



**FACULTAD DE HUMANIDADES  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ARTES &  
DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

**TESIS  
NOVELA GRÁFICA COMO INSTRUMENTO DE  
CONOCIMIENTO SOBRE LA CULTURA  
LAMBAYEQUE EN ESTUDIANTES DE LA  
I.E. MY. P.N.P. “FÉLIX TELLO ROJAS”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN ARTES & DISEÑO GRÁFICO  
EMPRESARIAL**

**Autor:**

**Bach. Sernaqué Samillán Alex Minoru**

**Asesora:**

**Dra. Linares Purisaca Geovana Elizabeth**

**Línea de Investigación:**

**Arte y comunicación**

**Pimentel – Perú**

**2018**

**NOVELA GRÁFICA COMO INSTRUMENTO DE CONOCIMIENTO SOBRE  
LA CULTURA LAMBAYEQUE EN ESTUDIANTES DE LA  
I.E. MY. P.N.P. "FÉLIX TELLO ROJAS"**

**Aprobación de la tesis**

---

**Bach. Sernaqué Samillán Alex Minoru**  
**Autor**

---

**Dra. Linares Purisaca Geovana Elizabeth**  
**Asesora**

---

**Mg. More Peña Joaquín Edgar**  
**Presidente de Jurado**

---

**Mg. Ugaz Braco Suleika Eliana**  
**Secretaria de Jurado**

---

**Lic. Salas Salas Jorge Alejandro**  
**Vocal de Jurado**

## **DEDICATORIA**

A mis padres y mis abuelos, eternamente presentes en mente y alma.

Su apoyo y sus palabras serán mi determinación más fuerte en el camino que todos llaman vida, aún ahora son sus conocimientos y el modo de hacer las cosas que inspiran a mi conciencia.

A los lectores y amantes de las historietas, relatos de narración gráfica que llevan nuestra imaginación a instantes oportunos.

**Minoru Sernaqué**

## **AGRADECIMIENTO**

Al maestro, Alejandro Salas, que lo considero un genial compañero quien me ayudó de principio a fin en mi investigación, que después de finalizarlo, seguía brindándome sus consejos como motivación.

Y a ti, por tomarte la molestia de leer lo que sostienes. Vivimos para cumplir nuestros sueños.

**Minoru Sernaqué**

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>iii</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>ÍNDICE</b> .....	<b>v</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>ix</b>
<b>CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>10</b>
1.1 Situación problemática .....	10
1.2 Formulación del problema .....	12
1.3 Delimitación de la Investigación .....	12
1.4 Justificación e importancia de la Investigación .....	13
1.5 Limitaciones de la Investigación .....	14
1.6 Objetivos de la Investigación .....	15
1.6.1. Objetivo general .....	15
1.6.2. Objetivos específicos .....	15
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>16</b>
2.1 Antecedentes de Estudios .....	16
2.2 Estado del arte .....	22
2.3 Bases teóricas científicas .....	24
2.3.1 La percepción .....	24
2.3.1.1 Percepción visual .....	24
2.3.1.2 Percepción de la forma .....	29
2.3.2 El color .....	35
2.3.2.1 Percepción del color .....	36
2.3.2.2 Clasificación del color .....	37
2.3.2.3 Propiedades del color .....	40
2.3.2.4 Psicología del color .....	42
2.3.3 El Comic como lenguaje .....	47
2.3.3.1 Definición y principios .....	47
2.3.3.2 Elementos distintivos del comic .....	48
2.3.3.3 Componentes básicos del relato en el comic .....	54

2.3.4 Estudios de la novela gráfica .....	58
2.3.4.1 Inicios de la novela gráfica .....	58
2.3.4.2 Diferencias entre la novela gráfica y el comic .....	60
2.4 Definición de la terminología .....	63
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>64</b>
3.1 Tipo y Diseño de Investigación.....	64
3.2 Población y Muestra.....	66
3.3 Hipótesis .....	66
3.4 Operacionalización.....	67
3.5 Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	68
3.6 Procedimientos para la recolección de datos .....	69
3.7 Análisis Estadístico e Interpretación de los datos .....	72
3.8 Criterios éticos .....	72
3.9 Criterios de rigor científico.....	72
<b>CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS....</b>	<b>74</b>
4.1 Resultados en tablas y gráficos.....	74
4.2 Discusión de resultados .....	157
<b>CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>159</b>
5.1 Metodología del desarrollo .....	159
5.1.1 Guión .....	159
5.1.2 Storyboard .....	160
5.1.2.1 Bocetos de los personajes .....	160
5.1.2.2 Storyboard de las páginas .....	163
5.1.2.3 Página completa .....	166
5.1.3 La novela gráfica y su producción .....	167
5.1.3.1 Digitalización de las páginas .....	167
5.1.3.2 Colorización .....	169
5.2 Materiales, equipos e instrumentos .....	175
<b>CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>177</b>
6.1 Conclusiones .....	177
6.2 Recomendaciones .....	179
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>180</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>184</b>

## RESUMEN

Conocer sobre nuestra cultura hace que valoremos su desarrollo en la historia y genere una conexión con nuestros antepasados, con sus creencias, invenciones, ideologías y expresiones que hacen propia la cultura de otras en el mundo.

La Institución Educativa P.N.P “FÉLIX TELLO ROJAS” de la región de Lambayeque, distrito de Chiclayo, cuenta con inicial, primaria y secundaria. Siendo el Primer año de Secundaria donde se realizó la investigación cuantitativa de diseño cuasi-experimental, que mediante una encuesta se aplicó el pre-test y post-test para medir sus conocimientos sobre la cultura Lambayeque a los estudiantes de la sección “B” (grupo control) y “C” (grupo experimental) con el objetivo de diseñar, elaborar y aplicar una novela gráfica como recurso educativo y apoyo a la metodología del docente, reforzando sus conocimientos culturales de manera entretenida en su aprendizaje.

La encuesta evaluó los conocimientos sobre la cultura Lambayeque en ambas secciones, que al principio los resultados fueron bajos siendo los indicadores: el inicio, aspecto político, económico y social, sus actividades culturales y el fin de la cultura. Con aquellos datos obtenidos se realizó la propuesta de novela gráfica, que se aplicaría después al grupo experimental mientras que el grupo control llevaba sus clases con normalidad, sin aplicar una herramienta educativa.

Se entregó un ejemplar de la novela gráfica a cada alumno de la sección “C” en un plazo de 14 días para su lectura completa. Finalmente, se evaluó mediante la encuesta a ambas secciones para contrastar el nivel de conocimiento según la metodología de estudio. De esta manera, demostró que la efectividad de la novela gráfica incrementó los conocimientos de la cultura usando un lenguaje visual y entretenido para los alumnos.

**Palabras clave:** Lambayeque, novela gráfica, conocimiento, cultura.

## ABSTRACT

Knowing about our culture makes us value its development in history as much as generating a connection with our forefathers and their beliefs, inventions, ideologies and phrasing that make this culture its own between others around the world

The My. P.N.P “FÉLIX TELLO ROJAS” school is a elementary, middle and high school from the region of Lambayeque, Chiclayo district; being the freshman year of highschool the target of this quantitative research with a quasi-experimental design.

Through a survey, the pre-test y post-test were applied to measure the students' knowledge about Lambayeque culture, having the “B” section as a control group and the “C” section as a experimental group with the objective of designing, developing and applying a graphic novel as a educational resource and a support to the teacher methodology, strengthening their culture knowledge in a entertaining way.

The pre-test showed low results in section “B” and “C” of what they knew about Lambayeque Culture like its beginning, political, economical and social sector, cultural activities and the end of this culture. With these results, the proposal of a graphic novel were made and applied only to the experimental group (section “C”) during 14 days.

Finally, the post-test was applied to both sections (“B” and “C”) to compare and measure the culture knowledge depending on the study methods they used during those 14 days and showed the effectivity of the graphic novel and how, in a visual and entertaining way, it strengthened the students culture knowledge of Lambayeque.

**Keywords:** Lambayeque, graphic novel, knowledge, culture.

## INTRODUCCIÓN

La presente tesis es una investigación que tuvo por finalidad investigar la efectividad de la novela gráfica como instrumento de conocimiento sobre la cultura Lambayeque.

Como diseñador, el rol fundamental es conocer con toda complejidad al público al cual se dirige una propuesta gráfica. El estudio de esta investigación indaga teorías que permiten entender el desarrollo de la propuesta y sirve como base a otras propuestas de innovación narrativa como apoyo al desarrollo de recursos educativos en la metodología escolar.

En el capítulo I, II, y III se describió la importancia del informe, el tipo de investigación, bases teóricas, hipótesis y objetivos. Los datos obtenidos son de adolescentes estudiantes de las aulas de la I.E. P.N.P “FÉLIX TELLO ROJAS” – Chiclayo. Se conoció al público mediante una presentación formal y con el permiso respectivo de la escuela profesional y del director Cmdte General de dicha institución.

En el capítulo IV se interpretaron los resultados de la medición del pre-test y se contrastaron con el post-test de los alumnos y en el capítulo V, se explica el desarrollo de principio a fin de la propuesta de investigación, la novela gráfica sobre la cultura Lambayeque.

Las referencias bibliográficas fueron obtenidas de libros y tesis de las bibliotecas de las siguientes universidades: Universidad Señor de Sipán, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo y la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. También las investigaciones realizadas por arqueólogos expertos de la cultura Lambayeque se han obtenido de los siguientes lugares: Municipalidad de Lambayeque, Museo Arqueológico Brüning y el Museo de Sitio Chotuna-Chornancap.

## **CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1 Situación problemática**

La identidad cultural forma parte del desarrollo humano, un proceso que en la actualidad se encuentra desatendido de nuestra sociedad. A pesar de poder resaltar que dentro de las políticas educativas se encuentre presente, al analizar la manera en que se va desarrollándose gradualmente, podemos notar que falta mucho por trabajar. Antes de hacer referencia a su situación en la actualidad, es necesario analizar conceptos de lo que se entiende por identidad y la cultura. La identidad hace referencia al conjunto de procesos a partir que el individuo se autovalora en muchos aspectos de la vida cotidiana, así como su propia definición ante la sociedad. Respecto a la cultura, es considerada como el conjunto de los atributos distintivos espirituales, intelectuales y afectivos, de tal manera que caracterizan a una sociedad o grupo social, que comprende los modos de vida, la convivencia, los valores, tradiciones y las creencias (UNESCO, 2001). Para el INC (2002) “la cultura se refiere a las formas de ser, sentir, pensar y actuar de los seres humanos”. En este caso, podemos decir que la cultura es aquella manifestación humana que expresa de manera intuitiva el desarrollo de su entorno donde refleja sus ideas, creencias, valores e invenciones. A lo largo del tiempo, el ser humano va adquiriendo conocimientos de su identidad cultural en base a la experiencia y el aprendizaje educativo que estimula su perfil en múltiples áreas de su vida social, económica y política.

Latinoamérica se encuentra en una posición cultural donde aún se rescatan creencias y costumbres, sin embargo, existe el problema que, al no

pertenecer a los países extranjeros más desarrollados, muchas personas imitan otros aspectos que la sociedad, la moda y los medios de comunicación tratan de imponer como lo más adecuado para desempeñarlo en el entorno de cada quién. Como resultado, hemos aceptado nuestro entorno y su estandarización, copiando modelos que nos han llevado a perder la oportunidad de inspiración en nuestro horizonte.

En el Perú, el problema de la identidad cultural es una situación que poco a poco se hace evidente en nuestra sociedad. Los orígenes de nuestros antepasados, las leyendas de cada cultura, y hasta nuestras creencias y valores, se han ido perdiendo con los años por ciertas circunstancias políticas y culturales que el Perú, ha pasado por varios periodos. Ha hecho falta un balance de mantener cierta consistencia y disciplina en el campo del desarrollo y política cultural. Se señala que:

El objetivo institucional del Instituto Nacional de Cultura es estimular la identificación de los peruanos consigo mismos y con su entorno, de modo que sus pautas de pensamiento, sentimiento y acción, respondan a las demandas de desarrollo que se propone el país (...). (INC, 2002)

Los medios de comunicación como televisión, radio e internet, muestran modelos lejanos al contexto peruano, generando así, un público alienado y de escasos conocimientos sobre su cultura. Eventualmente, se ha dejado la importancia de considerar nuestro patrimonio cultural como medio de conservación y difusión que nuestros antepasados han dejado a lo largo de la historia. Los primeros en conocer acerca de nuestro patrimonio cultural son los niños, y es lamentable que las generaciones actuales no se involucren con su identidad cultural propia que ningún otro país lo tiene. El

desarrollo cultural debe ser reforzado por el sistema educativo que pueda orientar, desarrollar y evaluar herramientas para un nuevo método de aprendizaje, que busque mejorar los conocimientos que desde niños lo adquirimos.

En el distrito de Chiclayo, los estudiantes del Primer año de Secundaria de la Institución Educativa P.N.P. “Félix Tello Rojas” ubicado en la Calle Benito Vásquez S/N Urbanización Primavera; no cuentan con libros de textos actualizados ni material didáctico en medios digitales necesarios para los estudios, lo cual dificulta también la labor de los docentes para el desarrollo y la aplicación de nuevas estrategias de aprendizaje en aula. El eje del problema tratará específicamente del aprendizaje sobre la cultura Lambayeque del curso de historia del nivel Secundario, por la falta de los recursos didácticos e informativos, los cuales deberían reforzar los conocimientos y genere en los niños un estímulo por conocer y estudiar la cultura.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Qué efecto tendrá la novela gráfica para optimizar los conocimientos de la cultura Lambayeque en los estudiantes del Primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P. “Félix Tello Rojas” – Chiclayo?

## **1.3 Delimitación de la Investigación**

La investigación se realizó en dos aulas, siendo las secciones “B” y “C” del Primer año de Secundaria de la Institución Educativa P.N.P “Félix Tello Rojas” de la Región de Lambayeque, distrito de Chiclayo; ubicado en la Calle Benito Vásquez S/N Urbanización Primavera.

#### **1.4 Justificación e importancia de la Investigación**

La investigación planteó una propuesta gráfica que contribuyó como complemento a la metodología de estudio del docente en el curso de Historia para optimizar el rendimiento de la asignatura del estudiante y su interés por estudiar la cultura en la etapa escolar Secundaria. De esta manera, se elaboró y aplicó una novela gráfica en físico donde los estudiantes del Primer año de Secundaria de la Institución Educativa P.N.P “Félix Tello Rojas” – Chiclayo, lograron optimizar sus conocimientos de la cultura Lambayeque gracias a la propuesta como recurso educativo, didáctico y eficaz en su aprendizaje de forma rápida. Los estudiantes demostraron, además, que comprendieron de manera entretenida la propuesta gráfica y fue visualmente agradable para su edad.

Esta investigación aportó a los estudiantes, una nueva metodología de aprendizaje más efectivo en clase y un estímulo de comunicación visual demostrando la importancia de valorar la cultura Lambayeque como una manifestación cultural propia de cada uno.

Por otro lado, la propuesta gráfica se basó en teorías realizados por estudios de investigadores como Eco (1993) en la teoría de El cómic como Herramienta de Enseñanza, donde menciona que el cómic reúne todas las cualidades necesarias para conseguir un aprendizaje lingüístico significativo. Al igual que otras teorías como el cómic y su estructura, la percepción visual y el color, ocuparon un papel importante en la elaboración y producción de la novela gráfica sobre la cultura Lambayeque.

## 1.5 Limitaciones de la Investigación

Las principales limitaciones que se suscitaron durante la investigación fueron las siguientes:

**Disponibilidad del docente**, desde el desarrollo de la investigación (abril 2016) la docente a cargo del curso de Historia del Primer año de Secundaria de la Institución Educativa P.N.P “Félix Tello Rojas” no tenía un horario fijo, por lo que se tuvo que asistir otros días al colegio para solicitar el permiso de aplicar el pre-test en las aulas donde enseñaba, explicando los objetivos del estudio y así continuar con la investigación.

**Información y aplicación de instrumentos respecto a las secciones**, las respuestas de la Institución Educativa correspondientes a la solicitud presentada para llevar a cabo la investigación, tardaban entre dos a tres semanas en tramitarse. Los horarios de disponibilidad por parte de los docentes y del director no eran accesibles. Por otro lado, algunos días tenían jornadas pedagógicas y las clases se suspendían.

**Duración de las clases en los estudiantes**, debido a que no se pueden interrumpir las clases, los estudiantes no podían estar disponibles las veces que se realizaría la encuesta, por lo que se aplicaba diez minutos antes de finalizar la clase.

## **1.6 Objetivos de la Investigación**

### **1.6.1. Objetivo general**

Diseñar una novela gráfica para optimizar los conocimientos de la cultura Lambayeque en los estudiantes del Primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P “Félix Tello Rojas” – Chiclayo.

