenta, Por su parte Bossio (2018, p. 60) y Amado (2018, p. 25), logran tener la resolución de crear en el lector una fuerte curiosidad de seguir indagando del cómic que ha presenciado. El interés emancipador es el punto final en la experiencia de lectura en un cómic, donde si está basada o referenciada en la historia, el lector ira de forma voluntaria a buscar más información relacionada.

En esta segunda sección de la discusión se presentarán los resultados de las hipótesis dentro de la discusión y las interpretaciones de la investigación.

En la hipótesis general, haciendo un análisis a la información recogida de las entrevistas hacia los expertos y también en conjunto con los resultados del Atlas ti, en donde se pudo determinar que, si es posible llegar al interés de los jóvenes, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación. Por lo que existe la posibilidad de llegar al interés de los jóvenes a través del comic de aventura. Además, con esto se puede afirmar que un cómic de aventura bien realizado puede llegar al público joven llamando su atención, curiosidad e interés por el tema de la historia y cultura. Así mismo Alarcón (2018 p. 41) da por concluido como el cómic se vuelve una alternativa interactiva para conocer temas como la mitología y la cultura y poder darla a conocer a los jóvenes. De la misma manera Raymundo (2017 p, 71) concluye que el cómic es un excelente medio para generar aprecio a la lectura por parte de los lectores más jóvenes, Como lo afirma Dávila (2017 p. 99) que se verifica un marcado interés por parte de los jóvenes en adquirir conocimientos de historia y cultura a través de medios gráficos. Y Bossio (2018 p. 63) confirma que el comic por un diseño atrayente es positivo en el aprendizaje en varias materias. De igual manera Amado (2018 p. 8) informa que el cómic es un proyecto de innovación en forma de representación en secuencia a través de dibujos, personajes y textos. Por esa razón se puede decir que en efecto un cómic basado en historia no necesariamente tiene que ser de precisión histórica para poder ser interesante.

VI. CONCLUSIONES

Para finalmente concluir con la presente investigación, se procederá a dar a conocer los resultados obtenidos según nuestros objetivos mostrados anteriormente.

En la primera conclusión sobre el tema de investigación, el cómic de aventura si demuestra que puede atraer el interés en los jóvenes. Al elaborarlo, usando elementos de la cultura e historia precolombina, relacionado a historias basadas en culturas antiguas, se puede precisar que para que esto llegue a ser más efectivo si la historia o argumentos en el que se basa ha sido deconstruido previamente para darle un estilo único y dinámico. Por ello, se acepta la hipótesis de investigación, y debido a esto, se puede evidenciar que el comic de aventura usando elementos de la cultura prehispánica puede ser apreciado tanto para el ocio como para aprender detalles o imaginarse dentro de esos tiempos.

El diseño visual es efectivo para enganchar el interés en los jóvenes, esto se puede demostrar y podemos aceptar la hipótesis de investigación. Partiendo del hecho que los lectores jóvenes tienden a buscar novedades en cuanto a lectura de entretenimiento y más aún si están basadas en culturas o historias ya existentes, lo cual se demuestra en la relevancia de libros, comics o películas ambientadas en mitologías antiguas, y todo esto debido a como están realizados los diseños de personajes, criaturas, ciudades o paisajes, que son el factor más importante del material.

En efecto la composición determina un papel importante en el interés en los jóvenes, la composición también ejerce un resultado similar al relacionarse con el interés de los jóvenes. Por ello podemos aceptar la hipótesis de investigación. Ya que las generaciones actuales están dentro de la cultura de la digitalización donde la imagen y por ende su composición son fundamentales para el éxito y elección de cualquier producto nuevo, el nombre, color, diseño, ilustraciones, se deben mantener en equilibrio para que la lectura deba mantener una lectura fluida.

De la misma manera la narrativa ejerce el mismo peso en la hora de atraer el interés en los jóvenes, donde podemos decir que para que la narrativa al tener que ver con el recorrido visual de las páginas del cómic tienen que estar ordenadas y debidamente realizadas. Por esto se acepta la hipótesis de investigación. Asimismo, donde las imágenes, los cuadros, diálogos no sean muy saturados o desordenados para la lectura sea dinámica, por ello es que tiene una fuerte relación con la composición porque mientras esta la realiza, la narrativa visual la ejecuta.

Con respecto a una historia basada en mitos se relaciona de forma positiva con el interés en los jóvenes, eso se puede afirmar que se puede llegar al interés de los jóvenes elaborando una historia basada en los mitos del Perú, son un reflejo de la historia y cultura precolombina. De esa manera se acepta la hipótesis de investigación, esto se debe a que los mitos siempre han sido pieza fundamental en historias ambientadas en épocas atrás y a pesar de los años siempre son interesantes conocer sobre ellas.

Por último el arte precolombino es efectivo para atraer el interés en los jóvenes, se puede determinar luego de revisar y estudiar muy bien las entrevistas realizadas y las investigaciones ya observadas, donde concluimos que el arte precolombino abarca la imagen y presencia de las vestimentas, herramientas, ciudades, tradiciones y diversos elementos históricos se mantengan fieles y con la misma importancia dentro del cómic para que de esa manera mantenga la presencia de los tiempos del antiguo Perú a los lectores, de esa manera se acepta la hipótesis de investigación. Para que de esa manera estas pueden dejar de ser irrelevante dentro del pensamiento colectivo de nuestra población y puedan mirarla de vez en cuando con ojos de genuino interés y no solo mirarla en nuestra época de estudiante al ser parte de nuestros cursos de historias o al estudiar carreras relacionadas a esta y el cómic de aventura puede ser el medio ideal para eso.

VII. RECOMENDACIONES

En el siguiente apartado se procederá a mencionar las recomendaciones que se pueden llegar a considerar aquellos artistas y creativos para guiarse y poder desarrollar proyectos similares para elaborar comics a partir de la historia y cultura nacional.

Se recomienda que para realizar un comic ya sea su género usando elementos de la historia precolombina, se deba dar un previo estudio a las culturas de las diferentes épocas a lo largo de la costa, sierra y selva del país, así como también si se es ajeno a todo ello, poder visitar museos o visitar sitios arqueológicos, así como también ver o explorar en documentales interactivos para que de esa manera tener conocimiento del entorno y temática en el que se desea ambientar la historia y no solo crear sin saber nada de esto, porque al momento de terminar el proyecto podría parecer una parodia o un producto muy ajeno, a lo que se tenía pensado originalmente.

Dentro del mismo contexto, una vez se haya enriquecido de todo el conocimiento necesario, crear un guion para elaborar la historia, donde se desarrollara, quienes aparecerán y los personajes que serán los protagonistas, posterior a ello elaborar varios bocetos de todo lo mencionado hasta que el mejor salga a relucir, ya que será muy importante para que el cómic sea relacionado, para saber cómo sería recibido se podría considerar una encuesta, pero debido a que el público objetivo no es el que se pueda esperar de todos los encuestados se puede optar mejor por una entrevista a personajes clave que puedan comentar y opinar ya sean puntos negativos o positivos que podremos usar para mejorarlo a futuro.

Por último, se recomienda que, para realizar las entrevistas, buscar adecuadamente y con tiempo personas que se dediquen a ello de forma profesional para que su opinión resulte más beneficiosa. De la misma manera asesorarse adecuadamente para realizar la metodología de la investigación porque eventualmente cambiará el modelo de realización y puede causar dificultades en el proceso.

REFERENCIAS

- Agreda, B. (2019). El diseño de un app para promover la lectura de cómics peruanos resaltando su valor cultural en lectores jóvenes que frecuentan el C.C Arenales en el año 2019. Lima, Perú
- Alarcón, S. (2018). Elaboración de un cómic de estilo clásico, con fragmentos de animación clásica, sobre la leyenda manabita el silbido del diablo. Quito, Ecuador.
- Amado, C. (2018). La historieta como Estrategia para explicar la causalidad histórica. Lima, Perú.
- Amézola, G. y Cerrí, L. (2018). Los jóvenes frente a la historia. Aprendizaje y enseñanza en escuelas secundarias. Universidad Nacional de la Plata.
- Ayala, G. (2015). Importancia de la leyenda ecuatoriana. En leyendas inéditas de mi pueblo. Ecuador.
- Bossio, J. (2018). La historieta en el aprendizaje de las ciencias histórico sociales de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E.P.N.P. “José Héctor Rodríguez Trigoso”. Lima, Perú.
- Choque, P. (2021). Las historietas, una “escritura alternativa de la historia”. *Revista nacional de difusión académica EDUCACIÓN 4.0*, 1 (1),94-95
- Dávila, M. (2017) Elaboración de un cómic de estilo clásico sobre la leyenda quiteña de “la Mariangula”. Quito, Ecuador.
- Fraiman, J. (2019). La relevancia del trabajo en la teoría de la acción comunicativa de Jürgen Habermas, 33. 59-81. Santiago del Estero, Argentina.
- Fuentes, C. (2002). La visión de la historia por los adolescentes: revisión del estado de la cuestión en estados unidos y reino unido. Barcelona, España.

- García, B. (2017). Diseño de una historieta sobre reciclaje y la percepción en niños de 4to, 5to y 6to de primaria de dos I.E. del Callao, 2017. Lima, Perú.
- Gómez, P. (2018). Efectividad del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes del V ciclo del curso enfermería en salud adulto en una universidad privada de Lima. Lima, Perú.
- Gómez, J. (2009). El interés de las bibliotecas por el mundo de los cómics. *Anuario Think EPI 2009*, EPI SCP, 64-68.
- Guamán, O. (2015). La iconografía precolombina y su aplicación artística en el folclore. Machala, Ecuador
- Guerra, C. (2018). Creación de obras artísticas surrealistas sobre mitos de la sierra peruana para motivar los valores de folclore al espectador. Cusco, Perú.
- Gutiérrez, T. (2006). El cómic en los adolescentes. Estudio y práctica en el aula. Una propuesta de evaluación. Madrid, España.
- Habermas, J (2014). El Interés humano, Valencia, España.
- Hurtado, J. (2017). Guardianes de la naturaleza. Proyecto de cómic one-shot. Valencia, España.
- Jablonka, I. (2021). Historia y comics: una perspectiva francesa. *Cuadernos de historia Contemporánea*, Vol. 43, 19-30.
- León, I. (2018). La relación de los jóvenes con los comics a través del tiempo. Revista Sol de Aquino. <https://revistasoldeaquino.usta.edu.co/index.php/como-vamos-foot/item/494-la-relacion-de-los-jovenes-con-los-comics-a-traves-del-tiempo>.
- Millidge, G. (2010). Diseño de cómic y novela gráfica, la guía esencial. Barcelona., España. Editorial Parramón.
- Montejo, J. (2022). Empleo de cómics para aprender ciencia en educación primaria. En E. Barriga, S. Suárez (eds.), *Nuevas perspectivas y temáticas de la lectura en el siglo XXI*. 405-424. Cáceres, España.

