



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Cómic sobre el dios creador andino como estrategia de enseñanza en
alumnos de 5to y 6to de primaria, Lima, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN ARTE
Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

AUTOR:

Huaman Diaz, Eric Willy (ORCID: 0000-0002-4841-1090)

ASESOR:

Dr. Cornejo Guerrero, Miguel Antonio (ORCID: 0000-0002-7335-6492)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

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

LIMA – PERÚ

2021

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a todo aquel artista y diseñador que quiere salir adelante por su gran esfuerzo en las artes gráficas y a los profesores de universidad o escuela, que siempre nos enseñan la realidad y las culturas de nuestro país.

AGRADECIMIENTOS

Un Agradecimiento a la Universidad Cesar Vallejo, por ser la casa de mis estudios. Al Prof. Juan Tanta y Miguel Cornejo por su excelente guía metodológica en esta Tesis de Licenciatura. A la profesora Magaly Labán por ser buena asesora y motivadora en mi proyecto de investigación. Y a mis padres y mis hermanos por su gran apoyo incondicional y hacer posible mis estudios.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	7
III. MÉTODO.....	22
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	22
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.....	23
3.3. Escenario de estudio.....	23
3.4. Participantes.....	23
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de Datos.....	26
3.6. Procedimientos.....	26
3.7. Rigor científico.....	27
3.8. Método de análisis de la información:.....	27
3.9. Aspectos éticos.....	29
IV. RESULTADOS.....	31
V. DISCUSIÓN.....	45
VI. CONCLUSIONES.....	50
VII. RECOMENDACIONES.....	51
REFERENCIAS.....	52
ANEXOS.....	57
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	57
Anexo 2: Matriz de operacionalización.....	58

Anexo 3: Instrumento	62
Anexo 4: Validación de instrumentos	63
Anexo 5: Brief	67
Anexo 6: Pieza gráfica	68
Anexo 7: Registro de campo	79
Anexo 8: Resultados descriptivos	81
Anexo 9: Turnitin	136

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Identificación de las categorías.....	23
Tabla 2: Resultados del entrevistado	28
Tabla 3: Resultados del entrevistado N°1.....	81
Tabla 4: Resultados del entrevistado N°2.....	86
Tabla 5: Resultados del entrevistado N°3.....	90
Tabla 6: Resultados del entrevistado N°4.....	97
Tabla 7: Resultados del entrevistado N°5.....	105
Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6.....	114
Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7.....	125

RESUMEN

Se vive en una realidad en donde los niños aún les parece difícil la comprensión de ciertas materias. Tal es el caso que se presenta en la provincia de Lima, en donde se realizó esta investigación y se encontró que a los niños aún les resulta difícil la comprensión de ciertas materias en los temas de historia. Este trabajo tuvo como producto final un comic, por el cual su objetivo principal fue, determinar si el cómic sobre el dios creador andino puede ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021. La metodología fue cualitativa, de tipo aplicada y de diseño investigación – acción. La población se conformó de 7 participantes que fueron entrevistados y que corresponden al área de educación y diseño. El instrumento de evaluación es la guía de entrevista, y fue validado por expertos, por el cual, la veracidad y transparencia del trabajo fue confirmada. Por último, en base a los resultados descriptivos, valorativo e interpretativo, se pudo concluir que, el comic del Dios creador andino, sí puede ser utilizado como estrategia de enseñanza en los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.

Palabra Clave: Cómic, Estrategias de enseñanza, Dios creador andino

ABSTRACT

We live in a reality where children still find it difficult to understand certain subjects. Such is the case that occurs in the province of Lima, where this research was carried out and it was found that children still find it difficult to understand certain subjects in history. The final product of this work was a comic, for which its main objective was to determine if the comic about the Dios creador andino can be used as a teaching strategy for 5th and 6th grade students in Lima, 2021. The methodology was qualitative, applied and research-action design. The population was made up of 7 participants who were interviewed and who correspond to the area of education and design. The evaluation instrument is the interview guide, and it was validated by experts, by which the veracity and transparency of the work was confirmed. Finally, based on the descriptive, evaluative and interpretive results, it could be concluded that the comic of the Dios creador andino can be used as a teaching strategy in 5th and 6th grade students in Lima, 2021.

Keywords: Comic, Teaching Strategies, Dios Creador Andino

I. INTRODUCCIÓN

En nuestra actualidad las instituciones educativas poseen muchas formas y técnicas para enseñar a sus estudiantes. Estas muchas veces utilizan las nuevas tecnologías de la comunicación para una mejor comprensión y en otras utilizan el comic, que, en nuestros tiempos, ya es una herramienta utilizada en muchos países para incentivar la educación.

Un ejemplo encontramos en Paré & Soto-Pallarés (2017), que menciona que, en España, la historieta esta esparcido como recurso didáctico en las aulas de educación primaria, para mejorar la calidad en la educación. este currículo fue establecido por su ley vigente desde el 2013. Así también el ministerio de educación de Francia enlisto a la historieta en las lecturas escolares, que están clasificadas en niveles y géneros (pp. 135-136).

Pese a que los comics tuvieron otra mirada en la sociedad, era impensable poder ser usado como una estrategia de enseñanza. Sin embargo, Ruiz (2020) nos afirma que, desde finales de los 90, quizás comenzando con Buckingham (1997) en su libro “La enseñanza de la cultura popular”, ha habido una atracción por vincular el material de aprendizaje con la cultura popular para combinar los intereses de los estudiantes con las lecciones de clase aplicables (p. 1). esto demuestra que su aplicación en la enseñanza ya ha sido fundamentada teóricamente y, por ende, se puede plantear una herramienta para la contribución y solución en los problemas del aprendizaje para la educación.

Sin embargo, Adnan, et al. (2019) menciona que hay pocos diseños de investigación experimentados en educación con respecto a los cómics. Sin embargo, el aprendizaje será positivo cuando el humor que conlleva los cómics es usado efectivamente en la instrucción de los cursos o materias de clases (p. 128).

En el Perú el Ministerio de Educación (Minedu), también utiliza la historieta como estrategia de enseñanza, ya que posee un manual que explica como poder elaborar tu cómic y esta publicado desde su página web. Así que está más que claro que en el Perú se reconoce la metodología en la que el alumno aprende

mediante dibujos y letras. Sin embargo, falta abordar el tema del cómic desde la perspectiva de los maestros de clase. Esto implica conocer que elementos requiere el cómic para que cumpla su objetivo de enseñar correctamente y conocer la veracidad de su historia, en este caso los temas de historia del Perú.

El Perú tiene muchos años de historia en la cual se puede enseñar a los alumnos lo interesante que puede ser el aprender sobre las primeras civilizaciones. En este caso La cultura Inca. Existe de por medio una extraordinaria historia que se cuenta a partir del mito del dios Wiracocha.

Sin embargo, es un tema muy complejo ya que la interpretación realizada por los cronistas del siglo XVI y XVII son diversas. Por ende, tomando en cuenta a lo que dijo el Inca Garcilaso de la Vega acerca del mito del dios creador andino, se puede realizar una narración sencilla de la historia que trajo muchas otras leyendas posteriores, gracias a las técnicas del cómic.

Ademas Pease (2014) menciona que los cronistas y evangelizadores se encargaron de los estudios con respecto a la vida religiosa del mundo andino, la percepción y relación de los hombres hacia sus dioses (p. 9) y por ende las interpretaciones pueden ser muy diversas con respecto al mito de la creación del mundo andino. Ya que provienen de diferentes perspectivas de cada investigador.

Pese a que son temas muy complejos ya son aprendidos desde el 5to y 6to de primaria, dándole las nociones básicas y sencillas de la cultura. Por ello el comic sobre el dios creador andino pretende contar la historia de una manera muy sencilla y concreta sobre el mito de la creación del mundo andino.

Al respecto, Wiegerová y Navrátilová (2017) nos menciona que el cómic debe Integrar una historia en concreta. Por lo general, se trata de que ciertos personajes discuten el fenómeno o la situación presente. Es mucho mejor y eficiente, si los cómics reflejen la situación real que genera, propone soluciones y motiva a los niños a pensar sobre la situación, con sus propias ideas o pensamientos. El dibujo de los cómics, debe generar en los niños, la discusión y la reflexión de los hechos (p. 1577)

Sin embargo, en la provincia de Lima, se ha podido observar que muchos alumnos siempre encuentran difícil la comprensión de ciertas materias. Cursos que implican una mayor cantidad de información pero que sin embargo son aprendidas de manera memorista. Los estudiantes no logran asimilar todos los datos que ofrece el curso. Ya sea por la falta de comprensión lectora y el hábito lector o la falta de interés en los niños por un material muy sobrio que no despierta en ellos las ganas de aprender.

Al respecto de ello, Paré y Soto-Pallarés (2017), menciona que es importante conocer los intereses de los estudiantes en su vida cotidiana y usarlos en el desarrollo de la clase, con el objetivo de generar una mayor motivación en el aprendizaje y fortalecer el hábito lector en distintos géneros que incluyen al cómic como recurso didáctico, ya que muchos textos educativos utilizan dicho recurso (p. 135).

Solo un profesor, más que nadie, puede comprender los intereses de cada estudiante, por lo que este trabajo de investigación pretende llenar ese vacío mediante la elaboración de un cómic, que será un material de apoyo para los profesores como estrategia de enseñanza para con los alumnos de educación primaria, y generar interés por los temas de Historia del Perú.

Las instituciones educativas ya están optando por medios virtuales para la enseñanza y su método de enseñanza es mucho más visual y didáctico. Por lo que hace viable, al comic, como una herramienta de lectura digital ideal para la enseñanza de los alumnos en los colegios de Lima

Ante el trabajo que se intenta realizar se plantean algunas interrogantes como ¿Es posible que un cómic sobre el dios creador andino pueda utilizarse como una estrategia de enseñanza para los alumnos del aula primaria? ¿De qué forma los elementos del cómic se utilizarían como estrategias de enseñanza? Las hipótesis ante esta interrogante son: El comic del dios creador andino puede ser utilizado como estrategias de enseñanza en alumnos de 4 y 5to de Primaria. Finalmente se buscará la ayuda de expertos, en este caso maestros en la educación o conocedores del cómic, para adquirir los conocimientos necesarios y

contrastar las hipótesis planteadas para el cómic del dios creador andino como estrategia de enseñanza en alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.

La pregunta general al planteamiento del problema es:

- ✓ ¿Es posible que el cómic sobre el dios creador andino pueda utilizarse como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021?

Las preguntas específicas son:

- ✓ ¿Es posible que las formas del cómic sobre el dios creador andino puedan utilizarse como estrategia de enseñanza para los alumnos de 4to y 5to de primaria en Lima, 2021?
- ✓ ¿Es posible que el contenido del cómic sobre el dios creador andino pueda utilizarse como estrategia de enseñanza para los alumnos de 4to y 5to de primaria en Lima, 2021?
- ✓ ¿Es posible que el cómic sobre el dios creador andino pueda utilizar los principios de la enseñanza para los alumnos de 4to y 5to de primaria en Lima, 2021?
- ✓ ¿Es posible que el cómic sobre el dios creador andino pueda utilizar los elementos de la enseñanza para los alumnos de 4to y 5to de primaria en Lima, 2021?
- ✓ ¿Es posible que el cómic sobre el dios creador andino pueda utilizar los principios psicológicos de la enseñanza para los alumnos de 4to y 5to de primaria en Lima, 2021?

Este trabajo es importante para enseñar a los niños los temas de historia, así como lo es El dios creador andino. Sin embargo, muchos niños en el colegio, tienen la dificultad de comprender este tema debido a su complejidad. Utilizando las herramientas adecuadas se puede establecer una mejor enseñanza y un mejor resultado en el aprendizaje. Por ello, el cómic del Dios creador andino, servirá de

ayuda para un mejor entendimiento en los niños 5to y 6to de primaria y no solo en Lima, Perú, sino también en provincias e incluso en el extranjero. El comic es digital, y tiene fácil difusión entre las personas del mundo.

Este trabajo se justifica de manera práctica, ya que este comic pretende solucionar la falta de comprensión sobre el tema del dios creador andino y despertar el interés en los niños por los temas de historia.

De manera teórica se pretende corroborar los diferentes aspectos ya estudiados por diferentes investigadores, en la que el comic permite el mejor entendimiento sobre un determinado tema y si funciona como un elemento didáctico en la formación de los niños.

Y de manera metodológica, este trabajo pretende ser utilizado como estrategia de enseñanza en la cual los profesores puedan utilizar este comic como una herramienta complementaria para los alumnos de 5to y 6to en el estudio del tema del dios creador andino.

Algunos de los supuestos son:

- ✓ El cómic sobre dios creador andino se puede utilizar como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.

Y como supuestos específicos:

- ✓ Las formas del cómic sobre el dios creador andino pueden ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021
- ✓ El contenido del cómic sobre el dios creador andino puede ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.
- ✓ El cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los principios de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.
- ✓ El cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los elementos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.

- ✓ El cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los principios psicológicos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.

El objetivo principal de la investigación es:

- ✓ Determinar si el cómic sobre el dios creador andino puede ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021

Y los objetivos específicos son:

- ✓ Determinar si las formas del cómic sobre el dios creador andino pueden ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021
- ✓ Determinar si el contenido del cómic sobre el dios creador andino puede ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021
- ✓ Determinar si el cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los principios de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021
- ✓ Determinar si el cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los elementos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021
- ✓ Determinar si el cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los principios psicológicos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021

II. MARCO TEÓRICO

Algunos trabajos internacionales que apoyan la causa se puede encontrar en los siguientes autores:

Poveda (2016), en su tesis: *El cómic como estrategia didáctica en la enseñanza del Pleistoceno de Nemocón y sus alrededores*, para optar al título de Licenciada en Biología, por la Universidad Pedagógica Nacional. El objetivo general fue utilizar el comic como estrategia didáctica en diferentes actividades en la Intuición Educativa Rural Departamental Patio Bonito de Nemocón con el fin de evidenciar su viabilidad como propuesta de enseñanza en temas de ciencia. En este caso, la enseñanza del Pleistoceno como temática paleontológica. La metodología fue de enfoque mixto. Su diseño fue de investigación-acción, de tipo participativo, y en nivel aplicativo. Su población abordo desde los 12 a 18 estudiantes. Se concluyó que la aplicación de los protocolos que implementan el comic como estrategia didáctica fueron satisfactorios. Además, que se logró generar el interés sobre su patrimonio paleontológico en los estudiantes.

Fuerte (2016), en su tesis: *El cómic como apoyo didáctico para la enseñanza de ironía en ELE: Una propuesta didáctica basada en la competencia intercultural*, para optar al título de Máster universitario en enseñanza de español como Lengua Extranjera, por la universidad de Cantabria. El objetivo general fue aprovechar el componente sociocultural que se refleja en los cómics de tal forma que favorezca el desarrollo de las competencias interculturales en los alumnos, y así se pueden desenvolver en cualquier momento con las personas. La metodología tuvo enfoque cualitativo, diseño no experimental - longitudinal, tipo aplicativo y nivel estudio de casos. Se concluyó que tratar la ironía atreves del cómic es una manera didáctica para abordar los temas socioculturales y que permiten a su vez desarrollar la competencia intercultural en los estudiantes para transformarlos en un guiador intercultural.

Tenesaca (2019), en su tesis: *Manual de estrategias basadas en el cómic, para motivar la lectura, en el área de lengua y literatura para niños del quinto año de educación general básica de la unidad educativa "Velasco Ibarra"*, para optar el

título de maestría en Educación, Innovación y Liderazgo Educativo. Por la Universidad Tecnológica Indoamérica. El objetivo general fue implementar un manual motivacional utilizando la estrategia del comic como herramienta fundamental para el desarrollo de la creatividad y la imaginación, en los alumnos de quinto año de la institución educativa “Velasco Ibarra”. La metodología fue de enfoque cualitativo, diseño fenomenológico, de tipo descriptivo y de nivel exploratorio. Se concluyó que, en base a la investigación realizada, se determinó que los estudiantes no tenían mucho interés en la lectura. Por ende, el plan del manual como estrategias basadas en la lectura se planteó como posible solución.

Palacios y Plazas (2019), en su tesis: *Un cómic: una estrategia didáctica enmarcada en el enfoque CLIL en inglés para fortalecer el proceso de aprendizaje de conceptos propios de Science*, para optar el título de Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas. Por la Universidad Libre. El objetivo general fue determinar en qué medida el cómic, con enfoque de CLIL, contribuye en reforzar los procesos de aprendizaje bajo los conceptos únicos de Science en los alumnos de primero D. La metodología fue, enfoque cualitativo. Su diseño es de investigación-acción, tipo participativo, nivel descriptivo. Se concluyó que un comic con el diseño e implementación en enfoque CLIL, refuerza los procesos de aprendizaje en los temas de propiedades y estados de la materia de la clase Science, estos tópicos, al ser llevados a la ficción, los alumnos tuvieron el espacio donde alberga los componentes culturales y sociales de su país. También posibilitó el aprendizaje del nuevo vocabulario, el inglés, con imagines de las asignaturas aplicadas. Lo cual favoreció mucho el trabajo en equipo.

Palacios (2020), en su tesis: *El cómic como estrategia pedagógica para desarrollar habilidades de convivencia en educación inicial*, para optar al título de Bachiller en Ciencias de la Educación, por la Universidad Técnica de Ambato. El objetivo general fue analizar al cómic como estrategia pedagógica, para desarrollar habilidades de convivencia en los niños y niñas de educación inicial. La metodología fue de enfoque cualitativo. Su diseño fue fenomenológico, de tipo descriptivo, al igual que su nivel. Su población comprende a 8 profesores de educación inicial de la Escuela Básica “Centro Escolar Ecuador”. En su investigación el autor concluyo que: Las estrategias pedagógicas son herramienta

indispensable para el desarrollo de convivencia en los niños de educación inicial, así como actividades dinámicas de integración, dramatizaciones, juegos en grupo, y diálogos con acuerdos y compromisos. En resumen, el comic propicia una buena convivencia y armonía del grupo.

También están los antecedentes nacionales que sustentan la historieta como estrategia de enseñanza.

Amado (2018), en su tesis: *La Historieta como Estrategia para explicar la Causalidad Histórica*, para optar al título de Segunda especialidad para la enseñanza del área de Historia, Geografía y Economía para docentes del nivel de educación secundaria de educación básica regular. Por la Universidad Pontificia Universidad Católica del Perú. El objetivo general fue aplicar estrategias de aprendizaje importantes para la elaboración de explicaciones, tomando en cuenta la causalidad de los procesos históricos o hechos. En la cual se hizo uso de la historieta. La metodología fue de enfoque cualitativo. Diseño no experimental - longitudinal. tipo Aplicativo. Nivel estudio de casos. Se concluyó los alumnos del segundo grado C de secundaria de la IE 3082 "Paraíso Florido" tuvieron gran capacidad para la elaboración de explicaciones sobre procesos históricos o hechos, debido a su buen desempeño en clases.

Lavado (2019), en su tesis: *Historieta sobre "El gobierno de Echenique" como herramienta para la comprensión lectora en Lima, 2019*, para optar el título de Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial. Por la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo general fue determinar el impacto que conlleva una historieta que habla sobre el gobierno de José Rufino Echenique, presidente del Perú desde 1851 hasta 1855, como herramienta para la comprensión lectora en el distrito de Lima 2019. La metodología fue de enfoque cualitativo. Diseño fue de investigación – acción, tipo descriptivo al igual que su nivel. Su población está compuesta por la participación de 5 entrevistados expertos que abarcar el área de historia y educación en el salón de clases. Se concluyó que el comic sobre el gobierno de Echenique, sí tiene impacto en el desarrollo de la comprensión lectora en los niños. Sin embargo, no significará la eliminación del problema de manera inmediata, sino que será el principio de una solución.

Ordoñez (2019), en su tesis: *La historieta y la identidad Nacional en Jóvenes de Secundaria del distrito de Puente Piedra*, para obtener el título de bachiller en Diseño Profesional Grafico. Por la Pontificia Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. El objetivo general fue contribuir en la formación de los jóvenes en temas de identidad nacional, y, por ende, utilizar el diseño gráfico, las historietas y la historia del Perú como medio para lograrlo. La metodología fue enfoque mixto, diseño experimental, tipo aplicativo. Se concluyó que los resultados fueron positivos, ya que el test que realizó, salió con un 60% de acierto y por ende responde a su hipótesis de manera positiva.

Palacios (2020), en su tesis: *La historieta como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico a través de la interpretación de fuentes históricas*, para optar al título de segunda especialidad para la enseñanza del área de Historia, Geografía y Economía para el nivel de educación secundaria de educación básica regular. El objetivo general fue lograr que los profesores hagan uso de la aplicación de la historieta como estrategia innovadora y lograr el pensamiento crítico a través de esta. Su campo de estudio fue la institución educativa N°2066 "Almirante Miguel Grau"- Ancón. Su problemática surge a partir de que los estudiantes de dicha institución educativa. No pueden hacer un análisis crítico sobre las fuentes históricas La metodología fue de enfoque cualitativo, diseño no experimental, tipo descriptivo, al igual que su nivel. Se concluyó que la historieta como estrategia permite en los alumnos un buen dialogo e interpretación, así como la contextualización de las fuentes históricas.

Chavez (2021), en su tesis: *Mi proceso de descubrimiento y formación en el empleo de la historieta como material didáctico para la enseñanza del idioma francés*, para optar el título de licenciada en educación con especialidad en educación inicial. Por la Universidad Pontificia Universidad Católica del Perú. Su objetivo general fue analizar su proceso y descubrimiento al emplear la historieta como material didáctico en la enseñanza del francés. La metodología fue de enfoque cualitativo, diseños narrativos, tipo autobiográficos y nivel descriptivo. Se concluyó que su trabajo descriptivo invita a la reflexión de un trabajo pedagógico como lo son, las historietas utilizadas como material didáctico en la enseñanza docente. Dicho eso, también menciona que su trabajo no es un paradigma en la

que cualquier docente debe ceñirse. Sino que los docentes encuentren una forma más de explayar sus horizontes.

A continuación, se verá la información teórica sobre tres temas importantes. El primero es el comic, el segundo estrategias de enseñanzas y el tercero es el Dios creador andino.

El primer tema es el cómic, en la cual los autores: Eisner (2010), Sealey-Morris (2015), Reumont y Budke (2020), Kennedy, Thomsen y Trabold (2015), Orihuela y María (2002), Bedoya y Egaña (1989), Darici (2014), De Laguna (2019), De Laguna (2020), Trigueros y Bañuls (2019), Lewkowich (2019) y Mc. Cloud (2019), mencionarán diferentes aspectos en relación al tema.

Eisner (2010) habla del cómic como un arte secuencial. Esto se debe a que el cómic está conformado por imágenes repetitivas y consecutivas, con símbolos reconocibles y que cada uno dan un significado similar o parecido al que Preceden. De esta manera, juntando estos elementos se comprende el mensaje estableciendo así un nuevo tipo de lenguaje o forma literaria (p. 7).

Al respecto, Sealey-Morris (2015) menciona que, leer cómics es muy diferente a la lectura en prosa. Si bien la lectura en prosa es lineal y secuencial, la página de cómics se presenta de inmediato como un todo; El lector de cómics tiene la opción de visualizar toda la página primero para ver los elementos como una unidad estructural y, en consecuencia, intuir un nivel de significado antes de leer una sola palabra o panel (p. 37).

Según Reumont y Budke (2020) afirma que, con respecto al análisis de la comprensión de imágenes, uno podría esperar que los datos de seguimiento ocular puedan indicar el área que tú quieres, Sin embargo, un área de interés puede ser cualquier elemento de una presentación visual (p. 9). Esto significa que la elaboración de un comic es muy meticulosa al momento de poner los elementos textuales, así como la distribución de las imágenes, ya que podría dar al lector una mala lectura de las imágenes y textos.

Kennedy, Thomsen y Trabold (2015) menciona que los cómics también brindan oportunidades para explorar las opciones retóricas y las transacciones que deben negociarse entre compositores y lectores. Sin embargo, a pesar del interés de los estudiosos de la composición en la multialfabetización, la composición multimodal y la retórica visual, las conexiones fluidas e interdependientes entre imágenes y palabras siguen estando en gran parte desvinculadas (p. 183).