### **1.6.2. Objetivos específicos**

- a)** Identificar los conocimientos sobre la cultura Lambayeque en el pre-test mediante una encuesta a los estudiantes del grupo experimental (Sección “C”) y grupo control (Sección “B”) del Primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P “Félix Tello Rojas” – Chiclayo.
- b)** Elaborar el guion y las ilustraciones en base a la bibliografía de la cultura Lambayeque para la creación de la propuesta gráfica.
- c)** Aplicar la novela gráfica a los estudiantes del grupo experimental (Sección "C") del Primer año de Secundaria.
- d)** Evaluar los niveles de conocimientos de la cultura Lambayeque en el post-test mediante una encuesta a los estudiantes del grupo experimental y grupo control del Primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P “Félix Tello Rojas” – Chiclayo.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes de Estudios

Reina, C. y Valderrama, M. (2014) en su tesis *El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, Jornada Nocturna*. (Tesis de Licenciatura) de la Universidad Libre, Bogotá D.C., Colombia, los autores concluyen:

Se demostró que el comic es una herramienta didáctica de gran ayuda en los procesos de aprendizaje porque brinda muchas opciones diferentes e innovadoras, logrando captar el interés y constancia de los estudiantes (...). En cuanto a la motivación, mejoró visiblemente ya que los estudiantes trabajaban algo diferente a lo que acostumbran; el comic es una buena forma de incrementar la habilidad de la escritura y la lectura, con historias cargadas de aventura y humor que el estudiante puede desarrollar. Además, el comic resulta un material válido para usar en clase, no obstante, el uso de esta herramienta didáctica requiere de parte del docente una muy cuidadosa preparación del desarrollo sistemático de su clase puesto que debe llevar al estudiante al conocimiento de los conceptos relacionados con la comprensión del comic, esto es, planear cómo el estudiante se apropia poco a poco tanto de los símbolos, íconos y su relación en discursos más complejos. (p.75)

Rengifo, G. y Marulanda, G. (2007) en su tesis *El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de Grado Sexto del Colegio Enrique Millán Rubio del Municipio de Dosquebradas*. (Tesis de Licenciatura) de la Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia, describen lo siguiente:

Con la ayuda del cómic, en el aula de clase se pueden desarrollar actividades enmarcadas en los proyectos de aula, como investigaciones, sustentaciones, organización de información, discusiones por subgrupos, etc. (...) En el medio educativo, no existen suficientes estudios ni referencias bibliográficas que se refieran al Cómic como estrategia de enseñanza por lo cual este trabajo plantea un campo de acción que puede ser de gran utilidad en los procesos de enseñanza. (...) Algunas instituciones educativas como el Instituto Enrique Millán Rubio, carecen de recursos básicos como textos y una biblioteca adecuada, lo cual dificulta la labor de los docentes para el desarrollo y la aplicación de nuevas estrategias pedagógicas. (...) Por tanto, el cómic como estrategia de aprendizaje fortalece en los estudiantes la capacidad de mirar, observar y crear, que permite acercar a los nuevos lenguajes de la comunicación y de las artes manteniendo la esencia de la lectura y la escritura. El cómic permite además potenciar la capacidad de síntesis, la capacidad discursiva-narrativa y desarrolla la creatividad a partir del uso de símbolos, metonimias, metáforas e hipérboles de forma gráfica que lo llevan a niveles de abstracción mediante la imagen. (p. 103)

García, I. (2013) en su tesis *El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras*. (Tesis de Maestría) de la Universidad de Cantabria, España, describe lo siguiente:

Se pretende fomentar el uso del cómic como una herramienta didáctica complementaria en el aula de lenguas extranjeras, sin ser este medio un fin en sí mismo. Además, resaltar que es un recurso más con el que cuenta el profesorado de lenguas extranjeras, quien debe saber combinarlo con muchos otros para conseguir así una satisfactoria motivación de los alumnos. El alumnado debe ser el que desempeñe el papel decisivo en el uso o desuso de los recursos, pues es imprescindible que el docente se adapte a las necesidades de los discentes para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje exitoso, fomentando las actitudes de asertividad, reflexión, flexibilidad, dinamismo, compromiso, empatía y comprensión. En el caso del alumnado adolescente, solo un profesor que conozca y comprenda su compleja realidad será capaz de formar íntegramente al alumnado. (p.32)

Uribe, J. (2014) en su tesis *El cómic como estrategia pedagógica para el desarrollo de la coherencia en la expresión oral en español en los niños del Grado Segundo del Instituto Técnico Francisco José de Caldas, Sede C*. (Tesis de Licenciatura) de la Universidad Libre, Bogotá, Colombia, concluye lo siguiente:

En primer lugar, el cómic como herramienta didáctica representa una posibilidad muy fuerte de motivación e interés en los estudiantes ya que

en sí mismo es llamativo, es atractivo para ellos ya que está lleno de color, de formas, de historias, de personajes con los cuales los estudiantes pueden relacionarse para identificarse, para odiar o simplemente para cuestionar. El éxito educativo está entonces en su elección, en la manera en cómo se trabaje en clase y en qué manera se presenta para los estudiantes. Sin embargo, es necesario tener en cuenta que el cómic como tal no es garante del éxito y que su implementación en el aula de clase es todo un proceso que requiere de la pericia e ingenio del docente. Al ser un elemento poco empleado en las aulas de clase, se podría llegar a confundir su función y su intención. De esta manera, el docente debe buscar la manera más apropiada de articularlo con las actividades de clase para que se relacione de la mejor manera posible con todos los miembros de la comunidad educativa. Particularmente con los estudiantes es necesario que se empiece desde los elementos más simples y constitutivos del cómic ya que recibirlo como un todo implica un riesgo en la comprensión del mismo. Aunque si bien es cierto que muchos estudiantes ya conocen distintos elementos del cómic por su experiencia personal, el hecho de que ellos lo apliquen dentro de un aula de clase representa un cambio en su estructura mental y comportamental ya que no es algo a lo que estén acostumbrados a hacer. Es cierto, en muchas ocasiones se hacen historietas con viñetas y bocadillos en clase, pero el cómic como concepto representa mucho más que la representación visual encapsulada de una historia, de una idea; es por el contrario, una forma de posicionarse frente a una historia, es una manera de narrar y para

algunas personas, es incluso un estilo de vida. Además, el cómic es una herramienta que permite desarrollar la coherencia en la oralidad de los estudiantes ya que les brinda la posibilidad de integrarse en una forma de hablar y de actuar que se representa por medio de la imagen, de la iconografía y que emplea los signos de puntuación como vínculo para su entendimiento. (...) El cómic entonces, es un elemento que ayuda a la creación de esos espacios, de esos escenarios en los cuales el niño puede encontrar oportunidades de mejoría, de fortaleza, de desarrollo no solo de la oralidad sino de tantos otros puntos que no se desarrollan en este trabajo pero que se deja abierta la posibilidad y el registro de que sí se pueden conseguir. (...) Un cómic hoy en las manos de un niño puede ser si es bien orientado, un libro mañana en las manos de un hombre. (p.101)

Campos, M. (2011) en su tesis *La identidad cultural lambayecana en los estudiantes del VII ciclo de educación secundaria, del Colegio Nacional de San José, Chiclayo – Perú*. (Tesis de Licenciatura) de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú, concluye lo siguiente:

El tema de la identidad cultural lambayecana, ha sido abordado en artículos y noticias de circulación local, nacional e internacional. En base a ello se han elaborado propuestas y programas, tales como la enseñanza de la asignatura de Historia y Geografía respecto al nivel de identidad cultural lambayecana, tanto a nivel de la institución educativa, como en los demás ámbitos, con el fin de mejorar, reforzar e incrementar el nivel de la identidad cultural lambayecana, en los

estudiantes de educación secundaria. Los docentes que enseñan Historia, Geografía y Economía, deben ser conscientes que la enseñanza de las ciencias sociales, busca que los estudiantes conozcan el pasado, para comprender el presente, de modo que se identifiquen y reconozcan las condiciones y posibilidades que su medio natural y social les brinda; es decir lo que concierne a la historia, la religiosidad popular, la gastronomía, el folclor, la lengua y la naturaleza, y es allí donde la Dirección Regional de Educación de Lambayeque (DRE), como ente regulador de la educación en el ámbito regional, debe implementar un programa o curso obligatorio, en todas las Instituciones Educativas, que borde la temática de la identidad cultural lambayecana, que agrupe a destacados intelectuales de la Región, que estén investigando temas de la identidad cultural, y a partir de allí elaborar y ejecutar propuestas consensuadas, a fin de cuidar, conservar y salvaguardar el patrimonio cultural y natural de la región.

(p.77)

## 2.2 Estado del arte

En el libro de la Cultura Sicán, Izumi Shimada (2014) junto con su equipo del Proyecto Arqueológico Sicán, narran sus investigaciones más recientes respecto a la cultura Sicán o Lambayeque como se le conoce actualmente:

Nuestro conocimiento y comprensión de la cultura Sicán está altamente sesgado hacia el floreciente periodo Sicán Medio. Los periodos Sicán Temprano y Sicán Tardío esperan nuestra atención. Al mismo tiempo, todo lo dilucidado acerca del periodo Sicán Medio durante 35 años de continua investigación interdisciplinaria, por parte del Proyecto Arqueológico Sicán, deja muy en claro que se trató de una cultura altamente original, innovadora e influyente que en gran parte se compara con las anteriores culturas Mochica y Huari y la posterior Chimú. La fusión de aspectos seleccionados de las notables culturas precedentes del norte y sur del Perú, las innovaciones tecnológicas y la maximización en la producción de la región Lambayeque permitieron a Sicán, durante el periodo Sicán Medio, ser la cultura económica, política y religiosamente más importante e influyente del Perú en esta época. Esta civilización tuvo muchas distinciones. Sus sofisticadas tecnologías cerámicas y metalúrgicas produjeron cerámica verdaderamente negra y altamente pulida, así como el inmejorable cobre arsenical, dos características que cambiaron permanentemente la subsiguiente producción cerámica y metalúrgica de gran parte de la costa peruana. La producción a gran escala de cobre arsenical exitosa por primera vez, junto con la producción sin precedente de metales preciosos, rubricó la obsesión de la cultura Sicán Medio por los metales,

rasgo distinto al de cualquier otra cultura del Nuevo Mundo. El refinamiento y la dispersión de la cerámica paleteada decorada es otro importante legado. Los líderes de Sicán Medio revivieron la temprana tradición de monumentales montículos religiosos después de un hiato de cerca de 200 años, luego de la caída del Mochica norteño, erigiendo más de cincuenta de estos edificios. Nuestras investigaciones en curso han ayudado a sacar a la cultura Sicán fuera de la oscuridad hacia el centro de atención que merece. Esperemos que las preguntas acerca de la identidad y el significado del tumi y la máscara de oro no sean necesarias en un futuro próximo. (p.80)

## **2.3 Bases teóricas científicas**

### **2.3.1 La percepción**

#### **2.3.1.1 Percepción visual**

Todo aquello que rodea nuestro ser y que captamos a través de nuestros sentidos, lo comprende la percepción. Se llama percepción a todo fenómeno externo que el cerebro registra y lo interpreta, provocando una reacción inmediata que va directamente al pensamiento. Cada suceso que ocurra en el exterior, nos produce una reacción llamada estímulo, que basado en la experiencia de la mente interrelacionando todos los sentidos. “Vemos las cosas no como son, sino como nosotros queremos verlas” (Villafaña, 2007, p.23). En la mayoría de los casos, la percepción no está enfocada precisamente con la lógica, tiene relación además con la atención y la memoria. La atención es el estímulo inmediato con la que una persona distingue diferentes tipos de percepciones, dependiendo del suceso que se perciba como base, son los siguientes factores:

- La atracción con la que el estímulo influya sobre los sentidos.
- Los estímulos extraordinarios.
- La variación de varios estímulos simultáneos.
- El factor de la familiarización con los cambios.
- La capacidad para retener hechos.
- La experiencia para hechos futuros.
- La frecuencia del estímulo.
- Las asociaciones emocionales.
- La sugestión.

- Propósito deliberado del receptor.

La memoria es la capacidad para retener en el inconsciente los hechos y las circunstancias más significativas, permitiéndonos almacenar cierta cantidad de datos. De esta manera, la atención y la memoria se complementan y se coordinan con la inteligencia. Por las experiencias de la atención y la memoria, tenemos conceptos comunes de la forma que habitualmente otras personas pueden percibir. Para esto, existen tres niveles que determinan la agrupación (Villafaña, 2007):

- **Nivel de forma**, el cual percibimos y expresamos lo que significan los objetos de manera diferente por cada sujeto. (Villafaña, 2007)
- **Nivel de significado**, en el que cada objeto tiene su propia expresión, dependiendo de la experiencia basándose en la combinación de elementos. (Villafaña, 2007)
- **Nivel de simultaneidad**, es la tendencia a relacionar coordinando todos los sentidos, de tal manera, que percibimos conjuntos de objetos simultáneamente. (Villafaña, 2007)

### **Teoría de la Gestalt**

La Gestalt alude a conceptos de “estructura, forma y configuración” y sostiene que la percepción es un acto de agrupamiento y organización mental, único e individual, determinado por estímulos, siendo así una organización de elementos con significado propio. Por tanto, percibir es un acto de integración y de síntesis. (Villafaña, 2007, p.25)

### 2.3.1.1.1 Leyes de la percepción

- a. **Proximidad.** Sucede cuando nuestra percepción agrupa a los elementos en conjuntos de acuerdo a la cercanía entre éstos y se refuerza cuando existe similitud entre ellos. (Villafaña, 2007)

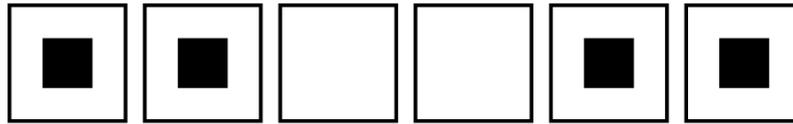


Figura 1. Ejemplo de proximidad

- b. **Semejanza.** Cualidad de nuestra percepción al asociar elementos similares y con mayor relevancia si poseen cualidades comunes. (Villafaña, 2007)

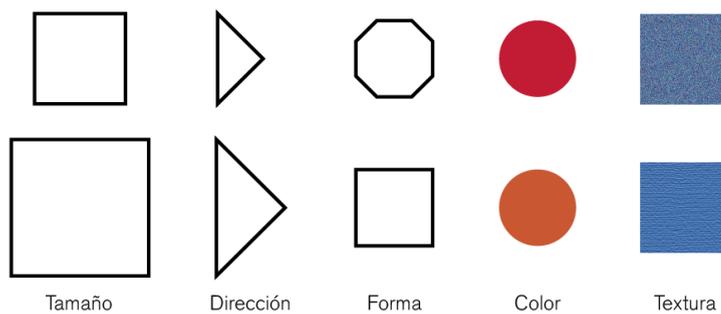


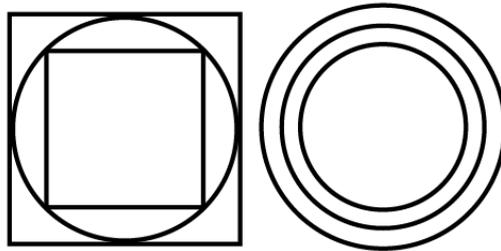
Figura 2. Ejemplo de semejanza

- c. **Dirección.** Se rige según la posición de elementos por razones sensoriomotrices, como objetos en dirección horizontal y vertical. Sólo la circunferencia y otras formas semejantes a ella carecen de dirección en sí mismas. (Villafaña, 2007)



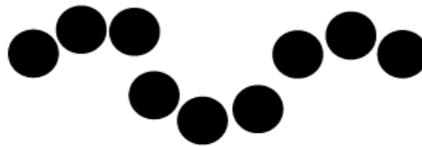
Figura 3. Ejemplos de dirección

- d. **Inclusión.** Elementos contenidos unos en otros, organizados visualmente en grupos con cierta repetición y no de la misma forma. (Villafaña, 2007)



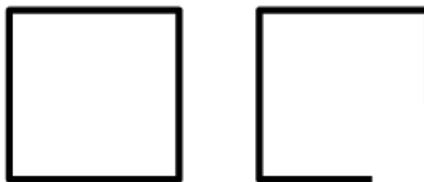
*Figura 4.* Ejemplos de inclusión

- e. **Continuidad.** Disposición continua para una lectura perceptiva clara del conjunto de elementos. (Villafaña, 2007)



*Figura 5.* Ejemplo de continuidad

- f. **Cerramiento.** Consiste en ver el todo de la estructura principal cuando solo presentan partes entrecerradas o a punto de cerrarse. (Villafaña, 2007)



*Figura 6.* Ejemplo de cerramiento

- g. **Pregnancia.** Llamado así a la percepción de los elementos con mayor rapidez, agilidad y facilidad desde su análisis como estructura. (Villafaña, 2007)

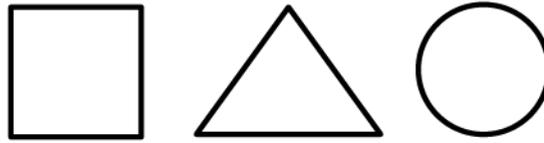


Figura 7. Ejemplo de pregnancia

### 2.3.1.1.2 Dinámica de la percepción

Son aquellos que siempre están interrelacionados con los elementos básicos visuales de nuestro entorno, fundamentalmente rodeados de otras de composiciones y figuras similares. Un mecanismo de dinámica perceptiva es el fondo que lo acompaña, haciendo de él una lectura perceptiva entre figura-fondo. Se apoya en tres factores (Villafaña, 2007):

- a. **El cambio.** Es el valor visual de un elemento en relación con otros que lo rodean. (Villafaña, 2007)

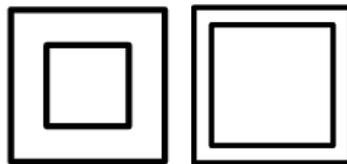
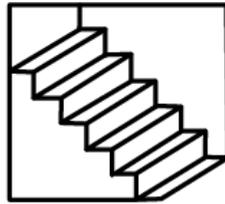