- Pacheco, F. y Trujillo, P. (2019). Creación de cerámica contemporánea para que el público aprecie la iconografía inka en la actualidad. Cusco, Perú.
- Palomino, J. (2022). Análisis de la representación gráfica de la mitología del antiguo Perú en el cómic: Ayar, la leyenda de los inkas. Lima, Perú.
- Ponce, J. (2018). Creando universos: proceso para la realización de concept art para videojuegos del tipo plataformer en el Perú. Lima, Perú.
- Quiroz, D. (2017). Relación entre el diseño de un comic y el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental.
- Raymundo, J. (2017). Relación entre el diseño de un cómic sobre la leyenda inca "Los hermanos Ayar" y la comprensión lectora en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria de la institución educativa Carlos Wiesse en Comas, Lima-2017. Lima, Perú.
- Taopanta, G. (2014). El cómic como herramienta de comunicación: Realización de un cómic sobre la historia del caso Texaco dirigido a un público piloto del cantón Lago Agrio, Sucumbios-Ecuador. Quito-Ecuador.
- Trinidad, B. (2018). El cómic como recurso didáctico para la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del 2do grado de educación secundaria de la institución educativa "Antonio Raimondi" Independencia-Huaraz, 2015.
- Valencia, Y. (2019). Cómic del dios Wiracocha y el aprendizaje en los estudiantes de primaria de tres IE de Comas, Lima, 2019. Lima, Perú.
- Zamudio, I. (2016). Entendiendo el lenguaje del cómic a través de la elaboración de 3 historietas limeñas-Lima, Perú,2016.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Categorización:

Categorías	Definición conceptual	Definición Operacional	Subcategorías	Unidades	Ítems
Cómic De aventura	Los cómics son un conjunto de imágenes y texto, que pueden expresar una idea de forma artística, a través de diseños visuales que por la ausencia de movimiento como en el cine, la narración y composición es su forma más pura de arte, acompañado de la narrativa de la historia. Millidge, G. (2010). Pg. 8	Los cómics de aventura son una pieza gráfica donde se ven involucrados personajes y escenarios dentro de una historia por medio de viñetas y color en las imágenes, que para su fantástica comprensión llega a usar desde la narrativa visual y con texto también, a través de diálogos.	Diseño Visual Millidge, G. (2010). Pg. 11	Personajes Millidge, G. (2010). Pg. 14	¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?
				Escenarios Millidge, G. (2010). Pg. 26	
			Composición Millidge, G. (2010). Pg. 32	Viñetas Millidge, G. (2010). Pg. 44	¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?
				Color Millidge, G. (2010). Pg. 114	
			Narrativa Millidge, G. (2010). Pg. 90	Visual Millidge, G. (2010). Pg. 94	¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Por qué consideraría este aspecto importante?
				Globos y carteles Millidge, G. (2010). Pg. 92	
Historia precolombina	La Historia precolombina es la etapa de hechos y sucesos ocurridos en América antes de la llegada de Colón y los europeos. La historia precolombina ante ausencia de material escrito se registraron los hechos en su mayoría a través de los mitos y el arte precolombino. Guamán, O. (2015). Pg. 15	La historia precolombina es todo lo sucedido de las civilizaciones oriundas del continente americano, en las cuales se desarrollaron sociedades prehispánicas, que mediante sus religiones y creencias manejaron el culto y el folclore las cuales se expresan hasta el día de hoy como patrimonio cultural.	Mitos Guamán, O. (2014). Pg. 17	Sociedad Prehispánica Guamán, O. (2014). Pg. 25	¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?
				Culto Guamán, O. (2014). Pg. 27	
			Arte Precolombino Guamán, O. (2014). Pg. 39	Folclore Guamán, O. (2014). Pg. 45	¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?
Interés en los jóvenes	El interés es la reacción que comprende a un individuo y a un tema, actividad, situación o conocimiento que comprende el interés teórico que se ve cercano a su entorno y se ve personalmente comprometido en base a sus gustos en forma práctica y ejerce un sentido de crítica y emancipación hacia el hecho al que vincula a su personalidad. Habermas, J. (2019). Pg., 20	Es una parte de la actitud que es la inclinación de una persona hacia un objeto, que en el caso de un texto le hace buscar información del tema y gracias a la fluidez lectora, llegar a comprender el texto y llegar a una interacción con la historia, que al luego de llegar a la crítica del tema le generará autonomía y autorreflexión que hará llegar a simpatizar más con el tema.	Interés teórico Habermas, J. (2019). Pg., 37	Búsqueda de información Habermas, J. (2019). Pg., 39	¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llegó a llamar su interés por el contexto precolombino?
				Fluidez lectora Habermas, J. (2019). Pg., 43	
			Interés práctico Habermas, J. (2019). Pg., 47	Comprensión lectora Habermas, J. (2019). Pg., 49	¿Cuál cree usted que fue el momento de su gusto del cómic? ¿Piensa que con este momento le ha interesado de forma práctica para sentirse involucrado(a) aún más con la historia del cómic?
				Interacción Habermas, J. (2019). Pg., 52	
			Interés Emancipador Habermas, J. (2019). Pg., 55	Autonomía Habermas, J. (2019). Pg., 56	¿Usted cree que este cómic le hizo ver de manera más renovada a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?
				Autorreflexión Habermas, J. (2019). Pg., 58	

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2: Matriz de Consistencia:

Problemas	Objetivos	Categorías	Subcategorías	Metodología	Población	Instrumentos
<p>General: ¿De qué manera el interés en los jóvenes, puede incrementar al elaborar un comic de aventura, Lima, 2022?</p> <p>Específicos: ¿De qué manera el interés en los jóvenes, puede incrementar al elaborar un diseño visual, Lima, 2022?</p> <p>¿De qué manera el interés en los jóvenes, puede incrementar al elaborar una composición, Lima, 2022?</p> <p>¿De qué manera el interés en los jóvenes, puede incrementar al elaborar una narrativa, Lima, 2022?</p> <p>¿De qué manera el interés en los jóvenes, puede incrementar al elaborar una historia basada en mitos, Lima, 2022?</p> <p>¿De qué manera el interés en los jóvenes, puede incrementar al elaborar una historia basada en arte precolombino, Lima, 2022?</p>	<p>General: Determinar el incremento de interés en los jóvenes, al elaborar un comic de aventura, Lima, 2022.</p> <p>Específicos: Determinar el incremento de interés en los jóvenes, al elaborar un diseño visual, Lima, 2022.</p> <p>Determinar el incremento de interés en los jóvenes, al elaborar una composición, Lima, 2022.</p> <p>Determinar el incremento de interés en los jóvenes, al elaborar una narrativa, Lima, 2022.</p> <p>Determinar el incremento de interés en los jóvenes, al elaborar una historia basada en mitos, Lima, 2022.</p> <p>Determinar el incremento de interés en los jóvenes, al elaborar una historia basada en arte precolombino, Lima, 2022.</p>	<p>Independiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cómic de aventura <p>Del tema</p> <ul style="list-style-type: none"> Historia Precolombina <p>Dependiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés en los jóvenes 	<ul style="list-style-type: none"> Diseño visual Composición Narrativa <ul style="list-style-type: none"> Mitos Arte precolombino <ul style="list-style-type: none"> Interés Teórico Interés Practico Interés Emancipador 	<p>Tipo: Básica</p> <p>Nivel: Correlación Descriptiva</p> <p>Diseño: No Experimental</p> <p>Tiempo: Transversal</p> <p>Naturaleza: Cualitativa</p> <p>Ox</p> <p>M</p> <p>Oy ↓</p>	<p>Muestra: Personas clave</p> <p>Muestreo: No probabilístico</p>	<p>Técnica: Entrevista abierta</p> <p>Instrumento: Atlas ti</p>

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3: instrumento de recolección de datos:



Elaboración de cómic de aventura usando elementos de la historia precolombina, para incrementar el interés en los jóvenes, Lima, 2022.

Datos Generales:

Personaje entrevistado:	
Introducción:	
Validación:	

N°	Preguntas	
1	¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?	
2	¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?	
3	¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Por qué consideraría este aspecto importante?	
4	¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?	
5	¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?	
6	¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llegó a llamar su interés por el contexto precolombino?	
7	¿Cuál cree usted que fue el momento de su gusto del cómic? ¿Piensa que con este momento le ha interesado de forma práctica para sentirse involucrado(a) aún más con la historia del cómic?	
8	¿Usted cree que este cómic le hizo ver de manera más renovada a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?	

Anexo 4: Entrevista:

Entrevista 1

Personaje entrevistado: Doctor Alberto Barboza Zelada

Doctor en Psicología, docente en la Universidad Cesar Vallejo, 56 años de edad

N°	Preguntas	
1	¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?	
2	¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?	
3	¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Por qué consideraría este aspecto importante?	
4	¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?	
5	¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?	
6	¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llegó a llamar su interés por el contexto precolombino?	
7	¿Cuál cree usted que fue el momento de su gusto del cómic? ¿Piensa que con este momento le ha interesado de forma práctica para sentirse involucrado(a) aún más con la historia del cómic?	
8	¿Usted cree que este cómic le hizo ver de manera más renovada a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?	

- **¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?**

Está muy bien hecho. Has variado unas cosas, pero creo que se mantiene relacionado con la forma de vestir de esa época.

- **¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?**

La composición está bien, aunque te recomendaría presentar a los personajes dentro de un cuadro, porque al inicio yo no sé quiénes son, además que has usado términos en otro idioma, podrías ponerle un glosario de palabras en otra página para que no se pierdan y lo de las presentaciones de los personajes al igual que en los juegos podrías ponerle en un pequeño cuadro o en una página antes de comenzar el cómic.

- **¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Porque considerarías este aspecto importante?**

Es lo más importante diría yo por que el joven y/o estudiante de ahí sigue la historia, aunque deberías añadir unas flechas para saber con qué cuadro continuaría la lectura, porque como lector puedo leerlo de una diferente manera que podría llegar a confundirme.

- **¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?**

Por qué debemos generar identidad, la historia que enseñan en los colegios, se ha vuelto sistemática y deja al alumno muy alejado del tema causándole mucho aburrimiento, como país no tenemos solo un mito, tenemos demasiados, por todas las culturas en los departamentos, y creo que es importante que antes de aprender la cultura de otros países los alumnos deben aprender nuestra cultura.