Orihuela y María (2002) menciona la importancia que implica el comic como un medio visual que permite una facilidad en captar la información. Es un instrumento que introduce y fomenta a la lectura, por lo que tiene importancia en el ámbito educativo. Además, también sirve de formación cultural en los adultos (p. 59)

Bedoya y Egaña (1989) afirma que el comic en un inicio surgió para entrenar y divertir. Sin embargo, por un lado, las necesidades sociales y por otro, el prestigio social iba apareciendo, las exigencias iban cambiando. El comic fue progresivamente hacia el campo instructivo buscando instruir de forma deleitable (p. 55)

Según Darici (2014) citando a Frezza (2005) Nos dice que tanto imagen como texto poseen una sinergia funcional a la dimensión narrativa. En la que lo escrito y lo dibujado se combinan para concebir una relación entre la letra y el dibujo (p. 306)

Con respecto a la elaboración de un personaje, De Laguna (2019) menciona que un ilustrador debe captar la esencia del personaje o protagonista de un comic en la cual se presenta dos opciones: una que vendría ser el cómo dibujarlo y la segunda, que historia darle. El ilustrador se vuelve en observador (pp. 176-178).

En cuanto a la narración gráfica De laguna (2020) nos dice que, la complejidad del comic recae en los continuos saltos en el tiempo que ocurren de páginas en páginas. Las viñetas pueden entrecruzarse y dar la sensación de una lectura lineal. El flujo de la lectura está dado por el rol de la viñeta en el papel (pp. 218-220).

Para Trigueros y Bañuls (2019) basándose en Guzmán (2011), las posibilidades educativas en el comic son muy diversas, ya que van con la intencionalidad y objetivo que busca el docente quien lo incorpora. Deja de ser una simple connotación y trabaja el lenguaje iconográfico el cual permite un aprendizaje significativo y se puede evidenciar en los cursos de historia. El comic motiva, reflexiona y despierta el pensamiento crítico en los alumnos (párr. 6).

El profesor Lewkowich (2019) menciona que la imagen misma se convierte en una especie de refracción de la memoria, el texto y el lector. El texto siempre trata de alguna manera sobre el lector, ya que la memoria visualizada siempre está de alguna manera sobre el texto. Esta práctica visual permite a los lectores trabajar a través y en los límites de lo que puede y no puede expresarse a través del lenguaje y la representación, maniobrando entre el pasado y el presente, y entre la palabra y la imagen (p. 5). Esto quiere decir que cualquier texto nos trae una imagen mental sobre la cual podemos trabajar todos los elementos que podemos encontrar en un comic. En consecuencia, un comic es un acercamiento a dicha representación mental encontrados en los textos escritos.

Según Mc Cloud (2019) menciona que para entender el cómic es necesario separar la forma del contenido. Esto implica a que primero se tiene que analizar la forma en como está llevando la información hacia sus lectores (recipiente o mensajero) y no tomar características como género, estilo de dibujo; herramientas para hacer un comic, etc (contenido). Dentro de las formas encontramos a las viñetas y Gutter, entre otras definiciones (pp. 5-6).

De todos los teóricos mencionados, Mc Cloud (2019) define mejor el tema, el cual considera dos apartados, que son la “forma” y el “contenido”.

Mc Cloud (2019), explica que “la forma” son como el recipiente que contiene las ideas e imágenes pueden ser contenidas. También se encuentra las viñetas, los bocadillos y finalmente, el color (p. 6).

La “forma” consta de tres elementos importantes, estos son las viñetas, los bocadillos y el color

Acerca de las viñetas, Mc Cloud (2019) nos menciona que son iconos que capturan el espacio y tiempo de los hechos en sus interiores para que te indiquen lo que está pasando solo en ese instante, y entre viñetas existe un tiempo que puede ser manipulado alterando el espacio entre viñetas. De esta forma vemos como el tiempo y las viñetas están íntimamente relacionadas para narrar la historia (p. 104).

Al respecto de los Bocadillos, Mc Cloud (2019) nos menciona que es la manera en la que el hombre a querido representar los sonidos bajo un medio estrictamente visual. y basándose en Eisner, describe a los bocadillos como un intento desesperado de generar sonidos (p. 134).

Acerca del color, Mc Cloud (2019) nos menciona que la diferencia entre un comic a color y uno en blanco y negro, son muchas y profundas y afectan a el nivel de experiencia en el lector. Sin embargo, en un comic en blanco y negro el mensaje se comunica de forma directa. El significado trasciende a la forma y el dibujo se aproxima al lenguaje, mientras que, en el comic a color, el mundo se vuelve como un patio de recreo (p. 192).

Siguiendo con el segundo apartado, que es el “contenido”. Mc, Cloud (2019) explica que es una forma subjetiva en la cual el autor impone sus ideas e imágenes sobre el comic mediante las formas artísticas. Así también encontraremos el estilo y las técnicas de dibujos (p. 6)

El “contenido” consta de dos elementos importantes, estos son la idea y el propósito.

Al respecto de la “idea”, Mc Cloud (2019) nos menciona que, la Idea es parte del contenido del comic. Es aquello que está pensado por los creadores. Aquí podemos encontrar los estilos de dibujo, el género, el guion de la historia, entre otros elementos (p. 6).

Acerca de el “propósito” Mc Cloud (2019) afirma que, el propósito está ligado al contenido del comic. Los creadores definen su comic en base a sus gustos, y pese que muchas personas tienen diferentes gustos, no confundir que se sigue

tratando del mensaje del comic y no del mensajero que es la forma del comic (p. 6).

El siguiente tema pertenece a las estrategias de enseñanza. Los autores Silva, Santos, y Bispo (2017), Díaz y Hernández (2010), Ritchie y Vizcarra (2019), Doménech (2011), De Benito y Lizana (2014), Bravo y Cáceres (2006), Robles y Jiménez (2016), Benítez (2007), González y Pérez (2004), Chacón (2015) y Sáez (2018), hablarán de diferentes aspectos de la enseñanza.

Silva, Santos, y Bispo (2017) menciona que la educación en gestión, la creación de los cómics por parte de los estudiantes, es considerado como una estrategia de aprendizaje activa, ya que impulsa la interacción y la participación de los estudiantes en el salón. La utilización de las estrategias de aprendizaje activas puede ayudar al desarrollo de las capacidades de reflexionar y pensar sobre la práctica profesional. En consecuencia, el proceso de aprendizaje resultaría más significativo (párr. 30).

Por otro lado, Díaz y Hernández (2010) afirma que el proceso de enseñanza se da gracias a dos aproximaciones. La aproximación impuesta que es todo aquello que se ve alterado en el material del aprendizaje y que viene directamente del docente, mientras que la aproximación inducida se da cuando el aprendiz reconoce las herramientas para el aprender y sabe en qué momento o cuando debe aplicarlas (p. 139).

Ritchie y Vizcarra (2019) menciona que los docentes deben encontrar distintos tipos de aprendizajes en sus alumnos. Esto está vinculado con sus creencias y virtudes pedagógicas. Las estrategias de enseñanzas se perciben de manera inconsciente o consiente con las teorías psicológicas del aprendizaje. Son las guías hacia el actuar académico (p. 4).

Según Doménech (2011) basándose en la teoría de Ausbel. El aprendizaje de los estudiantes, ocurre a partir de conocimientos previos. Esto evita el modo de aprender memorístico. Por ende, se pretende empezar siempre desde donde el estudiante ya sabe (p. 6).

Al respecto Salinas, De Benito y Lizana (2014) menciona que rol del profesor ya no está relegado a solo ser la fuente del conocimiento en la cual es un cumulo de habilidades y competencias para ejecutar los recursos. Se debe cambiar hacia un paradigma donde la enseñanza es un espacio del conocimiento y el saber sociopolítico. En donde se selecciona, se distribuye y se legitima a los sujetos diferenciales. El profesor dotado tiene la capacidad de dar juicio crítico en la decisión y reconstrucción de sus propios medios de manera creativa (p. 151).

Al hablar de los procesos de enseñanza - aprendizaje, Bravo y Cáceres (2006) considera que los procesos de interiorización y exteriorización no se condicionan de manera independiente. De no ser así, entonces, no sería posible la condición de una unidad armónica entre lo afectivo y lo cognitivo. Para que se pueda dar lugar al proceso de enseñanza - aprendizaje. Es necesario una relación dialéctica entre lo espontaneo y lo programado. Esto implica la condición de la forma en que el profesor diseña el realizar las actividades, tareas y los estilos de comunicación (p. 6).

Cuando se habla de estrategias didácticas Robles y Jiménez (2016) afirman que, un rasgo a tomar en cuenta en las estrategias de aprendizaje parte desde la iniciativa del alumno. Las estrategias de aprendizaje deberían ser planificadas por el mismo alumno. Una estrategia conlleva la actividad del profesor, el alumno, el espacio, tiempo invertido, materiales, etc. Por lo tanto, una estrategia didáctica es la organización y orden de todos estos elementos, tanto interpersonales como personales y que al estar en práctica se produce la actividad de los alumnos (p. 112).

Benítez (2007) menciona que los elementos claves en la relación del acto didáctico son la comunicación y la interacción. El acto didáctico en su relación, se refiere a la los intercambios producidos entre profesor y estudiante, y va más lejos de solo fijar el contenido de aprendizaje (p. 39).

Al respecto González y Pérez (2004) aclara que, si consideramos el aprendizaje como proceso, entonces es justo pensar que la enseñanza es un proceso de ayuda a los estudiantes. Por ende, la evaluación de la enseñanza no es la misma que del aprendizaje. Cuando se evalúa los aprendizajes de los

estudiantes, también significa un proceso de evaluación de la enseñanza que se ha llevado a cabo. Sin embargo la evaluación nunca es un apartado para ambos casos, sino más bien en su totalidad como procesos de enseñanza-aprendizaje (p. 5)

También Chacón (2015), nos menciona que el aprender a leer no proviene necesariamente de las escuelas, ni por la habilidad lingüística que uno posee. Sino que es necesaria para la vida escolar, así como en la sociedad y buscar el conocimiento de su cultura y la comunicación favorecerá a un mejor aprendizaje (p. 11).

Sáez (2018) nos afirma que, dentro de lo que es el proceso de enseñanza y el aprendizaje se destaca a ambos actores el profesor y el alumno. Por lo que siempre se ha visto maneras o métodos en la enseñanza con el objetivo de que el quien reciba la información aprenda de una manera significativa. También se tiene que tomar en cuenta la situación o el contexto que influye en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para comprender el significado de ello es necesario analizar los principios y elementos de la enseñanza (p. 76).

De todos los autores, se escogerá a Sáez (2018) para definir los apartados del tema Estrategias de enseñanza.

El tema Estrategias de enseñanza tiene tres apartados, los cuales son: principios de la enseñanza, elementos de enseñanza y los principios psicológicos de la enseñanza.

Al respecto de los principios de la enseñanza, Sáez (2018) nos menciona que existe una lista de principios que parten de un proceder ante las enseñanzas, que se desarrollan en el ámbito profesional, y que deben ser conducidas por los principios psicológicos de la enseñanza (p. 77).

Dentro de este apartado existen 2 elementos que son: de lo simple a lo complejo y de lo conocido a lo desconocido.

Al respecto “de lo simple a lo complejo”, Sáez (2018) explica que el primer proceder es de lo simple a lo complejo. Donde el profesor debe elegir un material didáctico que explique la clase de manera sencilla y que de manera gradual se le

va complementando la información hasta que se consiga analizar materiales más complejos de entender. De esta manera se mantiene el interés del estudiante. (p. 78)

Acerca de “lo conocido a lo desconocido”, Sáez (2018) nos afirma que el proceder de lo conocido a lo desconocido implica afianzar los conocimientos previos que tienen los niños y poder fomentar algo nuevo a base de ellos. De este modo se podrá implementar nuevos conocimientos en su aprendizaje. (p.78)

Siguiendo con el segundo apartado que son “los elementos de la enseñanza”:

Sáez (2018), considera que los elementos de la enseñanza tienen el objetivo de lograr un aprendizaje significativo. Para enseñar se requiere una serie de características flexibles y adaptación que va más allá de solo seguir las indicaciones. Se establece una serie de elementos que se establecen para una calidad en la enseñanza (p. 80).

Existen 3 elementos para este apartado, los cuales son: contenido interesante, momento productivo y objetivos de la enseñanza.

Con respecto al “contenido interesante”, Sáez (2018), nos dice que, el contenido interesante es aquello que centra al estudiante a desarrollar su capacidad de concentración y mejora la calidad de vida de cada estudiante reconociendo las diferencias individuales (p. 74).

Acerca del “momento productivo”, Sáez (2018), nos menciona que el momento productivo, desafía al estudiante a aprender y crear situaciones de aprendizaje. Planeando y sistematizando se puede lograr mejores resultados (p. 74).

Al respecto de los “objetivos de la enseñanza”, Sáez (2018) afirma que ajustarse a los objetivos de la enseñanza, alienta al desarrollo general, considerando el contexto social de los estudiantes. El profesor no debe atarse a solo un método, sino que debe propiciar dinamismo. De este modo se reduce la distancia entre maestro y estudiantes (p. 74).

Finalmente, en este tercer apartado, hablaremos sobre los “principios psicológicos”.

Al respecto Sáez (2018) menciona los principios psicológicos son los que apoyan a establecer las condiciones para que el aprendizaje sea más eficaz. Esto obliga a que el docente ejerza diferentes actividades y objetivos para la enseñanza. (p. 81)

Este apartado, principios psicológicos, posee dos elementos, los cuales son: la “utilización de imágenes” y “hacer preguntas”.

Sobre la “utilización de imágenes”, Sáez (2018) nos explica que: El aprendizaje mediante imágenes. Es un método esencial, porque genera mayor retención de la información y por ende es positivo utilizar los medios audiovisuales. Así como también, se debe dar la retroalimentación con los alumnos para que ellos tengan la oportunidad de participar y recibir una recompensa positiva. La retroalimentación debe ser sencilla y breve. Finalmente alentar a que los estudiantes enseñen a otros estudiantes. (pp. 81-82)

Sobre “hacer preguntas” Sáez (2018) nos dice que, el hacer preguntas provoca la reflexión de los estudiantes. Además, que estas incógnitas no necesariamente deben tener respuesta, sino que debe generar el interés por descubrir más. (p. 76)

El tercer tema presenta a El dios creador andino, que será explicado por Pease (2014).

Pease (2014) menciona que existen dos etapas en la cual el dios Wiracocha es presentado de dos formas diferentes, según la época en la que se recogieron los testimonios.

Al respecto sobre El dios creador andino, Pease (2014) nos afirma que fueron diferentes las interpretaciones que se le dio al dios creador andino ya que los diferentes cronistas de épocas tempranas fueron influidos en cierta medida por la visión europea. Por ende, también cronistas españoles y andinos difieren en concordancia con respecto al mito cosmogónico de los incas. Sin embargo, se halló que la creación de la civilización del Tawantinsuyu tuvo un cambio radical luego de

la invasión de los españoles. Donde el mito se empezó a mostrar ciertos elementos mesiánicos europeos (p. 13).

Cabe resaltar que el tema El dios creador andino tiene 2 apartados que son: Wiracocha prehispánico y Wiracocha post-hispánico.

Pease (2014) menciona que se puede identificar dos etapas en el mito. Una tiene a Wiracocha como dios prehispánico y otra como dios post-hispánico. Para entender al dios creador andino es necesario ceñirse en la ciudad del cuzco. Donde muchos cronistas recogieron información y muchos de sus escritos guardaban concordancia cuando querían describir el mito cosmogónico de los incas (pp. 13-14).

Sobre el apartado Wiracocha prehispánico, Pease (2014) nos menciona que: los mitos en el cuzco y fuera de él. Se habla de un dios con una gran bondad creadora comparable a su lado destructivo. Por ende, esta divinidad posee un carácter dual en el mito de la creación andina (p.23).

Asimismo, se presenta un elemento que caracteriza el apartado de Wiracocha prehispánico y este es el carácter dual/ creador - destructor

Al respecto del carácter dual Pease (2014) menciona que, el dios wiracocha según Santa Cruz Pachacuti es una polaridad de la naturaleza, como el fuego y el agua. Es una pareja de elementos contrarios. Además, se aprecia lo divino y dual en su carácter benéfico y terrible. Por ende, es considerado como un dios creador y destructor (pp. 22-23)

Sobre el apartado Wiracocha Post-hispánico, Pease (2014) menciona que, a través del tiempo y durante la llegada europea el dios va adquiriendo características solares. Se inicia el culto al sol (p.20).

Asimismo, se presenta un elemento que caracteriza el apartado de Wiracocha Post-hispánico y este es el carácter solar.

Al respecto de carácter solar Pease (2014) afirma que fueron muy pocos los cronistas que relacionaban al dios Wiracocha con el sol. Entre ellos esta el Inca Garcilaso de la vega, que en su obra “los comentarios reales de los incas” se puede evidenciar el relato del dios Wiracocha como el dios del sol. Cabe mencionar que él fue un cronista tardío (p. 37).

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

Según Hernandez y Mendoza (2018) indica que el enfoque cualitativo consta en abordajes generales para responder a planteamiento del problema. Son más flexibles y abiertos. Describen un fenómeno de interés y su significado para los participantes y el investigador (p. 523).

Se hace uso del enfoque cualitativo con el objetivo de interpretar las experiencias de los investigados con respecto a un tema. De este modo se puede hacer un análisis de la información brindada por las personas y sacar conclusiones.

El tipo de investigación es aplicada ya que el proyecto tiene la finalidad de elaborar un comic como estrategia de enseñanza en alumnos de aula primaria. Esto implica una intervención en el campo de estudio dando una posible solución al problema del entorno.

Según Hernández y Mendoza (2018), menciona que el diseño de investigación-acción está dada para resolver problemas de diferentes índoles. En la cual se subdivide en 2 tipos: práctico y participativo. En el práctico se propone implementar un plan de acción para resolver el problema e inducir una mejora o realizar cambios (p. 523, 553).

Este trabajo tiene como diseño, la investigación-acción. Ya que lo que se busca es identificar el problema con el aprendizaje y proponer el comic como un plan para inducir una mejora en el aprendizaje de los niños de 4to y 5to de primaria. Por ende, se buscará la ayuda de expertos para que puedan aportar con sus ideas y recomendaciones en mejora de la educación.

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.

El presente trabajo consta de las categorías “El comic”, “Dios creador andino” y “Estrategias de enseñanza”.

Asimismo, las subcategorías del comic son: La Forma y el Contenido. En caso del dios creador andino es: Wiracocha e Inti. Finalmente, estrategias de enseñanza se subdivide en: principios, elementos de la enseñanza y principios psicológicos.

Tabla 1: *Identificación de las categorías*

Categoría	Según su naturaleza	Escala
C1: El comic	Cualitativa	Nominal
C2: Estrategias de enseñanza	Cualitativa	Nominal
C3: Dios creador andino	Cualitativa	Nominal

Fuente: *Propia*

Véase también anexo 2: matriz de categorización de las categorías

3.3. Escenario de estudio

El escenario de estudio esta dado en relación a los profesores y estudiantes que laboran en el aula primaria de 5to y 6to grado, en la provincia de Lima. Por el cual será desarrollado a través de la opinión de expertos en los temas del comic y la enseñanza. Ya que ellos conforman la muestra.

3.4. Participantes

Este trabajo tendrá como muestra a expertos. Según Hernández y Mendoza (2018) expone que en ciertos estudios es necesario la opinión de los expertos acerca de un determinado tema (p. 392). Por ende, para la elaboración de un comic es necesario la opinión de expertos para la ejecución adecuada del cómic como estrategia de enseñanza.

Al respecto de los participantes, son 7 las personas entrevistadas siendo estos profesores, expertos en el comic, además de algunos invitados conocedores del tema y que representan mi población en respuesta a la problemática planteada.

ellos darán su juicio al producto que es el comic, si es viable o no, para ser utilizado como material de enseñanza.

En los presentes se encuentran: Cesar Santivañez, Prof. Juan Carlos Delgado, Oscar barriga, Ricardo Lazo Ruiz, Joaquín Ponce Vives. El Prof. César Augusto Lavado Olortegui y el Prof. Jesús Renzo Cabrera Marín.

Con respecto al comic se buscó la opinión del artista y docente, Juan Carlos Delgado. Tiene 42 años de edad. Reside en San Miguel. Su grado académico es de bachiller en Artes Visuales y Plásticas de la escuela nacional autónoma de bellas artes (ENSABAP), su licenciatura fue en Ciencias de la Comunicación por la universidad San Martín de Porres, y, por último, Maestría en educación por el Arte en la universidad Ricardo Palma. Su experiencia abarca sus diversos trabajos impresos como lo son: “Yo solo hago historietas”, publicado en el 2014, “El Autor” en el 2013 y “Mil Caras” en el 2011. Actualmente se encuentra laborando en un dojo repartiendo clases virtuales y presenciales.

También está el artista Ricardo Augusto Lazo Ruiz que tiene 29 años de edad, reside en el distrito de San Luis. Su grado académico es de bachiller en ciencias de la comunicación de la Universidad Tecnológica del Perú. Actualmente trabaja de Freelance como historietista y es muy conocido por ser el autor de la saga “Wayra”.

Luego está el artista y diseñador, Joaquín Ponce Vives tiene 27 años de edad, reside en el callao. Su grado académico es de Licenciado en Arte con Mención en Diseño Gráfico, egresado de la Pontificia universidad católica del Perú. Tiene 5 años de experiencia laboral y actualmente se encuentra enseñando como profesor en el instituto Toulouse Lautrec. En el ámbito de la historieta, realiza comics con influencia del manga de forma independiente. Actualmente es conocido por hacer tiras cómicas como Lima chan.

En el campo de la educación tenemos al profesor César Augusto Lavado Olortegui. Tiene 48 años, y reside en el distrito de comas. Su grado académico es de Licenciado en Educación y Ciencias Humanas. Egresado de la Universidad Nacional “Federico Villarreal”. Tiene experiencia laboral en varios colegios, siendo estos:

1993 - 1994 IEP “Señor de los Milagros” Ventanilla – Callao DREC. Profesor de Lengua y Literatura en el nivel Secundaria.

1995 IEP “Sagrado Corazón de Jesús” – Puente Piedra UGEL 04. Profesor de Lengua y Literatura en el nivel Secundaria.

IEPq. “Santísima Trinidad” – Puente Piedra UGEL 04. Profesor del nivel Primaria

1996 - 1998 IEPq. “Santísima Trinidad” - Puente Piedra UGEL 04. Profesor del nivel Primaria

IEP “Fray Pedro Urraca” - Puente Piedra UGEL 04. Profesor del nivel Primaria

1999 IE “Nuestra Sra. De Guadalupe” – Cercado de Lima UGEL 02. Profesor de Lengua y Literatura en el nivel Secundaria.

2000 Labor Administrativa – Universidad el Pacífico

2001 -2017 IEP “Fray Pedro Urraca” - Puente Piedra UGEL 04. Profesor del nivel Primaria

2017 – 2021 IEP “Fray Pedro Urraca” - Puente Piedra UGEL 04. Director del nivel Inicial y Primaria

Actualmente se encuentra laborando en el Institución Educativa Particular “Fray Pedro Urraca” por Shangri-Lá - Puente Piedra.

También está el profesor Jesús Renzo Cabrera Marín. Tiene 45 años y reside en el distrito de San Juan de Lurigancho. Su grado académico es de Licenciado en Educación. Es egresado de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Tiene 12 años enseñando en colegios particulares y actualmente está trabajando en el I.E.P. Isaac Newton de las praderas de Santa Anita.

Y como invitados adicionales, tenemos al escritor y guionista Oscar Ernesto Barriga Bernedo. Tiene 37 años de edad y actualmente se encuentra en el departamento de Arequipa. Su grado académico es de Licenciado en Contaduría Pública. Egresado de la Universidad Alas Peruanas y MBA en Innovación y Desarrollo, de la Escuela de Negocios San Francisco Xavier (SFX). Tiene 12 años

de experiencia laboral y su actual trabajo es ser el director administrativo de Estudios Tawa SAC.