Figura 8. Ejemplo del cambio en distintos fondos perceptibles

- b. **La constancia.** Por el cual identificamos los objetos, se pueden dividir en cuatro puntos básicos: constancia de posición de los objetos, constancia del objeto, constancia del tamaño, y constancia del color. (Villafaña, 2007)
- c. **La fluctuación.** Hay momentos en que nuestra percepción se ve alterada por elementos que pueden entremezclarse, siendo éste un fenómeno de la estructura de nuestros ojos y se debe a que la figura y el fondo son igualmente importantes, de

manera que el fondo se hace figura y la figura fondo. (Villafaña, 2007)



*Figura 9. Ejemplo de fluctuación*

### **2.3.1.2 Percepción de la forma**

Constituye el acto visual esencial de ver y reconocer una forma por medio de los ojos. “Se ha demostrado que la visión no es una mera recepción pasiva, sino un mecanismo eminentemente activo, que tiene una correspondencia con las experiencias psicológicas y se concentra en la atención y la memoria” (Villafaña, 2007, p.47). Es selectiva, es decir, capta detalles con algunos rasgos de la esencia del objeto. Sin embargo, el proceso del acto visual es complejo, por el cual interviene no solo el intelecto, sino involucra el pensamiento y razonamiento, a nivel conceptual como perceptual. (Villafaña, 2007)

### 2.3.1.2.1 Elementos conceptuales de la forma

- a. **El punto.** La forma en todos sus ángulos está constituida por puntos, por lo tanto, el punto es el encuentro de dos líneas, en el principio y en el fin. (Villafaña, 2007)

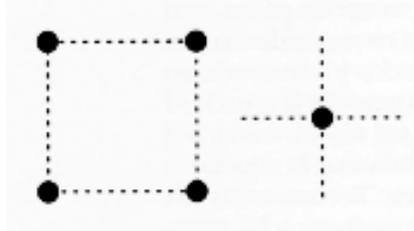


Figura 10. Ejemplo de puntos

- b. **La línea.** Es la trayectoria que recorre el punto transformándose en línea. Cumple su función siendo también el contorno o límite de un plano, que posee posición y dirección. (Villafaña, 2007)

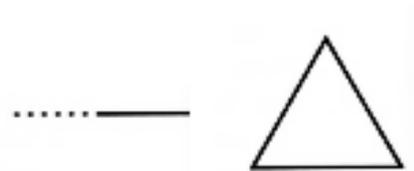


Figura 11. La dirección de una línea (izquierda); y el contorno de una forma (derecha)

- c. **El plano.** Es un elemento morfológico de superficie, ligado al espacio definido en dos propiedades: la bidimensionalidad y su forma. Tiene altura y largo, posición y dirección. (Villafaña y Mínguez, 2014)

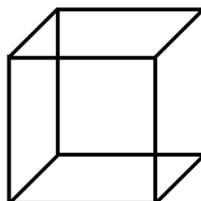
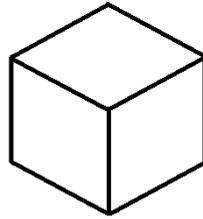


Figura 12. Ejemplo de plano bidimensional

- d. **El volumen.** Aquella forma que se define por sus diferentes posiciones y direcciones, limitado por planos. (Villafaña, 2007)



*Figura 13.* Ejemplo de una figura bidimensional

#### 2.3.1.2.2 Forma visual

- a. **Forma.** Elemento que está determinado por la luz, puesto que sin luz no hay percepción, y nos permite reconocer su naturaleza, incluso su contorno, superficie y estructura. (Villafaña, 2007)
- b. **Tamaño.** Medida de la estructura principal del objeto, puede ser relativo, entre un objeto grande y uno pequeño dependiendo con los elementos a las que se asocie. (Villafaña, 2007)
- c. **Color.** Mediante el color podemos identificar lo cerca o lejos que se encuentra una forma, por ejemplo, existen colores brillantes los cuales son los más perceptivos por su capacidad de reflejar la luz. (Villafaña, 2007)
- d. **Textura.** Es aquella superficie que depende de los efectos del contraste (luz y sombra), da la sensación de rugosidad y se distinguen entre ásperas y suaves, opacas y brillantes, duras y blandas, etc. (Villafaña, 2007) Se pueden clasificar en dos:

- Textura visual: es la clase de textura que puede ser vista, sin tener rugosidad al tacto.
- Textura táctil: es aquella que además de ser visual, da la sensación de rugosidad. Se compone de tres elementos: la factura, la estructura y el grano.

### 2.3.1.2.3 La estética de la forma

En el lenguaje visual del diseño bidimensional y tridimensional, existen principios, reglas y conceptos para una organización visual, dependiendo de las formas de expresión y sus relaciones son los siguientes:

- Proporción.** Al hablar de proporción, nos referimos que el concepto necesariamente tenga significado al conformar el objeto. Entre sus factores que la determinan, se encuentra: la cultura (ideales de su tiempo y su ámbito social), el contexto (campo visual) y el color y la textura. (Villafaña, 2007)

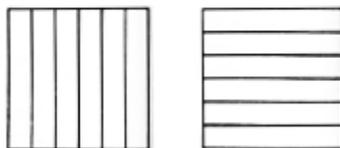


Figura 14. Ejemplo de proporciones en distintas direcciones

- Articulación.** Esta propiedad se genera por la continuidad de la línea y compone una parte importante de las direcciones en una circulación visual donde integra la organización de las líneas y curvas, percibiendo al final algo definido. (Villafaña, 2007)

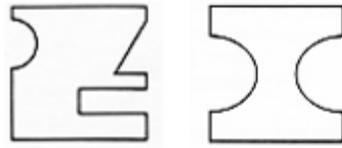


Figura 15. Ejemplo de formas irregulares con ley de “cierre”

- c. Ubicación:** Ninguna forma se percibe como única o aislada, todo tiene su lugar, sin embargo, nuestra percepción inconscientemente ubica las formas hacia el centro del campo visual, para mayor estabilidad. Según investigaciones revelan que la ubicación depende de: La estructura del campo visual, el tamaño del mismo y el tamaño de la forma. (Villafaña, 2007)



Figura 16. Ubicación de las formas en un campo visual.

Representa ubicación, actividad, dinamismo y estabilidad, respectivamente

- d. Peso psíquico:** Es aquella estética que depende de la dinámica del cerebro, que en base a esa condición, estos elementos son procesados según una fuente de energía visual dependiendo de la posición de la forma, la cualidad y el contorno. (Villafaña, 2007)

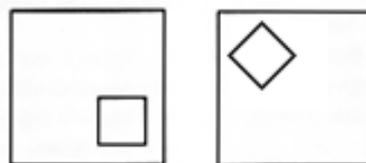
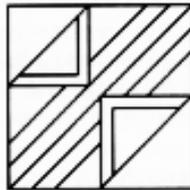


Figura 17. Peso visual de las formas

- e. **Dirección:** Es considerada como la base de la organización visual y se refiere a la relación del campo visual, es decir, una lectura perceptiva de izquierda a derecha o viceversa. (Villafaña, 2007)
- f. **Equilibrio:** Para poder comprender la forma, es necesario que esté equilibrada. Sucede cuando la posición de la forma tiene claras las líneas horizontal y vertical en su campo visual que lo rodea. (Villafaña, 2007)



*Figura 18.* Elementos en torno a un centro geométrico

### **2.3.2 El color**

En muchos aspectos de la vida diaria, el color es una de las experiencias visuales más profundas que tenemos en común, sea en un aspecto individual, cultural, hereditaria, intuitivo y psicológico, como en las emociones y pensamientos. Por tanto, constituye una fuente de comunicación visual imprescindible ya que asociamos un significado al color como los que representan la tierra, la vegetación, el mar, el cielo, etc., a los que asociamos un significado universal de color comunes. En un estudio más amplio, podemos conocer el color relacionándolo en una categoría muy amplia de significados simbólicos, ofreciéndonos un enorme vocabulario en el lenguaje visual. El color nos ofrece múltiples reacciones, por lo que nuestro conocimiento del color en la comunicación visual va más allá del que alcanzamos por medio de nuestras observaciones.

A partir de ello, el color se sustenta en sus teorías como un elemento de múltiples interpretaciones, expresiones y asociaciones; siendo perceptivo en muchas de sus propiedades psicológicas, químicas y físicas. Decimos que el color también es una cualidad, que permite reflejar y absorber las ondas de la luz produciendo una sensación en la retina, la cual es generada por ondas electromagnéticas que al ser captadas por el ojo y percibidas por el cerebro, producen el color. El contraste de los colores se produce por el grado de reflexión; así, un objeto de color verde refleja las longitudes de onda del verde absorbiendo las demás, otros como el violeta, refleja cierta cantidad de azul y de rojo. En cambio, el blanco y el negro no se encuentran en el espectro. El blanco tiene el grado máximo de reflexión y el negro lo tiene de absorción. Y físicamente el blanco es la mezcla óptica de todos los colores y no admite la

luz natural; mientras que el negro es la ausencia de color, es decir, absorbe luz y no la refleja. (Villafaña, 2007)

### **2.3.2.1 Percepción del color**

#### **2.3.2.1.1 Físico**

La retina es impresionada por la luz, por lo cual, nuestra percepción capta con mayor facilidad aquellos colores que reflejan más luz. Cuando el cerebro percibe distintas longitudes de onda de los colores, es decir su energía radiante, éstos se unen dando como resultado una armonía del color. (Villafaña, 2007)

#### **2.3.2.1.2 Sensoriomotor**

Según la experiencia motora, el horizonte divide el paisaje en una zona clara (arriba) y una oscura (abajo), lo cual acostumbramos dar mayor peso a lo oscuro y menor a lo claro. De la misma manera sucede cuando nuestra percepción identifica una posición vertical (movimiento) y la posición horizontal (pasividad). (Villafaña, 2007)

#### **2.3.2.1.3 Memoria experiencial**

Por la experiencia y la memoria asignamos a los colores calificativos como:

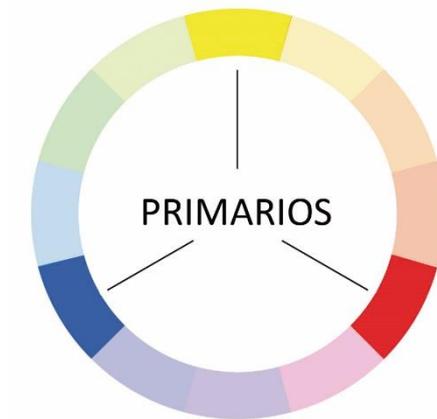
- Fríos-cálidos
- Claros-oscuros
- Pesados-ligeros
- Brillantes-opacos

Asociamos al color una cualidad, como calor y peligro para el rojo; alegría y energía para el amarillo; y frescura y autoridad para el azul.  
(Villafaña, 2007)

### **2.3.2.2 Clasificación del color**

#### **2.3.2.2.1 Colores primarios**

Son aquellos que no se obtienen por ninguna combinación de colores, son: Rojo, amarillo y azul.



*Figura 19.* Colores primarios del círculo cromático

#### **2.3.2.2.2 Colores secundarios**

Se forman de la mezcla de dos colores primarios como:

- Rojo + amarillo = anaranjado
- Amarillo + azul = verde
- Azul + rojo = violeta



Figura 20. Colores secundarios del círculo cromático

### 2.3.2.2.3 Colores terciarios o intermedios

Son aquellos colores que se obtienen de la unión de un primario con los secundarios cercanos, teniendo así seis combinaciones; los cuales son:

- Rojo + anaranjado = rojo anaranjado
- Rojo + violeta = rojo violáceo
- Amarillo + anaranjado = amarillo anaranjado
- Amarillo + verde = amarillo verdoso
- Azul + violeta = azul violáceo
- Azul + verde = azul verdoso



Figura 21. Colores terciarios del círculo cromático

#### 2.3.2.2.4 Colores análogos o semejantes

Son los cercanos en el círculo cromático; por ejemplo: los análogos del rojo, son el violeta y el anaranjado; del amarillo son el verde y el anaranjado; y del azul, el verde y el violeta.



Figura 22. Colores análogos del círculo cromático

#### 2.3.2.2.5 Colores opuestos o complementarios

Son los colores opuestos en sus posiciones del círculo cromático, sean colores primarios, secundarios y terciarios.

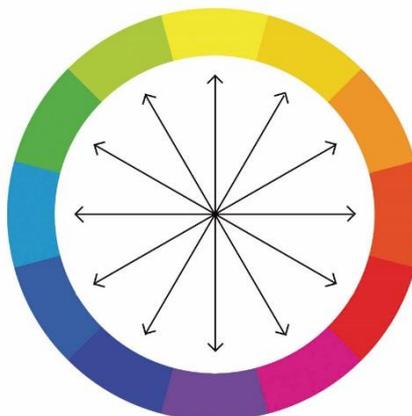


Figura 23. Complementarios de cada color del círculo cromático

### 2.3.2.3 Propiedades del color

#### 2.3.2.3.1 Matiz

Es el resultado de la mezcla de colores primarios, secundarios o terciarios; se distingue un color de otro dentro del espectro visible de sus matices. (Villafaña, 2007)



Figura 24. Matices de los colores en general

#### 2.3.2.3.2 Saturación o intensidad

La saturación precisa la pureza de un color, es decir, la intensidad de un matiz del color específico, y sin saturación, el color se convierte en un tono de gris. Los colores primarios son aquellos que poseen una máxima intensidad. (Villafaña, 2007)



Figura 25. Saturación del color rojo

#### 2.3.2.3.3 Valor

Ésta refiere al grado de luminosidad de un color, es decir, la cantidad de luz que puede reflejar. Los tonos cromáticos y acromáticos también se ubican dentro de este factor, al igual que el blanco y el negro. Es llamado también “tono” y pueden ser desde claros, intermedio u oscuros. (Villafaña, 2007)



Figura 26. Luminosidad del color rojo

#### 2.3.2.3.4 Brillo

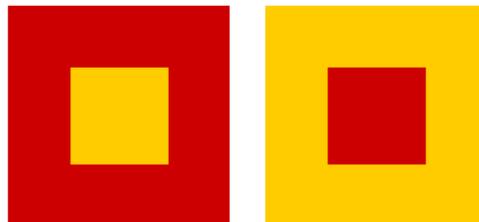
Es la luminosidad de un color o el volumen que tiene de reflejar el blanco. Es también un estado variable, que puede perturbar principalmente la apariencia o la forma de un color. (Villafaña, 2007)



*Figura 27.* Brillo a la izquierda, opacidad a la derecha; del color rojo

#### 2.3.2.3.5 Contraste

El contraste es una comparación de elementos opuestos, lo cual ayuda a identificar las formas y aumentar la variedad visual en una composición, por ejemplo, se encuentra un contraste cuando una forma está rodeada de blanco. (Villafaña, 2007)



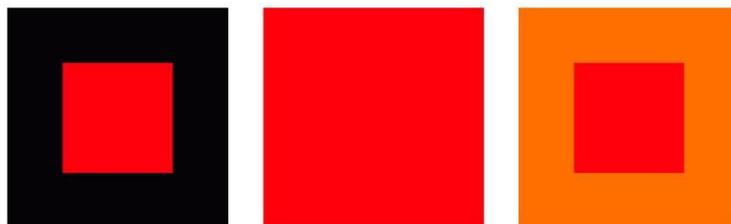
*Figura 28.* Contraste en colores primarios

#### **2.3.2.4 Psicología del color**

El color es un principio básico en la educación visual. Constantemente, nosotros reaccionamos de diversos modos ante la percepción de los colores, dependiendo de la edad, sexo, profesión, cultura y nivel de vida social e intelectual. Éstos tienen significados simbólicos debido a las connotaciones culturales y sociales, por ese motivo, cada persona tiene un modo de reaccionar distinto al otro. El color nos relaciona, nos define y nos comunica. Es un elemento de diseño fundamental por su capacidad de provocar emociones en el observador. Kurt Goldstein, a mediados del siglo XX, realizó experimentos sobre el comportamiento de las personas a través del color, y pudo descubrir que existe un efecto adicional, cuando antes se consideraba al percibir el color, simplemente trataba de las reacciones y emociones de las personas debido a sus actitudes y conductas. Éste efecto, trataba del funcionamiento del cerebro en lo que se refiere al estímulo del color. Aún existen estudios sobre el análisis de la estética, en donde se ha obtenido como resultado que hay preferencias por los colores saturados o los apagados. A pesar de ciertos efectos que permanecen constantes, existen otros que se utilizan generalmente para atraer la atención del público, y muchos de ellos, son flexibles según la moda y la tendencia que marcan en la actualidad. La totalidad de las combinaciones de los colores son infinitas y cada día surgen sorprendentes ejemplos visuales con características particulares de cada color. (Villafaña, 2007)

#### 2.3.2.4.1 Rojo

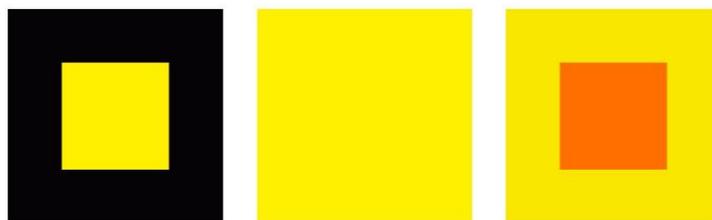
Es un color instantáneo en su identificación y considerado como un color cálido y versátil. Se identifica dependiendo de su contexto, puede ser un color apasionado, provocativo y seductor, como también puede significar agresividad, peligro y pasión. Se sabe que el rojo estimula el sistema nervioso, advirtiendo a los sentidos por tener fuertes connotaciones emotivas, como lo son el amor, el fuego, la sangre, provocación, entre otros. Bajo nuestra percepción del color rojo, hemos aprendido a reaccionar y a respetar ante su aparición como señal de peligro. (Villafaña, 2007) La combinación de rojo y anaranjado, puede atraer fuertemente la visión de las personas, en especial los jóvenes; mientras en los países de la cultura oriental, puede significar buena suerte. El color rojo se asocia con lugares y gente importante; y es muy eficaz para dirigir la atención del observador hacia determinados aspectos de un diseño. (Ambrose y Harris, 2006)