- **¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?**

Me parece muy interesante el enfoque nuevo que le estás dando, como la chica (Ima) es una guerrera, y desea entrar en el ejército, es como Mulán (Disney), aunque ella entra

por necesidad de salvar a su padre, y ella (Ima) entra porque quiere ser una guerrera. Creo que esta fórmula sería muy bien vista por los estudiantes durante su aprendizaje de historia si lo ven como una algo más moderno y fresco de seguir.

- **¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llegó a llamar su interés por el contexto precolombino?**

La lectura de este comic que propones es muy agradable, es fácil de entender y personalmente me gusta la historia, cada vez que puedo leo un poco de ello, e imagínate para un niño en el colegio sería un excelente material de aprendizaje. Como te digo me gusta la historia del Perú, y ver las referencias a diferentes momentos o aspectos de las culturas o del imperio inca se me hacen muy llamativos, me gustaría ver como lo concluyes a futuro.

- **¿Cuál cree usted que fue su momento favorito del cómic? ¿Piensas que con este momento te ha interesado de forma práctica para sentirte involucrado(a) aún más con la historia del cómic?**

Me gusto la aparición del personaje varón (Raktu) lo introduces haciendo algo por lo que era muy común en ese tiempo, que era la elaboración de los cerámicos , algo de rutina y una actividad del día a día, en la mayoría de protagonistas de comics o películas, los presentan como soldados o hechiceros que ya son especiales desde su aparición, también me gusto la aparición de la chica (Ima) hablando con su padre de porque no pudo ingresar al ejército, eso ya dice mucho de ella. Ese momento de la conversación entre ella y su padre lo hace sentir más humano a los personajes, esa relación familiar.

- **¿Usted cree que este cómic le hizo sentir un enfoque más renovado a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?**

La verdad me gustó ese detalle, cambiar la manera en la que vemos la historia que nos han enseñado en el colegio, la presentación que le has dado de “hace mucho tiempo, los reinos más grandes de la historia, se unieron para formar el imperio más increíble del mundo, el Tahuantinsuyo.” Esa introducción es como ver un cuento o libro de aventura, es un detalle que engancha a la primera. Y en el resto del cómic va de la misma manera. Claro, ahora los diseñadores de moda crean diseños para ropa combinando el arte

antiguo con lo moderno que es importante para no sentir viejo nuestras tradiciones, y que debemos mantenerla junto a nosotros. La vez pasada, no me acuerdo cuando, vi en un documental como en un país africano se vestían con sus ropas típicas un día a la semana.

Entrevista 2

Personaje entrevistado: Magíster Enrique Chiroque Landayeta

Magíster en diseño gráfico y docente en la Universidad Pontificia Católica del Perú

N°	Preguntas	
1	¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?	
2	¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?	
3	¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Por qué consideraría este aspecto importante?	
4	¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?	
5	¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?	
6	¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llegó a llamar su interés por el contexto precolombino?	
7	¿Cuál cree usted que fue el momento de su gusto del cómic? ¿Piensa que con este momento le ha interesado de forma práctica para sentirse involucrado(a) aún más con la historia del cómic?	
8	¿Usted cree que este cómic le hizo ver de manera más renovada a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?	

- **¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?**

Creo que deberías arriesgar un poco más en el sentido de escenarios, quizás ese riesgo te va a dar pautas para darle más color, yo siento que deberías darle más color, más intenso para darle mayor diversidad a todo esto. En el caso de representar los aspectos prehispánicos, si representa hay diferentes elementos en estas partes, tan solo la parte iconográfica que muestras al inicio y literalmente en las imágenes ya se ve, ahora es un riesgo utilizar diferentes contextos en una sola historia, que al igual que en las películas de "Tadeo" o "Indiana Jones" que se sitúan en las culturas peruanas, lo hacen de una manera desordenada, que para el público local te pierdes y confundes por mostrar diferentes entornos como si estuvieran a la mano, ya que no existe una relación entre uno y otro, ya que te descuadra ver cómo llega rápido de la costa a la sierra, pero la parte como lo recreas es distinta, ya justificas eso, si lo haces tal cual se verá confuso el cambio de contexto.

- **¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?**

Así como el enfoque que le das a la parte del objetivo mismo de la investigación que deseas algo, debes arriesgar un poco más en la parte de la composición de un cómic, el arriesgar es mucho mejor en el sentido que estás proponiendo, porque la diagramación yo la veo normal como un cómic, la veré en otros comics en algo similar, por eso deberías arriesgar un poco más.

- **¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Porque considerarías este aspecto importante?**

Mira, esta primera parte que está pintada te ubica, luego te da un poco de contexto y con eso si estas enfocando la historia que no me parece mal y luego va más al detalle o la anécdota que va de manera puntual, y eso está bien porque pasas del contexto global hacia algo más centrado. La secuencia de lectura es sumamente importante, primero hay que ubicar al lector, donde está y que es lo voy a encontrar, también

puedes aportar con un interlocutor o un personaje que guie en la lectura o un narrador, que va a enriquecer más y que no se distraiga al lector al perderse en la lectura.

- **¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?**

Si, es un recurso que debe ser más explotado en nuestro medio y según tu investigación ya habrás encontrado trabajos de mitos en el comic peruano. Y también yo creo que debes ver hacia atrás, ver como se usó anteriormente el comic en el Perú. Un ejemplo de esto es Supercholo comic que en su tiempo y año tuvo su éxito, pero fallo al no evolucionar en los tiempos actuales. El patrimonio cultural es un recurso narrativo, en nuestros medios se está usando mucho este patrimonio cultural para diversos productos, está en su momento y se puede seguir usando hasta que llegue el momento en que canse usar este recurso.

- **¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?**

Ahora, es tomar riesgos para cambiar la manera de ver este contexto precolombino, en la escuela (de arte y diseño de la PUCP) estamos realizando un proyecto de videojuego con Miguel Grau para celulares.

- **¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llegó a llamar su interés por el contexto precolombino?**

Hablando de lectura, la ilustración es la manera de representar el mundo, y con el tiempo a la llegada del libro, no toda la gente sabía leer, fueron aprendiendo y comenzaron a agregarle imágenes e ilustraciones como recurso grafico visual de inmediata lectura, es por eso el éxito de los afiches en el momento o de los carteles en diferentes espacios tuvo éxito por el mensaje que da acompañado de la imagen como un fuerte recurso que es un grito en la pared que lo puedes leer en 20 metros y entenderás el mensaje, no tienes que detenerte más de 10 segundos y poco a poco comenzaron a aparecer las viñetas, las tiras cómicas y eventualmente el comic porque la lectura era mucho más entretenida, es por eso que la gráfica, la parte comics es interesante porque siempre cautiva y no se ha perdido el público, ahora es más

atractivo el concept art el crear personajes, elaborar personajes, se está dando con mucha fuerza.

- **¿Cuál cree usted que fue su momento favorito del cómic? ¿Piensas que con este momento te ha interesado de forma práctica para sentirte involucrado(a) aún más con la historia del cómic?**

Como comic si me ha gustado, lo que sucede es que yo vengo desde antes cuando el diseño gráfico no era muy conocido y todo lo que aprendí fue la forma tradicional hasta manual y luego me fui capacitando para aprender los nuevos métodos, fui enriqueciendo los métodos creativos y digitales , aprendí mucho de Claude Eldrich un artista en letterling francés, que se denote en la investigación y ya es una buena propuesta y creo que si logras hacer eso ya va a tener un buen resultado.

- **¿Usted cree que este cómic le hizo sentir un enfoque más renovado a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?**

No, yo creo que ya la propuesta misma debe de crear ese interés, como te dije hace un rato; tú debes proponer en tu tesis algo que como conclusión pueda replicarse a mejor, tú vas a proponer algo que luego otro pueda replicar o proponer dándole otro giro con otras propuestas técnicas.

Entrevista 3

Personaje entrevistado: Magíster Javier Vásquez Llanos

Magíster en arqueología y museología y docente en la ISIL, coordinador en Gestionando el Patrimonio. 42 años de edad

N°	Preguntas	
1	¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?	
2	¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?	
3	¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Por qué consideraría este aspecto importante?	
4	¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?	
5	¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?	
6	¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llegó a llamar su interés por el contexto precolombino?	
7	¿Cuál cree usted que fue el momento de su gusto del cómic? ¿Piensa que con este momento le ha interesado de forma práctica para sentirse involucrado(a) aún más con la historia del cómic?	
8	¿Usted cree que este cómic le hizo ver de manera más renovada a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?	

- **¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?**

Si, he revisado los personajes que forman parte del cómic, me parece que visualmente si son muy atractivos tienen también mucha iconografía que es característica de la época prehispánica que se quiere representar en el comic y también guardan relación con la época con la que se quiere abordar la historia.

- **¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?**

Me parecen que los colores en los colores aplicados en los personajes están muy bien hechos por estar relacionados al contexto prehispánico en el que se quiere dar a conocer, la composición si ayuda a entender la historia ya que el formato del comic es de mucha ayuda para poder entender de otra manera la historia que conocemos.

- **¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Porque consideraría este aspecto importante?**

Si, porque las viñetas que he visto hasta el momento (el cómic está en desarrollo) me han permitido entender un poco hacia lo que va la historia, si me parece que está bien. Porque es un tema que no se ha tocado mucho en la narrativa de nuestra historia prehispánica, por eso es que me parece importante que se rescaten este tipo de historias para comprender como era la ideología y los hechos que se desarrollaron en esta época preinca.

- **¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?**

Sí, me parece que es un recurso muy importante porque permite rescatar esta memoria histórica que tenemos que es algo que nosotros tenemos y no se utiliza mucho. He visto cómic sobre personajes de mitos y leyendas prehispánicas y me parece que es un aporte muy importante porque permite mantener viva esta memoria, esta historia que es importante que las nuevas generaciones conozcan. Porque el cómic es un formato que es muy amigable para poder contar historias, para poder transmitir nuestros mitos,

nuestras leyendas por ser una manera más amable de transmitir esta comunicación que mucho más visual, colorida y didáctica.

- **¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?**

Me parece que es algo muy interesante porque es algo que nos está ayudando a aprender o a reconocer un poco más este patrimonio intangible que son los mitos y leyendas que es una información que nosotros tenemos que rescatar, porque es parte de nuestra identidad y es parte de nuestro patrimonio.