Y como ultimo invitado está el profesor y guionista César Arturo Santivañez Tirado. Tiene 40 años y reside en Lince. Tiene el grado académico de Licenciado en Derecho y CCPP de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Su experiencia laboral recorre los distintos campos del arte y las letras. Por lo que puede decir que él fue: Panelista en conversatorios relativos a la fantasía y ciencia ficción sudamericanas en la Worldcon 75 (Helsinki, Finlandia), en el Departamento de Literatura en Lenguas Extranjeras de la Biblioteca Central de Tallinn (Estonia) y en Fumetteria Zazá (Venecia). Guionista y productor del cortometraje animado "Lulu" (Best Animation Filmmapalooza 2019, Orlando). Guionista y co-director de "Jarana" (ganador DAFO 2020 - Desarrollo de Proyectos de Largometraje). Guionista de la serie "Zoe Descubre" (Animation! Pitching Sessions Ventana Sur 2020 - INCAA / Marché du Film - Festival de Cannes). Actualmente se encuentra laborando como docente en el Instituto Toulouse Lautrec – Lima.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica es la observación, que permitió la recolección de datos en diferentes ámbitos. Uno de ellos los pude encontrar en la información que brindan los libros que engloban el marco teórico, otros datos fueron encontrados por las calles de Lima en donde se puede encontrar a los niños y maestros de la educación, así como también los artistas en el ámbito del comic.

El instrumento que será utilizado será la guía de entrevista, que consta en una hoja con 7 preguntas y que estará dirigido a expertos tanto en el ámbito educativo y artístico. Los entrevistados responderán las preguntas de tal manera que pueda estar dirigidas al producto final que es el Comic. Así mismo se utilizará herramientas como grabadora de audio y/o video. Debido a la coyuntura que existe en el país, algunas normas dictan el aislamiento social, por ende, las herramientas posiblemente sean los programas virtuales tales como el Zoom.

Véase anexo 3: instrumento.

3.6. Procedimientos

Los procedimientos para la realización del trabajo de investigación, estuvieron basados primero en la búsqueda de autores que coincidan con el objetivo del cual, este trabajo está dispuesto a lograr. Las categorías para comic, dios creador andino y estrategias de enseñanza fueron subcategorizadas y sustentadas por autores muy experimentados en el tema.

La creación de una matriz de categorización fue hecha especialmente para realizar el instrumento, que es la encuesta. Este fue debidamente evaluado y validado por expertos, quienes buscan saber la confiabilidad y validez del instrumento.

La siguiente etapa del proyecto consiste en entrevistar a expertos conocedores del tema de investigación, esto implica salir de campo a realizar la entrevista en sus viviendas, lugar de trabajo o en todo caso, vía virtual en una sesión de Zoom.

3.7. Rigor científico

Hernández & Mendoza (2018) menciona que el grado de rigor científico está medido por la dependencia y credibilidad, la auditabilidad o confirmabilidad, y la aplicabilidad. Estas pueden ser alta o baja. Para demostrar la confiabilidad de la investigación. Se tiene que especificar exactamente los detalles con el que se llevó a cabo en el lugar u objeto de estudio. Así como también las coherencias de las interpretaciones (pp. 501-502).

Para evidenciar la calidad de este trabajo es necesario mencionar algunas evidencias. Por ello aclaro que se realizó una guía de entrevista que fue validada y firmada por jurados y expertos en el tema de diseño gráfico. Así como también se planificó la cita con el experto que será entrevistado con el tiempo y consentimiento que disponga.

3.8. Método de análisis de la información

El método comprende la elaboración de tablas que contendrá los resultados descriptivos de los entrevistados. El procesamiento de la información será de manera manual utilizando la información de los cuadros descriptivos, en la cual se identificará las categorías y la relación que existe entre ellas. Así mismo, se

establecerá una medida que definirá el nivel de aceptación y valoración de los participantes.

A continuación, se presentará la tabla que contendrá los resultados descriptivos de los entrevistados. Las tablas están adjuntadas en el capítulo de anexos por su gran volumen de información y para una mejor lectura de los capítulos siguientes.

Tabla 2: Resultados del entrevistado

NOMBRE		
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Viñetas • Bocadillos • Color 	<p>1. Al respecto de las viñetas, los bocadillos y el color ¿Qué opina usted acerca de las formas en la que se está desarrollando el comic?</p> <p>Respuesta</p>
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Idea / Propósito • Estilo 	<p>2. Al respecto de la idea y el propósito ¿Qué opina usted acerca del contenido del comic?</p> <p>Respuesta</p>
Wiracocha (Prehispánico)	<ul style="list-style-type: none"> • Dualismo: Creador y destructor, Fuego agua 	<p>3. ¿Se puede evidenciar un carácter dual como “creador y destructor” en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Respuesta</p>
Wiracocha (Post-hispánico)	<ul style="list-style-type: none"> • Carácter solar 	<p>4. ¿Se puede evidenciar un carácter solar en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Respuesta</p>
Principios de la enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Conocido a lo desconocido • Simple a lo complejo 	<p>5. ¿Considera usted que el comic del Dios creador andino hace un buen uso de los principios de la enseñanza?</p> <p>Respuesta</p>

Elementos de la enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido interesante • Momento productivo • Ajustarse a los objetivos de la enseñanza 	6. ¿Están bien integrados los elementos de la enseñanza en el comic del Dios creador andino? Respuesta
Principios Psicológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de imágenes • Hacer Preguntas 	7. Con respecto a la utilización de imágenes ¿Existe un buen uso de los principios psicológicos en el cómic del Dios creador andino? Respuesta

Fuente: *Elaboración propia*

Véase anexo 8: Tablas de resultados descriptivos.

3.9. Aspectos éticos

Para este proyecto de investigación se ha hecho uso de los elementos éticos sujetadas por las normas APA brindado por la Universidad Cesar Vallejo, ya que todas las citas utilizadas durante el proceso de trabajo, se ha constatado con las fuentes originales pertenecientes a cada autor respetando su trabajo original.

Algunos aspectos éticos a tomar son:

Consentimiento: Se tomará en absoluta permiso a las personas participantes en este trabajo. Si desean que su nombre aparezca o mantenerlo en el anonimato.

Confidencialidad: la información se mantendrá de forma confidencial así haya dificultades en su recolección. Se hará público los problemas que haya ocurrido durante el proceso de la investigación.

Objetividad. La investigación se abordará de manera objetiva y no divulgar la información más relevante obtenida por el trabajo.

Los autores figurarán en este trabajo y no se cambiará sus posturas de sus temas. Para ello se tiene las normas APAs para su citación. De igual manera se tomará a los autores en las referencias bibliográficas.

En conclusión, el investigador se compromete a respetar los resultados confiables, así como el material dado por Universidad y la identidad de las personas que participan en este presente trabajo.

IV. RESULTADOS

En este capítulo se expondrá los resultados de los análisis descriptivos, valorativo e interpretativo, de modo que esto ayudará a una mejor comprensión de la información obtenida de los cuadros descriptivos.

Análisis descriptivos:

Los datos descriptivos que corresponden a esta sección, fueron migrados a la sección de *Anexo 8: Resultados descriptivos*. Esto es debido principalmente a la cantidad de información y saturación de los elementos para solo este capítulo. Por ello, se invita a revisar los resultados en anexos, para una lectura más tranquila.

Análisis valorativo:

En esta parte, el nivel de valoración será medido en porcentajes. De tal modo que 100% es el mejor resultado. Y escalaran de 5% en 5%. El promedio es Aritmético de modo que, si existe decimales, serán redondeados. De 0 – 30% es un valor de poca importancia, seguido de 30% - 50% es regularmente pertinente, luego de 50% - 70% es aceptablemente bueno y de 70% a 100%, es el valor más significativo para el trabajo. Cabe mencionar que se sacará un porcentaje de cada subcategoría y se promediará para la categoría. Luego se promediará los porcentajes de las categorías para sacar el valor general del entrevistado. A Continuación, se procederá a valorar a los participantes:

1. Juan Carlos Delgado

Con respecto a la forma, ciertamente menciono todos los indicadores, tanto la viñeta, los bocadillos y el color. Y por su rigurosidad se obtuvo una valoración del 100%. Cuando se le comento acerca del contenido del comic. Su respuesta fue concisa, reconoció tanto la idea como el propósito, las críticas fueron varias sin embargo podemos estar seguros de que opino correctamente. Su valoración es del 100%. se notó su vasta experiencia en el tema del comic, por lo que hacer un feedback resulta muy idóneo y necesario para mejorar el producto. Por ende, su opinión con respecto al comic tiene una valoración del 100%

Con respecto al Dios creador andino, en el tema de Wiracocha Prehispánico, su respuesta se ciñó más en la forma del comic. Por lo que su respuesta fue muy directa cuando se refirió al número de páginas, sin embargo, esto no lo hace alejado de la pregunta, ya que este si guarda relación con el contenido del comic. Por lo que su valoración es del 80%. Cuando se habla del carácter solar, también su respuesta fue directa a la forma del comic conocida como el color, esto guarda relación, ya que el color da la presencia directa con la realidad y el cual, su valoración es del 80%. Entonces, su valoración con respecto al dios creador andino es un 80%.

Con respecto a las estrategias de enseñanza, en el tema de los principios de la enseñanza, el entrevistado solo identifico el indicador de lo simple a lo complejo. Y pese a que visualizo de manera didáctica aun así le parecía entender, pese a que él también fue docente se le considera una valoración del 60%. Del mismo modo para identificar los elementos de la enseñanza su respuesta fue muy fría al especificar que todo lo anterior debe funcionar para que este bien. Como no se identificó los indicadores para la pregunta, su valoración fue del 30%. Al hablar sobre los principios psicológicos el entrevistado solo dio recomendaciones con respecto a la utilización de las imágenes, aunque está en lo correcto, no se fijó en si el comic generaba preguntas, por ende, su valoración fue del 50%. Entonces, cabe destacar que su valoración con respecto a las estrategias de enseñanzas fue de un 45%

En general, las opiniones del entrevistado Juan Carlos Delgado, en las tres categorías, tienen una valoración promedio del 75%.

2. Joaquín Ponce Vives

Con respecto al tema del cómic, en el apartado de la forma, cabe mencionar que el entrevistado identifico 2 elementos que son el bocadillo y el color. Y pese a que sus observaciones fueron bastantes buenas, no opino con respecto a las viñetas, por lo cual su valoración fue del 70%. Siguiendo con el apartado forma, su respuesta fue muy corta, sin embargo, afirmativa. Aunque se dejó llevar más por la veracidad del contenido por lo que no indago más al respecto. La valoración fue de

un 50%. Entonces, la valoración con respecto al tema del comic corresponde al 60% en promedio.

Con respecto al tema del Dios creador andino, en el apartado de Wiracocha Prehispánico, su respuesta fue un tanto corta, sin embargo, sí identifico el elemento creador y destructor de Wiracocha, aunque este le pareció que se llevó con humor la historia, significó un acierto a la intención. Por el cual, su valoración fue de 50%. Siguiendo con el elemento, el carácter solar, el entrevistado sí identificó que se presenta, aunque con recomendaciones. Por tal, su valoración fue de un 80%. En resumen, la valoración correspondiente al apartado Dios creador andino es del 65% en promedio.

Con respecto al tema de las estrategias de enseñanza, en el apartado de los principios de la enseñanza, sí logro responder a los elementos de conocido a lo desconocido y de lo simple a lo complejo. El entrevistado lo relaciono con los temas modernos y también evaluó con la forma del comic. Por ende, su valoración es del 60%. Siguiendo con el apartado de los elementos de la enseñanza, sí tuvo buena respuesta, sin embargo, no menciono el elemento de historia interesante. Por el cual su valoración corresponde al 70%. Siguiendo con el apartado principios psicológicos, el entrevistado si identifico los elementos de la utilización de imágenes y hacer preguntas. Se valió de la transmedia para justificar su respuesta, y, por ende, su opinión resulto ser muy interesante. Entonces, su valoración corresponde al 100%. En resumen, la valoración correspondiente a la opinión sobre el apartado, Principios de la enseñanza, corresponde a un 80% en promedio.

En general, las opiniones del entrevistado *Joaquín Ponce Vives*, en las tres categorías, tienen una valoración promedio del 70% en promedio.

3. *Ricardo Lazo Ruiz*

Con respecto al tema del cómic, en el apartado de la forma, el comentario del entrevistado fue bastante completa, respondiendo los elementos viñetas, bocadillos y el color. Cabe mencionar que el entrevistado siempre está haciendo tiras cómicas, por lo que logro dar muchas recomendaciones con respecto a la forma del comic, su valoración corresponde al 100%. Siguiendo con el apartado, el

contenido, la idea le pareció bastante clara y aunque su respuesta fue bastante corta, dio a entender que no había alguna observación al respecto del comic. Por ende, su valoración es del 100%. En resumen, la valoración para el tema, comic, es del 100% en promedio

Con respecto al tema del Dios creador andino, en el apartado de Wiracocha Prehispánico el entrevistado logro identificar perfectamente el elemento creador y destructor, menciona al panteísmo como un concepto muy relacionado a la característica del dios Wiracocha, por ende, su valoración corresponde a un 100%. Siguiendo con el apartado Wiracocha post hispánico, el entrevistado entendió al dios Wiracocha tiene muchas interpretaciones, y una de ellas es el elemento solar. Por el cual, su valoración fue del 100%. En consecuencia, la valoración para el tema dios creador andino corresponde al 100%

Con respecto al tema de las estrategias de enseñanza, en el apartado de los principios de la enseñanza, el entrevistado señalo el elemento de simple a lo complejo de una manera muy acertada y con referente a conocido a lo desconocido, simplemente no encontró opinión alguna. Por tal, su valoración es de un 70%. Siguiendo con el apartado elementos de la enseñanza el entrevistado pese a que admitió que no conocía sobre los temas de la enseñanza, afirmo que existen ciertos estándares que exige el ministerio de educación, por lo cual fue muy acertado para comprender los objetivos de la enseñanza. El resto de elementos fueron respondidos de una parcial, por lo que la valoración respectiva fue de un 80%. Seguido por el apartado principios psicológicos, se reconoció que el comic, sí genera preguntas, por la historia y por los temas modernos que tiene, aunque no menciona la utilización de las imágenes se explayo bastante en que el comic si cumplía con la enseñanza. La valoración para este apartado es del 65%. En resumen, la valoración para el tema estrategias de enseñanza es del 70%.

En general, las opiniones del entrevistado *Ricardo Lazo Ruiz*, en las tres categorías, tienen una valoración promedio del 90% en promedio.

4. *Prof. César Augusto Lavado Olortegui*

Con respecto al tema del cómic, en el apartado de la forma, el entrevistado no identificó los elementos de las viñetas y los bocadillos, pero sí el color. Debido principalmente a su desconocimiento por el tema del comic. Pero cabe mencionar, que veía el producto de una forma bastante estructurada. Por el cual, su valoración sería del 50%. Siguiendo con el apartado el contenido, Cesar identificó los elementos de la idea y el propósito. Consideraba que el material era significativo y poseía realismo, por ende, su valoración es del 100%. Entonces la valoración que corresponde con respecto al tema del comic es del 75%

Con respecto al tema del Dios creador andino, en el apartado de Wiracocha Prehispánico, el entrevistado se explayó bastante en el tema, debido a sus conocimientos en los temas de historia, remontándose a las otras culturas que hablan de Wiracocha. En consecuencia, se lo logró identificar el elemento creador y destructor, por tal, su valoración es del 100%. En cuanto al elemento el carácter solar, también se logró una respuesta bastante confiable al basarse en la historia del Perú antiguo, por el cual su valoración es del 100%. En consecuencia, la valoración que corresponde al tema Dios creador andino es del 100%

Con respecto al tema de las estrategias de enseñanza, en el apartado de los principios de la enseñanza, el participante logró identificar los elementos de lo conocido a lo desconocido y de lo simple a lo complejo, además que confirmó que a los niños de 5to y 6to si se les enseña dichos temas. Por cual, la valoración es de un 100%. En cuanto al apartado, elementos de la enseñanza, el entrevistado dio una respuesta bastante acertada con respecto a los tres elementos que compone la pregunta. Por lo cual su valoración es del 100%. En el apartado principios psicológicos, el entrevistado reconoció que el comic genera preguntas, sin embargo, no distingue bien la utilización de imágenes ya que lo relaciono con la parte psicológica en el comportamiento. Por ende, la valorización corresponde a un 60%. En resumen, la valoración para el tema de estrategias de enseñanza es del 80%.

En general, la opinión del entrevistado *Prof. César Augusto Lavado Olortegui*, en las tres categorías, tuvieron una valoración promedio del 85% en promedio.

5. *Prof. Jesús Renzo Cabrera Marín*

Con respecto al tema del cómic, en el apartado de la forma, el entrevistado pese a que es profesor de primaria, identificó a las viñetas, los bocadillos y el color. Y dio buenas sugerencias para la mejora del comic, por el cual su valoración es del 100%. En cuanto al apartado contenido, logró identificar el propósito y la idea, tal fue su opinión que sugirió dar un mayor desarrollo en historia y en páginas. Por ende, su valoración corresponde al 100%. En consecuencia, la valorización para este apartado es del 100%.

Con respecto al tema del Dios creador andino, en el apartado de Wiracocha Prehispánico, el entrevistado dio recomendaciones con los elementos creador y destructor, ya que era muy rápido. Se nota cuando el Prof. Jesús se explaya bastante en el tema de los valores y esto precisamente porque él es un docente con mucha experiencia, su valoración es del 100%. En cuanto al elemento, carácter solar, de Wiracocha Post-hispánico. dio una respuesta corta, ya que tenía que ver con el color. Su valoración fue del 80%. En resumen, la valoración para el apartado Dios creador andino es del 90%.

Con respecto al tema de las estrategias de enseñanza, en el apartado de los principios de la enseñanza, el entrevistado comento asombrado que había cosas que no llegaba a imaginárselo gráficamente, en ese sentido destaco lo bien que cumplen los elementos de lo conocido a lo desconocido y de lo simple a lo complejo. Razón por el cual su valoración es del 100%. En cuanto a los elementos de la enseñanza, logro identificar los elementos correspondientes a la pregunta y dio sugerencias con respecto a una mayor referencia andina al contexto y destacando los valores en la historia. Su valoración es de un 100%. En cuanto a los principios psicológicos, reconoció que el comic genera muchas preguntas, pero no comento sobre la utilización de imágenes. Su valoración corresponde al 50%. En resumen, la valoración que corresponde al apartado estrategias de enseñanza es del 85%

En general, la opinión del entrevistado Prof. *Jesús Renzo Cabrera Marín*, en las tres categorías, tuvieron una valoración promedio del 95% en promedio.

6. *Oscar Ernesto Barriga Bernedo*

Con respecto al tema del cómic, en el apartado de la forma, el entrevistado se disparó a encontrar muchas observaciones como queriendo resumir la entrevista a solo una pregunta, sin embargo, pese a que él es escritor guionista se nota su experiencia en el comic. Ha trabajado con muy buenos ilustradores del comic, sin embargo, se limitó a juzgar más la portada. Por ello los elementos de los elementos viñetas y color fueron apenas tocadas, a diferencia de bocadillos que si lo analizó más. Su valoración para este apartado es del 50%. En cuanto al apartado del contenido, su comentario fue muy directo al decir que la idea era muy comercial, él solo se sentía atraído por la app y a decir que el propósito es válido. Por ende, su valorización es del 50%. En resumen, la valoración para el tema del comic es de 50%

Con respecto al tema del Dios creador andino, en el apartado de Wiracocha Prehispánico, Oscar solo afirmo que sí se entiende el elemento creador y destructor, e hizo una comparación con otras obras que existía ese mismo elemento. Por tal razón su valoración es del 70%. En cuanto al apartado de Wiracocha post-hispánico, el entrevistado estaba en desacuerdo con la relación del carácter solar en Wiracocha, ya que, según sus conocimientos de historia, el sol está presente como el dios creador, en muy pocas culturas. Su respuesta fue concreta, pero no opino con respecto a la pieza. Por lo ende, su valoración es del 60%. En consecuencia, la valoración para el apartado Dios creador andino es del 65%.

Con respecto al tema de las estrategias de enseñanza, en el apartado de los principios de la enseñanza, el entrevistado menciona que el material no es muy complejo, y que lo desconocido, son los personajes. Luego empezó a compararlo con animes que los niños miran hoy en día. Pese a que no estaba viendo el lado didáctico se puso a hablar sobre el problema de la comprensión lectora. Dado a su respuesta alejado del propósito del comic, su valoración es del 30%. En cuanto a los elementos de la enseñanza, el participante fue muy claro con los objetivos de la enseñanza e historia interesante, y un poco alejado el establece un momento productivo. Por ello, su valoración fue de 65%. En cuanto a los principios psicológicos, solo enmarco que el comic genera preguntas, y luego procedió a

hacer un resumen general de lo que le falta al comic. Por lo tanto, su valoración es del 65%. La valoración para este apartado constituye al 55% en promedio.

En general, la opinión del entrevistado *Oscar Ernesto Barriga Bernedo*, en las tres categorías, tuvieron una valoración promedio del 60% en promedio.

7. *César Arturo Santivañez Tirado*

Con respecto al tema del cómic, en el apartado de la forma, el entrevistado logra hacer un análisis muy acertado de los elementos, tanto las viñetas los bocadillos y el color. Se noto su vasta experiencia en los comics, pese a que él es guionista escritor. Por ello su valoración fue del 100%. En cuanto al apartado del contenido, hizo un muy buen análisis de la idea y del propósito, además de recomendar más corporalidad a los personajes, menciona que pasa de la sorpresa a la calma muy rápido. su valoración para este apartado es del 100%. En resumen, la valoración para el tema del comic fue del 100%

Con respecto al tema del Dios creador andino, en el apartado de Wiracocha Prehispánico, fue tal su conocimiento que incluso ilustra algunos ejemplos de cuando el hacía comics, presentando así al dios Pachacamac de su autoría en la "*La Chola Power*". E hizo una semejanza indicando los elementos duales como son el creador y destructor en Wiracocha. Por tal motivo, su valoración fue del 100%. En cuanto al carácter solar logro identificar muy bien dicho elemento presente en el comic, además de sugerir un juego de ángulos de cámara para cada vez que aparezca el dios Wiracocha, luzca imponente. Por ende, su valoración corresponde al 100%. En consecuencia, la valoración para el tema del Dios creador andino fue del 100%

Con respecto al tema de las estrategias de enseñanza, en el apartado de los principios de la enseñanza, el entrevistado logra identificar los elementos. Incluso lo mira de una manera narrativa cuando se habla de lo conocido a lo desconocido y por el lado de simple a lo complejo, distingue que el solo hecho de hablar de mitología andino ya es un tema muy complejo. Por ende, su valoración corresponde al 100%. En cuanto a los elementos de la enseñanza, distinguió que sí sería funcional en los momentos productivos, incluso podría ir preguntas para evaluar.

La historia le pareció muy interesante que incluso sugirió un reencuentro entre Wiracocha y los jóvenes protagonistas para tener un choque cultural. Por ello, su valoración corresponde al 100%. En cuanto a los principios psicológicos, César identificó los elementos y estuvo muy de acuerdo que el comic genera preguntas, sobre todo en el aspecto de ¿Qué historias tienen más estos cronistas para que nos cuente? Así mismo la utilización de la app fue muy buena opción en cuanto a la utilización de imágenes, ya que el libro mágico, quedo en la antigüedad. La valoración que corresponde es de un 100%. Y, en consecuencia, la valoración del tema estrategias de enseñanza fue de un 100%.

En general, la opinión del entrevistado *César Arturo Santivañez Tirado*, en las tres categorías, tuvo una valoración al 100%.

Análisis interpretativo:

En esta parte se realizará una contrastación de la información obtenida en los cuadros descriptivos. De esta forma se logrará un mayor entendimiento de las opiniones de los participantes. Es importante este proceso porque nos permitirá identificar las ideas que son semejantes, diferencias y ausentes de sus comentarios con respecto a este trabajo. Para medir el nivel de aceptación del comic se utilizará la escala del 1 al 7. Ya que se refiere a la cantidad de participantes.

1. Categoría cómic:

Con respecto al tema del cómic, en el apartado de la forma, las viñetas son el primer elemento a evaluar y por ello, Juan Carlos y Jesús Cabrera coinciden que debe haber una orden en las viñetas, ya que en algunas no se distinguen el orden de secuencia. Cesar Lavado, Ricardo Iazo y Cesar Santivañez les parecieron bastante estructurado, aunque el primero sugirió un poco más de dinamismo con las formas de la viñeta. Oscar Barriga mencionó que el personaje de Garcilaso aparecía muy de repente, por lo que se deduce la sugerencia de más viñetas para su aparición. Joaquín Ponce no menciona al respecto. En general, 5/7 entrevistados hablaron de las viñetas y fue un 5/7 la aceptación de esta.