*Figura 29.* Distintas percepciones del color rojo

#### 2.3.2.4.2 Amarillo

El color amarillo es el más visible de los colores al igual que sus secundarios anaranjado y verde. Es un color que representa estados emocionales como alegría y vitalidad, generalmente se le relaciona con la naturaleza como los rayos del sol y las estaciones como verano, la primavera y el otoño. Influye en nosotros de manera perceptivamente acelerada y activa, lo cual es necesario desarrollarla y refinarla a través de la experiencia. El amarillo representa la luz y la energía, por ello se sabe que un amarillo suave y cálido favorece la concentración. Existen connotaciones mundiales sobre su significado como la luz amarilla en los semáforos y en las enfermedades como señal de contagio. (Villafaña, 2007) Es un color muy amigable para los niños, es decir, representa para ellos inocencia y se relaciona con otros elementos atractivos de su entorno. Existen investigaciones donde menciona el color amarillo como un color básico en su vocabulario visual desde pequeños. (Ambrose y Harris, 2006)



*Figura 30. Distintas percepciones del color amarillo*

### 2.3.2.4.3 Azul

Es un color que evoca una multitud de sensaciones emotivas y su principal cualidad es que es considerado como un color frío. Sugiere una relación con el aire, el agua, el cielo, el espacio, etc., produciendo una sensación de movimiento. Constantemente relacionamos al color azul como una expresión de tristeza o pasividad, pero también alude al misterio y tiene connotaciones de constancia, vitalidad, y fuente de vida por su asociación con el agua, y su efecto es calmante. Simbólicamente, es tradicional aplicar el azul al sexo masculino y también a lo intelectual. (Villafaña, 2007) Es muy utilizado en diseño gráfico, por lo que suelen emplearse en imágenes corporativas, donde transmiten estabilidad, seguridad y confianza. (Ambrose y Harris, 2006)



*Figura 31.* Distintas percepciones del color azul

#### **2.3.2.4.4 Blanco**

En general, el blanco expresa bondad, la pureza, la limpieza y la sencillez. Es neutro y ofrece un buen contraste con varios colores fuertes como el negro, el naranja y el azul. Por tanto, se considera como color maestro en distintos matices. El espacio en blanco es un elemento clave en la composición, sobretodo en el orden, pues ayuda a nuestra percepción a desplazarse por los diferentes elementos. (Ambrose y Harris, 2006)

#### **2.3.2.4.5 Negro**

El negro es la negación del color. En Europa y Norteamérica, el negro ha sido tradicionalmente considerado como el color asociado a la muerte. Es un color serio, sofisticado y elegante por excelencia. Sugiere exclusividad más que cualquier otro color, y suele asociarse también al peso y la solidez visual que éste impacta en nuestra percepción, pues es un color con una presencia imponente y poderosa. El negro funciona bien con casi todos los colores, a excepción de los que son muy oscuros. (Ambrose y Harris, 2006)

### **2.3.3 El Comic como lenguaje**

#### **2.3.3.1 Definición y principios**

En primer lugar, es preciso determinar los conceptos del cómic, para así conocer después su origen del término y sus principios del mismo y saber diferenciarlo con el término de novela gráfica y su estructura. El comic es una estructura que aúna pictogramas de secuencia progresiva que incorpora elementos de escritura fonética. (Gubern, 1972). Según Arizmendi (1975) precisa que el comic:

Es una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración de palabra y dibujo gracias, fundamentalmente, a dos convenciones: la viñeta (que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio) y el globo (que encierra el texto y delimita al protagonista) (p.7).

Fue Eisner, pionero de la novela gráfica y uno de los grandes defensores del cómic, quién analizó a profundidad los comics y lo describió de la siguiente manera. Los comics, como estructura narrativa son una fuente visual, por tanto, se comunican en un lenguaje basado en una experiencia visual para todo el público. De esta manera, se puede comprender la combinación de imagen y palabra, por ese motivo, se les llama “lectura” en un sentido más desarrollado. Exige del lector, el ejercicio de sus capacidades visuales y verbales, como las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y de la literatura (gramática, argumento, sintaxis). (Eisner, 1992)

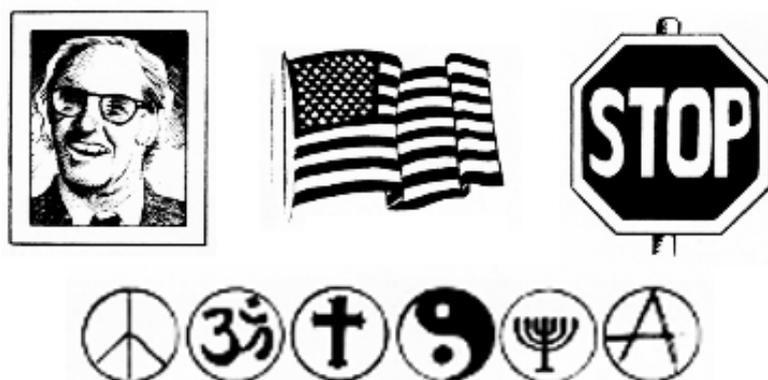
De esta manera el teórico de cómics McCloud, pone a prueba la clásica definición del cómic de Eisner proponiendo la suya: “Ilustraciones y otro

tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, 1993, p.9). Este concepto busca expandir el uso del término que mucha gente solo nombra como “libros toscos, pobremente dibujados, semiliterarios, baratos, desechables, cosa de niños” (p.3). McCloud descubre que, si nos regimos por esa definición, el término abarcaría no sólo las publicaciones de tradicionales del cómic, sino también los libros e iconografías, así también de narraciones antiguas hasta los libros de arte de artistas del siglo XX. Años más tarde, Eisner cita a McCloud sobre la definición del cómic, puntualizando que describió acertadamente sobre su enfoque, como palabra e imágenes en la lectura. Finalmente, Eisner propone un concepto base del comic: “Despliegue secuencial de dibujo y globos dialogados, particularmente la propia de los comic books” (Eisner, 1996, p.6).

### **2.3.3.2 Elementos distintivos del comic**

Para McCloud (1993) la noción principal es la de un ícono. “Una imagen que es usada para representar a una persona, un lugar, una cosa o una idea” (p. 27). Lo que comúnmente llamamos como símbolos, en realidad es una categoría de iconos. Por lo cual se desglosa en iconos del lenguaje, la ciencia y la comunicación. Y por último están los dibujos, los cuales pueden parecerse a los motivos que representan ellos mismos, pero como el parecido cambia, también cambia el nivel de contenido icónico. En los iconos no representativos de dibujo, su significado es fijo y absoluto, ya que representan ideas invisibles. En

los dibujos, el significado es variable y fluido conforme a su apariencia, por ese motivo, las palabras son iconos del todo abstractos. (McCloud, 1993)



*Figura 32.* Iconos ilustrados por McCloud.

Al mencionar que los dibujos son iconos abstractos, se pueden abstraer y simplificar esa imagen. Cada vez más, donde solo destaquemos los rasgos principales de lo que podemos observar, entonces, ¿cómo es que todo el mundo, reacciona ante una caricatura con una sensibilidad igual o mayor de lo que lo haría ante una imagen real? Lo que sucede es, cuando abstraemos una imagen mediante la caricatura, lo que hacemos no es tanto suprimir detalles, sino más bien resaltar ciertos detalles. Descomponemos una imagen para explicar de manera visual su significado esencial, y puede amplificar ese significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista. Nosotros, muchas veces en el entorno, nos vemos reflejado en casi todo, pues le atribuimos identidades y emociones donde no existen, transformando el mundo a nuestra imagen. (McCloud, 1993)



Figura 33. Abstracción de la imagen desde una foto real.

Según Eisner (1992): “El comic se sirven de dos importantes instrumentos de comunicación: la palabra y la imagen” (p.15).



Figura 34. Evolución de un antiguo rasgo escrito al grafismo del comic.

Sin embargo, para Gubern, el primer paso del análisis lingüístico, consistiría en dividirlos en macrounidades, unidades y microunidades significativas, que los describe de la siguiente manera:

### 2.3.3.2.1 Macrounidades significativas

Formas de definición estética global. (Gubern, 1974)

- a. **Estructura de publicación o formato:** son las páginas de cómics. Página entera, media página o doble página. (Gubern, 1974)
- b. **Color.**
- c. **Estilemas y grafismo del dibujante.** Que describe al nivel de iconicidad, que va del nivel máximo de realismo pasando por la caricatura. (Gubern, 1974)

### 2.3.3.2.2 Unidades significativas

- a. **Imagen:** Comprender la imagen requiere de una experiencia visual e impactante. “En el arte del comic, la suma del estilo y la sutil aplicación de la composición, énfasis y trazo se combinan para lograr belleza y transmitir un mensaje” (Eisner, 1992, p.16).
  
- b. **Viñetas:** Para expresar ideas o historias por medio de palabras y dibujos, es necesario el movimiento de esas imágenes en una secuencia de segmentos, llamado viñetas. (Eisner, 1992). Precisamente la viñeta es un recuadro delimitado por líneas que representa un instante en el comic, la forma de las viñetas puede variar, pero no altera su significado fijo y absoluto.



Figura 35. Ejemplo de viñetas.

### 2.3.3.2.3 Microunidades significativas

Son todos los elementos a detalle que se componen e integran en la viñeta. (Gubern, 1974)

- a. **Encuadre:** limitación del espacio entre la viñeta y el espacio figurativo que representa de manera general (Salamanca, 2013)



Figura 36. Ejemplo de encuadre en acción

- b. **Planos:** Manifiesta los diferentes tipos de planos donde presentan el contexto de una situación. (Eisner, 1992)

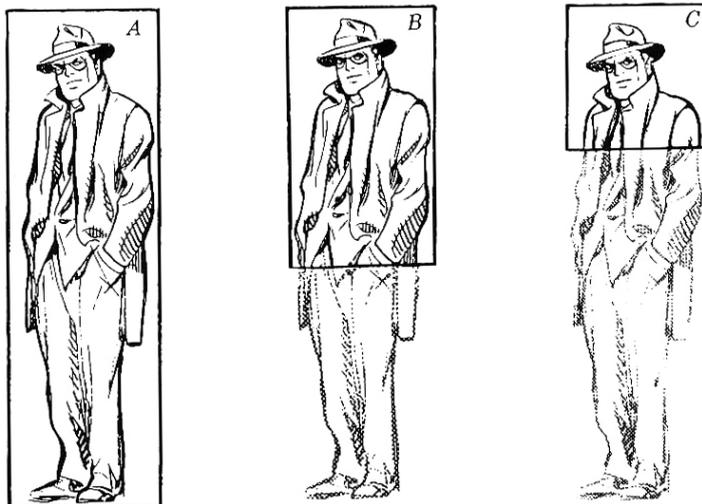


Figura 37. Plano entero (A), plano medio (B) y primer plano (C)

- c. **Globo de diálogo:** Integra gráficamente el texto de los diálogos o pensamientos de los personajes dentro de la viñeta. (Gubern, 1974) Además, logra capturar el sonido dentro del globo como lectura. (Eisner, 1992)



Figura 38. Distintos tipos de globo o bocadillo.

- d. **Cartucho:** Elemento que se incluye o se superpone en la viñeta, convirtiéndose como parte de ella. Puede acoger imágenes complementarias. (Gubern, 1974)
- e. **Onomatopeyas:** Recurso fonético y gráfico que sugiere al lector el ruido de una acción o un animal. (Gubern, 1974) De esta manera, el comic adquiere la posibilidad de expresividad visual mediante la fuerza de un sonido ampliando la temporalidad de la acción del recuadro.



Figura 39. Sonido del teléfono “Ring” (onomatopeya)

### 2.3.3.3 Componentes básicos del relato en el comic

#### 2.3.3.3.1 Personajes

El comic trata de relatar la historia entre dos o más individuos llamados personajes. El personaje es uno de los conceptos más difíciles de estudiar en narratología y comprende distintas perspectivas como la psicología del personaje, su funcionalidad en la estructura narrativa o como símbolo icónico visual, en conjunto con sus valores como elementos significativos. Además, en el comic, como cualquier otro medio de narrativa visual, también podemos extraer el elemento principal que es el personaje. (Salamanca, 2013)



Figura 40. Distintos tipos de personalidades en los personajes

Un aspecto importante que es considerado como componente básico del relato, es la función del personaje en la estructura narrativa. Los personajes pueden ser divididos en varias categorías, tales como: héroe, malvado, proveedor, auxiliar, una princesa, mandatario y falso héroe. (Propp,1971) Pero no muchas de las categorías se siguen utilizando al día de hoy, o bien son una extracción más profunda de cada tipo de personaje.

Sin embargo, en el comic, el detalle principal más importante del personaje es su aspecto. El diseño de un personaje son características

físicas inherentes de cada uno y son adaptados a cada estilo de dibujo. En otras palabras, pretenden diferenciar el qué se dibuja del cómo se dibuja. (Salamanca, 2013)

Volviendo a la caricatura, ésta se caracteriza por concentrar la atención en una idea. Por una parte, tenemos la caricatura como nivel de iconicidad y por otro la caricatura como optimización de la significación.



*Figura 41.* Estilo de caricatura (izquierda); y estilo realista (derecha)

La elección de los elementos que destaque del dibujo, dependerá del soporte de publicación como también el género del comic, línea editorial, etc; pero sobretodo, depende del autor sobre lo que busca contar y cómo quiere contarlo. Entonces, la caricatura es la aplicación de distintos niveles de iconicidad en diversos aspectos visuales del dibujo (forma, perfil, color, textura) (McCloud, 1993)

#### **2.3.3.3.2 Espacio**

Un espacio entre los elementos del comic, sirve de sustento a los personajes como también los sucesos o acciones en el tiempo. “El espacio es un elemento crucial del relato en el cómic” (Salamanca, 2013, p.136). De esta manera, se representa como componente del relato, en relación con las tensiones entre los diálogos y la descripción en un cartucho.

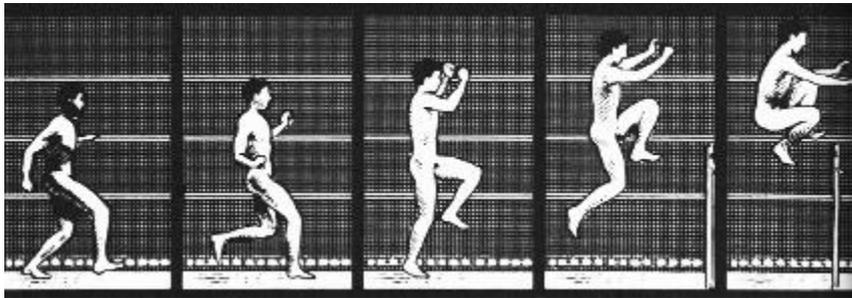
#### **2.3.3.3.3 Sucesos**

Son aquellas unidades de sentido funcional dentro del comic. Es considerado como la centralidad de la historia en su aspecto de narrativa visual y respecta al desarrollo de la intriga. Cabe destacar la importancia que da a la secuencia desde su estructura narrativa, sin descuidar la funcionalidad de los elementos como niveles de trama, historia y el relato. (Salamanca, 2013)

#### **2.3.3.3.4 Tiempo**

“El tiempo es una condición esencial y necesaria para el relato. La temporalidad del relato del cómic es más compleja que la de la narrativa literaria o el cine” (Salamanca, 2013, p.144). Se debe a su complejidad por ofrecer indicadores como los globos, la imagen, iluminación, fondos, vestuario, metáforas visuales, onomatopeyas, etc. De tal manera, que el tiempo afecta también en los niveles de lectura de los siguientes elementos:

- a. **La página**, primer nivel de lectura entre las imágenes unas junto a otras, forman la secuencia en conjunto del comic. (Salamanca, 2013)
- b. **La viñeta**, segundo nivel de lectura: Una misma viñeta puede emplear diversos componentes a la hora de expresar matices temporales. Estos pueden ser perspectiva, forma y tamaños de la viñeta, figuras repetidas, apoyaturas. (Salamanca, 2013)
- c. **Las transiciones**, tercer nivel de lectura: Aquellas que alcanzan una percepción lectora de temporalidad muy rápida. Son los elementos como la narración, el tiempo y los planos, los que juegan un papel importante en este aspecto. (Salamanca, 2013)



*Figura 42.* Transiciones entre los encuadres

## 2.3.4 Estudios de la novela gráfica

### 2.3.4.1 Inicios de la novela gráfica

Al escuchar el término novela gráfica, no estamos anteponiendo por el término comic, de hecho, hace referencia y está muy vinculado con el término. De esta manera, Eisner (1992) describió:

Los primeros comic books (aparecidos en torno a 1934) solían presentar una agrupación aleatoria de historias cortas. Hoy día, al cabo de casi 50 años, la aparición de "novelas gráficas" completas ha sacado a relucir los parámetros de su estructura. Cuando uno examina un comic book en su conjunto, el despliegue de sus elementos particulares adquiere la característica de un lenguaje.  
(p.9)

Se puede determinar el arte secuencial como definición propuesta por Eisner, como el "engranaje de imágenes que configuran una secuencia" (Eisner, 1992, p.6). Nuñez (2010) describe lo siguiente acerca del inicio sobre la novela gráfica:

Muchos reconocen en Will Eisner el inicio de la novela gráfica contemporánea, pero existen opiniones que señalan como precursora a la obra *Marea roja* (*Red Tide*) de Jim Steranko, publicada en 1976, dos años antes que *Contrato con Dios*. En la obra de Steranko se había utilizado el término "una novela visual" en la portada y "novela gráfica" en la introducción. (...), en éstas aparecen ilustraciones de página entera o dobles, intercaladas con páginas de texto. El cómic empieza pues su evolución hacia la novela gráfica aspirando a una mayor sofisticación literaria.