- **¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llegó a llamar su interés por el contexto precolombino?**

Sí, me parece una propuesta interesante e innovadora y muy rica porque permite tener una perspectiva visual y didáctica acerca de los acontecimientos históricos que muchas veces son algo complicadas de entender o tediosos de leer cuando lo vemos en los libros de historia, el cómic es un formato que nos acerca de una manera más amigable y mucho más amena a la historia del Perú prehispánico.

- **¿Cuál cree usted que fue su momento favorito del cómic? ¿Piensas que con este momento te ha interesado de forma práctica para sentirte involucrado(a) aún más con la historia del cómic?**

Si he, una de los acontecimientos que me parece más importantes, es en el comic es el rescate de esta parte de la historia de la expansión inca, que es un hecho que tienen muchas características dependiendo del lugar donde ha sido desarrollada. La conquista inca no ha sido uniforme en todo el Tahuantinsuyo sino había otros métodos de conquista, en el cómic se narra una de estas formas que es a través de la conquista militar, que fue lo que hizo que los Chimúes, por ejemplo, fueran conquistados, pero también nos permiten a todo este mundo mágico y religioso de las creencias de la identidad prehispánica.

- **¿Usted cree que este cómic le hizo sentir un enfoque más renovado a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?**

Sí, he me ha dado una nueva mirada, una nueva óptica, me ha refrescado un poco este pasaje de nuestra historia, que bueno , nosotros como arqueólogos lo conocemos muy bien, pero es siempre enriquecedor verlo desde otro tipo de formato, lo hemos visto en libros de texto y también lo hemos visto representados en algunos murales, en algunos ceramios, en textilería inclusive, pero la narrativa es mucho mejor en cómic porque te va juntando a través de viñetas, a través de texto, que son muy fáciles de entender y que nos permite tener una vista mucho más panorámica de lo que sería en esa época. Sí me parece muy importante el hecho de crear reflexión y crítica a través de este tipo de formato como lo es el cómic, porque es una manera mucho más didáctica de acercar más la historia, de conocer el patrimonio de alimentar nuestra memoria a través de este tipo de representación visual, es importantísimo que cada más los jóvenes estén desarrollando este tipo de formatos, porque es una manera mucho más accesible de poder llevar este tipo de conocimientos a todos.

Entrevista 4

Personaje entrevistado: Magíster Gladys Tello Conde

Docente de educación primaria con maestría en educación, 57 años de edad

N°	Preguntas	
1	¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?	
2	¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?	
3	¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Por qué consideraría este aspecto importante?	
4	¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?	
5	¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?	
6	¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llegó a llamar su interés por el contexto precolombino?	
7	¿Cuál cree usted que fue el momento de su gusto del cómic? ¿Piensa que con este momento le ha interesado de forma práctica para sentirse involucrado(a) aún más con la historia del cómic?	
8	¿Usted cree que este cómic le hizo ver de manera más renovada a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?	

- **¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?**

Me encanto porque no había visto nada igual y es bueno que hablemos más sobre nuestro Perú, al menos en los jóvenes, bueno los adultos ya estamos difícil de aprender más sobre ello o de interesarnos, pero los jóvenes son los que deberían interesarse en ello, me parece muy buena tu propuesta. Bueno sí, porque estas tomando algunas apariencias que existían en esa época, me parece interesante este medio para que los jóvenes se interesen en las cosas imaginarias o ficticias.

- **¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?**

Me gusta porque hablas bastante que todos pueden hacer, como lo manifiestas en Ima (personaje femenino) con ello todos los jóvenes estamos preparados a temas como el machismo, que es abordado en la conversación que tiene ella con su padre ya que como tu comentas, la mujer era relacionada con la tierra por eso y eso le da más valor a este cómic, aun con los temas actuales de la inclusión.

- **¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Porque considerarías este aspecto importante?**

Yo pienso que sí, a mí me agradó comics de temática similar no se observan más se ven comics de otros países y que bueno que estés abordando este tema y eso es muy valioso, porque son nuestras raíces y deberían ser publicadas, ser conocidas para los jóvenes y está bien que lean comics o material de otros países, pero también están lo nuestro deben conocer lo nuestro antes. La lectura estuvo normal, porque esto debe ser un enganche para que te pueda gustar, porque uno puede leer y no le puede agradar y si eso sucede ya no continua con la lectura porque cuando un niño o joven no le llama la atención una lectura la deja de lado, tiene que ser interesante.

- **¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?**

El cómic es actual es algo que a los chicos les agrada y es bueno sacar provecho de ello, pero con respecto a nuestras raíces. Porque ellos (países extranjeros) están

realizando comics con sus respectivas culturas de Japón, de china y creo que deberían hacer con lo nuestro, cambiar el tema o contexto un poco para adaptarlo a nuestras costumbres y ser de gusto a estas nuevas generaciones.

- **¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?**

Yo creo que sí, es más podemos implementarlo en los grados de primaria y secundaria como material educativo de una materia didáctica para que les llame la atención y sea más fácil llegar a ellos y de esa manera será aceptado por todos. El nuevo enfoque me parece renovado hasta podría presentarlo cuando ya esté terminado, o podría crear un medio por donde publicarlo. Nuestro país es tan rico y tenemos mitología y numerosos recursos narrativos en la selva, la sierra y la costa con todos sus mitos que hay, tiene muchísimos y que bueno que hay comics así de ese tipo como el tuyo para ingresar a nuestra cultura y nuestras raíces, usualmente los alumnos recurren al memorismo para poder aprobar sus exámenes o tareas de historia, pero si esta historia se contase de otra perspectiva o punto de vista, ya cambia la figura.

- **¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llegó a llamar su interés por el contexto precolombino?**

Por supuesto que sí, en comprensión lectora. La historia si me llega a interesar porque tiene relación con la época de los incas.

- **¿Cuál cree usted que fue su momento favorito del cómic? ¿Piensas que con este momento te ha interesado de forma práctica para sentirte involucrado(a) aún más con la historia del cómic?**

La importancia que se le da a la mujer, y que la mujer tiene la misma capacidad que el varón, y recuerdo cuando estaba en la escuela que en particular no me gustaba la historia, pero un día llegó un profesor que lo enseñaba de otra manera y ahí si comencé a prestarle atención y comencé a comprender, pero en parte no es culpa o deber del docente el método de enseñanza que se da, implica también la currícula que da el estado y puede estar mal porque aleja a los chicos de nuestro patrimonio cuando

la idea es atraerlos. Actualmente con las películas y los juegos están fantaseando y aprendiendo con ello, porque la fantasía es un recurso indicado para la enseñanza.

• **¿Usted cree que este cómic le hizo sentir un enfoque más renovado a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?**

Intereses deseados, se perdió bastante de nuestras raíces, no hay formación como antes, ahora solo tenemos una vez por la semana, se perdió la importancia del himno nacional y se sacó el curso de educación cívica de las mallas curriculares, es importante que deberían retomarlo y pienso que nuestra cultura debe ser valorada, debe ser reconocida por todos nosotros, sabemos más de otros países que del nuestro, pues nos introducen esas culturas los medios de comunicación y es más, los medios de comunicación peruanos solo infunden programas como esto es guerra, pero si se cambiase la historia y la manera de verse otra sería la cosa.

Entrevista 5

Personaje entrevistado: Dra. María Estela Rondinel Tinco

Directora de la I.E Señor de los Milagros. 49 años de edad

N°	Preguntas	
1	¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?	
2	¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?	
3	¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Por qué consideraría este aspecto importante?	
4	¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?	
5	¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?	
6	¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llegó a llamar su interés por el contexto precolombino?	
7	¿Cuál cree usted que fue el momento de su gusto del cómic? ¿Piensa que con este momento le ha interesado de forma práctica para sentirse involucrado(a) aún más con la historia del cómic?	
8	¿Usted cree que este cómic le hizo ver de manera más renovada a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?	

- **¿Qué opina usted del diseño visual usado en los personajes y los escenarios en el cómic? ¿Cree que visualmente representan al contexto precolombino?**

Si, me parece bastante adecuados, bastante pertinentes para estudiantes tanto en nivel primaria y secundaria y poder usarlo como un gran recurso para poder incentivar la historia del Perú, está la intención y el propósito con el que ha sido creado me parece fabuloso el cual es motivar, estimular lo que es crear un poco más de conciencia para con nuestro Perú. Si, cuando los estudiantes revisen este material, un cómic como este que está siendo compuesto se van a identificar fácilmente porque está diseñado de una forma muy práctica con medios conocidos en el cual representa la serpiente, el águila, el puma son animales que ellos conocen con los cuales se relacionan con este contexto y que desde pequeños van relacionándolo como parte de la historia, son deidades, dioses, etc.

- **¿Qué le pareció la composición en las páginas del cómic? ¿Considera que las viñetas y el uso del color están bien estructurados?**

Me parece que hay homogeneidad, está muy bien, los colores claros y pertinentes que reflejan justo lo que pretende este comic a través de los personajes, si está muy bien la composición está muy bien el color, simetría todo lo que tiene que ver con fondo y lo que tiene que ver con diseño.

- **¿Usted cree que la narrativa visual en conjunto con los diálogos en los globos te ayuda a seguir mejor la historia? ¿Porque considerarías este aspecto importante?**

Si, porque estamos hablando no solo de niños, mira yo soy una adulta y sin embargo me atrapa fácilmente con los colores, la historia que me narra va en secuencia y tiene una coherencia en cuanto lo que quiere decir y lo que viene contando. Es importante que el lector no se pierda para que pueda comprender, solo hay comprensión si lo entienden y una forma práctica de aprender en nuestros estudiantes es justamente de esta forma de aprender de manera simbólica, cada una de las viñetas presenta una parte de la historia justo cuando se construye, el comic es un recurso que el docente pueda utilizar para poder inspirar, motivar, estimular un poco más y acercar un poco a la identidad en el sentido cultural, es lo que busca un docente.

- **¿Está de acuerdo con el uso de mitos en el cómic? ¿Por qué cree que los cómics modernos deberían expresar nuestro patrimonio cultural?**

Excelente, mayormente la historia se convierte en la mayoría de los estudiantes en algo aburrido porque les presentan una imagen y un conglomerado en texto y eso hace que el estudiante no se interese, pero buscar recursos como comics, historietas y secuenciarlos de esa manera para el estudiante o joven será un disfrute y hay mayor acercamiento. Mira en primer lugar porque no los hay, aunque quizás lo haiga pero en muy pocos intentos, se nota como esa colección de cholitos en los andes (colección de cuentos) hay intentos pero son poquísimos, incluso en los libros del estado lo han tratado de implementar como estrategia didáctica, si hubieran más intentos de este tipo de material hoy tendríamos mayor identidad por parte de los niños por que les invitaría a leer por placer, lo que se busca es eso la lectura por placer, porque mayormente leen porque son obligados.