Al respecto de los bocadillos, Juan Carlos, Ricardo Iazo y Jesús Cabrera coinciden que debe haber una orden en los bocadillos, ya que encontraron un desorden de lectura en ciertas escenas. La jerarquía en los bocadillos y los conectores de globos, fueron algunas de sus sugerencias. Joaquín Ponce sugirió márgenes en los bocadillos, ya que los textos estaban muy pegados a los bordes del globo. Oscar Barriga cree que hay muchos tipos de bocadillos. Cesar Santivañez le parece perfecto la técnica del globo en off y Cesar Lavado no lo menciona. En general, 6/7 entrevistados hablaron de los bocadillos y fue un 6/7 la aceptación de esta.

Sobre el color, Ricardo Iazo y Cesar Santivañez dijeron que estaban bien el color y encontraban agradable la portada. Joaquín Ponce también le pareció bien, pero encontró muy gris el tono de piel de los personajes en la portada y Cesar Lavado dijo que quizá un buen matiz de fondo sería ideal, sin embargo, lo consideran muy bien. Por el contrario, Juan Delgado y Jesús Cabrera no evaluaron la portada en general, sino el contenido del comic. Por el cual solo se limitaron a decir que el comic debía ser a color. Y sobre Oscar Barriga, no se consiguió una respuesta en concreto, debido a la crítica enfocada en la composición y diseño de la portada en general, por el que se tomó mucho tiempo. En general, 6/7 entrevistados hablaron del color y fue un 4/7 la aceptación de esta.

El puntaje final entre los tres elementos fue un 6/7.

Siguiendo con el apartado del contenido, al respecto de la idea, Juan Delgado y Jesús Cabrera coinciden en que le falta algunos detalles a la idea. Mucha introducción y más credibilidad, así como dar mejor detalle a la continuación y mayor desarrollo de la nueva civilización, ya que terminó muy pronto. Cesar Lavado, por el contrario, mencionó que la idea era muy creíble y tenía realismo. Tanto para Joaquín Ponce, Ricardo Iazo, Cesar Santivañez y Oscar Barriga notaron la idea muy clara y el propósito de esta. Este último mencionó que era una idea bastante comercial y funcional. En general, 7/7 entrevistados hablaron de los bocadillos y fue un 5/7 la aceptación de esta.

Sobre el estilo, Juan Delgado, Joaquín Ponce y Ricardo Iazo entiende el estilo manga sin embargo sugieren ver más referencias infantiles para mejorar el estilo. Oscar Barriga y Cesar Santivañez también sugieren algunas mejoras, el primero menciona que se puede optar por un estilo Chibi y el segundo que le dé más corporalidad a los personajes (ángulos de cámara y poses). Para Cesar Lavado y Jesús Cabrera, no opinaron al respecto, quizá porque no son muy expertos en la materia. En general, 5/7 entrevistados hablaron de los bocadillos y fue un 5/7 la aceptación de esta.

El puntaje final entre los dos elementos fue un 6/7.

2. Categoría Dios creador andino:

Con respecto al tema del Dios creador andino, en el apartado de Wiracocha Prehispánico, se preguntó por el elemento creador y destructor, por el cual, los 7 entrevistados coincidieron que si está presente la cualidad. Sin embargo, Juan Delgado y Jesús Cabrera, les parecía muy rápido la secuencia, por lo que sugirieron mayor número de páginas. Para Joaquín Ponce le pareció un poco cómico, mientras que Ricardo Iazo sustentaba al dios como panteísta. Cesar Lavado comparaba los hechos con Tiahuanaco. Oscar Barriga comparo al comic con la obra "Isis sin Velo". Cesar Santivañez sugirió dar un diseño ambivalente al personaje o aplicando el bicolor, luego hizo una comparación con su personaje de Pachacamac en "La Chola Power". En general, 7/7 entrevistados hablaron de la dualidad y fue un 7/7 la aceptación de esta.

En el apartado de Wiracocha Post-hispánico, el carácter solar fue uno de los elementos de las preguntas. Por el cual, 4/7 entrevistados mencionaron que sí está presente, pero el color ayudaría a definirlo mejor. Estos fueron, Juan Delgado, Joaquín Ponce, Ricardo Iazo y Jesús Cabrera. 2/7 les parecía que si se manifestaba debido al diseño del personaje; la vestimenta y el centro. Estos fueron, Cesar Lavado y Cesar Santivañez. Con Oscar Barriga no se obtuvo una respuesta en concreta, ya que no le parecía correcto la información. Él no consideraba a Wiracocha como el dios del sol. En general, 7/7 entrevistados hablaron del carácter solar y fue un 6/7 la aceptación de esta.

El puntaje final entre los dos elementos fue un 6/7.

3. Categoría Estrategias de enseñanza:

Con respecto al tema de las estrategias de enseñanza, en el apartado de los principios de la enseñanza, se evaluó primero el elemento, de lo conocido a lo desconocido. Por el cual, Cesar Lavado y Jesús Cabrera, consideran que sí cumple, porque en 5to se da la noción sobre el tema de Wiracocha y en 6to se estudia más, por lo que sí existe conocimientos previos. Ricardo Iazo y Cesar Santivañez lo explican de una forma narrativa. Mientras que a uno le parece que hay como dos mini historias que se conectan; el otro afirma que, el personaje principal es el lector y empezará a descubrir lo desconocido. Oscar Barriga habla desde un contexto nacional en la que quizá muy pocos estudiantes sepan del tema, pero al menos conocen a Wiracocha. Joaquín Ponce considera que sí se presenta, ya que hay uso de temas modernos como lo es, el celular, y los niños de ahora los usan con regularidad. Y Juan Delgado no menciona detalle alguno. En general, 6/7 entrevistados hablaron de lo conocido a lo desconocido y fue un 6/7 la aceptación de esta.

Al hablar de lo simple a lo complejo, 3/4 entrevistados no les quedó claro la idea. A Juan Delgado le parecía, en un análisis visual, que iba de lo complejo a lo simple, y analizándolo de forma didáctica faltaría implementar más imágenes para explicar el concepto de comunidad y gobierno. Oscar Barriga lo comparo con animés como Dragonball y Naruto, que resultan ser mucho más complejos en contenido, y que lo miran los niños. A lo que el cómic de Wiracocha, no sería complejo por ese lado. Joaquín Ponce no estaba muy seguro de su complejidad, por lo que sugirió su prueba en el público objetivo, los niños.

4/7 entrevistados dijeron que sí cumple el principio. Tanto Cesar Lavado como Jesús Cabrera consideraron que hay sencillez, y también un nivel de complejidad que incluso en los grados 5 y 6to no se han visto, pero que no sugiere limitarse por eso, ya que es un gran implemento. Para Ricardo Iazo y Cesar Santivañez notaron que existía un nivel de complejidad muy bien llevada. Temas como el panteísmo y la filosofía andina fueron llevados a cabo de forma implícita.

En general, 7/7 entrevistados hablaron de lo simple a lo complejo y fue un 4/7 la aceptación de esta.

El puntaje final entre los dos elementos fue un 5/7.

Siguiendo con el apartado, Elementos de la enseñanza. 6/7 entrevistados consideraron que el comic poseía un contenido interesante. A Oscar Barriga solo le parecía interesante el tema de la app y Juan Delgado solo menciona que todo lo que ya se ha visto anteriormente, mejoraría en los 3 elementos.

5/7 entrevistados consideraron que el comic se puede dar en un momento productivo. Joaquín Ponce, Cesar Lavado, Jesús Cabrera y Cesar Santivañez considera que existiría una buena relación entre alumno y maestro al ahondar en el tema. Y esto se ve reflejado en el comic también. Los personajes ejemplifican una situación en el Aula, un momento productivo; y si realizaran cuestionarios a los niños, lo responderían si han leído el comic. Ricardo Iazo dice que el comic de Wiracocha es un buen material didáctico y puede ser usado por profesores e incluso por el ministerio de educación.

6/7 entrevistados afirmaron que el comic sí cumple con los objetivos de la enseñanza. Joaquín Ponce considera que el comic es una puerta al aula. Ricardo Iazo menciona que sí cumple con los estándares del ministerio de educación. Jesús Cabrera, Oscar Barriga, Cesar Lavado y Cesar Santivañez, consideran que sí cumple con los objetivos de la enseñanza, por los mismos dichos, en la capacidad de establecer un momento productivo entre profesor y alumno.

El puntaje final entre los dos elementos fue un 6/7.

Siguiendo con los Principios psicológicos, al respecto la sobre la utilización de las imágenes, los 7 entrevistados dieron posturas distintas al respecto. Juan Delgado y Oscar Barriga Cesar dijeron que mejore los dibujos buscando referencias más infantiles o que generen mayor impacto o magia. Joaquín Ponce dijo que una ficha con personajes daría un mayor interés en los niños de querer conocerlos. Jesús Cabrera y Santivañez les parece muy bueno como los personajes empiezan a contar mediante la app. Este último menciona que el libro mágico ya es un tema

desfasado, ahora es la tecnología. Cesar Lavado dijo que el niño lo aceptara de la mejor manera. Ricardo lazo menciona que es un respiro a las letras. En general, 7/7 entrevistados hablaron de la utilización de las imágenes y fue un 5/7 la aceptación de esta.

Sobre si el comic genera preguntas, los 6/7 entrevistados mencionaron que sí generan preguntas en los niños. Joaquín Ponce, Ricardo lazo y Cesar Santivañez afirman que el producto se puede llevar a un ámbito transmedia en la cual los niños puedan interactuar con los personajes que responderán sus preguntas. Cesar Lavado y Jesús Cabrera mencionan que el comic desde el primer momento genera preguntas, hasta el momento que termina, por lo que el niño tendrá la curiosidad de querer saber más. Oscar Barriga también dijo que sí, pero no abordó más el tema. Y por último Juan Delgado no menciona algo al respecto, solo que es importante conocer nuestra historia. 5/7 fue la aceptación de este último elemento.

El puntaje final para este aspecto fue un 6/7.

V. DISCUSIÓN

El presente trabajo ha tenido resultados satisfactorios en el tema del comic y la enseñanza tal es el caso del comic, en el apartado de las formas, donde se notó que 6 de 7 entrevistados dieron buena aceptación al producto. Y en esta ocasión, presento al autor Lavado (2019) quien obtuvo resultados parecidos con este trabajo. Ya que en su comic sobre “El gobierno de Echenique” como herramienta para la comprensión lectora, afirma que, su trabajo tuvo muy buenos resultados en los elementos visuales. Sus cinco participantes arrojaron muy buenas críticas, ya que la función didáctica que tenía su comic permitiría a los niños tener una mayor atención en los temas de historia y por ende ayudaría a la mejora de la comprensión lectora, concluyendo que el comic es una buena estrategia en el aprendizaje. Esta teoría esta respalda por Bedoya (1989) quien nos afirma que la historieta facilita la capacidad analítica del lector, por medio de sus elementos, el globo y la viñeta, entre otros (p.56). También se puede mencionar a De Laguna (2020) que, en su narrativa grafica de Le Corbusier, se podido ver como utilizan los elementos del comic para dar forma a la historia, mientras el autor hace análisis del personaje protagonista.

El contenido de este comic tuvo muy buena acogida, ya que 6 de 7 entrevistados les pareció muy buena la idea y el propósito de la historia. ya que, gracias a este comic, se logrará que el estudiante muestre interés en el tema. Algo parecido nos menciona Palacios, N (2020) quien afirma que, en su tesis busco aplicar la historieta como estrategia pedagógica para educación inicial, y obtuvo buenos resultados ya que en la parte categórica narrativa y visual, obtuvo que el comic si favorece el propósito de generar un ambiente comunicativo y la idea de establecer la convivencia escolar. Por lo que concluyo que el comic ayuda a los niños a desarrollar mejor su inteligencia emocional e interpersonal, así como la creatividad y el interés. Esta teoría esta respalda por Orihuela (2002) quien propone que el comic debe estar en las bibliotecas. Y afirma que el atractivo del comic es la creatividad del contenido. Muchos estudiantes demuestran un especial gusto por la fantasía y la ciencia ficción en el ocio, sin embargo, si este es llevado al campo educativo, puede favorecer el aprendizaje y la lectura (p. 60 – 61).

En el ámbito temático, mientras que este comic hablaba sobre el dios Wiracocha, por la cual los 7 participantes le dieron importancia al tema, a Lavado (2019) habla sobre Echenique y por ende llegamos a la conclusión de que, a pesar de son temas distintos, nos dimos cuenta de que el comic ayuda en gran medida a la comprensión de ciertos temas que resultan ser complicados en el colegio, tales como la religión inca e historia del Perú republicano. En el caso de este trabajo se dirigió a primaria, mientras que en el caso de Lavado (2019) fue a secundaria. También está el caso de Trigueros & Bañuls (2019) quien en su artículo “El comic como recurso didáctico interdisciplinar” dio a entender que, en la biblioteca escolar de una institución, no existía muchas historietas y libros ilustrado. por tal motivo su proyecto incentivó a la implementación de los comics para la enseñanza de los estudiantes de 12 a 18 años. Por lo que hizo un trabajo de enfoque mixto. De su población de 32 estudiantes obtuvo resultados positivos y concluyó que los alumnos aprendieron de muchos temas complicados de manera más sencilla, además de incentivar el hábito lector. Este autor cumplió con los objetivos de este presente trabajo y con el de Lavado (2019) a la par.

El comic tuvo el objetivo de ser usado como estrategias de la enseñanza, por eso en el apartado de sus principios, fueron 5 de 7 entrevistados que concluyeron que el comic si cumple con la función de enseñar a los alumnos desde temas conocidos a lo desconocido e ir de lo simple a lo más complejo. Tal es caso del autor Poveda (2016) que, en su tesis, utilizo el comic como estrategia didáctica para enseñar el tema del pleistoceno en Nemocón. Ya que la institución educativa en la que aplicaría su trabajo, los estudiantes no conocían dicho tema. Por lo tanto, su trabajo le sirvió para que los estudiantes tengan un mayor conocimiento del tema. Partiendo desde lo que ya sabían y midiendo su nivel de complejidad, concluyo que su implementación del comic como estrategia didáctica generó el interés en los estudiantes por querer saber más. Además, Adnan et al (2019) nos afirma que Cuando los estudiantes se enfrentan al aprendizaje de contenidos abstractos, es un desafío para muchos educadores, el crear una enseñanza significativa y las oportunidades para el aprendizaje (p. 131). Por eso, en su artículo científico busco la implementación del comic STEM, que es una modalidad del comic que implementa la ciencia y matemáticas como temas. Y resulto que, los cómics se pueden utilizar para establecer un contexto afectivo e interés por las

teorías de enseñar y aprender, y animar a los estudiantes para continuar reflexionando y pensando críticamente sobre las mejores prácticas para el aprendizaje y la participación. Una mayor sensación de disfrute en la clase y el aprecio por los profesores que utilizan humores en el aula, fue lo que se encontró en los estudios experimentales.

Seguido de los elementos de la enseñanza, 6 de 7 entrevistados habían concretado que el comic actúa de manera muy acertada en los momentos productivos, ya que el alumno podrá utilizarlo en el aula, y junto a Tenesaca (2019), estamos de acuerdo que el comic cumple con los objetivos de la enseñanza. ya que su tesis busco implementar un manual basado en el comic y logro aplicarla en la institución educativa Velasco Ibarra, mediante la opinión de sus expertos. Por lo cual le resulto que el comic sí incentiva al momento de leer en clases, y establece el mejor momento productivo en el aula. Por lo tanto, concluyó que los estudiantes demostrarían más interés en la lectura. otros autores que apoyan la teoría son, Paré & Soto-Pallarés (2017), quienes mencionan en su artículo, “El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria”, que las ventajas del comic en la educación son numerosas. Y que funcionan bastante bien en los alumnos de primaria por su carácter lúdico (p.138). Según el autor pese a que el comic goza de un éxito comercial, también es muy aprovechado en el incentivo a la lectura.

En esta tesis, se habló que el comic cumplía con los principios psicológicos ya que 6 de 7 entrevistados pudieron confirmar el buen uso de la utilización de las imágenes, así como Palacios y Plazas (2019) puede confirmarnos también. Su tesis busco fortalecer el proceso de aprendizaje en la clase de Science, y motivó a sus estudiantes a aprender el idioma inglés, mediante el uso de utilización de imágenes. Como resultado favoreció mucho el trabajo en equipo en un tema que genera muchas preguntas. Así también, Adnan et al (2019) está de acuerdo al respecto, ya que su trabajo sobre la implementación del comic STEM, concluyó que su proyecto destacó, sobre cómo utilizar cómics para ilustrar la educación psicológica conceptos y promover el aprendizaje de los estudiantes. Porque Las ilustraciones y situaciones chistosas son a menudo asociado con emociones positivas, los educadores han reconocido los efectos beneficiosos de tales temas.

Otros teóricos como, Kennedy, Thomsen, & Trabold (2015) afirman que, en el comic, sigue habiendo una brecha persistente entre el uso de textos gráficos para la interpretación, o como un medio para comprender algo más (consumir) y componer textos gráficos (producir). Y ahora, Los profesores de composición y los libros de texto se están desarrollando más multimodales y las asignaciones visuales, las prácticas pedagógicas basadas en la producción son más lentas para emerger, o se centran demasiado en lo que, Diana George describe como los usos tradicionales de los elementos visuales, como "análisis de imágenes, imagen como indicador o imagen como lenguaje tonto" (32). (p.184). Por ende, el trabajo de elaboración de un comic participa de una manera multimodal, ya que se sustenta en diferentes plataformas educativas. Y este, puede abarcar varios aspectos en la enseñanza como el aprender de lo conocido a lo desconocido, el principio psicológico de la enseñanza basado en el uso de imágenes, que generan preguntas y los momentos productivos entre el alumno y el profesor.

Por otra parte, Wiegerová & Navrátilová (2017), en su proyecto "No tengamos miedo de los cómics (investigando las posibilidades de uso de los cómics conceptuales en la enseñanza del estudio de la naturaleza en el jardín de infancia) centrado en el análisis y la reflexión sobre el trabajo con cómics, presenta los resultados de un proyecto de un año de duración de estudiantes del programa de maestría en formación de maestros de preescolar. Afirmó que, los cómics son una estrategia pedagógica moderna, que comienza a ganar popularidad en la enseñanza del estudio de la naturaleza. Y se utiliza en la enseñanza orientada a la investigación, que desarrolla el concepto psico didáctico de la enseñanza. Su estudio presentó los denominados cómics conceptuales, que ayudan a niños en edad preescolar analfabetos a comprender ciertos fenómenos naturales. El estudio incluyó también observaciones de la percepción cambiante de los niños, y también mapeo didáctico de posibles métodos. Por último, concluyó a manera de recomendación hacia los maestros, para que la metodología sea efectiva, sobre ser competente en el área de gestión y organización de las ideas y conceptos que estimulen y apoyen el proceso creativo. El presente trabajo está de acuerdo con la metodología y pese a que su proyecto de la autora está basado en educación inicial, estos factores creativos pueden ser estimulados a corta edad y obtener buenos resultados a la larga.

También está el trabajo de Silva, Santos, & Bispo (2017) que, en su trabajo “Los cómics como estrategia de enseñanza en el aprendizaje de estudiantes en un programa de pregrado en gestión”, tuvo de propósito, evaluar el uso del cómic como estrategia de enseñanza activa en el aprendizaje de los estudiantes de una carrera de administración. El artículo tuvo como propuesta, un aporte teórico-práctico a la educación en gestión, ya que describe los pasos para el uso de una estrategia que involucra el uso del cómic como herramienta didáctica por parte del profesor en el aula, y también promueve las reflexiones del investigador sobre estrategias de enseñanza innovadoras para la educación en gestión en Brasil. Su enfoque fue cualitativo y su método investigación acción, al igual que esta tesis. Los resultados obtenidos de su trabajo indicaron que el uso de la presentación de cómics como estrategia de enseñanza puede mejorar el desarrollo de competencias, ayudar al desarrollo de la innovación y la flexibilidad, y también contribuir a reducir la brecha entre la teoría y la práctica. Además, puede ayudar a los estudiantes a desarrollar un sentido crítico, ayudar a establecer relaciones entre eventos y situaciones de gestión, y fomentar el intercambio de experiencias, ayudando en la toma de decisiones y permitiendo a los estudiantes para representar una situación profesional basada en preceptos teóricos. También contribuye al desarrollo de la práctica reflexiva en el entorno de aprendizaje y, en particular, promueve el desarrollo de creatividad, algo que observaron a lo largo de la implementación de la estrategia. Finalmente, sus resultados son tan acertados como este trabajo de tesis, y por el cual Lavado (2019) también estaría de acuerdo.

VI. CONCLUSIONES

En conclusión, en base a la investigación realizada, y en base a los resultados de los análisis interpretativo y valorativo, se puede responder al objetivo general del trabajo. Esto responde a que el comic del Dios creador andino, sí puede ser utilizado como estrategia de enseñanza en los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.

Con respecto a los objetivos específicos, se concluyó, con respecto a las formas del cómic sobre el dios creador andino, sí pueden ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.

También se pudo Determinar que el contenido del cómic sobre el dios creador andino, sí puede ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.

Además, el cómic sobre el dios creador andino, sí cumple con los principios de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.

También se pudo comprobar que, el cómic sobre el dios creador andino, sí utiliza los elementos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.

Finalmente, el cómic sobre el dios creador andino, sí utiliza los principios psicológicos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021.

VII. RECOMENDACIONES

Se ha identificado ciertos detalles en todo el proceso de investigación. Algunos de ellos hicieron complicado el trabajo, pero fueron llevaderas. Por las cual se procederá a mencionar algunas.

Quizá este sea el factor principal y que más efecto tuvo en estos detalles. Se trata de la coyuntura internacional, la pandemia del Covid-19. Pese a que actualmente a mediados del 2021, ya se ha dado a conocer la vacuna, aún hay mucha precaución con respecto al contagio. Esto implica distanciamiento y en el mejor de los casos ejercer el teletrabajo. Por lo que principalmente afecta al método cualitativo de esta investigación, limitando la exploración, que es la herramienta por excelencia para este enfoque.

Entonces ante la problemática presentada, se sugiere para la selección de los participantes, que fue a distancia, tener paciencia al obtener una respuesta, ya que los mensajes o mails, pueden ser respondidos muy tarde o ser olvidados en el peor de los casos. Y por supuesto tener mucho tiempo de anticipación para tratar con ellos y llegar a un acuerdo.

Ahora, una vez obtenida la muestra, los participantes serán sometidos a entrevista, por lo que se sugiere no olvidar grabar la videoconferencia, ya que es el único registro que se tendrá para el análisis. También motivar al entrevistado a que muestre su cámara por webcam, en caso haya creído que telefónicamente sería suficiente. En todo caso, quizá sea necesario especificarlo en los detalles de la cita. Una vez más apelar a la paciencia.

Por último, si deseas evaluar la pieza grafica de la investigación, debido a esta coyuntura, solo se podrá acceder a las autoridades de las instituciones de forma virtual, de modo que se recomienda subir la pieza a la nube para que la mayor cantidad de estudiantes puedan visualizarlo. Quizá en esta parte debas optar por un cuestionario y realizar un análisis cuantitativo, ya que el acercamiento a estudiantes de colegio sea un tema delicado por ahora.

REFERENCIAS

- Adnan, M., Abdullah, J., Ibharim, L., Hoe, T., Janan, D., Abdullah, N., Idris, N., Wahab, A., Othman, A., Hashim, M., Said, N., Adnan, R., Yahaya, S., Amin, N., Noh, M., Sufa'at, N., Abdullah, R., Yusof, Y., Reduaan, Z., ... Baharudin, N. (2019). Expanding Opportunities for Science, Technology, Engineering and Mathematics Subjects Teaching and Learning: Connecting through Comics. *The Malaysian journal of medical sciences: MJMS*, 26(4), 127–133. Retrieved from <https://doi.org/10.21315/mjms2019.26.4.15>
- Amado, C. (2018). *La historieta como estrategia para explicar la causalidad histórica*. Pontificia Universidad Católica del Perú. [tesis de segunda especialidad, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio Institucional PUCP. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/13687>
- Bedoya, M., y Egaña, E. (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: Revista Pedagógica*, (5), 53–66. UVaDOC - Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/8714>
- Benítez, G. (2007). El proceso de enseñanza–aprendizaje el acto didáctico. *NTIC, Interacción y aprendizaje en la universidad*. Recuperado de <https://www.kimerius.es/app/download/5793777919/El+proceso+de+ense%C3%B1anza++aprendizaje.pdf>
- Bravo, G., y Cáceres, M. (2006). El proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva comunicativa. *Revista Iberoamericana De Educación*, 38(7), 1-7. Recuperado de <https://doi.org/10.35362/rie3872607>
- Chacón, A. (2015). La Multimodalidad del cómic: Una experiencia de lectura de imágenes en los primeros grados escolares. *Enunciación*, 20(2), 190-206. Recuperado de <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.enunc.2015.2.a02>
- Chávez, M. (2021) *Mi proceso de descubrimiento y formación en el empleo de la historieta como material didáctico para la enseñanza del idioma francés*.

[tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio Institucional PUCP.

<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17842>

Darici, K. (2014). El cómic y la transmedialidad. El caso de “La Doce” de François Schuiten en Realidad Aumentada. *CIC. Cuadernos De Información Y Comunicación*, 19, 303-313. Recuperado de https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43917

De Laguna, A. (2019). Tebeos sobre Le Corbusier. Cinco historietas gráficas sobre su vida y obra. Sobre el personaje (1/2). *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 24(36), 174-185. Recuperado de <https://doi.org/10.4995/ega.2019.10678>

De Laguna, A. (2020). Tebeos sobre Le Corbusier. Cinco historietas gráficas sobre su vida y obra. Sobre la narración gráfica y la intervención de la arquitectura. (2/2). *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 25(38), 216-231. Recuperado de <https://doi.org/10.4995/ega.2020.10476>

Díaz, F., y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo (Vol. 2)*. México: McGraw-Hill.

Doménech, F. (2011). Aprendizaje y Desarrollo de la personalidad. F. Doménech, J. Adrián, & R. Esperanza, APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE LA. Universitat Jaume I. recuperado de <https://n9.cl/3f7t>

Eisner, W. (2010). *El cómic y el arte secuencial*. Norma editorial (5ta Ed).

Fuerte, D (2016) *El cómic como apoyo didáctico para la enseñanza de ironía en ELE: Una propuesta didáctica basada en la competencia intercultural* [tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. Repositorio institucional UCrea. <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/10210>

Halcones, G., y González, N. (2004). La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Fundamentos básicos. *Docencia e Investigación: Revista de La Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*, 29(14), 95–110. Recuperado de <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/7951>

- Hernández, S. y Mendoza, T. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. México: Fondo editorial McGraw Hill.
- Kennedy, T., Thomsen, J., & Trabold, E. (2015). Comics and Composition, Comics as Composition: Navigating Production and Consumption. *Composition Studies*, 43(1), 183. Retrieved from <https://digitalcommons.unomaha.edu/englishfacpub/67/>
- Lavado, C. (2019). *Historieta sobre “El gobierno de Echenique” como herramienta para la comprensión lectora en Lima, 2019* [tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51904>
- Lewkowich, D. (2019). Talking to Teachers about Reading and Teaching with Comics: Pedagogical Manifestations of Curiosity and Humility. *International Journal of Education & the Arts*, 20(23). Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1236281>
- McCloud, S. (2019). *Entender el cómic: el arte invisible*. Astiberri. (5ta Ed).
- Ministerio de Educación (2016) *Como hacer una historieta*. Recuperado de <https://n9.cl/542yu>
- Ordoñez, M. (2019) *La historieta y la identidad Nacional en Jóvenes de Secundaria del distrito de Puente Piedra* [tesis de bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio académico UPC. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/652918>
- Orihuela, A., y María, C. (2002). Deben estar los cómics en las bibliotecas. *Boletín de La Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 17(69), 57–72. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/5940/>
- Palacios, C. (2020) *La historieta como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico a través de la interpretación de fuentes históricas* [tesis de segunda especialidad, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional PUCP. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/16097>

- Palacios, D., y Plazas, J. (2019). *Un cómic: una estrategia didáctica enmarcada en el enfoque CLIL en inglés para fortalecer el proceso de aprendizaje de conceptos propios de Science* [tesis de licenciatura, Universidad Libre]. Repositorio Institucional Unilibre. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/18752>
- Palacios, N. (2020). *El cómic como estrategia pedagógica para desarrollar habilidades de convivencia en educación inicial* [tesis de bachiller, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional UTA. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/31888>
- Paré, C., y Soto-Pallarés, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 16(1), 134-143. Recuperado de https://doi.org/10.18239/ocnos_2017.16.1.1300
- Pease, F. (2014). *El dios creador andino*. Ministerio de Cultura. Lima (2da Ed).
- Poveda, K. (2016). *El cómic como estrategia didáctica en la enseñanza del Pleistoceno de Nemocón y sus alrededores* [tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional UPN. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/1740>
- Reumont, F., y Budke, A. (2020). Strategies for Successful Learning with Geographical Comics: An Eye-Tracking Study with Young Learners. *Education Sciences*, 10(10), 293. Retrieved from <https://doi.org/10.3390/educsci10100293>
- Ritchie, P., y Vizcarra, V. (2019). Análisis Qualitativo en Torno al Uso de Estrategias de Enseñanza por Docentes Universitarios en Contextos de Formación de Agentes Educativos. (Spanish). *Education Policy Analysis Archives*, 27(83–85), 1–23. <https://doi.org/10.14507/epaa.27.3644>
- Robles, F., y Jiménez, A. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *EDUCATECONCIENCIA*; Vol. 9, Núm. 10 (2016); 2007-6347. Recuperado de <http://dspace.uan.mx:8080/jspui/handle/123456789/1439>

- Ruiz, J. (2020). Edward Janak and Ludovic A. Sourdout (Eds.), *Educating Through Popular Culture: You're Not Cool Just Because You Teach with Comics*. *International Journal Of Communication*, 14, 3. Retrieved from <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/14107/2929>
- Sáez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. Editorial UNED.
- Salinas, J., De Benito, B., y Lizana, A. (2014). Competencias docentes para los nuevos escenarios de aprendizaje. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 28(1),145-163. ISSN: 0213-8646. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27431190010>
- Sealey-Morris, G. (2015). The Rhetoric of the Paneled Page: Comics and Composition Pedagogy. *Composition Studies*, (1), 31. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1062022>
- Silva, A., Santos, G., y Bispo, A. (2017). The comics as teaching strategy in learning of students in an undergraduate management program. *Revista de Administração Mackenzie*, 18(1), 40-65. Retrieved from <https://dx.doi.org/10.1590/1678-69712017/administracao.v18n1p40-65>
- Tenesaca, E. (2019). *Manual de estrategias basadas en el cómic, para motivar la lectura, en el área de lengua y literatura para niños del quinto año de educación general básica de la unidad educativa "Velasco Ibarra"* [tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica] Repositorio institucional UTI. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1112>
- Trigueros, I., y Bañuls, M. (2019). El cómic como recurso didáctico interdisciplinar. *Tebeosfera: Cultura Gráfica*, (10), 7. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_como_recurso_didactico_interdisciplinar.html
- Wiegerová, A., & Navrátilová, H. (2017). Let's not be scared of comics (researching possibilities of using conceptual comics in teaching nature study in kindergarden). *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 237, 1576-1581. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.248>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>General: ¿Es posible que el cómic sobre el dios creador andino pueda utilizarse como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021?</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Es posible que las formas del cómic sobre el dios creador andino puedan utilizarse como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021? • ¿Es posible que el contenido del cómic sobre el dios creador andino pueda utilizarse como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021? • ¿Es posible que el cómic sobre el dios creador andino pueda utilizar los principios de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021? • ¿Es posible que el cómic sobre el dios creador andino pueda utilizar los elementos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021? • ¿Es posible que el cómic sobre el dios creador andino pueda utilizar los principios psicológicos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021? 	<p>General: Determinar si el comic sobre el dios creador andino puede ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar si las formas del cómic sobre el dios creador andino pueden ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021 • Determinar si el contenido del cómic sobre el dios creador andino puede ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021 • Determinar si el cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los principios de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021 • Determinar si el cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los elementos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021 • Determinar si el cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los principios psicológicos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021 	<p>General: El comic sobre dios creador andino se puede utilizar como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las formas del cómic sobre el dios creador andino pueden ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021 • El contenido del cómic sobre el dios creador andino puede ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021 • El cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los principios de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021 • El cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los elementos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021 • El cómic sobre el dios creador andino puede utilizar los principios psicológicos de la enseñanza para los alumnos de 5to y 6to de primaria en Lima, 2021 	<p>COMIC <i>Mc Cloud</i> (2019, p.5-6)</p>	<p>Forma <i>Mc. Cloud</i> (2019, p.6)</p>	<p>Enfoque: Cualitativa.</p> <p>Diseño: Investigación – acción.</p>	<p>Técnica: Entrevista</p> <p>Instrumento: Guía de entrevista</p>

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2: Matriz de operacionalización

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	ÍTEMS
<p>COMIC <i>Mc Cloud (2019, p.5-6)</i></p>	<p>Según Mc Cloud (2019) menciona que para entender el comic es necesario separar la forma del contenido. (como separar el agua de un recipiente lleno). Esto implica a que primero se tiene que analizar la forma en como está llevando la información hacia sus lectores, y no tomar características como género, estilo de dibujo; herramientas</p>	<p>Forma <i>Mc. Cloud (2019, p.6)</i></p>	<p>Las formas artísticas es el medio o recipiente donde todo tipo de ideas e imágenes pueden ser contenidas. Dentro de ella encontramos a las viñetas, los bocadillos, el color entre otros elementos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Viñetas • Bocadillos 	<p>1. Al respecto de las viñetas, los bocadillos y el color ¿Qué opina usted acerca de las formas en la que se está desarrollando el comic?</p>

	para hacer un comic, etc. (p.5-6).	<p align="center">Contenido</p> <p align="center"><i>Mc.Cloud (2019, p.6)</i></p>	El contenido está referido a las ideas e imágenes que los creadores realizan de manera subjetiva y plasman en el comic mediante las formas artísticas. Dentro de ellas encontramos las ideas o propósito del autor, así como su estilo o técnica en el dibujo.	<ul style="list-style-type: none"> • Idea / Propósito • Estilo 	2. Al respecto de la idea y el propósito ¿Qué opina usted acerca del contenido del comic?
<p align="center">DIOS CREADOR ANDINO</p> <p align="center"><i>Pease (2014, p.13)</i></p>	Pease (2014) Los cronistas españoles y andinos difieren en concordancia con respecto al mito cosmogónico de los incas (P.13). Podemos identificar dos etapas en el mito. Una tiene a Wiracocha como dios prehispánico y el Inti como mito post-hispánico.	<p align="center">Wiracocha (Prehispánico)</p> <p align="center"><i>Pease (2014, p.23)</i></p>	Según Pease (2014) los mitos en el cuzco y fuera de él. Se habla de un dios con una gran bondad creadora comparable a su lado destructivo. Por ende, esta divinidad posee un carácter dual en el mito de la creación andina (p.23).	<ul style="list-style-type: none"> • Dualismo: Creador y destructor. 	3 ¿Se puede evidenciar un carácter dual como “creador y destructor” en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?

		<p>Wiracocha (Post-hispánico) <i>Pease (2014, p.20)</i></p>	<p>Según Pease (2014) A través del tiempo y durante la llegada europea el dios va adquiriendo características solares. Se inicia el culto al sol (p.20).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carácter solar 	<p>4. ¿Se puede evidenciar un carácter solar en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p>
<p>ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA <i>Sáez (2018, p.76)</i></p>	<p>Según Sáez (2018) dentro de lo que es el proceso de enseñanza y el aprendizaje se destaca a ambos actores el profesor y el alumno. Por lo que siempre se ha visto maneras o métodos en la enseñanza con el objetivo de que el quien reciba la información aprenda de una</p>	<p>Principios <i>Sáez (2018, p.77)</i></p>	<p>Según Sáez (2018) nos menciona que existe una lista de principios que tienen la finalidad de proceder de lo conocido a lo desconocido, de lo simple a lo complejo (p.77).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocido a lo desconocido • Simple a lo complejo 	<p>5. ¿Considera usted que el comic del Dios creador andino hace un buen uso de los principios de la enseñanza?</p>

	<p>manera significativa. También se tiene que tomar en cuenta la situación o el contexto que influye en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para comprender el significado de ello es necesario analizar los principios, los elementos en la enseñanza, así como sus principios psicológicos (p.76).</p>	<p>Elementos en la enseñanza <i>Sáez (2018, p.80)</i></p>	<p>Para Sáez (2018) la calidad de la enseñanza solo puede ser medido por la calidad de aprendizaje. para un aprendizaje deseable es necesario identificar los elementos en la enseñanza. Así como ofrecer un contenido interesante, reconocer el momento productivo y que se ajuste a los objetivos de la enseñanza (p.80).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido interesante • Momento productivo • Ajustarse a los objetivos de la enseñanza 	<p>6. ¿Están bien integrados los elementos de la enseñanza en el comic del Dios creador andino?</p>
		<p>Principios Psicológicos <i>Sáez (2018, p.81)</i></p>	<p>Sáez (2018) sugieren la utilización de imágenes para una mayor retención de la información, así como hacer preguntas que generen la reflexión en los alumnos. (p.81).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de imágenes • Hacer Preguntas 	<p>7. Con respecto a la utilización de imágenes ¿Existe un buen uso de los principios psicológicos en el cómic del Dios creador andino?</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Anexo 3: Instrumento

GUÍA DE ENTREVISTA

“Cómic sobre el dios creador andino como estrategia de enseñanza en alumnos de 5to y 6to de primaria, Lima, 2021”

Variable comic

1. Al respecto de las viñetas, los bocadillos y el color ¿Qué opina usted acerca de las formas en la que se está desarrollando el comic?
2. Al respecto de la idea y el propósito ¿Qué opina usted acerca del contenido del comic?

Variable dios creador andino

- 3 ¿Se puede evidenciar un carácter dual como “creador y destructor” en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?
4. ¿Se puede evidenciar un carácter solar en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?

Variable estrategias de enseñanza

5. ¿Considera usted que el comic del Dios creador andino hace un buen uso de los principios de la enseñanza?
6. ¿Están bien integrados los elementos de la enseñanza en el comic del Dios creador andino?
7. Con respecto a la utilización de imágenes ¿Existe un buen uso de los principios psicológicos en el cómic del Dios creador andino?

Anexo 4: Validación de instrumentos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Labán Salguero, Magaly Patricia

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha:

Cómic sobre el dios creador andino como estrategia de enseñanza en alumnos de 4to y 5to de primaria, Lima, 2021.

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: Apaza Quispe, Juan

Título y/o Grado: Doctor

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 15/04/2021
Cómic sobre el dios creador andino como estrategia de enseñanza en alumnos de 4to y 5to de primaria, Lima, 2021

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

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Bernaza Zavala, Rocio Lizzett

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 16-04-21

Cómic sobre el dios creador andino como estrategia de enseñanza en alumnos de 4to y 5to de primaria, Lima, 2021.

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		

SUGERENCIAS revisar signos ortográficos y redacción del comic.....

Firma del experto:.....



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Robalino Sánchez, Karla

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha:

Cómic sobre el dios creador andino como estrategia de enseñanza en alumnos de 4to y 5to de primaria, Lima, 2021.

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: 

Anexo 5: Brief

BRIEF DE LA PIEZA GRÁFICA

1. Nombre: Cómic “El dios creador andino”

2. Objetivo:

Determinar si el cómic sobre el dios creador andino puede ser utilizado como estrategia de enseñanza para los alumnos del aula primaria en Lima, 2019

3. Misión:

Enseñar por medio de un producto gráfico acerca del dios creador andino para los alumnos de 5to y 6to de primaria en la provincia de Lima

4. Visión

El producto será reconocido en toda la provincia de Lima y empleadas en las aulas educativas para enseñar a los alumnos de primaria.

5. Características del producto gráfico

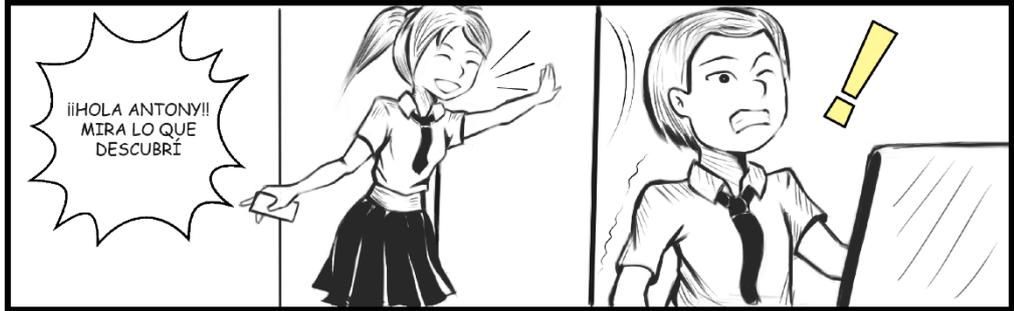
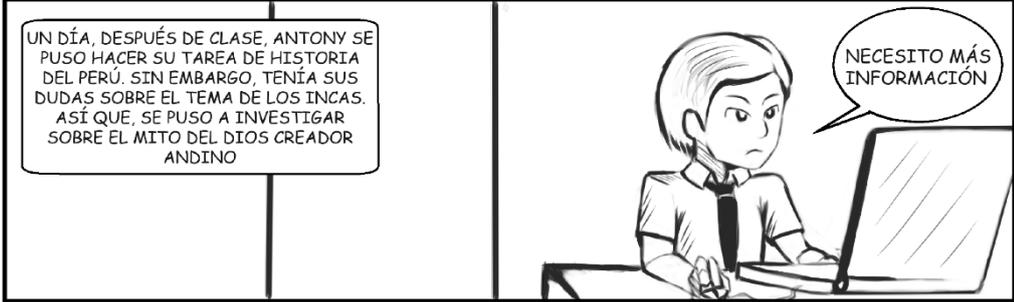
El producto gráfico será un cómic de 12 páginas; con personajes que representan la mitología de la creación del mundo andino. Los personajes tienen apariencia de niños, con el objetivo de poder entablar un vínculo con sus lectores. Las páginas serán a colores y contarán la historia de forma lineal en su estructura narrativa; inicio, nudo y desenlace. Asimismo, los protagonistas de la historia son el dios Wiracocha, como el fundador del imperio andino, los niños escolares y el personaje histórico narrador, Juan Diez de Betanzos.

6. Personalidad:

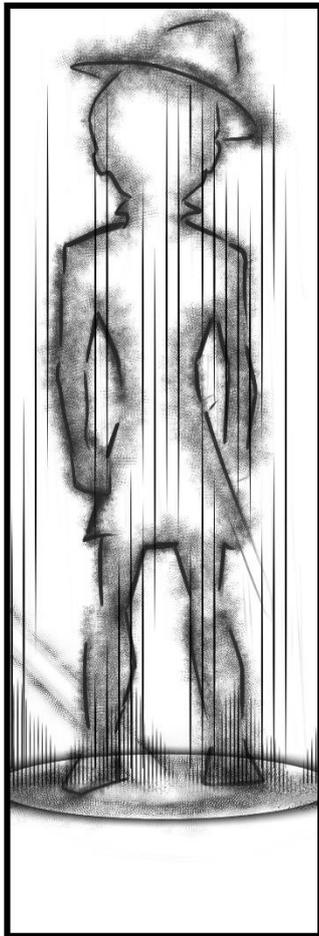
El cómic tiene la personalidad alegre, así como un niño que quiere jugar y conocer. Es muy amigable y comparte momentos agradables a la hora de enseñar.

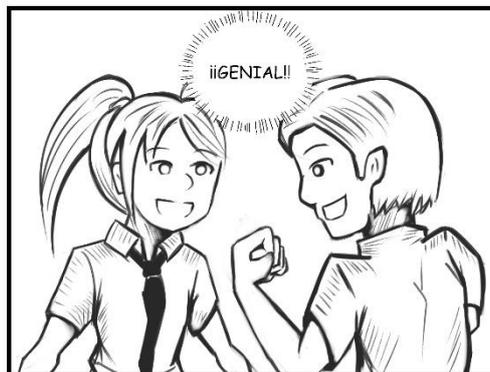
Anexo 6: Pieza gráfica







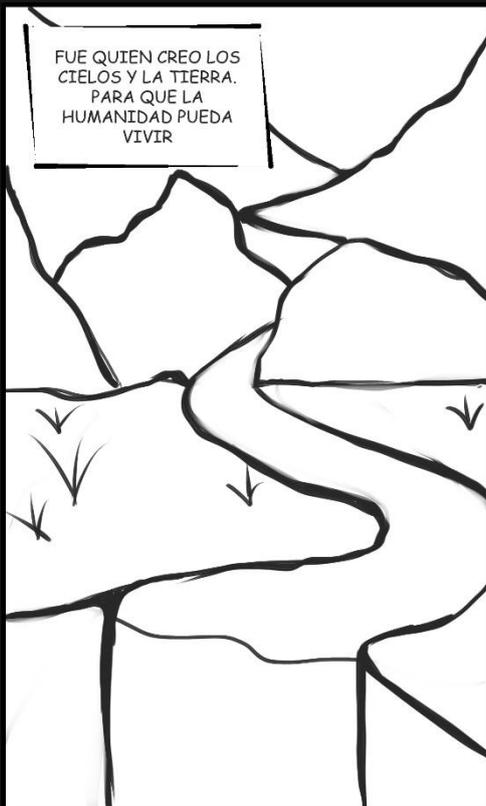




WIRACOCHA, UN DIOS
CON GRAN PODER.
SUBIÓ AL SOL Y LA
LUNA AL CIELO, SIENDO
EL SOL, EL REFLEJO DE ÉL
Y DE SU PODER.



FUE QUIEN CREO LOS
CIELOS Y LA TIERRA.
PARA QUE LA
HUMANIDAD PUEDA
VIVIR

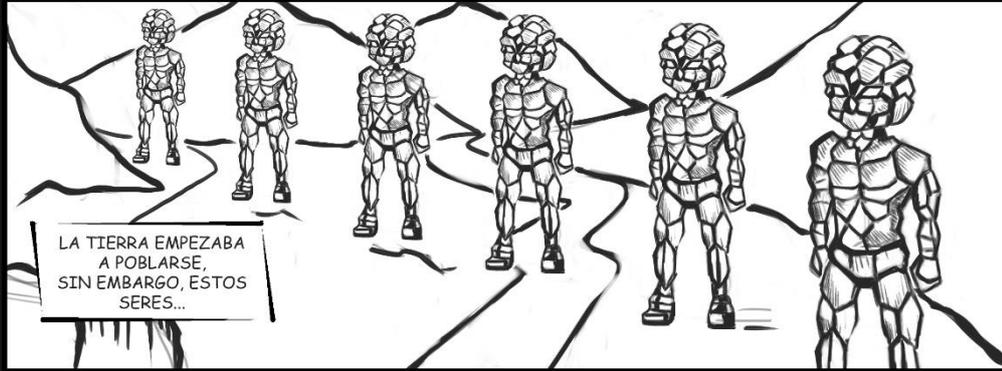


WIRACOCHA PUEDE
CONTROLAR LAS
PIEDRAS...



...ASI QUE CREO
LA HUMANIDAD
CON ELLAS





LA TIERRA EMPEZABA A POBLARSE, SIN EMBARGO, ESTOS SERES...

...¡CADA UNO DE ELLOS REFLEJABA CARACTERÍSTICAS SALVAJES!!

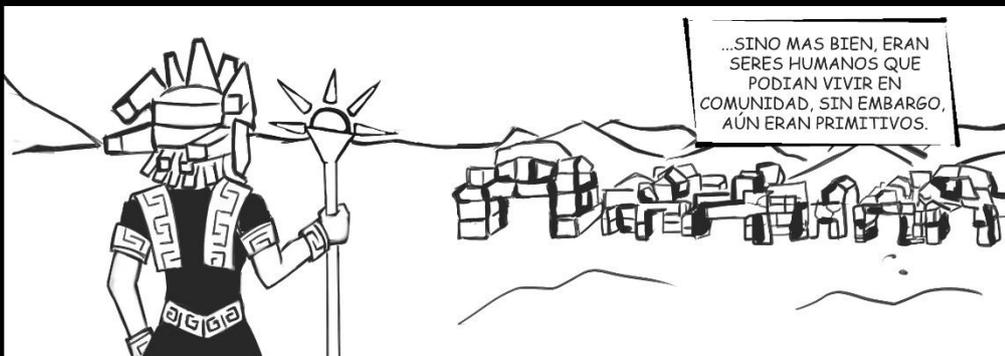


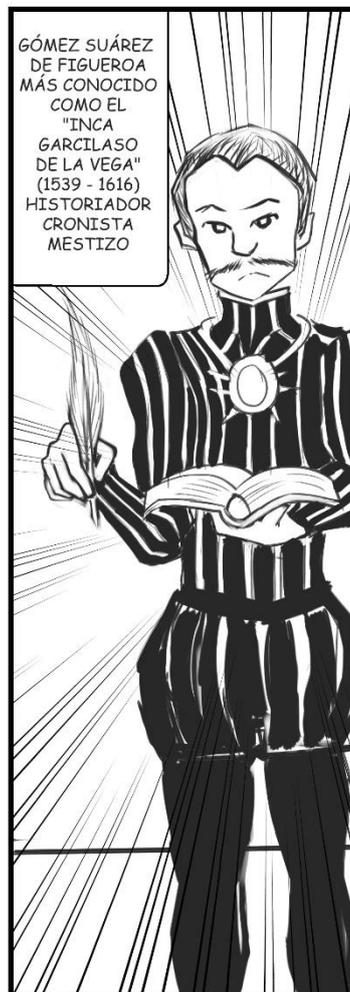
CREO QUE ME EXCEDÍ CON EL TAMAÑO



LOS PRIMEROS HOMBRES POBLARON LA TIERRA CON EL PROPÓSITO DE ESTABLECER EL REINO DE WIRACOCHA. SIN EMBARGO,...