Transcurrió más de una década y el reconocimiento se dio con *Maus*, de Art Spiegelman al recibir el Premio Pulitzer de 1992. Es la única novela gráfica que ha recibido tal distinción. (p.22)

La novela gráfica puede alcanzar conexiones con la literatura, porque es su fuente principal para producirlo en narrativa-visual. La influencia de la literatura en la novela gráfica puede ser apreciada en distintas corrientes como las siguientes: “primero, como inspiración o punto de partida; segundo, ser una adaptación de obra literaria y por último, ser una fusión o híbrido entre literatura e imagen” (Nuñez, 2010, p.26).

Se ha comprobado que considerar a la novela gráfica solamente por relacionarlo con el término de literatura, es reducir su significado. Es decir, no es adecuado referirse como un género literario. La novela gráfica se debe principalmente al lenguaje de la historieta, considerada como un género. Más allá de las grandes posibilidades de impacto en las personas, es un potencial visual que puede ser utilizado como herramienta, estrategia de aprendizaje o como formato, según los diversos significados del término. Como se ha visto con anterioridad, la novela gráfica permite trabajar varios elementos en su totalidad como producción final y se puede comunicar a través de la secuencia de imágenes, la expresividad del trazo, la forma y la textura en armonía con los elementos visuales de color y composición, donde se encuentra estrechamente vinculado con los diálogos y onomatopeyas por cada viñeta trabajado artísticamente.

Citando a Nuñez (2010) sobre los alcances de la novela gráfica en nuestro país, describe lo siguiente:

(...) Se trata de la novela gráfica publicada en el 2008: *Rupay. Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984*, cuyos autores son Alfredo Villar, Luis Rossell y Jesús Cossío. Esta obra relata los primeros años del conflicto armado en el Perú, mostrando sucesos de la violencia política que quedaron sin esclarecer y que fueron injustamente olvidados. Villar, menciona que eligió el lenguaje de la historieta porque “La imagen (en el cómic) puede llegar a más gente en un país como el Perú, donde la gran mayoría no está acostumbrada a lecturas abstractas o ideológicas” (p.27)

De esta manera, una novela gráfica puede ser una manifestación artística que tiene el potencial de convertirse en un medio de expresión que busca generar reflexión. Puede utilizarse como herramienta de aprendizaje en el material educativo de las escuelas, o como también generar conciencia a todo el país, por su contenido serio y adulto.

#### **2.3.4.2 Diferencias entre la novela gráfica y el comic**

Desde el principio, el comic ha estado muchas veces vinculado con la idea de entretener, mientras que la novela gráfica cuando surgió como corriente, ha tenido aspiraciones mayores, sea en el concepto y propósitos de ésta misma. La apariencia del comic hace que sea visto por un público infantil y adolescente, pero en realidad puede esconder una trama muy profunda entre sus trazos y dibujos de los personajes. En cambio, si bien las novelas gráficas están dirigidas a un público adulto, también es posible llevarlo para los niños.

“Estéticamente podemos decir que el cómic tiene al dibujo como

protagonista mientras que la novela gráfica recurre al instrumento de la ilustración, acercándose incluso a un tratamiento pictórico” (Nuñez, 2010, p.30). Muchas veces la novela gráfica suele ser más experimental en sus propuestas, desde la puesta en página en disposición de las viñetas. Junto a ello, se aplica la presentación del producto final, es decir el acabado o empaque.

Desde el punto de vista sobre la producción, los cómics generalmente son publicados en cuadernillos delgados y en materiales económicos. Muy distinto en la novela gráfica, pues los materiales presentan una mejor calidad, algunos son empastados o presentados en ediciones especiales, concediéndole a la persona el placer de su lectura.

Desde el punto de vista de entregas, el comic siempre destacó por establecer sus entregas periodísticas que sugieren una dosis de emoción al lector que espera al desarrollo de la trama cada semana. En cambio, una novela gráfica es un producto autoconclusivo, es decir no existen secuelas ni alguna serie como su continuación.

“El manifiesto de la Novela Gráfica”, publicado en el foro del sitio web de *The Comics Journal* en 2005, por Eddie Campbell, es considerado como una entrada de cultura para conocer la perspectiva de un experto en el ejercicio de la novela gráfica.

En dicho manifiesto, Campbell expresa que muchas veces existen desacuerdos entre los propios autores y la incomprensión por parte del público sobre la definición de novela gráfica. En primer lugar, el término no debe ser entendido textualmente como “novela”, es decir, es una afirmación que no debemos conceptualizarla como una novela

tradicional. Si fuese de esta manera, el término aplicaría al lector que piense que está leyendo una versión ilustrada de una obra literaria tradicional, cuando en realidad debe referirse a una obra completamente nueva de combinación de elementos del carácter narrativa-visual. Por lo tanto, la novela gráfica hace referencia a un género y no a un formato. Asimismo, el término novela gráfica no debería usarse para indicar un formato comercial como tapa blanda o tapa. Lo importante es la intención, que llega junto con la publicación. Las novelas gráficas desarrollan una amplia variedad llegando a incluir también las experiencias personales del autor. Este hecho contrasta con el estereotipo que considera a la novela gráfica como un subgénero de ciencia ficción o de fantasía histórica.

Por último, Campbell finaliza, considerando que el término de novela gráfica aún seguirá ofreciendo títulos muy cautivadores en las secciones de librería y de gran diversidad cultural y literario.

En el Perú, cabe mencionar la opinión de uno de los más destacados historietistas, “Juan Acevedo, donde refiere que la novela gráfica estaría más vinculada a lo que sería una “historieta de autor” (Nuñez, 2010, p.35).

## 2.4 Definición de la terminología

**2.4.1. Novela gráfica:** relato desarrollado en una secuencia narrativa que combina texto, diálogos y dibujo desplegado secuencialmente.

**2.4.2. Conocimiento:** acto de comprender por medio de la razón, experiencia o a través de la observación, un conjunto de información perceptible.

**2.4.3. Cultura:** es el complejo de conocimientos, creencias, arte, costumbres y cualquier otra capacidad, adquiridos en una sociedad o grupo social para comunicarse entre sí.

**2.4.4. Cultura Lambayeque:** también conocida como Sicán, se desarrolló entre 700-800 d.C. y 1375 d.C. en los valles de La Leche, Lambayeque, Chancay y Reque, en la actual región de Lambayeque. Esta cultura se formó a partir de la decadencia de la cultura moche, resaltando en su arquitectura, metalurgia y un arte formidable.

## CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 Tipo y Diseño de Investigación

**Tipo de investigación:** La investigación realizada es de tipo Cuantitativa de diseño cuasi-experimental que propone una propuesta gráfica como instrumento de conocimiento sobre la cultura Lambayeque aplicado a dos grupos, control (Sección “B”) y experimental (Sección “C”) del Primer año de Secundaria de la Institución Educativa P.N.P “Félix Tello Rojas” de la región Lambayeque, distrito de Chiclayo.

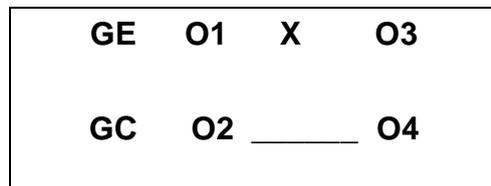
**Diseño de la investigación:** De diseño pre-test y post-test, cuenta con un grupo control y otro experimental. El Primer año de Secundaria de la I.E P.N.P. “Félix Tello Rojas” – Chiclayo, está dividido en tres secciones no equitativas. A comienzos de la investigación, la sección “A” se encontraba de viaje escolar por lo que no se podía esperar hasta su retorno y por ende, no se trabajó como muestra para la investigación. Por lo tanto, la docente del curso de Historia, designó las secciones “B” y “C” para la investigación, determinando la sección “B” como grupo control y la sección “C” como grupo experimental. Durante la investigación, en los estudiantes de la sección “B” y “C” del Primer año de Secundaria de la Institución Educativa, se aplicó un pre-test mediante el instrumento de encuesta para identificar sus conocimientos sobre la cultura Lambayeque.

Más adelante se aplicó al grupo experimental, la variable independiente donde se propuso la novela gráfica para optimizar sus conocimientos de la cultura Lambayeque según acompañaba a la metodología del docente en

clase. Mientras que el grupo control, llevaba sus clases sobre la cultura Lambayeque con total normalidad, sin alternar el proceso de estudio.

De esta manera, se determinó el plazo para la aplicación de la propuesta gráfica, donde finalmente se aplicó un post-test mediante el instrumento de encuesta, el mismo aplicado anteriormente, para evaluar los nuevos resultados sobre el nivel de conocimiento de la cultura Lambayeque en ambas secciones.

Su esquema es el siguiente:



**Donde:**

**GE: Grupo experimental.**

**GC: Grupo control.**

**X: Variable independiente – Novela Gráfica.**

**O1 y O2: Pre-test: Encuesta.**

**O3 y O4: Post-test: Encuesta.**

### **3.2 Población y Muestra**

La población está conformada por un total de 1061 estudiantes de Inicial, Primaria y Secundaria de todas las secciones mixtas de la I.E. P.N.P. “Félix Tello Rojas” de la región Lambayeque, distrito de Chiclayo. (Ver ANEXO 14) Los sujetos de investigación de la muestra se eligieron mediante un muestreo no probabilístico, “donde la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador” (Sampieri et al, 2013, p.). Se determinó bajo los siguientes criterios:

Criterios de inclusión:

- Estudiantes de doce a trece años.
- Estudiantes de ambos sexos.

Criterios de exclusión:

- Docentes que enseñan las asignaturas del Primer año de Secundaria

La muestra está conformada por setenta y ocho estudiantes en total, que integra entre niños y niñas de doce a trece años, divididos en dos secciones “B” y “C” del Primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P. “Félix Tello Rojas”. Donde la sección “B” está conformada por un total de cuarenta estudiantes y la sección “C” conformada por treinta y ocho estudiantes en total.

### **3.3 Hipótesis**

La novela gráfica como recurso educativo puede optimizar los conocimientos de la cultura Lambayeque en los estudiantes del Primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P “Félix Tello Rojas” – Chiclayo.

### 3.4 Operacionalización

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
NOVELA GRÁFICA	PERCEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacio</li> <li>- Figura y forma</li> <li>- Textura visual</li> <li>- Color</li> </ul>	MATRIZ DE EVALUACIÓN
	ELEMENTOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Composición de las viñetas</li> <li>- Estilo de ilustración</li> <li>- Diseño</li> </ul>	

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
CONOCIMIENTOS DE LA CULTURA LAMBAYEQUE	ETAPA DE LA HISTORIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inicio de la cultura</li> <li>- Fases de la cultura</li> <li>- Descubrimientos</li> </ul>	ENCUESTA (Test de conocimientos)
	ASPECTO POLÍTICO Y SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aspecto político</li> <li>- Aspecto social</li> <li>- Características principales</li> </ul>	
	ASPECTO ECONÓMICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Base económica</li> <li>- Comercio</li> <li>- Agricultura</li> </ul>	
	ASPECTO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leyenda</li> <li>- Acontecimientos</li> <li>- Relatos</li> </ul>	
	ARQUITECTURA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiales</li> <li>- Características principales</li> </ul>	
	METALURGIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejemplares y acabados</li> <li>- Características principales</li> </ul>	

### 3.5 Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos, se estructuraron encuestas para evaluar el nivel de conocimientos sobre la cultura Lambayeque a los estudiantes del Primer año de Secundaria. Como técnica de recolección de datos, se diseñó un cuestionario del investigador para el grupo experimental, con el fin de obtener datos que proporcionen los gustos y opiniones respecto a los criterios necesarios para la elaboración de la novela gráfica antes de aplicarlo.

**Encuesta.** Esta técnica permitió recopilar información sobre el nivel de conocimientos de la cultura Lambayeque que tenían los estudiantes de las secciones “B” y “C” del Primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P “Félix Tello Rojas” – Chiclayo, con el fin de evaluar cuánto sabe el alumno sobre la cultura Lambayeque a través de veinte preguntas cerradas de respuestas politómicas.

**Cuestionario.** Permite recopilar los datos necesarios para identificar y considerar los aspectos que se tomaron en cuenta para la realización de la novela gráfica, según la percepción visual y opinión de los estudiantes del grupo experimental.

### 3.6 Procedimientos para la recolección de datos

#### A. Encuesta (Test de conocimiento) (Ver Anexo 01)

Se aplicaron las encuestas en las aulas de las secciones “B” y “C” del Primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P “Félix Tello Rojas” – Chiclayo, con la finalidad de evaluar los conocimientos sobre la cultura Lambayeque en los estudiantes de ambas secciones.

La encuesta tiene un total de 20 preguntas por cada estudiante del Primer año de Secundaria de ambas secciones. Cada ítem equivale a una determinada puntuación: si la respuesta es correcta (1pto), si es errónea (0ptos). Una vez establecidos los puntajes, se procedió a clasificar las respuestas por cada ítem según al indicador que pertenezcan:

*Etapas de la historia* (Ítems 1, 2, 3 y 14) = 4ptos

*Aspecto político y social* (Ítems 7, 8 y 9) = 3ptos

*Aspecto económico:* (Ítems 10, 12 y 13) = 3ptos

*Aspecto religioso:* (Ítems 4, 5, 6 y 11) = 4ptos

*Arquitectura* (Ítems 15, 17 y 19) = 3ptos

*Metalurgia* (Ítems 16, 18 y 20) = 3ptos

**TOTAL 20 PUNTOS**

Por ejemplo:

*¿En qué año se manifestó la cultura Lambayeque?* Si la mayoría de estudiantes de la sección evaluada responde a la pregunta correctamente, se considera un punto al ítem indicado; de lo contrario no

se considera punto alguno. La pregunta del ejemplo citado, pertenece al indicador de “*Etapas de la historia*” del total de 4 ítems a evaluar. Luego, se obtiene el resultado en puntos por cada indicador y finalmente, se establecen en los niveles de conocimiento respecto a cada indicador:

**Alto:** Todos los ítems del indicador son correctos.

**Medio:** Dos ítems correctos de tres. Si el indicador tiene 4 ítems, quiere decir, dos ítems correctos de cuatro.

**Bajo:** Todos los ítems son errados o sólo uno es correcto.

De esta manera se determina el puntaje final por sección. Cabe resaltar que se tomó la consideración por parte de la docente experta en el área de Historia del Primer año de Secundaria, con la finalidad de evaluar y comprobar de manera adecuada las encuestas respondidas por los estudiantes. Los puntajes por cada nivel de conocimiento son los siguientes:

*Alto* (15 – 20 pts)

*Medio* (10 – 14 pts)

*Bajo* (0 – 09 pts)

**B. Guía de observación o cuestionario (Fichas de percepción visual)**  
**(Ver Anexo 05)**

Se aplicó un cuestionario sólo al grupo experimental (Sección “C”) del Primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P “Félix Tello Rojas” – Chiclayo, que consta de 10 ítems de percepción visual para identificar los criterios y elementos que se tomaron en cuenta para la elaboración de la novela gráfica, según la percepción y gusto de los estudiantes. Estos ítems están divididos en: percepción de la forma, percepción del tramado, percepción de la imagen como estilo de la ilustración, diseño de personaje, género de la historia y tipos de diálogo.

En los ítems de percepción de la forma y del tramado, se incluyeron imágenes de formas geométricas curvadas y lineales; y ejemplos del tipo de tramado, para definir las formas y líneas que se utilizaron en fondos y en los personajes.

En el ítem sobre percepción de la imagen, se muestran ejemplos de los distintos estilos de ilustración en general y sus géneros derivados. Entre los estilos citados se encuentra: el cómic, historieta y manga. Este ítem fue el indicador principal del cuestionario en general, cuyo objetivo fue definir el estilo de ilustración más agradable para la percepción del estudiante y que se utilizaría más adelante en la novela gráfica.

Finalmente, se incluyen preguntas de opinión personal que determinó aspectos como la personalidad del protagonista, género del cómic y el tipo de diálogos a lo largo de la novela gráfica, en base al principal atractivo para su adecuada lectura de la novela gráfica sobre la cultura Lambayeque.

### **3.7 Análisis Estadístico e Interpretación de los datos**

Para la tabulación de los resultados de las encuestas del total de estudiantes del Primer año de Secundaria en el pre-test y post-test, se utilizó el software IBM SPSS Statistics. Para los gráficos estadísticos circulares 3D utilizados en la investigación y necesarios para su interpretación de los resultados en porcentajes, se utilizó Microsoft Excel 2016.

### **3.8 Criterios éticos**

Esta investigación no tiene ningún fin de lucro, así como tampoco se usó la manipulación de datos en preferencia del investigador por los resultados de la efectividad de la propuesta gráfica; la información es verídica y transparente. Respetando los criterios éticos de Consentimiento informado en la investigación, los resultados de esta investigación no involucran a los encuestados, ni genera prejuicios, ni daños institucionales, personales o profesionales con la información obtenida; así como también, no serán utilizados como un medio para conseguir algo en beneficio.