- **¿Qué piensa usted del nuevo enfoque del arte precolombino y el folclore peruano aplicado en el cómic? ¿Cómo evaluaría esta fórmula en posteriores obras similares?**

Novedoso e innovador, bastante enriquecedor para quien lo vaya a utilizar porque así está aprendiendo a través del comic el mensaje que quiere transmitir y lo que está aprendiendo sobre la cultura precolombina. Me parece que sería fabuloso, excelente hacer este tipo de aportes y haber más de este tipo de materiales para que pueda seguir motivándonos a los estudiantes de lo que es el patrimonio cultural.

- **¿Qué piensa usted de la lectura del cómic, la consideraría como alternativa en lugar de un libro? ¿Qué le pareció la lectura, llevo a llamar su interés por el contexto precolombino?**

Si porque es entretenida, su misma característica lo ayuda es corto, preciso claro y entendibles. Si porque es atrapante porque al momento en el que se va presentando la historia a los chicos les gusta, la características de los estudiantes adolescentes y jóvenes es que les gusta internarse en mundos imaginarios donde existe lo sobrenatural y es una característica peculiar en ellos, y por lo tanto hablarles de esta manera con el texto e imagen que tienen (comics) se van a identificar con este tipo de lecturas que ellos están deseando, la lectura tiene un lenguaje sencillo con las cuales los chicos pueden leerlo sin perderse

- **¿Cuál cree usted que fue su momento favorito del cómic? ¿Piensas que con este momento te ha interesado de forma práctica para sentirte involucrado(a) aún más con la historia del cómic?**

Si, como en este momento donde el (personaje antagonista) tiene una lucha o el momento de querer destruir la portada del sol y la escena de la mujer (Ima) intentando aplicar su derecho de igualdad de género, porque es una mujer guerrera, fuerte y el hecho de haber nacido mujer no le da menos derecho de hacer lo que los otros puedan hacer al ser una guerrera y sentirse defraudada por su padre al querer casarla (ofrecida como virgen del sol) como sucedía en esa época, donde a la mujer se le decidía con quien se le iba a casar.

- **¿Usted cree que este cómic le hizo sentir un enfoque más renovado a la historia precolombina? ¿Piensa que es necesario crear interés reflexivo por este tema para alejarlo del olvido?**

Si muy innovadora, es una manera diferente de presentar y eso se felicita. Si, porque desde el primer momento donde al chico lo pones en contacto con este comic ya se siente estimulado al ser una historia para él, y obviamente va a dejar de lado todo tipo de pensamientos que vaya teniendo en el momento, porque la historia lo está captando y considero que llegara a una reflexión, porque la historia es reflexiva en cuanto al olvido de estos temas toman mayor prioridad as temas más banales, como lo son las redes sociales.

Anexo 5: Fotos de las entrevistas:





Anexo 6: Validación de expertos:



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Vásquez Llanos, Javier Alfredo

Título y/o Grado:

Ph. D... ()	Doctor... ()	Magister... (X)	Licenciado ()	Otros. Especifique _____
--------------	---------------	-----------------	----------------	--------------------------

Universidad que labora: Director General de GPAM (Gestionando el Patrimonio)

Fecha: 14 de Abril de 2022

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Elaboración de un cómic de aventura usando elementos de la historia precolombina, para el interés en los jóvenes.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

.....

Firma del experto:

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Chiroque Landayeta, Víctor Enrique

Título y/o Grado:

Ph. D... ()	Doctor... ()	Magister... (X)	Licenciado... ()	Otros. Especifique _____
--------------	---------------	-------------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora: Pontificia Universidad Católica del Perú

Fecha: 14/04/2022

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Elaboración de un cómic de aventura usando elementos de la historia precolombina, para el interés en los jóvenes.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

.....

.....

.....

Firma del experto:.....



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: **Dr. APAZA QUISPE JUAN**

Título y/o Grado:

Ph. D... ()	Doctor... (X)	Magister... ()	Licenciado... ()	Otros. Especifique _____
--------------	-----------------	-----------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha 25/04/202

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Elaboración de un cómic de aventura usando elementos de la historia precolombina, para el interés en los jóvenes.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:



Firma del experto: Dr. Juan Apaza Quispe

BRIEF

DEL PRODUCTO

Comic de
aventura



HANAN HUACA
PILOTO

INFORMACIÓN FENERAL:

Nombre del cómic: Hanan Huaca

Género: Aventura, acción, fantasía

Autor: Daniel Lozano Huaripoma

Artista: DALOZ (Daniel Lozano)

Facebook: Daloz (dalozimage)

Instagram: @dalozimage

LOGO ACTUAL DEL CÓMIC



SINOPSIS DEL CÓMIC

Raktu es un joven que tras un accidente en uno de sus viajes de comercio se ve convertido en el huésped de una antigua huaca que se mantendrá dentro de su collar de chacana, Durante los tiempos del reino Chimú, la sequía está acechando a los valles del norte, donde por desesperación es invocado un antiguo dios que en vez de traer riquezas y bendiciones, lanza su ira por ser desterrado tiempo atrás, Raktu junto a la guerrera Ima tendrán que emprender un viaje para restaurar la gloria del reino, antes que los incas lleguen a tomar lo que quedo de los chimúes.

ENTORNO USADO EN EL CÓMIC:

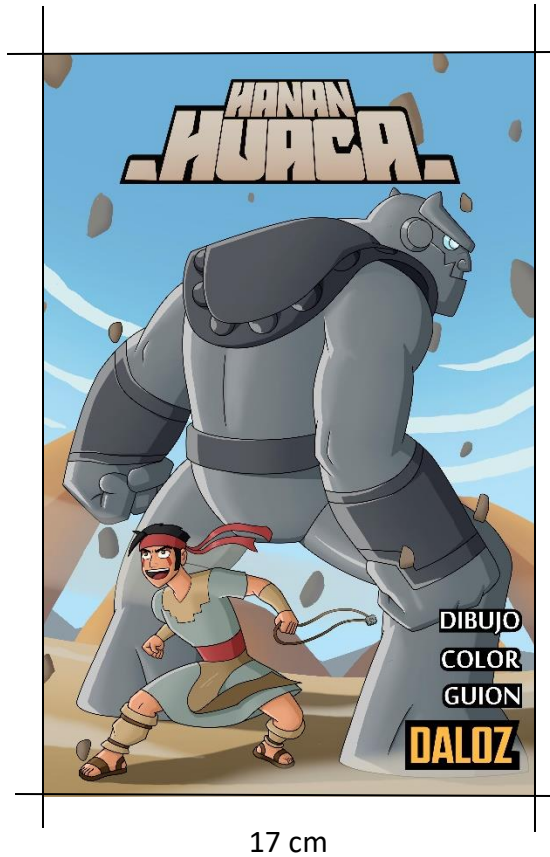
La historia y mundo en el que se desarrollará "Hanan Huaca" será durante el tiempo del reino Chimú, coexistente con otros reinos como el Chachapoyas, Ychma, Ica, Colla, Quito y Mapuche. Los incas serán eventuales antagonistas por su cultura de expansión para la formación del imperio, así como también criaturas legendarias de la mitología peruana y dioses que se manifestarán ante los personajes.

OBJETIVO:

Lograr crear un subgénero en base a las viejas tradiciones peruanas en creaciones de ficción, al igual que los japoneses con los samuráis, los europeos con obras de

fantasía griega y nórdica y los estadounidenses con sus historias western. Y dejar el estigma de que aprender historia precolombina es aburrida.

MEDIDAS DEL PRODUCTO:



TAMAÑO DEL CÓMIC:

Ancho: 17 cm

Alto: 25,7 cm

FUENTES:

Para los diálogos de los personajes, se usa la tipografía Cómico Sans:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890

Para los títulos de las ciudades, se usa la tipografía Huamanpoma:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz123456

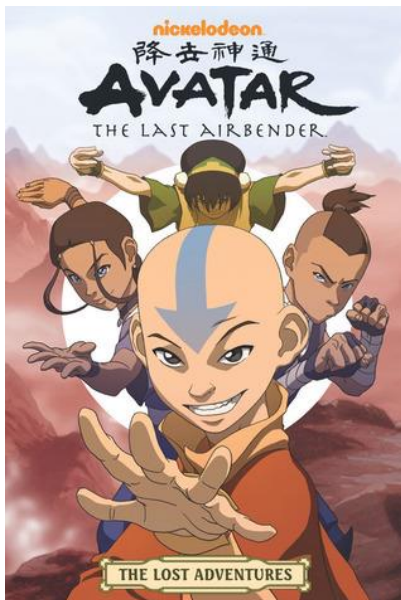
7890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1

234567890

REFERENCIAS TEMÁTICAS:

Como referentes temáticos tenemos grandes historias basadas en mitologías o folclore de otros países, a continuación, algunas de estas obras han sido producto de reinterpretación de las fuentes originales, pero con un efecto avasallador en lo que respecta a su éxito en masas y el interés a esas culturas.



Avatar: la leyenda de Aang

Avatar, se desarrolla en un mundo completamente diferente al nuestro, pero con toda una sociedad política existente, guerras entre naciones, animales de fantasía, un concepto y premisa original. Pero basándose exclusivamente en la fantasía y folclore asiático, pero en estética y mitos, ya que toma un nuevo giro.

Imagen perteneciente a la serie de avatar, the last airbender del canal Nickelodeon



Kung fu panda: la saga

Kung fu panda, es una saga de películas de aventura ambientada en la china medieval, donde exploran los conceptos del mítico kung fu e incluso usan animales nativos de China para la creación de sus personajes. No se basan explícitamente en un suceso dentro de la historia de la China imperial, pero usan los conceptos requeridos para la historia.

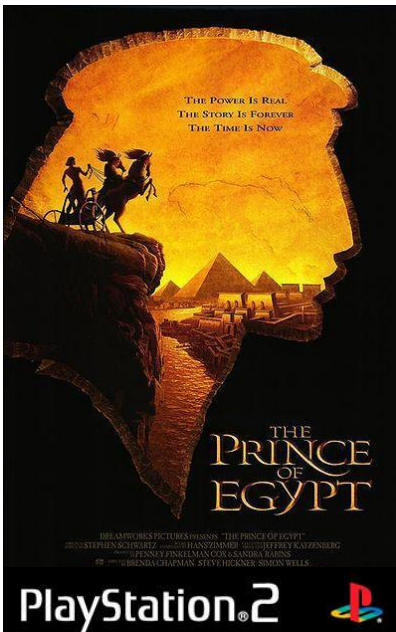
Imagen perteneciente a la saga de películas de Kung fu panda, propiedad de Dreamworks animation.