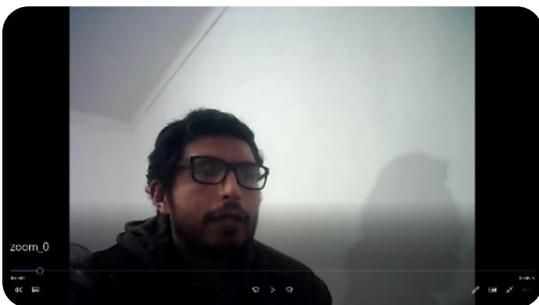


FIN.

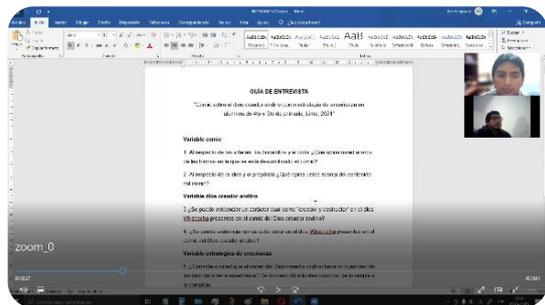
Anexo 7: Registro de campo



Entrevistador Eric Willy Human Diaz



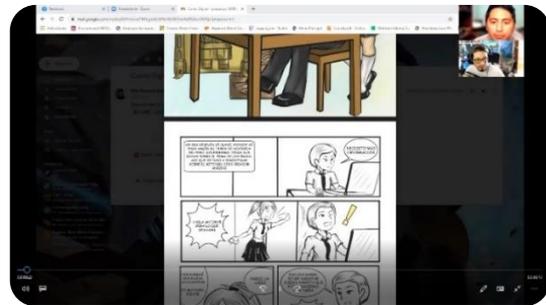
Entrevista a Juan Carlos Delgado



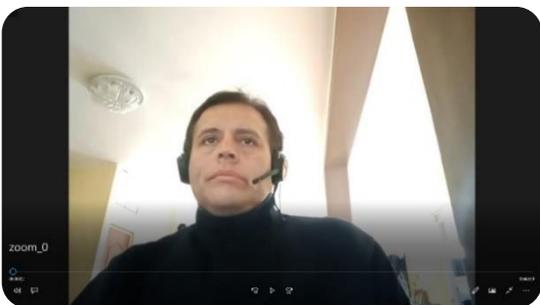
25/04/2021 6:00 pm – 7:00 pm



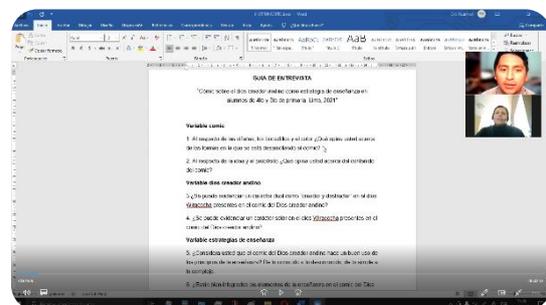
Entrevista a Joaquín Ponce Vives



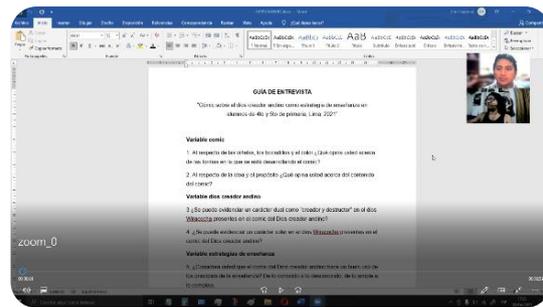
26/04/2021 1:00 pm – 2:00 pm



Entrevista al Prof Cesar Lavado Olórtegui



26/04/2021 3:00 pm - 4:00 pm



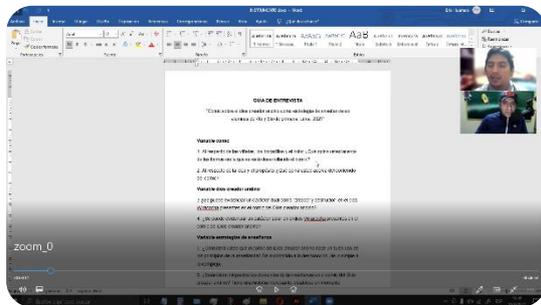
Entrevista a Ricardo Lazo Ruiz 26/04/2021 5:20 pm - 6:20 pm



Entrevista a Oscar Ernesto Barriga Bernedo 29/04/2021 7:00 pm – 8:00 pm



Entrevista a César Arturo Santivañez Tirado 30/04/2021 7:00 pm – 8:00 pm



Entrevista al Prof. Jesús Renzo Cabrera Marín 01/05/2021 6:00 pm – 7:00 pm

Anexo 8: Resultados descriptivos

Tabla 3: Resultados del entrevistado N°1

Mgtr. JUAN CARLOS DELGADO		
SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA CÓMIC
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Viñetas • Bocadillos • Color 	<p>1. Al respecto de las viñetas, los bocadillos y el color ¿Qué opina usted acerca de las formas en la que se está desarrollando el comic?</p> <p>El estilo de la narración es ágil. El color se puede trabajar más, yo sé que el manga es a blanco y negro. Pero yo creo que es útil para hablar de lo precolombino. Por qué a través del color se puede hablar de una estética del Perú antiguo, asociado a los matices del marrón y sería útil de manera didáctica. En cuanto a los globos, hay tema del comic que es el orden de la lectura. La lectura es siempre de izquierda a derecha, como un zigzag. Pero en la página 3 viñeta 4. La chica le dice - ¿Qué? No, solo personajes que existieron - y la respuesta del chico está muy a la derecha, y luego regresas al ok. Entonces tú te irías primero al ok y luego la respuesta del chico. Ahí hay un tema de orden, generas una duda en recorrido visual. En la página 10 del documento, donde dice díganme alguna pregunta. Ahí viene dos bocadillos y luego viene la respuesta. Entonces, como tu estas terminado el primer globo, yo pensaría que luego le toca al chico y luego el responde con el segundo globo y eso podría generar una duda en los lectores. Con respecto a viñetas, la pagina 5, usaste dos viñetas horizontales en la izquierda y una vertical, entonces ahí el recorrido es, o voy a la derecha, o voy abajo.</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 3: Resultados del entrevistado N°1 / Categoría: Cómic

<p>Contenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Idea / Propósito • Estilo 	<p>2. Al respecto de la idea y el propósito ¿Qué opina usted acerca del contenido del comic?</p> <p>El contenido es didáctico con respecto al Perú antiguo a través del manga. De por si eso te genera una limitación creativa. Estas usando el comic como un medio para contar algo didáctico. Siempre en una historia está el tema del drama o el conflicto que despierta tu interés. El conflicto que yo percibo está más en estos personajes de la edad de piedra. Estos gigantes que destruyen el planeta, su precariedad moral, luego el dios crea nuevas criaturas. Esa es la parte más fuerte en cuanto a conflicto, más que la de los niños. Ellos hacen una introducción, pero ocupan bastante espacio. Son 4 páginas de los niños que mientras el conflicto son solo 2 páginas. Falta que la historia se más creíble, es como que la aplicación trae al cronista y luego empieza a narrar como si nada. Julio Ramón Riveiro dijo que si una historia es ficticia debe parecer real. Hay un esfuerzo en hacer real lo que es inverosímil. Quizá puedas ambientarme el barrio del chico o una mascota que cuando ve al personaje sale corriendo. Entonces que tanta atmosfera puedo crear para que cuando salga esa persona sea mágico.</p>
-------------------------	--	---

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 3: Resultados del entrevistado N°1 / Categoría: Dios creador andino

SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “DIOS CREADOR ANDINO”
<p>Wiracocha (Prehispánico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dualismo: Creador y destructor, Fuego agua 	<p>3. ¿Se puede evidenciar un carácter dual como “creador y destructor” en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Creo que eso tiene que ver con el número de páginas. Creo que está presente, pero puede estar más marcado dándole más páginas. La página 6 va de lo simple pero falta ver la capacidad destructora. Luego se ve la capacidad destructora en las siguientes páginas, pero aun nivel complejo. Faltaría la capacidad destructora a un nivel simple. (tomado de la pregunta 6)</p>
<p>Wiracocha (Post-hispánico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carácter solar 	<p>4. ¿Se puede evidenciar un carácter solar en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Con el color te va a ayudar, la parte del amarillo del sol. Así como Saint Seiya cuando los personajes atacan salen como símbolos atrás del personaje ayudan. Si tus haces una viñeta en la que el sol está apareciendo y se fusiona con su báculo y el lo toma, estas explicando mejor esa relación.</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 3: Resultados del entrevistado N°1 / Categoría: Estrategias de enseñanza

SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA”
<p>Principios de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocido a lo desconocido • Simple a lo complejo 	<p>5. ¿Considera usted que el comic del Dios creador andino hace un buen uso de los principios de la enseñanza?</p> <p>De hecho, cuando lo leí parecía que iba de lo complejo a lo sencillo. Ese tema de la moral de estos primeros hombres que salen de la piedra, me pareció más compleja que luego los tenía que destruir y al final el mismo estilo de las viñetas es más sencillo la manera en cómo lo estas terminando. Entonces visualmente estas yendo de lo complejo a lo simple. De lo simple a lo complejo en didáctica. La página 6 va de lo simple pero falta ver la capacidad destructora. Luego se ve la capacidad destructora en las siguientes páginas, pero aun nivel complejo. Faltaría la capacidad destructora a un nivel simple. (para la pregunta 3)</p> <p>La página nueve es compleja en cuanto a estructuras sociales, donde rehízo toda la humanidad para que vivan en comunidad. Esa parte de vivir en comunidad es más compleja. - Sin embargo, aun eran primitivos, así que Wiracocha decidió crear gobernantes humanos... -. Pero no se acompaña con una imagen y esa parte es compleja. Porque justo para un tema didáctico las imágenes ayudarían a explicar que es una comunidad, que es el liderazgo.</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 3: Resultados del entrevistado N°1 / Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Elementos de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido interesante • Momento productivo • Ajustarse a los objetivos de la enseñanza 	<p>5. ¿Están bien integrados los elementos de la enseñanza en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Yo creo que todo lo que hemos visto anteriormente ayudaría a reforzar esos objetivos de la enseñanza. Uno el trabajo a color, otro darle un poco más de contexto a la historia, la parte mágica de estos cronistas, el conflicto con las criaturas de piedra y hacer más viñetas de la comunidad y los líderes del Perú antiguo. Con eso mejoraría el producto El entrevistado definió los 3 ítems en mejorar el producto.</p>
<p>Principios Psicológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de imágenes • Hacer Preguntas 	<p>6. Con respecto a la utilización de imágenes ¿Existe un buen uso de los principios psicológicos en el cómic del Dios creador andino?</p> <p>Si es importante el tema de conocer nuestras raíces, nuestros mitos. No sé si conoces el comic de los hermanos Ayar. Hay un grupo de Arequipa. No tiene fin didáctico, pero tiene la intención de concebir nuestra historia. (alejado de la pregunta) Para nuestras referencias, bueno, como ya uno es adulto, lo vemos de otra perspectiva. Pero revisar productos infantiles ayuda a reforzar esas estéticas. Esos fondos de colores, chispas, magia, eso necesitarías para que el niño se emocione y se estimule en la parte psicológica. Revisar productos audiovisuales de niños.</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 4: Resultados del entrevistado N°2

Lic. JOAQUÍN PONCE VIVES		
SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA CÓMIC
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Viñetas • Bocadillos • Color 	<p>1. Al respecto de las viñetas, los bocadillos y el color ¿Qué opina usted acerca de las formas en la que se está desarrollando el comic?</p> <p>Con respecto a los márgenes. Esta parte de aquí donde dice parece un juego hay espacio por los costados, pero por ejemplo aquí no hay mucho margen está muy pegadito los textos a los bocadillos. En cuanto a la forma de colocar las letras esto parece medio ciencia, pero aquí hay un ejemplo, en donde las letras para que no haya mucho peso encima se puede hacer de forma escalonada como una pirámide. Las flechitas de los bocadillos están muy rígidas. De repente podrían ser como curvas, o podrías hacerlo desde arriba para que no parezca que solo lo está jalando. El color no lo veo mal. Pero las sombras de la piel son muy grises. Puedes ponerle más filtros para generar más sombras.</p>
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Idea / Propósito • Estilo 	<p>2. Al respecto de la idea y el propósito ¿Qué opina usted acerca del contenido del comic?</p> <p>¿Es una especie de aplicación que puede traer personajes históricos no? No sé qué tan acertado pueda ser que un español cuente una historia peruana, (le explico que Juan de Betanzos era cronista y conquistador español que escribió sobre los indios). Entonces si está bien.</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 4: Resultados del entrevistado N°2 / Categoría: Dios creador andino

SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “DIOS CREADOR ANDINO”
<p>Wiracocha (Prehispánico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dualismo: Creador y destructor, Fuego agua 	<p>3. ¿Se puede evidenciar un carácter dual como “creador y destructor” en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Justo en esas páginas lo presentas incluso de una forma graciosa. Es como que dice: creo que los hice demasiado grande, ¿sabes qué?, desaparezcan (risas). Te presento este libro, todo sobre duendes de la editorial San marcos, aquí los dibujos son medio graciosos. Cuando me presentaste esta historia se me vino a la mente esta referencia. Ya que está destinado para niño. Quizá lo puedas usar también como una guía.</p>
<p>Wiracocha (Post-hispánico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carácter solar 	<p>4. ¿Se puede evidenciar un carácter solar en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Yo creo que sí por el rostro, y luego refuerzas el mensaje en la primera viñeta del cuento, pero de repente en alguno otra viñeta hacerlo más evidente que él sea el sol. Lo fácil sería a el pintarlo de dorado, pero como el comic es en blanco y negro, tendrías que encontrar otra solución. Incluso en (señala una viñeta donde Wiracocha se enfada) se deja ver la representación tanto en el báculo como en el bocadillo.</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 4: Resultados del entrevistado N°2 / Categoría: Estrategias de enseñanza

SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA
<p>Principios de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocido a lo desconocido • Simple a lo complejo 	<p>5. ¿Considera usted que el comic del Dios creador andino hace un buen uso de los principios de la enseñanza?</p> <p>Yo creería que como un primer aproximamiento está bien. Usas temas de la antigua edad como son los mitos y los personajes que van contando con temas más modernos. Te sale en la portada con el chico con una laptop y la chica con un celular. Son temas que los niños se sienten identificados, ya que los niños de ahora están con jueguitos de celular y eso. También te recomendaría que lo pases con tu público objetivo real. Quizá ellos puedan entenderlo también con respecto a complejidad del tema.</p> <p>Hay un detalle, si puedes ver en los paisajes, yo te recomendaría, ya que tienes personajes muy elaborados. Te recomendaría que los paisajes lo elaboraras un poco más. Porque aquí lo vemos un poco insinuado y no tiene la misma complejidad que tienen los personajes. Hay una incongruencia. Añadir un poco más de detalle sin saturar mucho. En este, donde esta los gigantes puedes poner césped. Puedes hacer un poco más de detalle para que se integre, sin quitar el protagonismo a los personajes, que son lo más importantes. Pero si es un paisaje solo, donde el paisaje es el protagonista, puedes profundizar en detalles para que denoten más. Toma referencia de paisajes. (El último párrafo guarda relación con pregunta 2).</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 4: Resultados del entrevistado N°2 /Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Elementos de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido interesante • Momento productivo • Ajustarse a los objetivos de la enseñanza 	<p>5. ¿Están bien integrados los elementos de la enseñanza en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Yo creo que todo lo que hemos visto anteriormente ayudaría a reforzar esos objetivos de la enseñanza. Uno el trabajo a color, otro darle un poco más de contexto a la historia, la parte mágica de estos cronistas, el conflicto con las criaturas de piedra y hacer más viñetas de la comunidad y los líderes del Perú antiguo. Con eso mejoraría el producto El entrevistado definió los 3 ítems en mejorar el producto.</p>
<p>Principios Psicológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de imágenes • Hacer Preguntas 	<p>6. Con respecto a la utilización de imágenes ¿Existe un buen uso de los principios psicológicos en el cómic del Dios creador andino?</p> <p>Que esto surja el interés por los personajes que aparecen ahí. Ahora si gustas puedes añadir en el final del comic una ficha de personajes que aparecen ahí. Pones el diseño de Wiracoha y al costadito una breve descripción de quien era este dios, igual con Juan de Betanzos. Incluso podrías ir mucho más allá. ¿Quieres saber más información de este personaje? y les dejes un link o algún código QR donde te dirija a un sitio que este toda esta información, pera seria ir demasiado lejos, ya tu tendrías que proporcionar esta información sobre todos estos personajes, como una especie de Wikipedia de tus personajes. Si con el comic despiertas esa chispa, y entonces, para que no estén yendo a cualquier otro sitio, le presentas tu sitio web.</p>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5: Resultados del entrevistado N°3

Lic. CÉSAR AUGUSTO LAVADO OLORTEGUI		
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “CÓMIC”
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Viñetas • Bocadillos • Color 	<p>7. Al respecto de las viñetas, los bocadillos y el color ¿Qué opina usted acerca de las formas en la que se está desarrollando el comic?</p> <p>Yo lo veo bastante estructurado. Quizá puedas darle una matiz al comic. Sería ideal que le puedas agregar color en el fondo. Que no pierda el color de los personajes. Un matiz especial para que la imagen destaque.</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 5: Resultados del entrevistado N°3

<p>Contenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Idea / Propósito • Estilo 	<p>8. Al respecto de la idea y el propósito ¿Qué opina usted acerca del contenido del comic?</p> <p>El entrevistado comienza a leer. Refleja y realiza lo que el hermano estaba realizando a través de una realidad. El personaje aparece (se refiere a Juan de Betanzos) para explicar. Esto para mí resalta. Hay mucha creatividad y mucha innovación y cuando a la presencia de este personaje (Betanzos) que va a narrar realmente la historia del dios Wiracocha. Es como si yo necesitara de alguien, para que me cuente lo que es real, lo que fue. En una clase yo debo creer al mismo profesor que cuenta la historia, pero si el profesor trae materiales didácticos, que me permitan ampliar mis conocimientos; ese material para mí va a ser muy significativo porque voy a comprender mejor la explicación del tema. Eso hizo la hermana, trato de apoyar a su hermano en traerle (señalando a Betanzos), a través de esta aplicación. Lo que conlleva a que el hermano tenga la facilidad de conocer más. Me ha gustado, que a través de la historia y de las investigaciones, yo puedo aprender un poquito más, sobre lo que yo estoy investigando. Lo veo bastante adecuado con respecto al contenido. Le da un resultado bastante implícito. Le da realismo al contenido, incluso el hermano se siente motivado porque le ha traído algo innovador, entonces el hermano con la curiosidad, le invocan este ser que le va a contar realmente la historia.</p>
-------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 5: Resultados del entrevistado N°3/ Categoría: Dios creador andino

SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “DIOS CREADOR ANDINO”
<p style="text-align: center;">Wiracocha (Prehispánico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dualismo: Creador y destructor, Fuego agua 	<p>9. ¿Se puede evidenciar un carácter dual como “creador y destructor” en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Hay las dos formas, primero la creatividad en cuanto a la presentación del trabajo. Hay muchos temas de contenido sobre la historia de Wiracocha. A través de este relato, se denota la presencia del hombre en el Perú antiguo, como lograron poblar un determinado lugar para gobernar el Tahuantinsuyo. (la idea, pregunta 2)</p> <p>Wiracocha fue un dios mitológico. Ese dios portaba una vara. Se le conocía como el dios de las varas; en quechua, báculo. Este ser tan mitológico, no lo representaban mucho. Solamente creían que salía del agua, pero la historia no lo demostraba realmente. Hasta que la cultura Tiahuanaco le hace mayor interés. Ya que para ellos representaba el dios de los báculos; e inclusive lo escenifican en la portada del sol con una vara. Esa vara era el poder, la fuerza, era el dios principal, en la cual todos tenían que darle pleitesía. Ya con el tiempo, se volvió para el inca Manco Cápac, en el majestuoso dios sol. Ese fue la idea principal de porque el dios Wiracocha representaba ese poder y todas debían rendirle pleitesía.</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 5: Resultados del entrevistado N°3/ Categoría: Dios creador andino

<p>Wiracocha (Post- hispanico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carácter solar 	<p>10. ¿Se puede evidenciar un carácter solar en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>El dios Wiracocha representa al dios sol. El dios más importante para el inca y el principal. Entonces muchos cronistas cuando llegaron al Perú, donde tú lo mencionas en tu comic, lo resaltan con un ser poderoso. Que, a través de su báculo, representaba una dinastía y un poder absoluto en el Tahuantinsuyo. Y esto también se reflejaba en la cultura Caral. Desde ahí, ya se hablaba de un ser mitológico, y luego se va consolidando con la presencia de los hermanos Ayar y Manco Cápac que fundaron el cuzco.</p> <p>El carácter solar, sí está bien representado. Ya que con ese báculo demuestra poder absoluto. En donde tu representas como Wiracocha creo seres muy grandes y él con su poder cambia a estas personas, a las personas que nosotros conocemos ahora.</p>
---	--	--

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 5: Resultados del entrevistado N°3/ Categoría: Estrategias de enseñanza

SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “ESTRATEGÍA DE ENSEÑANZA”
<p>Principios de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocido a lo desconocido • Simple a lo complejo 	<p>5. ¿Considera usted que el comic del Dios creador andino hace un buen uso de los principios de la enseñanza?</p> <p>Si cumple. Porque ya te expliqué, estas resaltando la motivación de los chicos cuando leen esto les va a llamar la atención. Desde que la hermana le trae este material para saber un poquito más del tema. En lo personal me llamo la atención. Entonces para un niño de 5to de primaria sí. Porque en quinto se enseña esto de la historia del Tahuantinsuyo y en 6to se enseña todo lo que es la época republicana. En 3ero y 4to se da la nación. En quinto se enfocan ya en la historia del Perú antiguo; antes de Chavín, Nazca, Paracas, Wari, etc. Entonces, esto se refleja. Si tú me dices que va de lo simple a lo complejo; pues sí, porque tratas de explicar con mayor claridad, la real historia del dios Wiracocha en nuestro Perú.</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 5: Resultados del entrevistado N°3/ Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Elementos de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido interesante • Momento productivo • Ajustarse a los objetivos de la enseñanza 	<p>11. ¿Están bien integrados los elementos de la enseñanza en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Están bastante integrados. Están más que nada, conectados con la historia del Perú. Bastante conectados. Es muy sencillo la explicación, está bastante clara con lo que respecta el contenido del trabajo. También para lo que tú has realizado pueda ser entendido por el estudiante o la persona que lo va a leer, se plantea de acuerdo al objetivo que se presenta. En ese sentido, está bien. Bastante asequible para un niño de primaria que lo va a entender de la mejor manera y comprender el contenido de este trabajo.</p>
---	--	--