### **3.9 Criterios de rigor científico**

**Validez interna:** La obtención de datos y resultados recogidos de la muestra durante la investigación se trató de la misma manera que el problema de la realidad en la Institución Educativa. Es decir, ambos factores se estipulan en la investigación de manera transparente y verdadera.

**Aplicabilidad:** Como grado de validez externa de la investigación, los sujetos de la muestra del grupo control y experimental, no mostraron reacción negativa ni se les forzó para que contribuyan con la investigación que se plantea. De esta manera, respeta los criterios éticos de consentimiento informado de la investigación.

Toda referencia bibliográfica usada para esta investigación, adjuntada en la parte final, son datos reales y actuales. La información, gráficos, tablas e instrumentos fueron obtenidos de libros y tesis que pueden encontrarse en las *bibliotecas* de las siguientes universidades: Universidad Señor de Sipán (*USS*), Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo (*USAT*) y la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (*UNPRG*).

Los libros, investigaciones y folletos realizados por arqueólogos expertos y su equipo investigador de la cultura Lambayeque con más de 20 años en proyectos arqueológicos, se han obtenido de los siguientes lugares: Municipalidad de Lambayeque, Museo Arqueológico Bruning y el Museo de Sitio Chotuna-Chornancap.

Finalmente, se han incluido los libros adquiridos de forma particular por su información relacionada al tema de investigación, cuya bibliografía también está adjunta. La información citada respeta la redacción del autor cuando se ha considerado un dato tal como se menciona y la redacción de la investigación corresponde a un análisis previo de información con la veracidad que la investigación pretende.

## CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

### 4.1 Resultados en tablas y gráficos

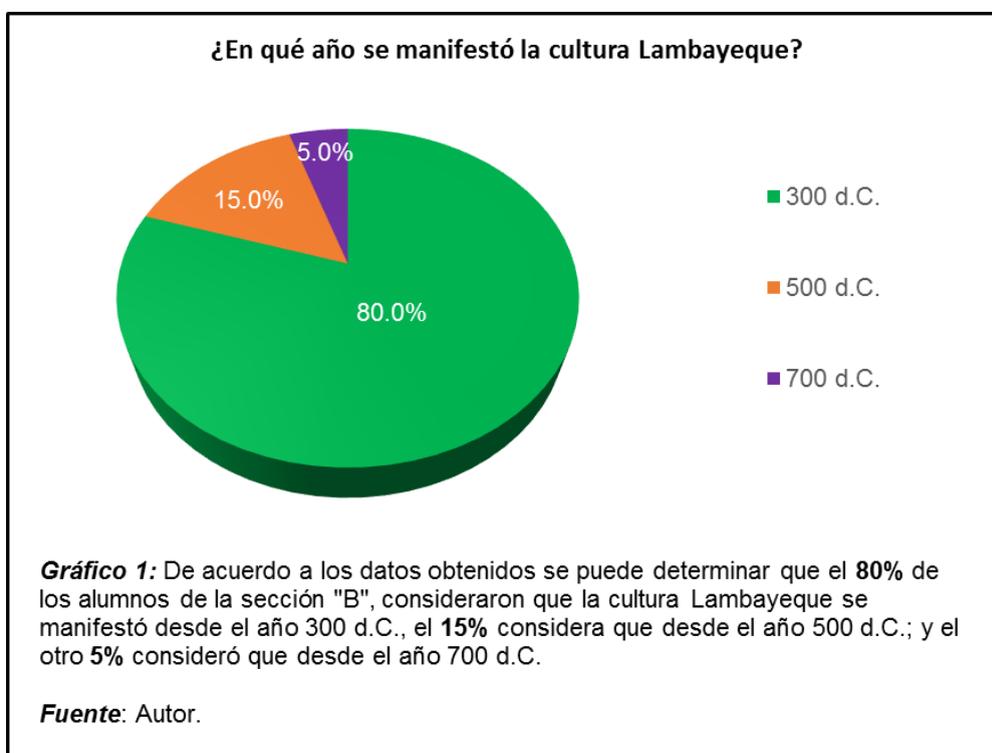
#### RESULTADOS DE LA ENCUESTA (PRE-TEST DE LOS CONOCIMIENTOS SOBRE LA CULTURA LAMBAYEQUE)

##### SECCIÓN "B" - GRUPO CONTROL (40 ALUMNOS)

1. ¿En qué año se manifestó la cultura Lambayeque?

Tabla N° 1

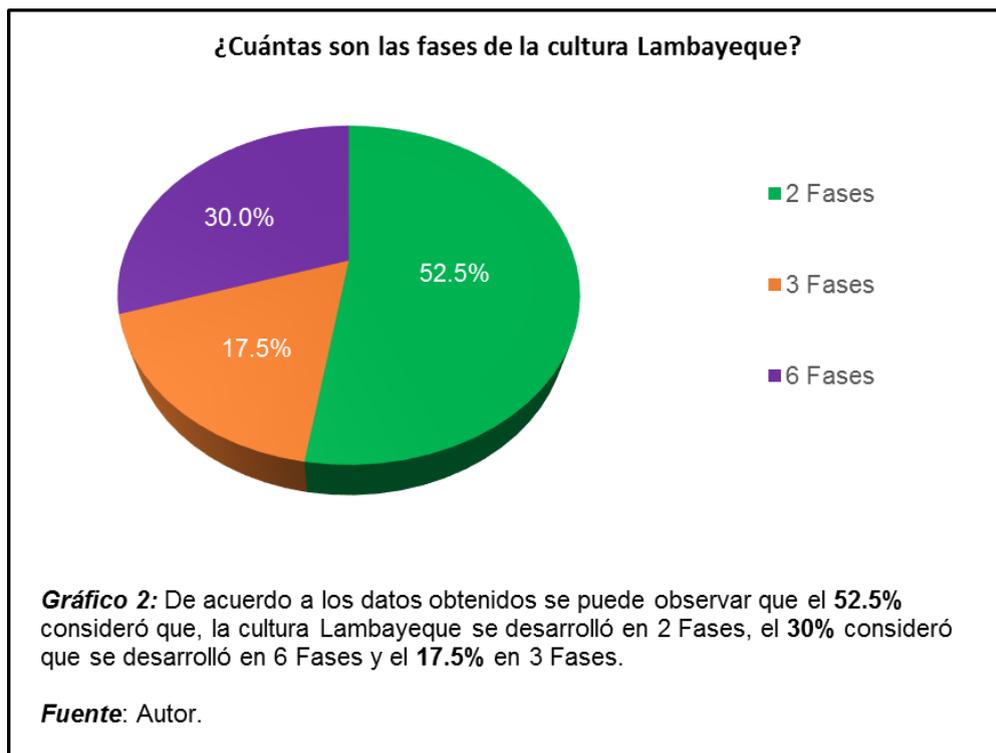
¿En qué año se manifestó la cultura Lambayeque?	Número	%
300 d.C.	32	80.0
500 d.C.	6	15.0
700 d.C.	2	5.0
TOTAL	40	100



2. ¿Cuántas son las fases de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 2

¿Cuántas son las fases de la cultura Lambayeque?	Número	%
2 Fases	21	52.5
3 Fases	7	17.5
6 Fases	12	30.0
TOTAL	40	100



### 3. ¿Qué arqueólogo descubrió el Señor de Sicán?

Tabla N° 3

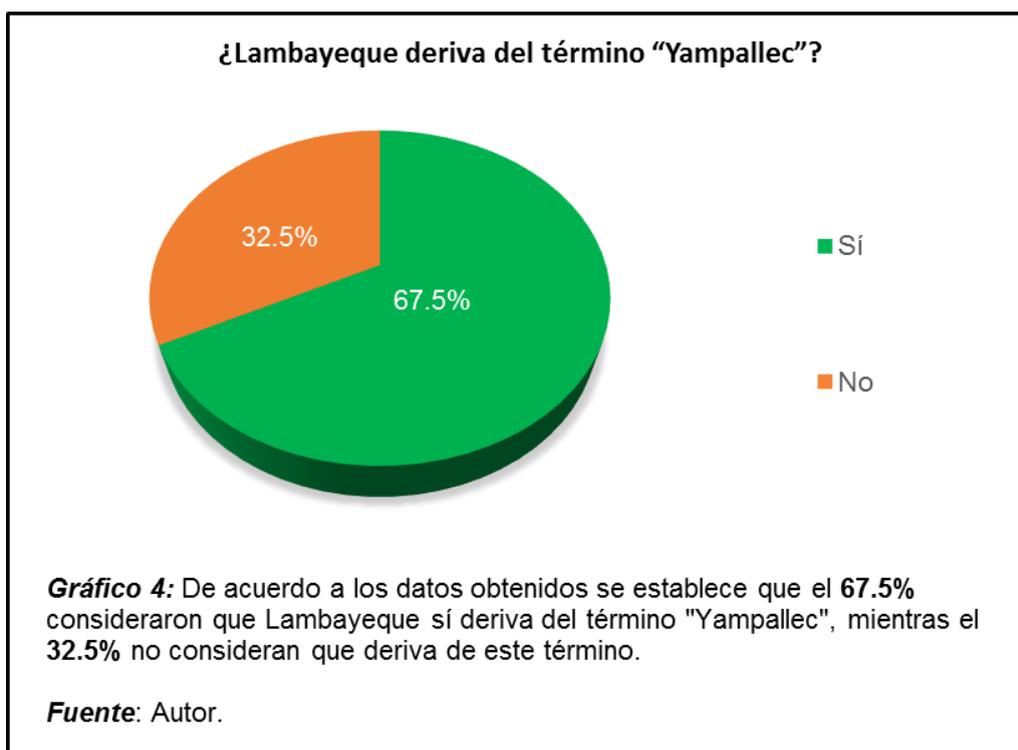
¿Qué arqueólogo descubrió el Señor de Sicán?	Número	%
Izumi Shimada	3	7.5
Walter Alva	37	92.5
TOTAL	40	100



4. ¿Lambayeque deriva del término “Yampallec”?

Tabla N° 4

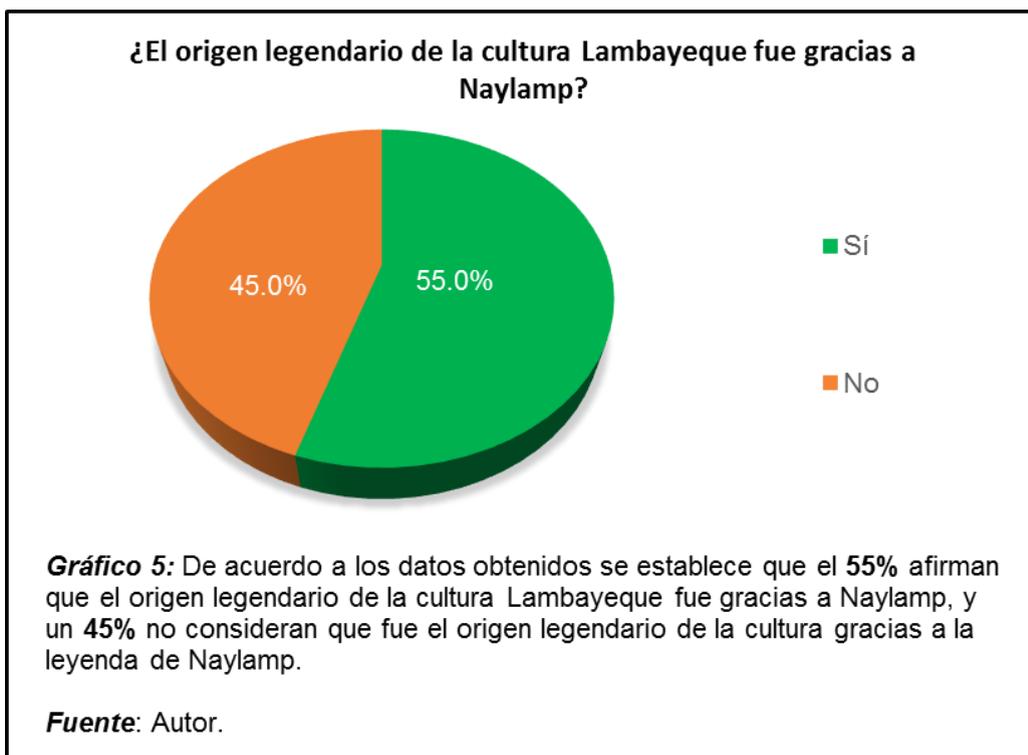
¿Lambayeque deriva del término “Yampallec”?	Número	%
Sí	27	67.5
No	13	32.5
TOTAL	40	100



5. ¿El origen legendario de la cultura Lambayeque fue gracias a Naylamp?

Tabla N° 5

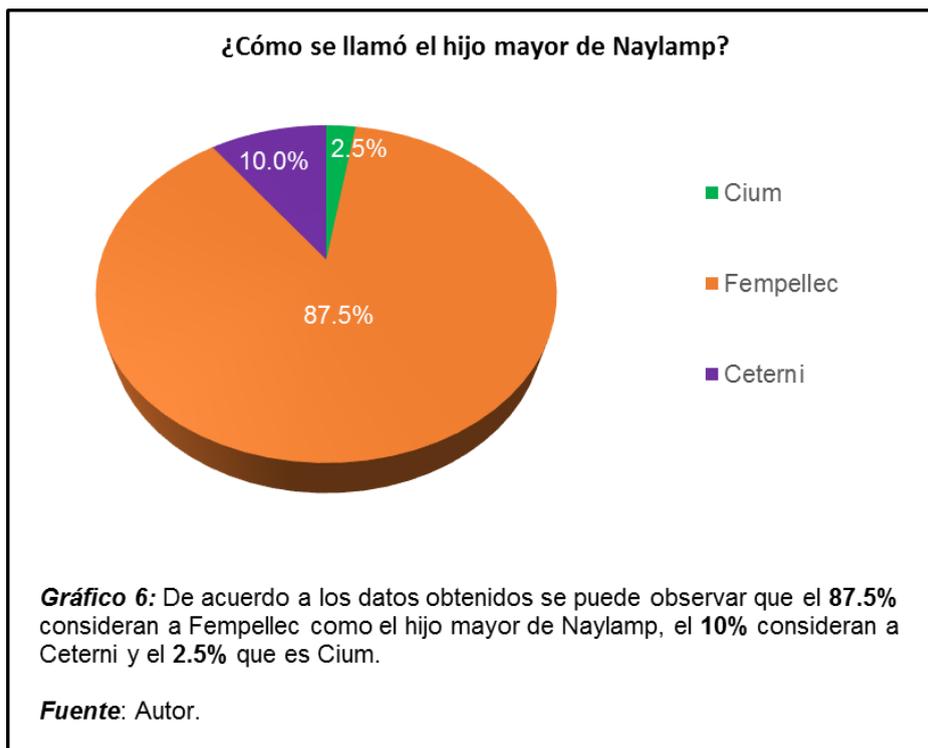
¿El origen legendario de la cultura Lambayeque fue gracias a Naylamp?	Número	%
Sí	22	55.0
No	18	45.0
TOTAL	40	100



6. ¿Cómo se llamó el hijo mayor de Naylamp?

Tabla N° 6

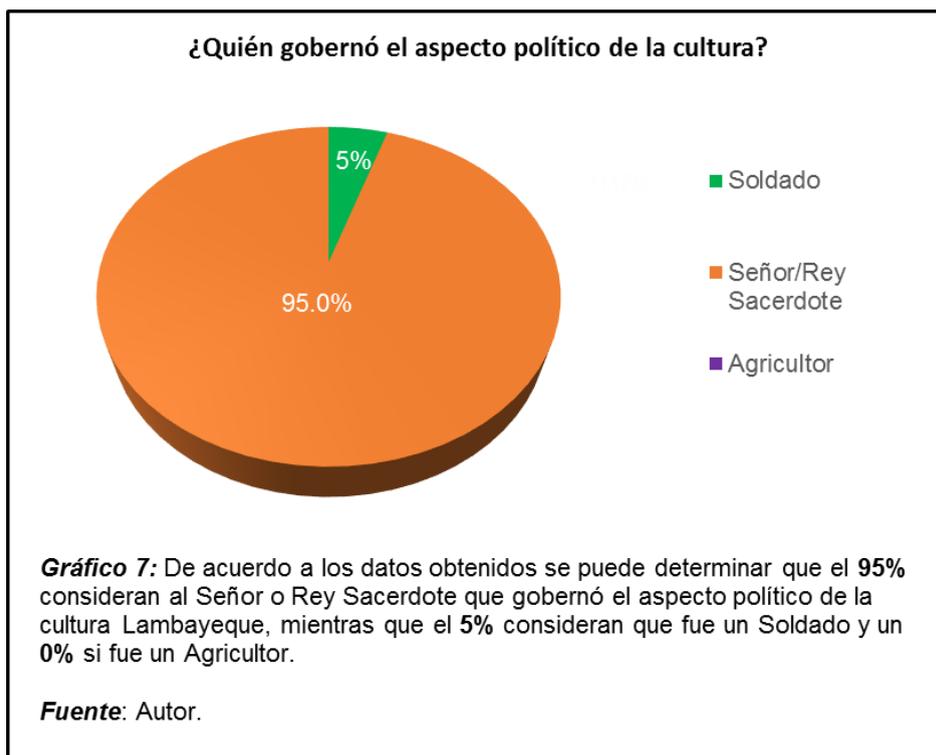
¿Cómo se llamó el hijo mayor de Naylamp?	Número	%
Cium	1	2.5
Fempellec	35	87.5
Ceterni	4	10.0
TOTAL	40	100



7. ¿Quién gobernó el aspecto político de la cultura?