Rango

Rango es una película animada, donde a pesar que se desarrolla dentro del mundo moderno, toda la película se desenvuelve dentro de un pueblo ambientado en la aún época western, donde el protagonista asumirá el papel de un sheriff rodeado de bandoleros, sin este saber exactamente qué hacer.

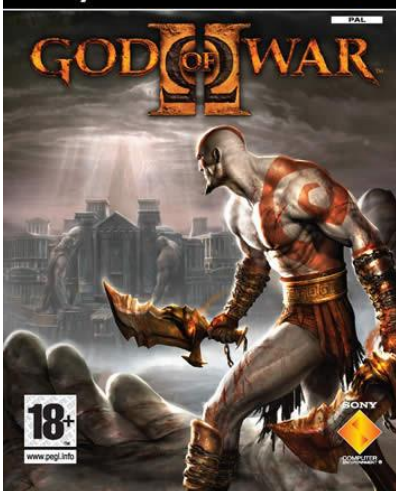
Imagen perteneciente a la película Rango, propiedad de Paramount Pictures / Nickelodeon animation



El príncipe de Egipto

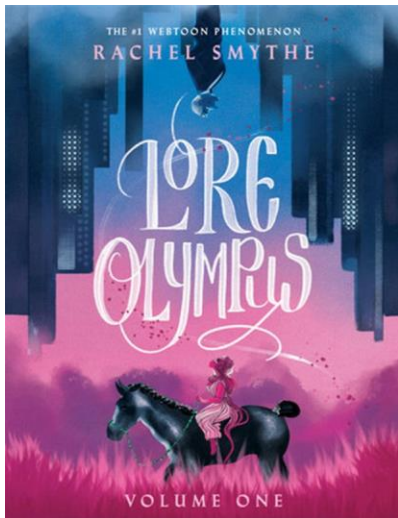
El príncipe de Egipto es una adaptación animada del cuento de Moisés de la biblia, a pesar que esta historia ha sido contada en anteriores ocasiones, esta versión en particular logró sobresalir sobre las otras por su manera mas dinámica y orgánica de contar las cosas, ambientada en la época de los faraones, se toma libertades creativas para modificar algunas cosas para mejorar la narrativa.

Imagen perteneciente a la película "the prince of Egypt", propiedad de Dreamworks animation.



La saga God of War

La saga de God of war es una serie de juegos de la empresa Play Station de Sony, donde la historia narra la odisea de Kratos para lograr lo que nadie ha soñado antes, asesinar a todo el Olimpo por ser traicionado y usado por ellos. La historia se desempeña dentro de la mitología Grecia, pero en un mundo completamente diferente al nuestro, el personaje no está ligado a algún mito o leyenda conocida griega.



Lore Olympus

Esta historia está ambientada dentro de la cultura griega, un mundo totalmente reinterpretado, donde la autora se tomó varias libertades creativas para cambiar algunos aspectos de la historia de los dioses griegos para poder plasmar a su historia de mucho carisma, se centra en el romance de Hades y Perséfone, donde la mitología tiene toques de modernidad y un latente peligro que pondrá en peligro el amor de estos dioses.

Imagen perteneciente al webtoon Lore Olympus, propiedad de Rachel Smythe, distribuido por Webtoon.



Imagen perteneciente al Pascu y Rodri, creadores del canal de YouTube "Destripando la historia".

Destripando la historia

Destripando la historia es un conjunto de cortos animados donde los creadores, un cantautor y un animador se unen para darle vida con toda chispa y personalidad a diferentes personajes de la historia o mitología, su fama creció luego de estrenar el video de Zeus, desde donde comenzaron a realizar divertidos videoclips animados con diversos dioses griegos y Nórdicos, desde donde el interés hacia estas mitologías creció exponencialmente.

PERSONAJES PRINCIPALES:

Dentro de los personajes del cómic, se encuentran Raktu, el mercader; Ima, la guerrera; Vicus la llama y la huaca en la que se convertirá nuestro protagonista.

Raktu:

Es un comerciante que debido a su accidente debe mantener un perfil bajo para evitar las persecuciones del reino, debido a su oficio se conoce las rutas comerciales entre los distintos reinos.



Imagen perteneciente a Daniel Lozano, bajo el seudónimo DALOZ

IMA PAKATNAMÚ:

Es una impetuosa guerrera que formará parte de las filas de la guardia de la ciudad, a pesar de su potencial, el general su padre no les permitirá el ingreso a las filas del ejército, luego de ser una de las sobrevivientes de la maldición de Kon se unirá a Raktu a un viaje para volver todo a la normalidad.



Imagen perteneciente a Daniel Lozano, bajo el seudónimo DALOZ

VICUS LA LLAMA:

Es una llama común que le pertenece a Raktu, es su ayuda a la hora de llevar su carga para el oficio, será útil para el viaje para tener a la mano diversos artículos necesarios en el viaje, así como tener armas para Ima ante eventuales enfrentamientos.

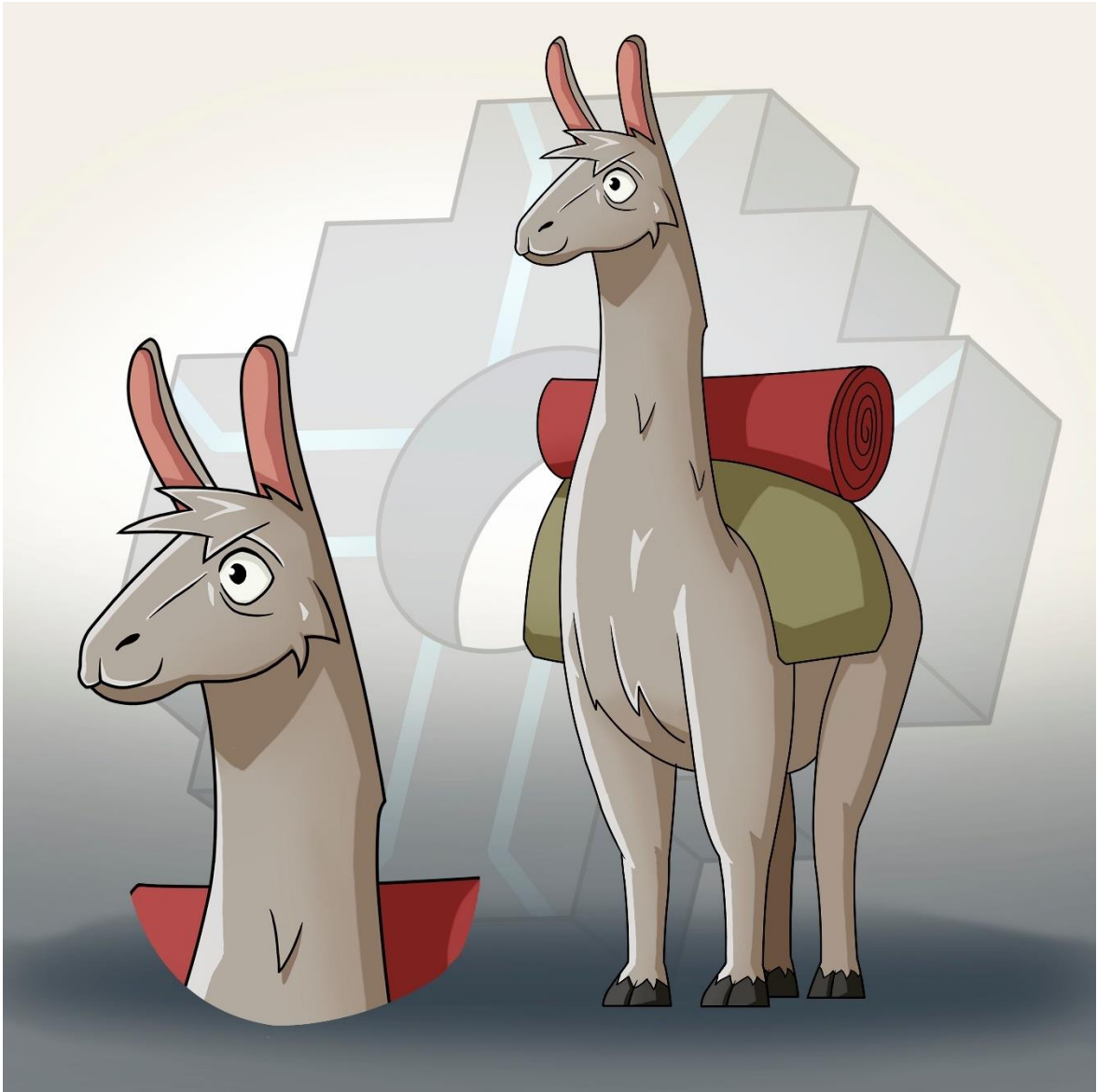


Imagen perteneciente a Daniel Lozano, bajo el seudónimo DALOZ

LA HUACA DE PIEDRA:

Tras un accidente en el que Raktu se convierte en el huésped de esta huaca que se mantendrá dentro de la chacana que este llevará en el cuello.