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 5: Resultados del entrevistado N°3/ Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Principios Psicológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de imágenes • Hacer Preguntas 	<p>12. Con respecto a la utilización de imágenes ¿Existe un buen uso de los principios psicológicos en el cómic del Dios creador andino?</p> <p>Para un niño de 5to de primaria. Esto lo va a recibir de la mejor manera. Porque el niño va a entender que hubo un dios, en la parte de lo que es historia, que gobernó para formar un gran imperio. Entonces esto no le va afectar en la parte psicológica, pero sí va a significar en el estudiante, el indagar un poquito más en el personaje. Porque aquí en la historia que has reflejado, das a entender que la historia aun continua. Sigue y vienen más cosas. Es como que me has dado el aperitivo para que el estudiante se motive a seguir indagando más. Quizá das a entender que llegan nuevas culturas. Justo donde dice el hermano - ¿que no tenías que traer más invitados? - Luego de esto sigue la fundación del Tahuantinsuyo donde Manco Cápac y Mama Ocllo fundaron el imperio</p>
---------------------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6: Resultados del entrevistado N°4

Bach. RICARDO AUGUSTO LAZO RUIZ		
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “CÓMIC”
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Viñetas • Bocadillos • Color 	<p>1. Al respecto de las viñetas, los bocadillos y el color ¿Qué opina usted acerca de las formas en la que se está desarrollando el comic?</p> <p>En tema de la forma que has escogido está bastante bien. El color de portada también atrae bastante. Me parece una buena portada. Diría que separes un poco los elementos que rodean a los niños. Para que se aprecie mejor el cuadradito que es Wiracocha y también a Pachacamac un poco. Solo tuve 2 lecturas y no me di cuenta lo de las viñetas y los globos. Lo que significa que si está bien. Tuve una lectura cómoda. Porque cuando yo leo un comic y veo ese error de los globos, me doy cuenta, porque vuelvo a la viñeta anterior y digo ¡ah no!, espera la lectura era en otro sentido. Y aquí no tuve ese problema, por lo que está bien. Por lo general los globos se leen de izquierda a derecha, pero no necesariamente, sino también el globo que este más arriba, también se puede leer como primero.</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 6: Resultados del entrevistado N°4

		<p>En la página en donde se presenta Juan diez de Betanzos, por ejemplo, ahí podías haber juntado ambos globos. Es un recurso usado por artistas, que, si te gustan, también los puedes aplicar en tu comic. Es un recurso que uso para no tener que hacer esa doble colilla a la hora de señalar a un personaje y encima lo que está diciendo, esta de corrido. Usualmente puedes empelarlo si hay algún efecto, o si alguien viene a interrumpir con otra conversación, o si es un globo fuera del escenario, o si el tema es abiertamente diferente. Podría anclar ambos globos o usar un conector de globos. En esta viñeta (señala la viñeta 1 de la página 10) algún editor te pueda decir que el globo de la derecha está muy arriba y se podría leer primero, generando una confusión. Son detalles que mi editor me editor también suele decir. Hay cosas que podrían cambiarse, pero si la lectura a sido cómoda en primera instancia, no hay mucha vuelta que darle y se puede quedar como esta.</p> <p>Con respecto a las viñetas están bastante bien. ¿Te gusta bastante el manga no? Es que las expresiones son bastantes notorias a diferencia del comic que no se siente muchos. Ese borde negro funciona bien en narrativa, ya que indica que estas en otro plano y en otro tiempo, es bien chévere.</p>
--	--	---

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 6: Resultados del entrevistado N°4

<p>Contenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Idea / Propósito • Estilo 	<p>2. Al respecto de la idea y el propósito ¿Qué opina usted acerca del contenido del comic?</p> <p>Como idea me parece bastante bien, se entiende que es un comic educativo. De hecho, tus dos personajes van a protagonizar otra aventura luego de este desenlace supongo. (le explico que sí, he querido dar un final abierto e implementar más personajes en el futuro) entonces me parece muy buena la idea. En caso del propósito se entiende bastante bien también. Ambas funcionan correctamente</p>
-------------------------	--	---

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 6: Resultados del entrevistado N°4/ Categoría: Dios creador andino

SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “DIOS CREADOR ANDINO”
<p>Wiracocha (Prehispánico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dualismo: Creador y destructor, Fuego agua 	<p>3. ¿Se puede evidenciar un carácter dual como “creador y destructor” en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>La verdad que sí. Sobre todo, y teniendo en cuenta que tiene fin educativo. Estamos hablando, además, de un comic local de consumo para el peruano. Y se ha dejado claro y evidencia que el peruano tiene una formación bastante religiosa, católica. Entonces el concepto de dios siempre va a hacer como benevolente. En general cualquier otro dios pagano, por así decirlo, en caso de la cosmovisión andina, no es de dioses benévolos o malignos, sino simplemente son dioses o fuerzas de la naturaleza del mismo universo. Son caos, y creo que se le definen como panteísmo. Por ese lado se entiende bien, Eran fuerzas de la naturaleza, ósea crearon y destruyeron. De alguna manera es parecido a los dinosaurios, que la naturaleza misma lo destruyo, y luego vienen otras especies, hasta que al final aparece el hombre. Los dioses tienen esa característica.</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 6: Resultados del entrevistado N°4/ Categoría: Dios creador andino

<p>Wiracocha (Post- hispanico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carácter solar 	<p>4. ¿Se puede evidenciar un carácter solar en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Si nos basamos en la primera vez que aparece el dios Wiracocha en donde aparecen los rayitos, yo creo que entiendo que sea un ser iluminado. Yo creo que podrías buscar la manera que deje en evidencia que él es el sol. O sea, viracocha e inti. Hay veces son lo mismo, pero algunos lo separan cómo dioses diferentes. Algo que deje en evidencia que él es el dios del sol. Ahí es donde entra el color, pero como es en blanco y negro quizá el diseño una pechera con un sol o que la misma cabeza tenga estos aros solares, ayudarían. Wiracocha prácticamente era dios de todo, ósea el dios creador, el Cronos, en griego. Mientras que la pacha era como la que pare el mundo. Quizá podrías ponerlo a Wiracocha en el centro de la galaxia o mejor podrías poner en el cielo, sobre las nubes. O quizá las líneas pueden ser rayos solares. Eso lo dejaría más en evidencia.</p>
---	--	---

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 6: Resultados del entrevistado N°4/ Categoría: Estrategias de enseñanza

SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “ESTRATEGÍA DE ENSEÑANZA”
<p>Principios de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocido a lo desconocido • Simple a lo complejo 	<p>5. ¿Considera usted que el comic del Dios creador andino hace un buen uso de los principios de la enseñanza?</p> <p>La idea como historia me parece interesante, partiendo de que tu historia se divide en dos. La parte de los personajes invocando a los personajes de la historia y luego el mito del dios Wiracocha, ahí tienes dos historias, y funca muy bien. (pregunta 6) De lo conocido a lo desconocido funciona muy bien también, Ahora de lo simple a lo complejo... De hecho, es bastante suave la información y me parece genial, ya que los niños no asimilan ideas complejas eso más bien lo hacen los adultos. Pasa lo mismo con obras literarias o comics que leemos de niños y lo volvemos a leer de grandes y entendemos otra cosa. Por ejemplo, el análisis que yo te he dado de cómo se percibe los dioses, esa imagen benevolente y luego una maligna que no existe, que se va descartando y que en realidad los dioses son panteístas, que son la naturaleza, el caos y son todo a la vez. Eso es un nivel más complejo y eso no está escrito en el comic por lo cual está bien. Sino que te lleva a la reflexión en base a los conocimientos más el debate que hacen en la conversación. Eso es interesante. Que se pueda usar de herramienta didáctica, yo creo que sí. Mi madre que también es educadora, ella va más allá de la información, va más allá de lo que está escrito simplemente. Aunque un poco difícil a esa edad quizá, pero la idea es captar su interés, y el comic ayuda mucho en ese sentido</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 6: Resultados del entrevistado N°4/ Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Elementos de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido interesante • Momento productivo • Ajustarse a los objetivos de la enseñanza 	<p>5. ¿Están bien integrados los elementos de la enseñanza en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Quizá tendría que saber un poco más de educación para responder correctamente esa pregunta. En tema de material educativo o didáctico, cualquier elemento que lo designe el profesor, o el director o el ministerio, puede usarse como material didáctico. Tenemos un comic por ejemplo y el profesor lo quiere utilizar de material didáctico y este estudia arte y los designe que ellos hagan historias que a ellos les guste. Si hablamos de los materiales educativos del estado, ellos buscan un estándar que no sean, tan ni tan lúdico, ni tan sobrio y para ello deben tener bases solidad y deben estar mas ceñidos a los datos históricos que a darte libertad de la fantasía. Luego en lo político es muy complejo también. Te cuento mi experiencia que tuve de algunos colegas en la época de Velasco y sus trabajos no se ceñían a los estándares del ministerio de educación de esa época y ellos no recibían apoyo. Yo creo que tu comic si cumple con los estándares. El mito de Wiracocha y los datos históricos me parecen correctos. En la primera historia haces el uso de apps, como que los chicos son mas modernos y yo creo que si entra en los estándares de educación. Entonces función, yo creo que sí.</p>
---	--	--

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 6: Resultados del entrevistado N°4/ Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Principios Psicológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de imágenes • Hacer Preguntas 	<p>6. Con respecto a la utilización de imágenes ¿Existe un buen uso de los principios psicológicos en el cómic del Dios creador andino?</p> <p>La app como premisa me pareció muy interesante. No sé si tengas algún proyecto más importante. Yo siento que estoy en 5to de primaria. Si hay algo que despierte curiosidad. Quizá en mi caso hubiera generado alguna una necesidad de crear algo. Quizá el resto lo hubieran tomado como otra herramienta pedagógica. De 25 quizá 18 les guste, algunos 3 muy emocionados y otros 2 que no les guste. Si esto cumple con las enseñanzas sí. Es un respiro a las letras. Y por lo general un niño tiene curiosidad y quieren más. Imagina que creas una app y traigas más personajes y que te puedan contar más historias. Esto sería solo un piloto, porque puedes enganchar más historias porque esto es una app y eso despertaría más curiosidad en los niños. Un niño si le das una cosa un día, bacán lo va a tomar, lo va a divertir y luego se va olvidar, pero si le sigues prometiendo que va a ver más contenido, entonces el niño ahí sí se va a enganchar y ahí si realmente empiezas a generar la curiosidad como material pedagógico. Si empiezas en plan lector entonces tienes que alimentarlo con más curiosidades y generar más contenido. Si algo a mí me frustraba era que no había esa continuidad y no había, ya sea porque era un material didáctico y los artistas no viven del cómic y tiene que hacer otras cosas.</p>
---------------------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7: Resultados del entrevistado N°5

MBA. OSCAR ERNESTO BARRIGA BERNEDO		
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “CÓMIC”
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Viñetas • Bocadillos • Color 	<p>1. Al respecto de las viñetas, los bocadillos y el color ¿Qué opina usted acerca de las formas en la que se está desarrollando el comic?</p> <p>Tienes que ver una forma para conceptualizar tu historieta, particularmente yo no soy de recargar una portada. Aquí le has puesto el dios creador andino, encima de unas piedras que esta encima del mapa del Perú. Algunos elementos como el sol, Wiracocha, y luego a los personajes principales. Mientras más simple sea una imagen, mejor para el lector, cuando tus recargas mucho una portada, lo haces para ver más atractivo y sin embargo tus ojos van a distintos lados. Lo único que me llama la atención es la conceptualización del dios creador andino. Después se me va la vista. Hubieras puesto un fondo de iconografía incaica y te ahorrabas el sol, el tótem y Wiracocha; o los ponías en el interior de la computadora desde otro ángulo, para que el logo quede solo, en este caso isologo. Conceptualizar una portada requiere buscar la forma de que no estén sobrepuesto encima del otro. Para lo que es primaria deben ser más digerible.</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 7: Resultados del entrevistado N°5

		<p>Luego la parte donde la señorita está diciendo - mira esta aplicación - se ve bastante chévere, porque te jala toda la atención ahí. Incluso este, podría ser hasta la portada. Salvo de la puntuación y el estilo. Es un buen estilo el que has encontrado, pero hay puntos de anatomía que falta cuadrar.</p> <p>Los globos has metido hasta 3, 4 diferentes tipos de globos y tienes que cambiar. tienes que saber que globos son para cuando hablan normal o los globos con puntas. En la página 6 donde está la niña exaltada, pero en realidad no está exaltada, podrías mejorarlo cambiando su gesto para que dé, mejor la impresión de que esta exaltada.</p> <p>¿Hay una parte que no entiendo, quien lo convoco? (se refiere a Garcilaso y le explico que quise generar sorpresa) esa parte no se entiende. Quizá esa transición debe tener más páginas, algo como que, “invocamos a De la Vega para que aparezca”. Porque si hay un cambio brusco, pierdes el hilo de la historia, el cual es la aplicación. Lo que más me llama del tema es la aplicación. Hay que ser un poco más específico de que es la aplicación. Podrías poner un narrador que explique. “Y mientras hablaban con Betanzos. Juan agarro la aplicación y trajo a Garcilaso de la Vega”.</p>
--	--	---

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 7: Resultados del entrevistado N°5

<p>Contenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Idea / Propósito • Estilo 	<p>2. Al respecto de la idea y el propósito ¿Qué opina usted acerca del contenido del comic?</p> <p>La idea me agrada. Es comercial. Ahora la justificación que haces es totalmente valida, pero, por otro lado, yo me inclinaría más por hacer la aplicación, que leer el comic. Si yo leo este tema, no me gustaría leer un segundo comic de esto, pero si me gustaría tener la aplicación. La idea está bacán, pero si esto lo llevas a una app, ósea olvídate, rompes un mercado por el que es algo que todos necesitan. De hecho, yo tengo un montón de cuentos basados en héroes peruanos que he hecho por el bicentenario y tranquilamente podrían ingresar en este mundo y bajo la aplicación. Y el comic te puede servir para promocionar la aplicación. Pero olvídate, estoy volando.</p>
-------------------------	--	--

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 7: Resultados del entrevistado N°5 / Categoría: Dios creador andino

SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “DIOS CREADOR ANDINO”
<p>Wiracocha (Prehispánico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dualismo: Creador y destructor, Fuego agua 	<p>3. ¿Se puede evidenciar un carácter dual como “creador y destructor” en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Si definitivamente, se entiende lo que quieres entregar en esa parte del comic. No veo ninguna falla. Has leído muculia (?) o iris (isis?) sin velo o la ... (doctrina?) secreta. Lo que cuentas ahí es tal cual sucede en el libro. Solo necesitas decirles a los gigantes que se llamen los él y ya está. Es parte de un misticismo que va más allá del tiempo de los incas.</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 7: Resultados del entrevistado N°5 / Categoría: Dios creador andino

<p>Wiracocha (Post- hispanico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carácter solar 	<p>4. ¿Se puede evidenciar un carácter solar en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>No está muy concreto, no está muy específico. Recuerda que la cosmovisión andina, no es única. Pero tiene elementos principales en la mayoría de las culturas precolombinas. Como, por ejemplo, la creación del sol, entregada por Wiracocha. O sea, el sol no es Wiracocha. Wiracocha es el padre de todo, es dios, y el sol, es como Jesús. Lo mismo sucede en la cultura egipcia con Ra. O sea, existe un dios creador, pero ese dios crea a Ra. De igual manera el dios creador andino crea al sol y este, es su hijo. Son pocas las culturas que relacionan al sol como el padre creador y como padre del todo. Tendríamos que remontarnos a Tiahuanaco como primera fuente de confusión. Recuerda que no todo lo que lees en libro es la realidad, ni lo que está en internet, si tú quieres hablar del sol te recomendaría que vallas por Juliaca. El tema es ir a Tiahuanaco, hablar con los aldeanos, alejarte de la ciudad y sacar tus propias fuentes de información. Y te vas a dar con sorpresas muy gratas.</p>
---	--	--

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 7: Resultados del entrevistado N°5 / Categoría: Estrategias de enseñanza

SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “ESTRATEGÍA DE ENSEÑANZA”
<p>Principios de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocido a lo desconocido • Simple a lo complejo 	<p>5. ¿Considera usted que el comic del Dios creador andino hace un buen uso de los principios de la enseñanza?</p> <p>No creo que llegue a lo más complejo, pero yo creo que si cumple su función. Te estas dirigiendo a niños de primaria y pese a que ellos ven dragón Ball, temas muchos más fuertes de lo que acabas de crear. Los contenidos son básicos. En dragón Ball te enseñan el Ki y en Naruto; el Chakra. Pero son temas muy sutiles, el hecho de que Goku tenga cola. Ya hace alusión a los mitos más representativos de Asia.</p> <p>Lo desconocido son los personajes para la mayoría. Probablemente den con Wiracocha, pero con Garcilaso no va a dar un chibolo de 5to. El tema de la educación aquí es tan desfasado que, si tú dices Garcilaso de la vega, seguro dirán, ¿quién? En cambio, con Wiracocha quizá sí, porque por ahí lo escucharon y esto también lleva a un tema de complejidad y los chibolos, van a decir ¿y quiénes son estas personas? Habrá que estudiarlos. El tema es el nivel de lectura y de comprensión lectora. Por mas que tu entregues un producto como el tuyo. Con un buen contenido como el que estas entregando, con palabras muy simples para niños, ¿lo entenderán? También, hay que ver ese nivel.</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 7: Resultados del entrevistado N°5 / Categoría: Estrategias de enseñanza

		<p>Por ejemplo, mi producto de Ayar se vende en estados unidos, en colegios y universidades para enseñar castellano, imagínate. Porque tal vez el nivel de comprensión no alcanza. El plan lector en el colegio es como que, no a todos les gusta el tema inca. Quizá a algunos les guste el de terror, a otros la ciencia ficción, romance etc. El producto que tu haz hecho, así como el mío, no tiene mercado global. Tú no puedes decir es para todos los niños de todos los colegios privados y nacionales de todo el Perú. Es una falsedad. Hay temas de plan lector, pero ¿a ellos les gusta? Tú debes convertir al niño en un lector empedernido. Por ejemplo, yo quiero leer las ciudades perdidas de Lemuria, pero la profesora me dice: No, Tú no puedes leer eso; a ti te toca Moby Dick o a ti la metamorfosis o los miserables, ósea olvídate.</p>
--	--	--

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 7: Resultados del entrevistado N°5 / Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Elementos de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido interesante • Momento productivo • Ajustarse a los objetivos de la enseñanza 	<p>5. ¿Están bien integrados los elementos de la enseñanza en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Tiene una historia interesante, sí. A mí me enganchó el tema de la app. Por el lado de los objetivos de la enseñanza sí. Porque de alguna otra forma siendo un chibolo que ya me agarro el tema de la app, yo quisiera saber quién es el Inca Garcilaso de la Vega. Has logrado los dos objetivos en 12 hojas. Recuerda que a mí lo que me atrapo fue la app. Si yo continuaba con la lectura, es para saber qué pasa con la app. Léete un poco el caballo de troya de José Benítez. No es netamente inca, es de tema religioso, pero habla sobre como regresar al pasado y eso te puede ayudar un poco también para ver la visión de tu app.</p>
---	--	---

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 7: Resultados del entrevistado N°5/ Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Principios Psicológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de imágenes • Hacer Preguntas 	<p>6. Con respecto a la utilización de imágenes ¿Existe un buen uso de los principios psicológicos en el cómic del Dios creador andino?</p> <p>De que generan preguntas, sí generan preguntas. Pero de todas maneras tienes que potenciar todo. El nivel de ilustración, tienes que mejorarlo de todas maneras. Recuerda que el comic tiene imágenes de alto impacto visual. Tus diseños tienen un contenido muy interesante. Los estilos de dibujo varían. Ósea no vas a comparar spawn, con south park. El contenido le da todo. En este caso que son figuras muy poderosas. Necesitas imágenes de más impacto. Algo que le haga decir al chico un ¡guau!, ¡oe, suave!, ¡mira lo que paso con Wiracocha!, ¡mira el detalle!, esto iras puliéndolo día a día, hasta encontrar tu estilo. Te sugeriría que, si quieres cambiar de estilo, ingreses por Chibi. Ese estilo con Chibi, podría generar un mayor impacto visual. El Chibi, por su naturaleza es agradable. Con sus ojos grandes y cuerpos regordetes y cuando son flaquitas están moldeaditas. Son agradables a la vista de cualquier adulto y de jóvenes.</p> <p>Incluso cualquier dibujo horrendo puede ser bueno si el contenido es bueno, como es el caso de South Park, que tiene dibujos horribles. Pero si el contenido es interesante el dibujo pasa a segundo plano.</p>
---------------------------------------	--	---

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6

Lic. CÉSAR ARTURO SANTIVANEZ TIRADO		
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “CÓMIC”
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Viñetas • Bocadillos • Color 	<p>1. Al respecto de las viñetas, los bocadillos y el color ¿Qué opina usted acerca de las formas en la que se está desarrollando el comic?</p> <p>Acerca de algunas líneas cinéticas que puedan dinamizar la acción. Para que no se vean tan estático los personajes. En el dibujo todo bien. Eso de poner la boca al costado también, es parte de la estética, no es que haga mucho ruido. Esos tramados, esos efectos para rellenar un poco la viñeta están bien. De repente las formas de las viñetas todavía están diagramadas de forma muy estática, quizá puedas jugar con las formas o romper algunas viñetas o hacer el que el personaje salga de las viñetas para darle un poco de dinamismo. Me gusta como juegas el globo en off, ósea fuera del encuadre, le da un suspenso. También, los globos de grito me parecen muy bien planteados. Quizá a los personajes darle un poco más de expresión corporal. Hay muchos que están bastante rígidos. Si bien es interesante el $\frac{3}{4}$ (perspectiva con respecto a la cámara), Es un atributo muy positivo. Quizá hacerlos mover le podría dar un poco de carisma. Luego este relato que le pones dentro del relato y también estos fondos negros (refiriéndose a partir de la página 7) que le das es un gran acierto. Y en general si está muy interesantes. El flujo de lectura esta perfecto. Si juegas con la forma de la viñeta quizá se te complique. El color de la portada. Siento que es una paleta bastante sutil, bastante tranquila y que invita a leer el comic.</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6

<p>Contenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Idea / Propósito • Estilo 	<p>2. Al respecto de la idea y el propósito ¿Qué opina usted acerca del contenido del comic?</p> <p>Me intereso que presentaras a Wiracoha y a estos dos cronistas. Siento que puedas darle una paginita más de resolución, si está pensando en imprimirse, quizá tengas que hacer múltiples de cuatro en las hojas. Esto principalmente porque al final lo dejas como que muy en suspenso. Sin embargo, si cumple la función de presentar a los personajes. Quizá estos 3 personajes sean personajes que los chicos no conocen. Entonces, si cumple la función de presentarlos a dos de ellos como cronista y al dios Wiracocha, que es la historia central. De hecho, está muy claro. Y este mito dentro del comic me parece ideal, muy bueno. Si quieres enfatizar con el factor de la sorpresa, quizá puedas enfatizar la corporalidad de los personajes. Porque pasan del hecho de la sorpresa a la calma de manera muy rápida. Entonces que ellos se queden intrigado sería para alargarlo un poco ese gesto. Que terminen en una duda, como, que pasara en el siguiente comic. Ya que los personajes tienen una gestualidad muy neutra y físicamente ellos son bien neutros, ósea son bien educados. Por ejemplo, en Pokémon, siempre están en posiciones de poder, en posición de acción, ósea, marcan una perspectiva con el brazo o con la pierna, o con el ángulo. Ósea estas contando lo mismo, pero solo jugando con la perspectiva del personaje, y eso dinamiza la historia.</p>
-------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6 / Categoría: Dios creador andino

SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “DIOS CREADOR ANDINO”
<p>Wiracocha (Prehispánico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dualismo: Creador y destructor, Fuego agua 	<p>3. ¿Se puede evidenciar un carácter dual como “creador y destructor” en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Si claro. Es altamente perceptible. Esta idea de un dios brutal que limpia con una especie de diluvio y resetea la tierra está muy presente. Quizás podrías reflejarlo a través de los colores de su rostro, llevarlo al campo visual esta dualidad, entonces reflejarlo, así como Two Face (Referencia al villano de Batman), dos caras, que es un personaje ambivalente y estas características trasladarlo a su aspecto físico a su aspecto físico. Entonces, un detalle sería marcarle la cara de dos colores o marcarlo de esta forma, además de jugar con su corporalidad. Yo cuando hice un cómic, para Perú 21 de la Chola Power, que era el personaje de Martin Espinoza. Yo escribí la historia que publico Perú 21, no otras. Entonces, tuve que hacer ahí a Pachacamac. Entonces, como tenía esta dualidad. Lo que hice fue ponerle dos caras, ósea, puse el cráneo y dos caras que iban volteando. Mientras que el dios hablaba, por un lado, que era una emoción; por otro lado, era otra emoción.</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6 / Categoría: Dios creador andino