Tabla N° 7

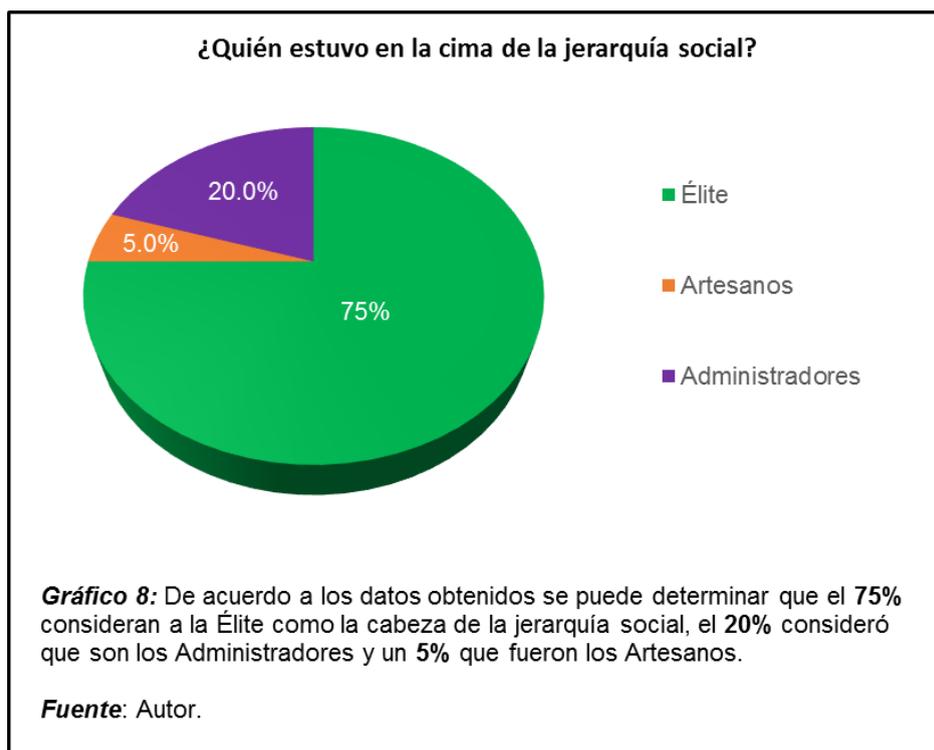
¿Quién gobernó el aspecto político de la cultura?	Número	%
Soldado	2	5.0
Señor/Rey Sacerdote	38	95.0
Agricultor	0	0
TOTAL	40	100



8. ¿Quién estuvo en la cima de la jerarquía social?

Tabla N° 8

¿Quién estuvo en la cima de la jerarquía social?	Número	%
Élite	30	75.0
Artesanos	2	5.0
Administradores	8	20.0
TOTAL	40	100



9. ¿Los artesanos producían bienes de lujo para la élite?

Tabla N° 9

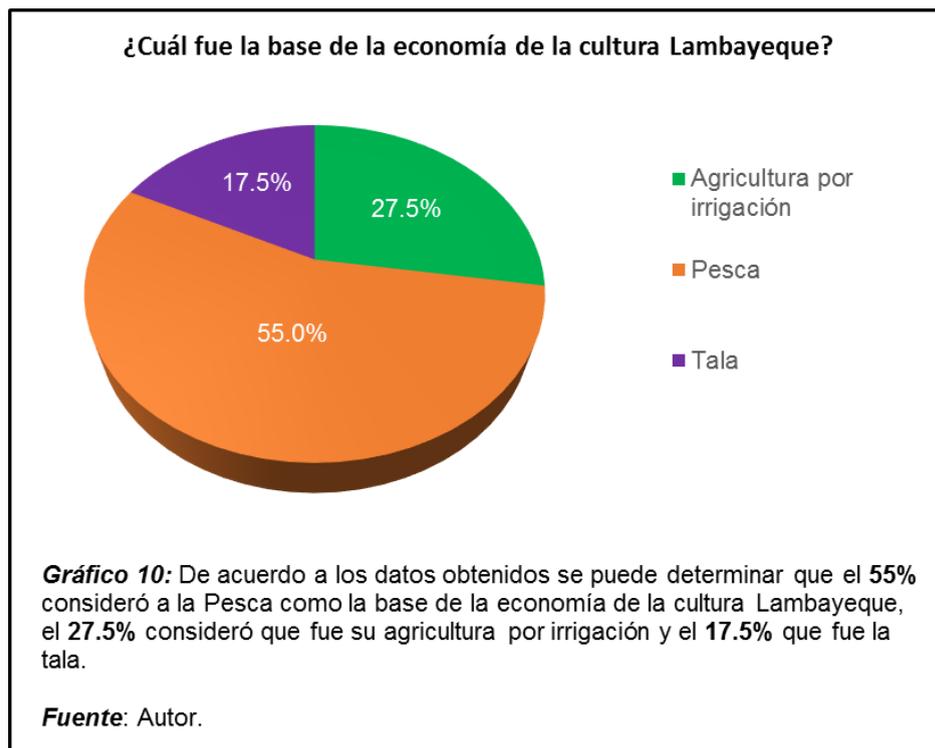
¿Los artesanos producían bienes de lujo para la élite?	Número	%
Sí	8	20.0
No	32	80.0
TOTAL	40	100



10. ¿Cuál fue la base de la economía de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 10

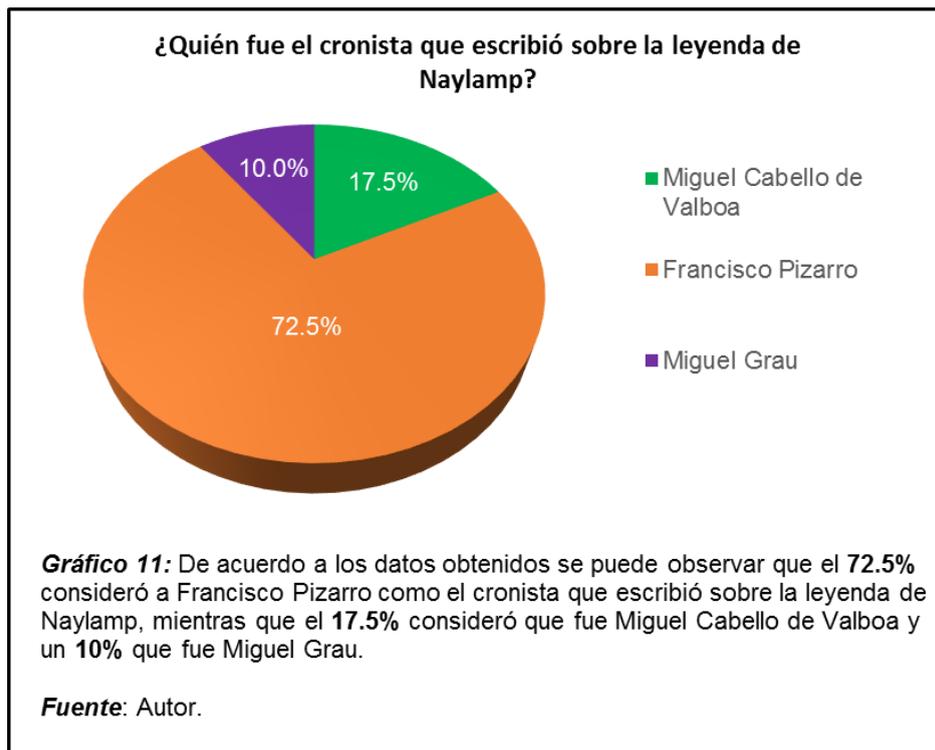
¿Cuál fue la base de la economía de la cultura Lambayeque?	Número	%
Agricultura por irrigación	11	27.5
Pesca	22	55.0
Tala	7	17.5
TOTAL	40	100



11. ¿Quién fue el cronista que escribió sobre la leyenda de Naylamp?

Tabla N° 11

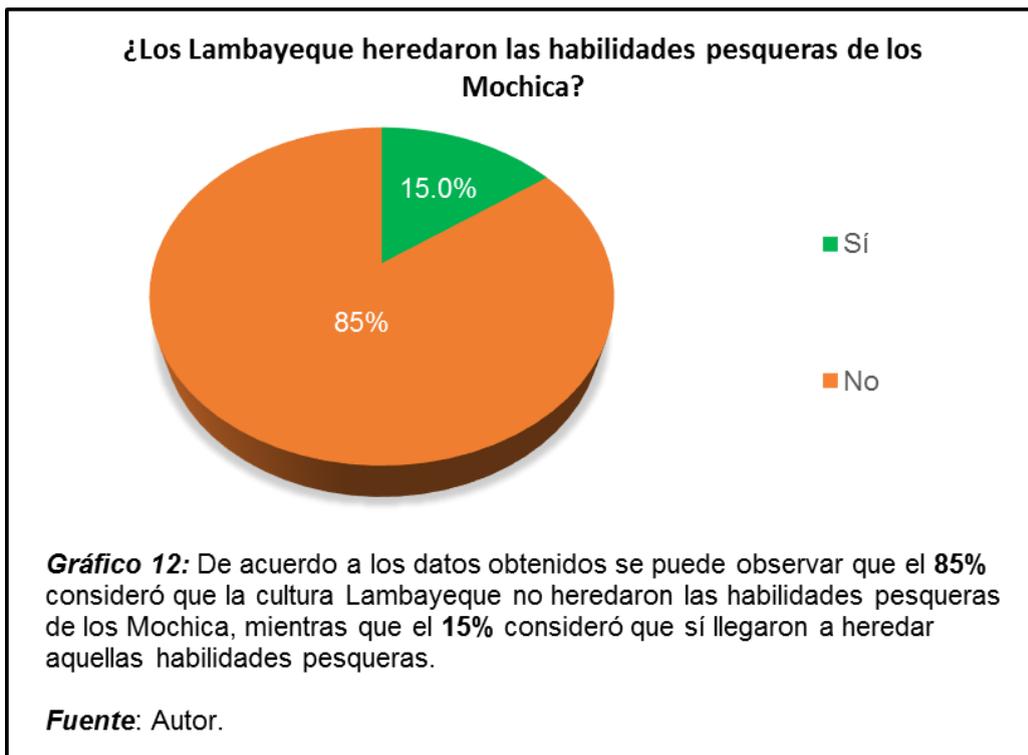
¿Quién fue el cronista que escribió sobre la leyenda de Naylamp?	Número	%
Miguel Cabello de Valboa	7	17.5
Francisco Pizarro	29	72.5
Miguel Grau	4	10.0
TOTAL	40	100



12. ¿Los Lambayeque heredaron las habilidades pesqueras de los Mochica?

Tabla N° 12

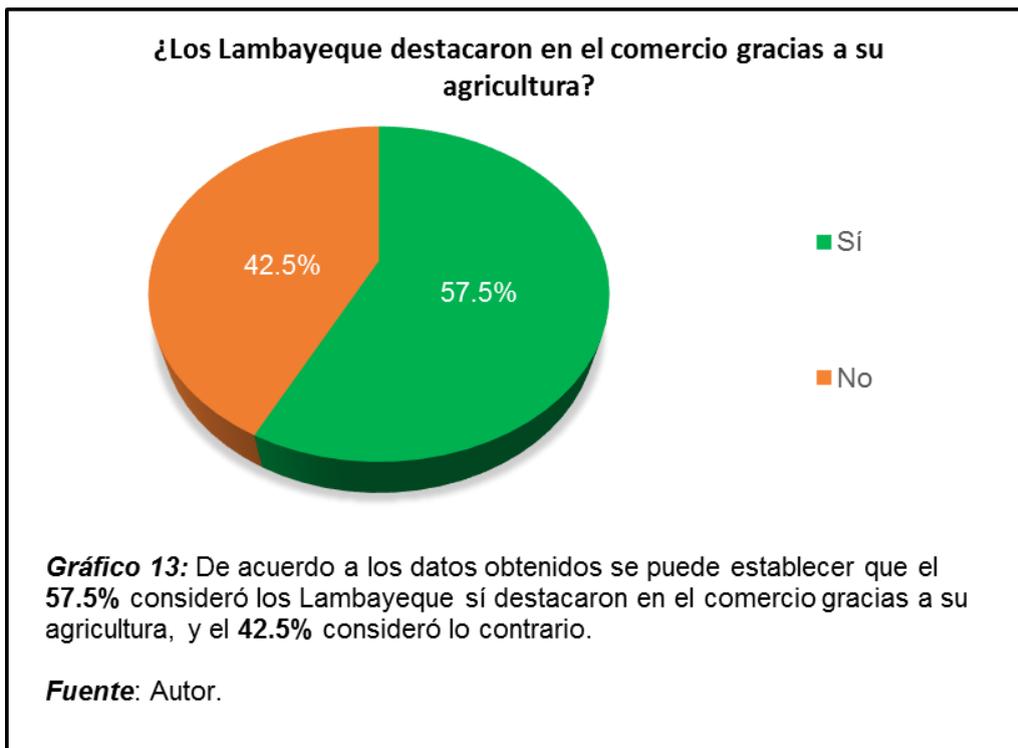
¿Los Lambayeque heredaron las habilidades pesqueras de los Mochica?	Número	%
Sí	6	15.0
No	34	85.0
TOTAL	40	100



13. ¿Los Lambayeque destacaron en el comercio gracias a su agricultura?

Tabla N° 13

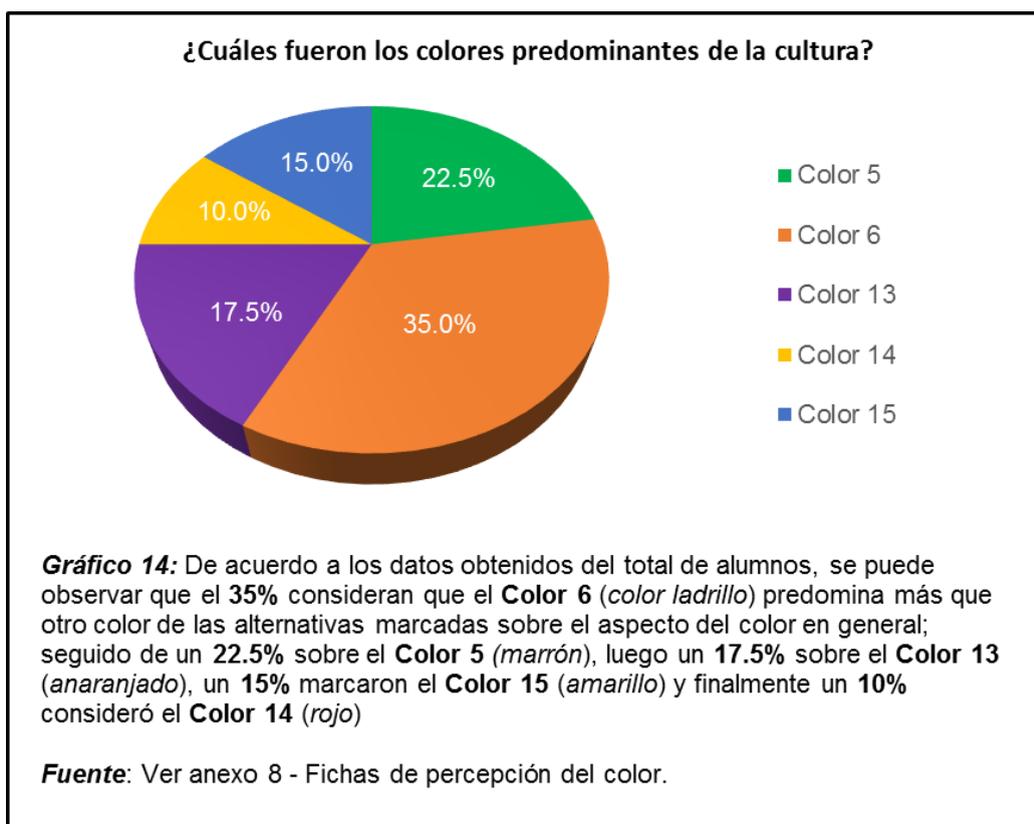
¿Los Lambayeque destacaron en el comercio gracias a su agricultura?	Número	%
Sí	23	57.5
No	17	42.5
TOTAL	40	100



14. ¿Cuáles fueron los colores predominantes de la cultura?