Imagen perteneciente a Daniel Lozano, bajo el seudónimo DALOZ

DIOSES DENTRO DE LA HISTORIA:

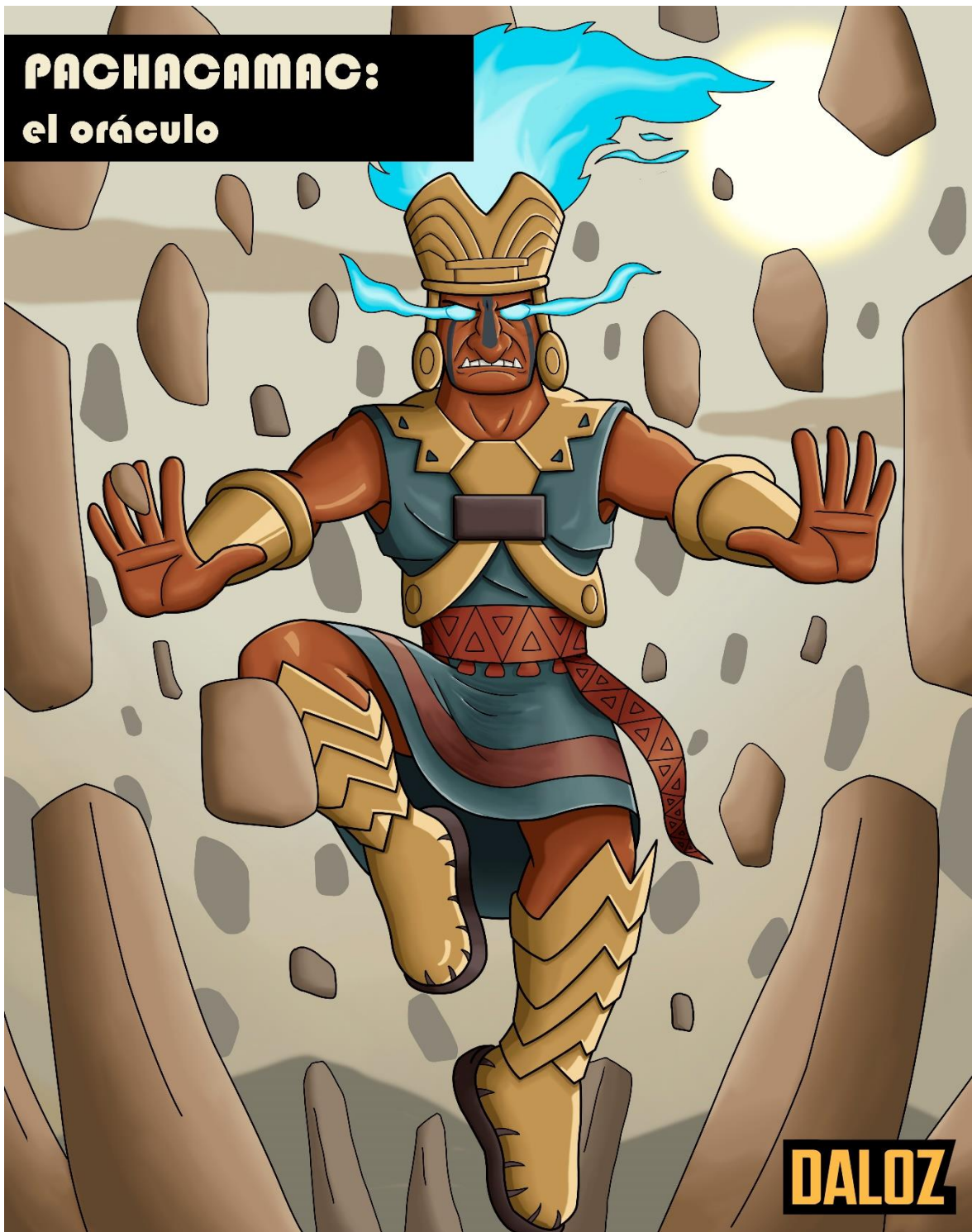
Dentro del mundo de Hanan Huaca, existirán los dioses de la mitología peruana, cada uno tendrá su propia personalidad y algunos ayudarán a los protagonistas y otros intentarán hacerles daño.

KON: dios volador



Imagen perteneciente a Daniel Lozano, bajo el seudónimo DALOZ

**PACHACAMAC:
el oráculo**



*Imagen perteneciente a Daniel Lozano, bajo el
seudónimo DALOZ*

AI APAEC: el Degollador



*Imagen perteneciente a Daniel Lozano, bajo el
seudónimo DALOZ*

NAYLAMP: el Viajero



Imagen perteneciente a Daniel Lozano, bajo el seudónimo DALOZ

BESTIAS FANTÁSTICAS

Dentro de la historia de Hanan Huaca, increíbles animales conviven entre los reinos.

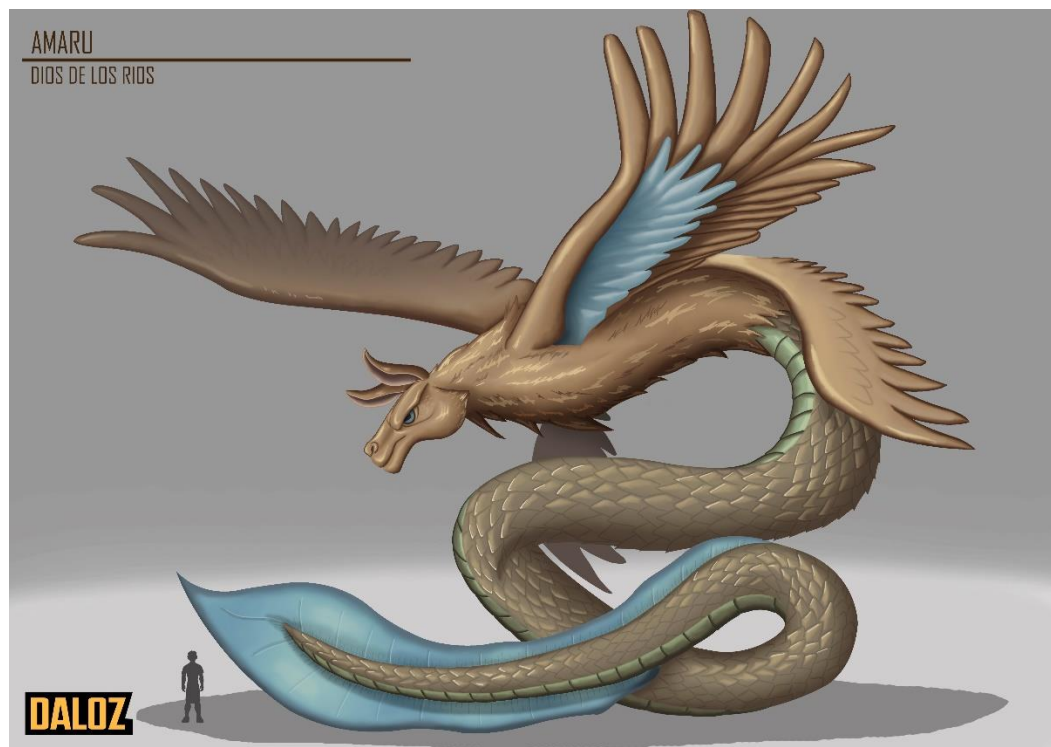
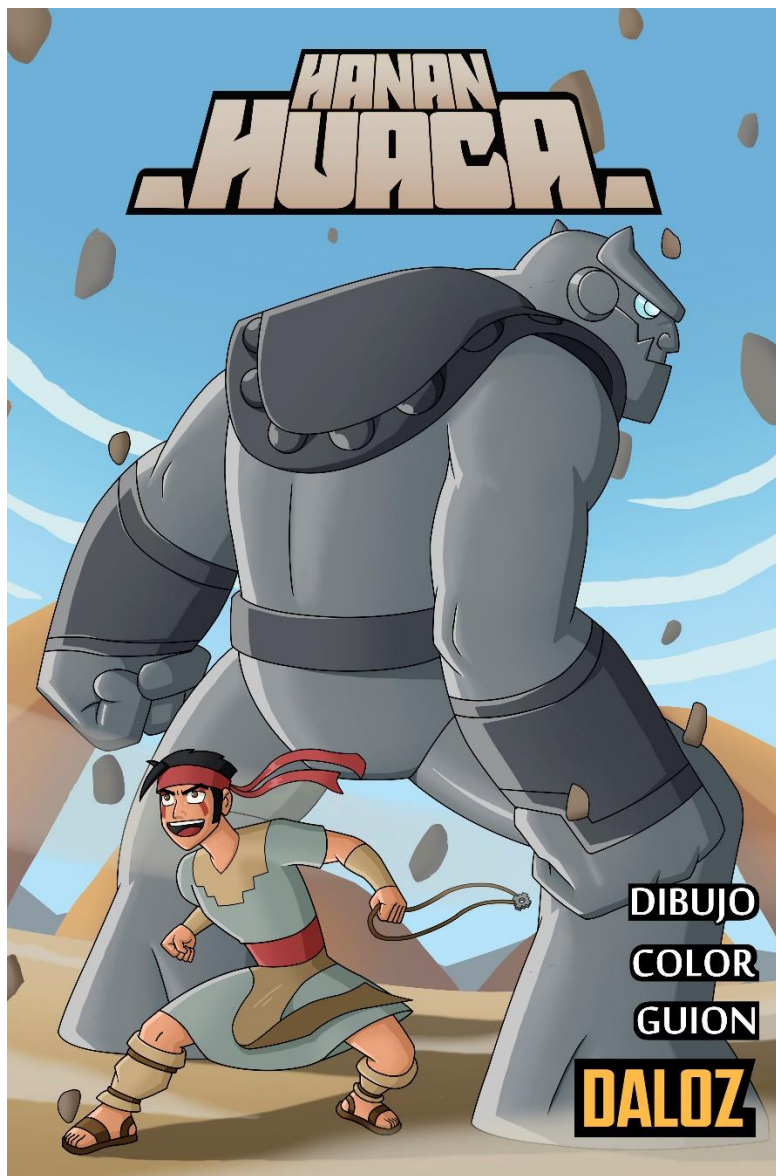


Imagen perteneciente a Daniel Lozano, bajo el seudónimo DALOZ

DISEÑO DE PORTADA



Imagen perteneciente a Daniel Lozano, bajo el seudónimo DALOZ



DALOZ

Hanan Huaca

Daniel Lozano Huaripoma

Este comic fue realizado para incentivar el interés de los jóvenes hacia la cultura peruana.

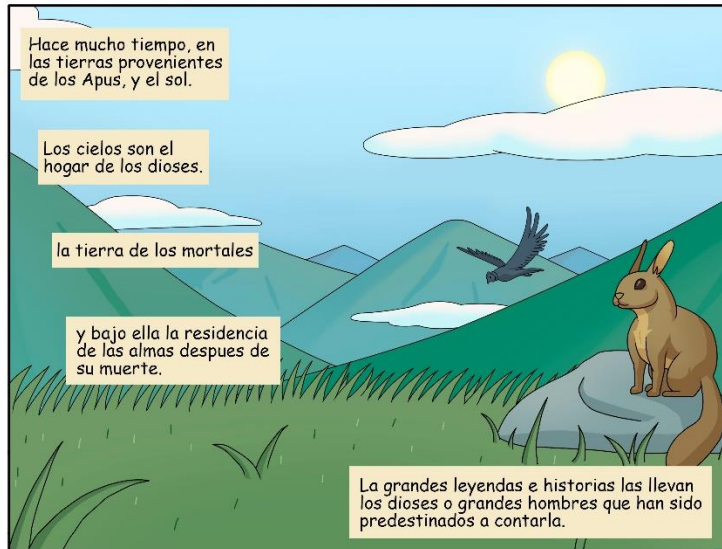
La historia a presentar es una historia original alejada de la historia documentada prehispánica. Algunos de sus elementos, escenarios o personajes estan influenciados por mitos e historias ya existentes.