		<p>Entonces era un dios extraño. Era un dios chiquito, pero con esas dos caras hablaba por atrás y tenía estos báculos como si fueran zancos y avanzaba con estos zancos y era como un monstruo con dos caras. Entonces con los dos báculos hacía temblar la tierra, ya que era el dios de los temblores. Este aspecto es trasladar a lo visual el concepto del personaje que está ligado al temblor y a la dualidad. Es un recurso para traducir el aspecto físico. Entonces en este caso Wiracocha, si planeas su dualidad lo puedes hacer de esta forma. Con un rostro de dos colores o un brazo y una pierna de dos colores y que sean simétricos para que se aprecie la dualidad.</p>
--	--	--

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6 / Categoría: Dios creador andino

<p>Wiracocha (Post-hispánico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carácter solar 	<p>4. ¿Se puede evidenciar un carácter solar en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Por la vestimenta se puede deducir que tiene esta característica. Me encanta lo que hiciste con el báculo y la síntesis del sol. Porque estas transportando... ¿tu registro es típico de manga, ¿no? Pero esta síntesis que es casi un logo del báculo de él lo estas trasladando al personaje. Es una síntesis muy prehispánica al personaje. Esta viñeta es la más clara (señalando la pagina 7, la viñeta 1) cuando se revela el carácter solar del dios. Quizás si esto lo dibujaras... no sé qué tan bien manejes la perspectiva, pero si esto lo manejaras con un ángulo picado, desde abajo. Esta imagen tendría mucho más poder. Un dios con la cámara abajo, se vería muy apoteósico. Depende del manejo de la perspectiva. Incluso podrías traducir este ángulo al concepto del personaje. Que cada vez que salga el personaje de Wiracocha, este se vea en contrapicado. Siempre va estar en pose de poder y siempre va a ser dios y se va a ver muy poderoso cada vez que haga algo. También a los gigantes, para notar esa proporción, podrías acercarlos y de repente agachados y de espaldas y también en proporción de contrapicado. Entonces se va a ver más el efecto de, - he creado a estos gigantes -. El contenido de la viñeta es el mismo, solo que estas cambiando el ángulo. El ángulo en un comic es como el tono de voz al hablar. Si yo digo un mensaje con un tono de voz neutro, se va a entender, pero la intención es plana. En cambio, si yo alzo la voz o hago una inflexión en particular. Es el mismo mensaje, pero con otra intención, quizás que complemente o que contradiga el mensaje. Eso es el ángulo en la viñeta.</p>
--	--	--

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6 / Categoría: Estrategias de enseñanza

SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “ESTRATEGÍA DE ENSEÑANZA”
<p>Principios de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocido a lo desconocido • Simple a lo complejo 	<p>5. ¿Considera usted que el comic del Dios creador andino hace un buen uso de los principios de la enseñanza?</p> <p>Sí, claro que sí. Porque el estado donde parten los niños, es el mismo estado en donde va a estar el lector, ósea yo no sé lo que voy a leer y tienen las mismas dudas que las mías. Entonces el reflejar la misma inquietud del hecho de no saber nada de la tarea, estas acercando mucho al lector y al personaje. Así como Harry Potter. Nos cuenta una historia de magia increíble y de mundos enfrentados, pero parten de un lugar muy cercano que es este niño que vive bajo una escalera. Entonces, estas partiendo de un personaje que se identifica con el lector y lo llevas a un entorno atípico. Entonces el lector va a acompañar al personaje de manera muy orgánica. Lo que estas planteando el comic es lo mismo ejercicio. A partir de dos personajes muy parecidos al lector y luego lo llevas a este mundo, o esta leyenda, que es muy ajena a nuestra cultura contemporánea. Entonces va de lo simple a lo complejo. Porque son conceptos muy difíciles. Muy filosóficos. Porque lo andino no es solo mitología, también es filosofía y es bastante más complejo de lo que las personas puedan creer. Entonces lo que estas acercando es al lector, a primero la mitológica, luego lo dejas en suspenso. Claro escalas muy bien. Lo que nos llega primero en el mundo andino, fue la mitología. La filosofía se disgrega en el tiempo por no tener un soporte escrito, pero existe y es igual de compleja que la griega. Creo que estamos en la misma página de reivindicar de la filosofía y de ella mitología y me lleno de felicidad al leer tu comic.</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6 / Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Elementos de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido interesante • Momento productivo • Ajustarse a los objetivos de la enseñanza 	<p>5. ¿Están bien integrados los elementos de la enseñanza en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Yo con el termino productivo. Imagino que pasaría, si a mi hijo le preguntan quién es Wiracocha, y como quedo el mundo. Sí él ha leído este comic, entonces él va a contestar, porque esta clarísima la información ahí. Si yo hago un cuestionario, un control de ahí; diría que no hay puntos de ambigüedad. Entonces el joven me va a poder responder correctamente. Podrían responderme, por ejemplo, cuando fue esos dos momentos de la creación para Wiracoha. Ahora si quieres darle un toque un poco más arriesgado, sería ideal que este personaje interactúe con los niños. Y que conversen con Wiracoha y que se den cuenta lo distintos que son. Quizá no en este comic, pero en otro tal vez. Y que contrasten su cultura. - ¿Que para ti no es eso? No para mí no -Recuerda que estas contando este paragón con este joven hablando con un dios andino que le está contando que su universo es muy distinto a lo que ellos conocen. Esta tarea sería mucho más emocionante si este dios se relacionara de alguna manera con ellos y que lo conozcan.</p>
---	--	--

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6/ Categoría: Estrategias de enseñanza

		<p>Entonces al tener esta experiencia inmersiva de Wiracocha y conocerlo y preguntarle por qué hiciste eso y que él te explique que el mundo es un equilibrio, y que el bien y el mal es una sola fuerza y que todos somos duales y que ustedes también son duales adentro. Ustedes son dos, por ejemplo – ¡ah aes cierto tienes razón! ¡nos complementamos! - Ya ves, ustedes también son una dualidad y por eso son mejores amigos y tal – Entonces, hace entender a los personajes como funciona la dualidad andina. Que todo tiene macho - hembra, por ejemplo. Que las huacas eran macho y hembra. - ¡Ah con razón!, ¡que mostro llegar a estos conocimientos de la dualidad! Y ahí conversando metes un cachito de la filosofía complicada a los niños. Y esto aprovechando que tienes dos personajes.</p> <p>Ahora que talvez Betanzos pueda explicar también esta dualidad, también sería perfecto, ya que tu comic creo que restringió la capacidad de encontrarse con Wiracocha mediante las reglas de la app por lo visto. O bien podríamos dejarlo para otro número jeje.</p>
--	--	---

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6/ Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Principios Psicológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de imágenes • Hacer Preguntas 	<p>6. Con respecto a la utilización de imágenes ¿Existe un buen uso de los principios psicológicos en el cómic del Dios creador andino?</p> <p>Si por supuesto. Es increíble porque en tan pocas páginas, le acercas a dos periodos históricos y eso es loable. Porque no solo estás hablando de Wiracocha, sino también de quien cuenta las historias. Este hecho de ver la historia como un todo. Entonces, esto genera preguntas en los chicos. ¿Qué otras historias contaron estos cronistas y que otras historias hay para contar? Y eso creo que genera preguntas bien interesantes en los chicos. El hecho de que se encuentren los niños con estos cronistas, me parece bacán y, es más, el hecho de que se encuentren con estos cronistas a través de la aplicación, me parece otro golazo. Porque la tecnología es lo que tienen ahora los chicos. Lo que antiguamente para los niños era el libro mágico o el libro de hechizos, a lo Jumanji, eso ya fue hace ratos. Ahora es el celular. Entonces una aplicación que por lo demás puedes pensar incluso en transmedia. Y hacer que esta aplicación exista realmente. Bueno, no que exista realmente como tal, sino que los personajes aparezcan mediante esta aplicación y te vayan contando sus historias. - Hola que tal, yo soy Juan de Betanzos, ¿Que historias quieres escuchar hoy? - ah yo quiero escuchar la de Wiracocha- Pero también puedes escuchar las historias de otros mitos andinos, escuchados por este personaje.</p>
---------------------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6 / Categoría: Estrategias de enseñanza

		<p>Entonces, podrías llevarlo incluso a un terreno transmedia. Y terminar el comic diciendo que, si quieres saber más, no olviden descargar la aplicación tal, tal, tal para conocer a más personajes y estas utilizando la tecnología como una herramienta de aprendizaje. A parte de que es un medio saludable. Estas partiendo donde un concepto donde acercas al niño a la tecnología para un uso responsable, no estas condenando el celular. Es más ahora condenar el celular sería muy de doble moral. Muchos profesores dicen ¡oe el celular es lo peor que le puede pasar a los chicos!, sin embargo, ellos mismo lo usan muchísimo. Sería muy y cara de palo (se ríe de la ironía) satanizar el celular cuando tú lo usas un montón. Entonces sería más coherente ver al celular como una herramienta de aprendizaje. Y eso lo estás haciendo, esos niños coexisten en un entorno responsable con la tecnología y eso es un subtema que está por debajo de lo que cuentas en el comic y también es muy saludable. Internet nos da el conocimiento. Ahora la manera de reflexionar, ese sería la manera en lo que esto nos hace aprender. Entonces tu comic refleja todas estas cosas, el Storytelling aplicado al aprendizaje es muy bueno.</p>
--	--	---

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 8: Resultados del entrevistado N°6 / Categoría: Estrategias de enseñanza

		<p>En el colegio no nos enseñan bien todo lo que hubo en la cultura prehispánica. Te enseñan las culturas de una manera muy aisladas. Como si no hubiera relación entre ellas. Pensamos que todos hablaban quechua, ni siquiera nos mencionan que existía el Muchic y otros idiomas increíbles que aún existen. Más se preocupan si la cerámica es asa puente o es asa estribo, el color de la cerámica nazca, son cosas que no tienen un sustrato real, ósea esa información. La historia del Perú parece que empezara desde la conquista o la invasión y antes es un vacío, un limbo de cosas, donde todos se vestían igual y todos hablaban el mismo idioma. Entonces, no lo tenemos muy claro. Es más cuando pensamos en el origen del Tahuantinsuyo solo nos preocupamos por Manco Cápac y los hermanos Ayar, ósea el mito. Y no sobre estas batallas con los chancas y otros factores políticos, como muchos más complejos, que permitieron la fundación del Tahuantinsuyo. Y nos quedamos solo con Adam y Eva y no nos hablan de la evolución. Entonces, hay una gran falencia de estos principios filosóficos y el comportamiento de los dioses. Y esta clase de iniciativa como la que estas planteando es muy útil, porque estas parchando un hueco grande en el sistema educativo y eso está muy bien.</p>
--	--	---

Fuente: *Elaboración propia*

Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7

Lic. JESÚS RENZO CABRERA MARÍN		
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “CÓMIC”
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Viñetas • Bocadillos • Color 	<p>1. Al respecto de las viñetas, los bocadillos y el color ¿Qué opina usted acerca de las formas en la que se está desarrollando el comic?</p> <p>Mayormente nosotros en primaria, sí es manejable el comic. El tamaño y la forma me parece bien. También hay un detalle, bueno, yo soy profesor de 5to y 6to y mayor parte las historietas lo eh utilizado a color. En blanco y negro muy poco. Eh utilizados cómics, así como lo muestras en la primera página. Usualmente en primaria usamos colorido. Muy poco en blanco y negro. Con respecto a las letras me parece muy bien el tamaño. Reconocible fácilmente para un niño de 5 y 6. El tamaño y la forma como lo plasman. Sí me parece muy bien el tamaño de las viñetas. Pero ahí hay un pequeño detalle. Ahí, detente un momento (me señala la pagina 4, las tres últimas viñetas) Por ejemplo los alumnos cuando son de 5to y 6to. Estamos hablando de 11 o 12 años, por ejemplo, cuando van a pasar a la siguiente viñeta; ellos tienen que saber a qué viñeta entrar, cual es la que sigue. Porque ellos pueden empezar por la derecha y puede que se vallan donde la chica (izquierda).</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7

		<p>Quizá puedas indicar una línea o quizá con un puntero puedas poner algo que te indique que sigue al siguiente cuadro. Porque en primaria mayormente los niños no tienen ese registro alguno de como leer o como es la forma de leer un comic. Entonces, algo que les indique para que el profesor les pueda dar las pautas. Yo también les eh dado algunas historietas a mis alumnos. Entonces, había muchos diálogos y ellos tenían que identificar quien era el primero que hablaba. Porque las viñetas deben tener un orden desde donde empiezan. Pero en tu caso está bien, ya que las viñetas son identificables al igual que los bocadillos. Hay veces los bocadillos...También puedo sugerirte que estén maso menos como saber cual es el 1ro o 2do en los bocadillos. Por ejemplo, aquí hay varios (señala la página 8), aquí ellos tendrían que ver cuál es el orden, ¿pero creo que aquí hablan de lo mismo no? Entonces no hay mucho problema. Bueno esos son los puntos que te digo en caso quieras usar a los niños como tu referencia para hacer historietas.</p>
--	--	--

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7

<p>Contenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Idea / Propósito • Estilo 	<p>2. Al respecto de la idea y el propósito ¿Qué opina usted acerca del contenido del comic?</p> <p>Me pareció muy interesante tu comic. Estuve leyendo por ahí y en tu cómic tomaron un tema de repente que en 5to y 6to muy pocos lo tocan, que es el dios Wiracocha. Muchos niños que yo eh enseñado sobre el dios Wiracocha fue de las culturas. Cuando hablas de los hermanos Ayar quien fue su dios. Creo que de ahí no la conocía ese de las piedras, cuando las crea unos dioses de piedras. Me parece muy bien como lo has tomado. Hasta yo tengo ahora una referencia de, ah como me lo imaginaba, ¿De piedras dices no? Yo lo presentía que venían de los cerros. Pero está bien esa parte. Hay una partecita que es el final de la historia. Cuando tu estas contando de que las creaciones de piedra no funciona, no actuaban bien. ¿Y los destierra no? (los hace desaparecer le corrijo). Me parece bien porque a partir de ahí comienza a crear a los hombres ¿verdad? Ahí les debería poner más énfasis de como los nuevos hombres participaron, porque termina bien rápido. Llega a crear a los hombres pero que ellos empiecen a desarrollarse quizás. Ahí fue donde se me vino la idea, a ver corrígeme, de cuando crea los hombres, ellos no trabajan la tierra muy bien y luego aparecen los hermanos Ayar o en otros casos Manco Cápac y Mama Ocllo, y prácticamente, son ellos los que les van a enseñar.</p>
-------------------------	--	--

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7

		<p>Entonces, si eso lo plasmas en la parte final sería interesante. Yo no tenía ideas sobre los gigantes de piedra y ahora tengo una buena idea. Yo también eh hecho comic, así pequeños, te comento. Entonces, con relación al final, puedas ponerle énfasis en lo que te eh dado. Cuando salen los historiadores es perfectos, incluso ahí me enfoque en la historia, pero como que al final baje un poco mi nivel de concentración. (Luego le explico que el comic es preparado para contar una segunda parte a partir de la leyenda de los hermanos Ayar o Manco Cápac por Garcilaso de la Vega). Ah ya, entonces está bien. De hecho, si piensas hacer series, está muy bien. Pero de todas maneras puedas hacer ese final como para que te de una curiosidad que haga que el niño quiera saber que sigue. Quizá puedas poner una silueta de los siguientes personajes.</p>
--	--	--

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7 / Categoría: Dios creador andino

SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “DIOS CREADOR ANDINO”
<p>Wiracocha (Prehispánico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dualismo: Creador y destructor, Fuego agua 	<p>3. ¿Se puede evidenciar un carácter dual como “creador y destructor” en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Si. Eh. No está muy resaltado en toda la historia. Si lo crea y lo realza, pero el destructor fue muy rápido. Yo te sugeriría que pongas por qué paso. Exaltando un valor negativo que son las rocas que tuvieron esa mala actitud hacia su creador, que Wiracocha tuvo que desaparecerlos. Ósea yo te sugiero que en la historieta resaltas de una manera en la que tu puedas crear los valores. Muy aparte a que sucedan los hechos. Entre los hechos que suceden, resaltar los valores o los antivalores, por supuesto. Por ejemplo, que ellos lo mencionen para que, en algún momento el profesor o la profesora que esté utilizando también, lo pueda utilizar en cívica. Para que su trabajo no solo se limite a historia. Tiene bastante resalte como creador, pero como destructor, lo he visto muy poco. Los valores es lo que podría tener más jale o agarre por parte del docente.</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7 / Categoría: Dios creador andino

		<p>Mayormente en historia nos encargamos de evocar los valores que nos han dejado nuestros antepasados. Muy aparte de que sepan la historia de quien fue Wiracocha. Tenemos que sacar algún valor entre las acciones que se dan. Tener un conocimiento mucho más productivo y conocer algunas cosas malas que se hicieron en el pasado. Sería interesante. (le digo que quizá sea bueno entonces añadir paginas) No necesariamente, podrías añadir algunas frases que refuercen esa idea o el mismo historiador les brinde algo a sus alumnos. Que les deje un consejo o algo. Está bien como lo has presentado, pero con algunos valores, incluso el maestro puede usar esos temas para debatir.</p>
--	--	---

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7 / Categoría: Dios creador andino

<p>Wiracocha (Post- hispanico)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carácter solar 	<p>4. ¿Se puede evidenciar un carácter solar en el dios Wiracocha presentes en el comic del Dios creador andino?</p> <p>No lo interprete mucho porque solo lo has puesto en un bocadillo. así que no lo sentí mucha referencia al sol. (le explico los detalles que incluí para asociarlo al sol) si, pero hay un detalle. Tú le pudiste haber puesto el báculo, pero como es en blanco y negro, no lo note mucho. Así que ahí el color ayudaría mejor.</p>
---	--	--

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7 / Categoría: Estrategias de enseñanza

SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS DE LA CATEGORÍA “ESTRATEGÍA DE ENSEÑANZA”
<p>Principios de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocido a lo desconocido • Simple a lo complejo 	<p>5. ¿Considera usted que el comic del Dios creador andino hace un buen uso de los principios de la enseñanza?</p> <p>Si tiene bastante entrada desde lo más sencillo, de hecho, hay varios puntos de lo que no se conocía y lo resaltan. Pero, de todas maneras. pienso que sí. Sobre todo, cuando salen estos personajes de Juan de Betanzos y Garcilaso de la Vega. En los alumnos de 4to y 5to grado lo manejan muy poco, y que es muy importante. Sobre todo, Juan de Betanzos que apenas lo escuchan cuando empieza la historia de Manco Cápac o los hermanos Ayar, y luego dejan de mencionar hasta cuando llegan a grados superiores. Creo que tiene muy buena referencia desde lo más fácil a lo más complicado. Justo cuando vi la figura de Juan de Betanzos me llegó a la idea la figura de él, que es muy diferente a cuando uno lo menciona. Cuando se habla de leyendas, es algo que se va creando a partir de testimonios y cada uno lo interpreta a su forma de pensar.</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7 / Categoría: Estrategias de enseñanza

		<p>O de acuerdo a como lo han estado leyendo. Por ejemplo, yo tenía otra idea de los hombres de piedra, y creo que está muy bien. Muchas veces desde donde enseñamos, que es lo que conocen y luego lo que tú les puedas presentar, me parece muy bien. Cuando yo les enseño a los niños. Hay situaciones que se cuentan en primaria y otras situaciones que se cuentan en secundaria, que de repente es más profundizado en secundaria. Quizá en secundaria lo profundizas más y le empieza a agradar lo nuevo y lo comunican con una persona mayor, puede ser su papá o su mamá, que seguro ni saben; eso también es interesante. Si es bueno, pero quizá hay datos que no se comentan y es algo que puedes adicionar para primaria. No tienes por qué limitarte con la complejidad de los temas.</p>
--	--	---

Fuente: *Elaboración propia*

Continuación de la Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7 / Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Elementos de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido interesante • Momento productivo • Ajustarse a los objetivos de la enseñanza 	<p>6. ¿Están bien integrados los elementos de la enseñanza en el comic del Dios creador andino?</p> <p>Leyendo todo el comic. Si habla bastante de lo que es el dios creador Wiracocha, pero hablando sobre la situación andina, muy poco lo he sentido. No le he sentido muy apegado a muchas cosas andinas para que yo pueda relacionar a Wiracocha, como dios andino. Hay partecitas, pero faltarían unas cosas adicionales. Por ejemplo, en los primeros hombres. Yo te sugeriría que ya no le nombres como hombres, sino como los primeros hombres andinos, quizá siendo más específico. Y la relación se seria directa. No tanto como persona o ser humano. Para que tenga más impulso que sea andino y el niño lo relacione más con nuestra historia. Si hay bastante material para usarlo en un momento productivo con los buenos valores, claro. Sí, de hecho. La historia hay una relación de alumnos, de hecho, ellos querían saber más de la historia y este intercambio fue en su casa. Ahora los niños usan los celulares para adquirir información e Incluso el historiador se relacionaría con un profesor. Entonces si está claro el objetivo de la enseñanza.</p>
---	--	--

Fuente: Elaboración propia

Continuación de la Tabla 9: Resultados del entrevistado N°7 / Categoría: Estrategias de enseñanza

<p>Principios Psicológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de imágenes • Hacer Preguntas 	<p>7. Con respecto a la utilización de imágenes ¿Existe un buen uso de los principios psicológicos en el cómic del Dios creador andino?</p> <p>Si existen bastantes acontecimientos que generan preguntas, desde el momento que ellos conocen a los historiadores. O ellos van a hacer la historia y estos que generan preguntas. Con respecto a Wiracocha, y cuando Betanzos empieza a contar, ahí es donde se empiezan a preguntarse los alumnos. Me gusto la parte en la que Betanzos empieza a contar la historia, porque me ayudo bastante, a que yo también pueda hacer un acercamiento a los temas de historia. El bichito de la curiosidad es presentarles algo nuevo</p> <p>*La advertencia del dios Wiracocha en reiteradas veces hacia sus hijos que no los obedecían. Entonces, Wiracocha con el dolor de su corazón y en contra de su voluntad, tuvo que hacerlo. Esos sentimientos van a dejar al niño asombrado, por eso es importante los valores. En el comic debe haber momentos en que se deban sentir felicidad, tristeza y colera y eso lo vemos en los valores que se desarrollan en el cómic.</p>
---------------------------------------	--	---

Fuente: Elaboración propia

Anexo 9: Turnitin

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface in a browser window. The document being reviewed is titled "HUAMAN ERIC DPI.docx" and is authored by "ERIC WILLY HUAMAN DIAZ". The document content includes the logo of Universidad César Vallejo, faculty and school information, a title about a comic on Andean gods, and author/mentor details. A sidebar on the right shows a "Resumen de coincidencias" (Summary of coincidences) with an overall match rate of 8%. Below this, a list of sources is shown with their respective match percentages.

Feedback Studio - Opera
ev.turnitin.com/app/carta/es/

feedback studio ERIC WILLY HUAMAN DIAZ HUAMAN ERIC DPI.docx

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Cómic sobre el dios creador andino como estrategia de enseñanza en alumnos de 5to y 6to de primaria, Lima, 2021

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

AUTOR:
Huaman Diaz, Eric Willy (ORCID: 0000-0002-4841-1090)

ASESOR:
Dr. Cornejo Guerrero, Miguel Antonio (ORCID: 0000-0002-7335-6492)

Resumen de coincidencias 8 %

Se están viendo fuentes estándar
Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

Rank	Source	Percentage
1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2 %
2	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
3	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1 %
4	www.scielo.br Fuente de Internet	1 %
5	cepes.uh.cu Fuente de Internet	<1 %
6	repositorio.unican.es Fuente de Internet	<1 %
7	repository.unilivre.edu... Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 53 Número de palabras: 16347

Versión solo texto del informe | Alta resolución | Activado

17°C Muy nublado 20:04 8/07/2021



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: ERIC WILLY HUAMAN DIAZ
Assignment title: Turnitin X 2da Jornada
Submission title: HUAMAN ERIC DPI.docx
File name: HUAMAN_ERIC_DPI.docx
File size: 105.31K
Page count: 53
Word count: 16,347
Character count: 83,086
Submission date: 06-Jul-2021 11:03PM (UTC-0500)
Submission ID: 1608782349