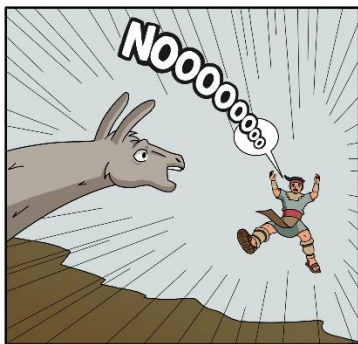
 facebook.com/dalozimage/

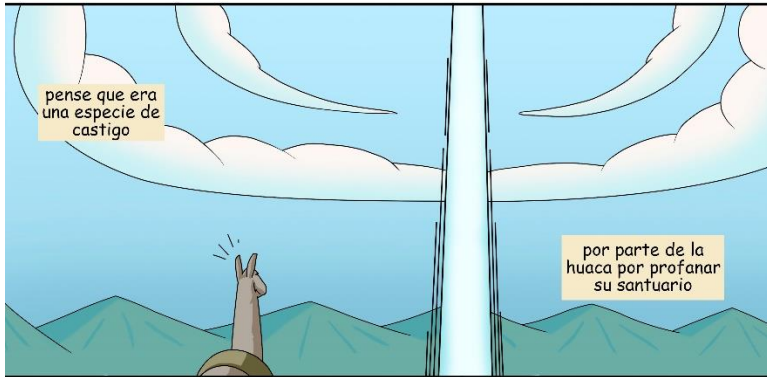
 @dalozimage

 @dalozimage

HANAN HUACA









un sueño

recuerdo ese suceso al dormir



debo de dejar de dormirme en mi puesto de trabajo.



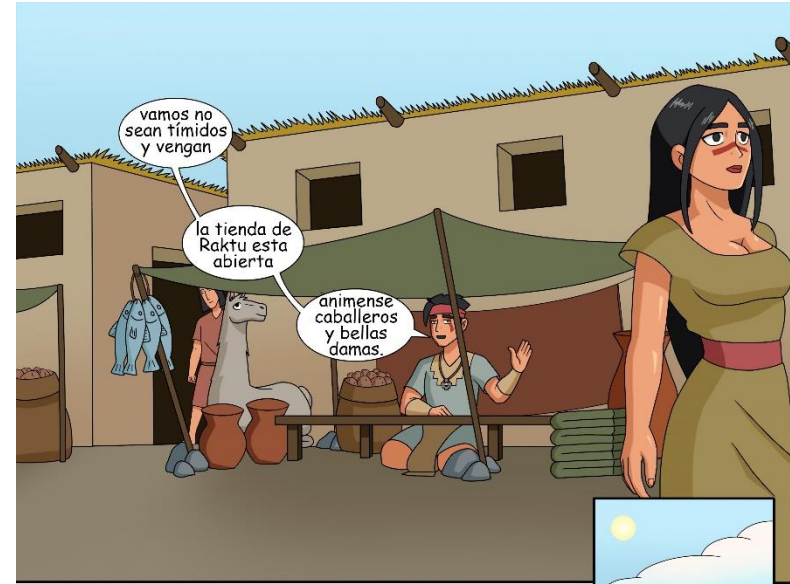
que inicie el intercambio

tengo papas y más cosas de la enigmática sierra.

pude volver a mi forma, ese ser aun sigue presente en mi

pero gracias a la chacana en mi pecho puedo mantener mi vida cotidiana

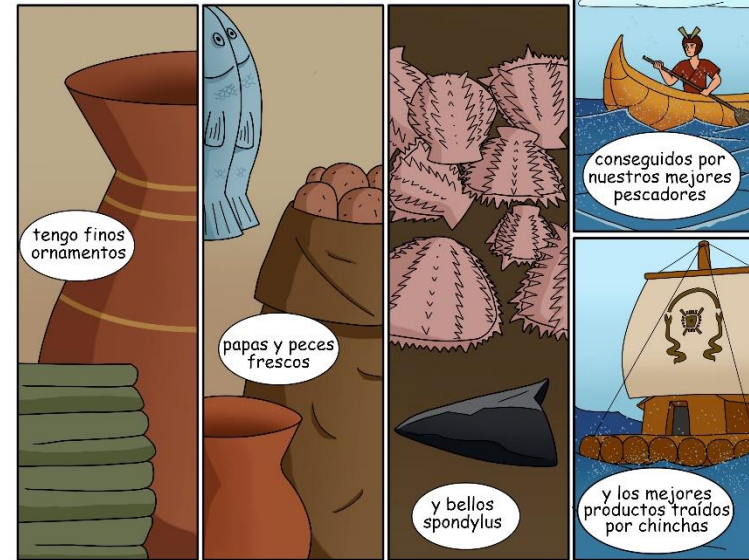
pense en contárselo a alguien, pero temo que sea objeto de persecución por parte del reino.



vamos no sean tímidos y vengan

la tienda de Raktu esta abierta

animense caballeros y bellas damas.



tengo finos ornamentos

papas y peces frescos

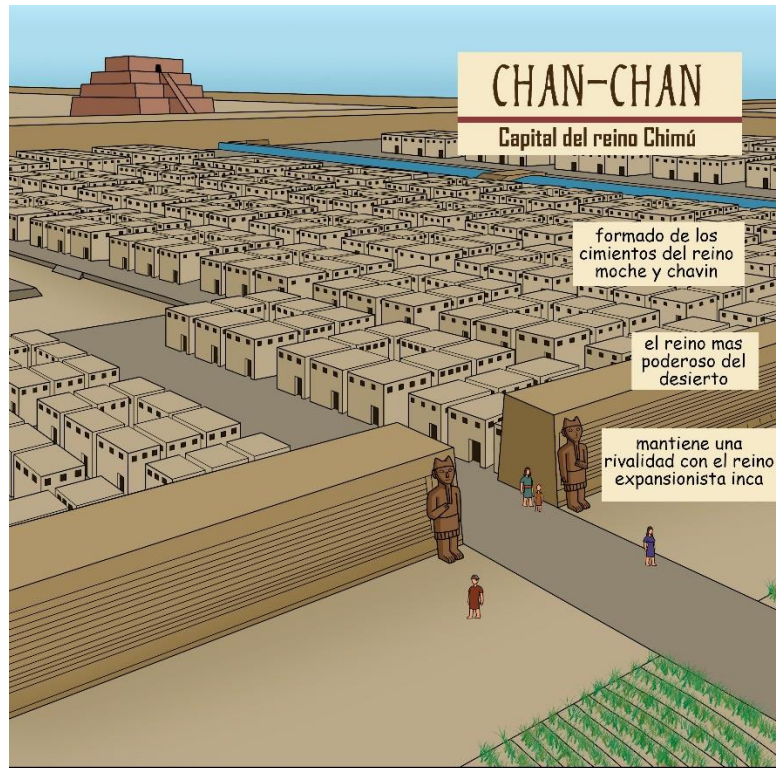
y bellos spondylus



conseguidos por nuestros mejores pescadores



y los mejores productos traídos por chinchas













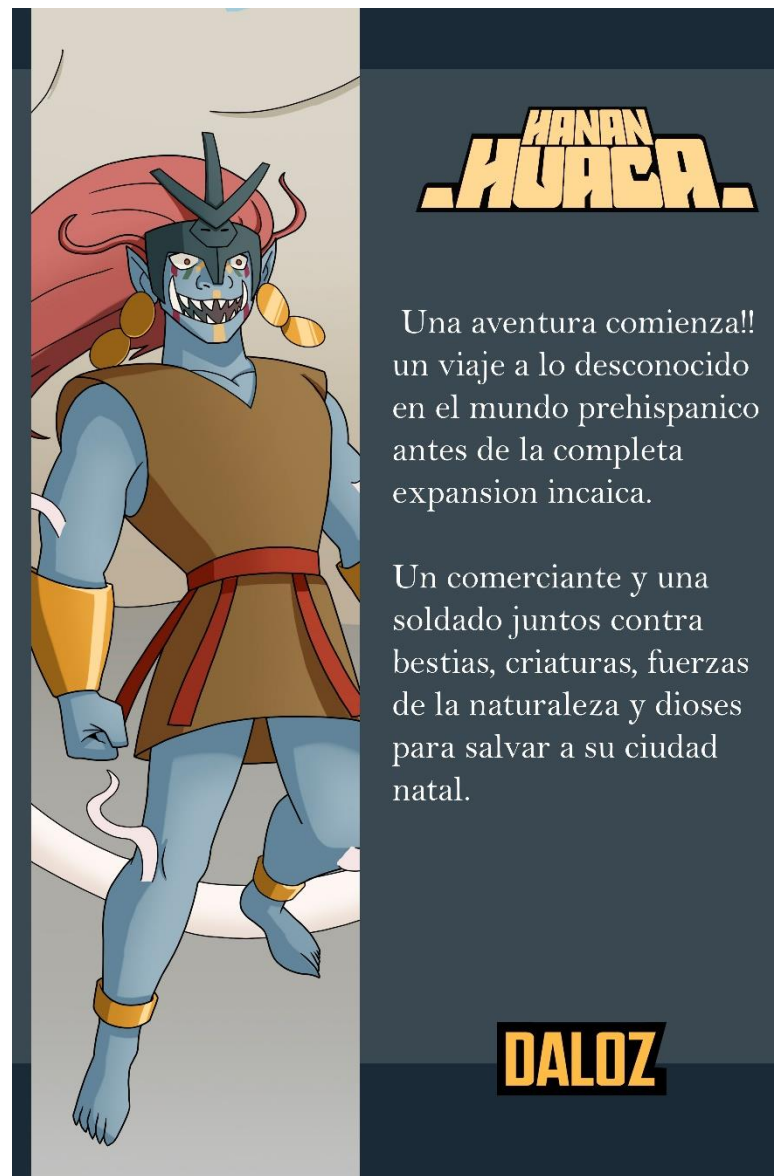














UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, APAZA QUISPE JUAN, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "ELABORACIÓN DE UN CÓMIC DE AVENTURA USANDO ELEMENTOS DE LA HISTORIA PRECOLOMBINA , PARA EL INTERÉS EN LOS JÓVENES, LIMA, 2022.", cuyo autor es LOZANO HUARIPOMA DANIEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 6.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 05 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
APAZA QUISPE JUAN DNI: 10453803 ORCID: 0000-0002-1157-7185	Firmado electrónicamente por: APAZAQU el 16-07- 2022 12:35:41

Código documento Trilce: TRI - 0322147