Tabla N° 14

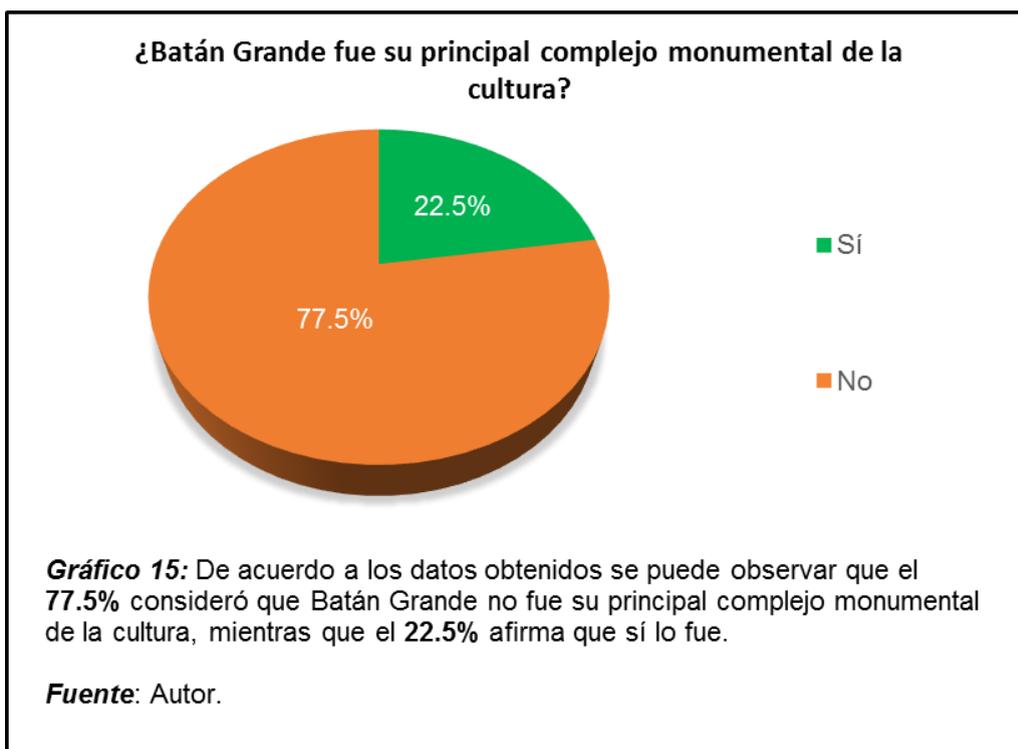
¿Cuáles fueron los colores predominantes de la cultura?	Número	%
Color 5	9	22.5
Color 6	14	35.0
Color 13	7	17.5
Color 14	4	10.0
Color 15	6	15.0
TOTAL	40	100



15. ¿Batán Grande fue su principal complejo monumental de la cultura?

Tabla N° 15

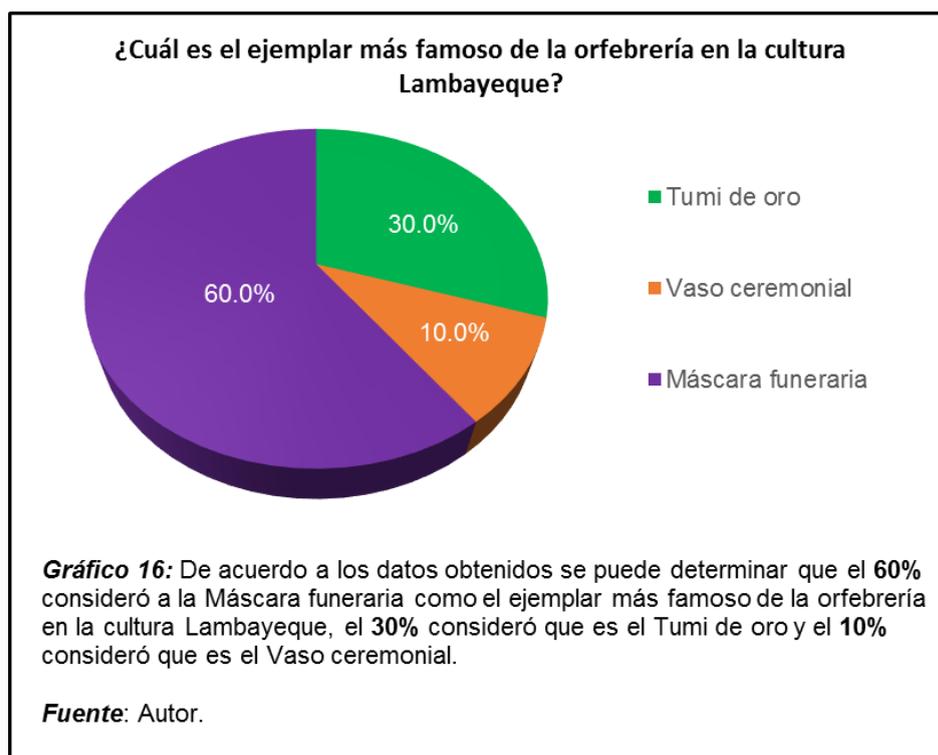
¿Batán Grande fue su principal complejo monumental de la cultura?	Número	%
Sí	9	22.5
No	31	77.5
TOTAL	40	100



16. ¿Cuál es el ejemplar más famoso de la orfebrería en la cultura Lambayeque?

Tabla N° 16

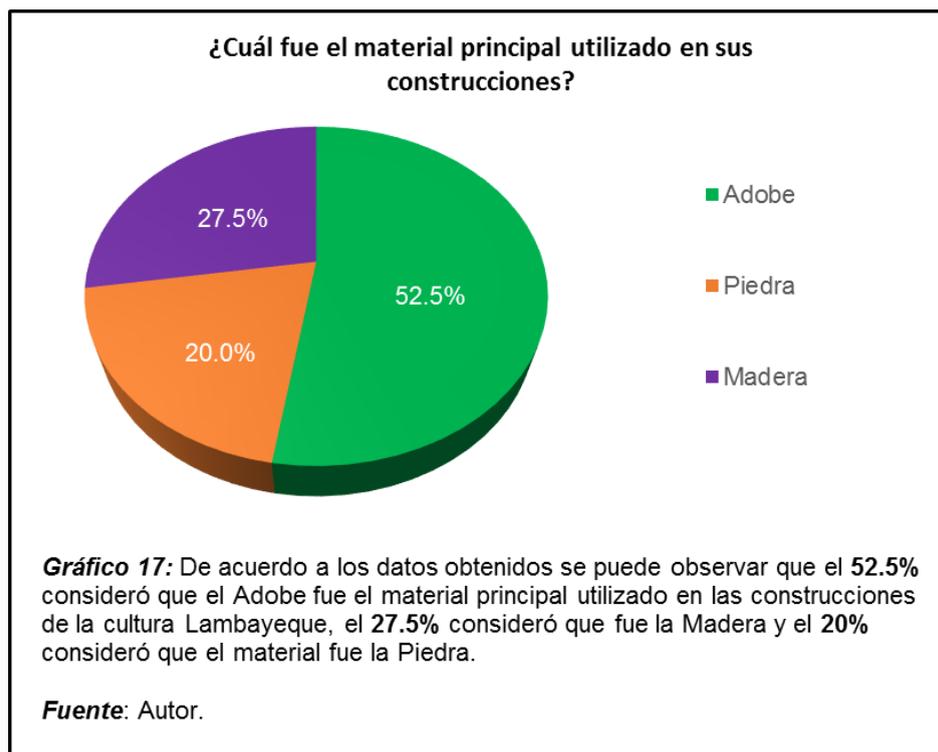
¿Cuál es el ejemplar más famoso de la orfebrería en la cultura Lambayeque?	Número	%
Tumi de oro	12	30.0
Vaso ceremonial	4	10.0
Máscara funeraria	24	60.0
TOTAL	40	100



17. ¿Cuál fue el material principal utilizado en sus construcciones?

Tabla N° 17

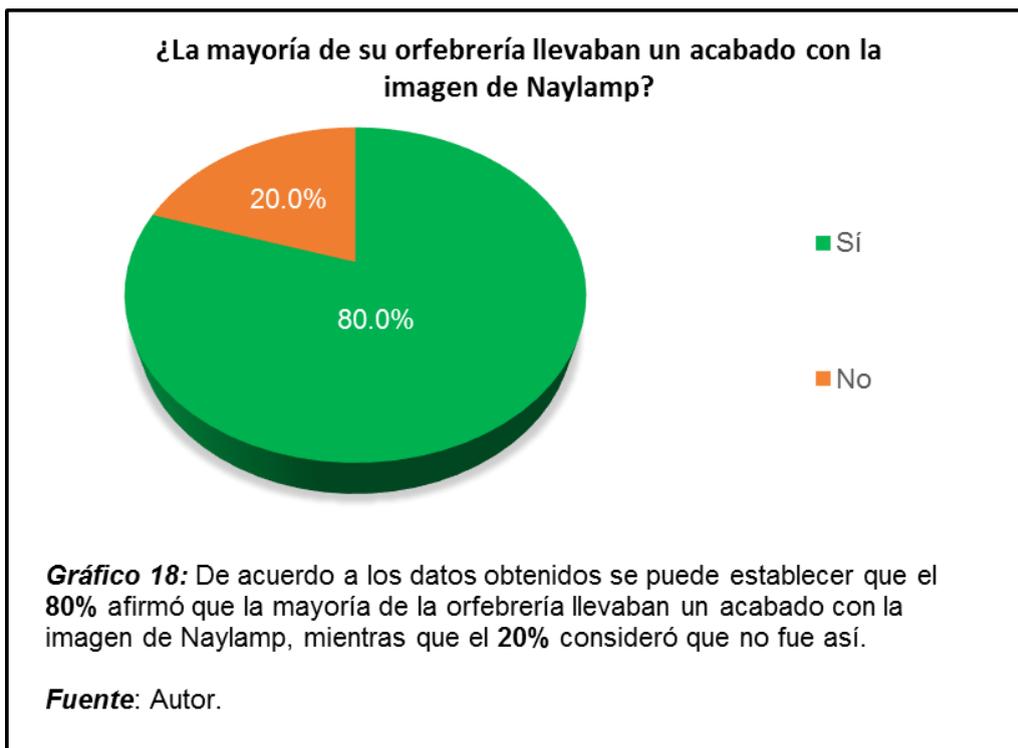
¿Cuál fue el material principal utilizado en sus construcciones?	Número	%
Adobe	21	52.5
Piedra	8	20.0
Madera	11	27.5
TOTAL	40	100



18. ¿La mayoría de su orfebrería llevaban un acabado con la imagen de Naylamp?

Tabla N° 18

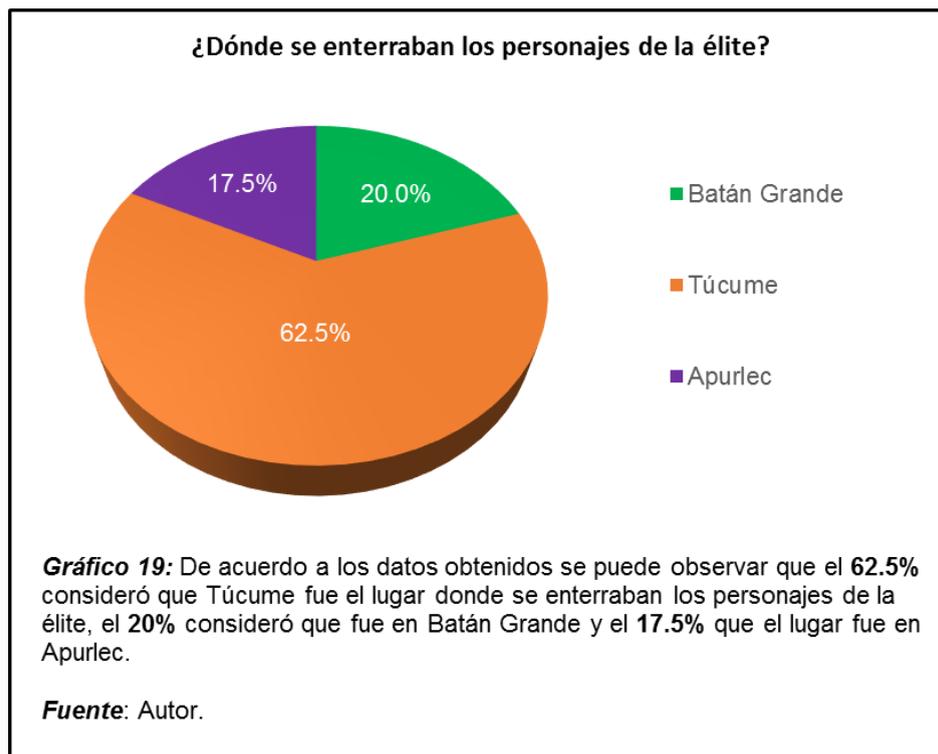
¿La mayoría de su orfebrería llevaban un acabado con la imagen de Naylamp?	Número	%
Sí	32	80.0
No	8	20.0
TOTAL	40	100



19. ¿Dónde se enterraban los personajes de la élite?

Tabla N° 19

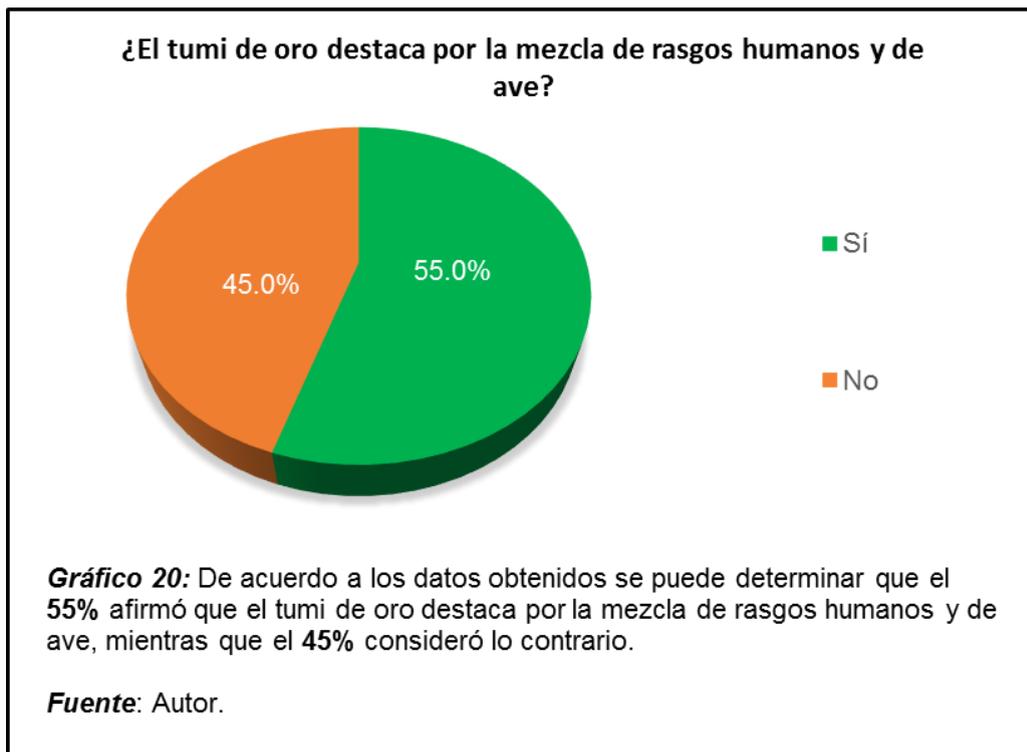
¿Dónde se enterraban los personajes de la élite?	Número	%
Batán Grande	8	20.0
Túcume	25	62.5
Apurlec	7	17.5
TOTAL	40	100



20. ¿El tumi de oro destaca por la mezcla de rasgos humanos y de ave?

Tabla N° 20

¿El tumi de oro destaca por la mezcla de rasgos humanos y de ave?	Número	%
Sí	22	55.0
No	18	45.0
TOTAL	40	100



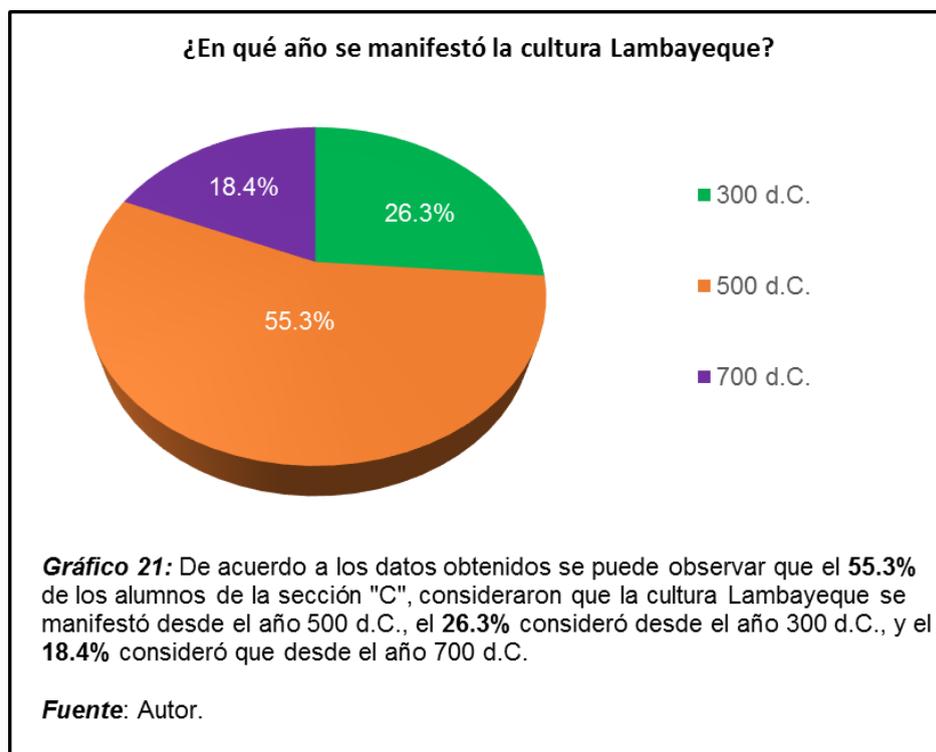
## RESULTADOS DE LA ENCUESTA (PRE-TEST DE LOS CONOCIMIENTOS SOBRE LA CULTURA LAMBAYEQUE)

### SECCIÓN "C" - GRUPO EXPERIMENTAL (38 ALUMNOS)

1. ¿En qué año se manifestó la cultura Lambayeque?

Tabla N° 21

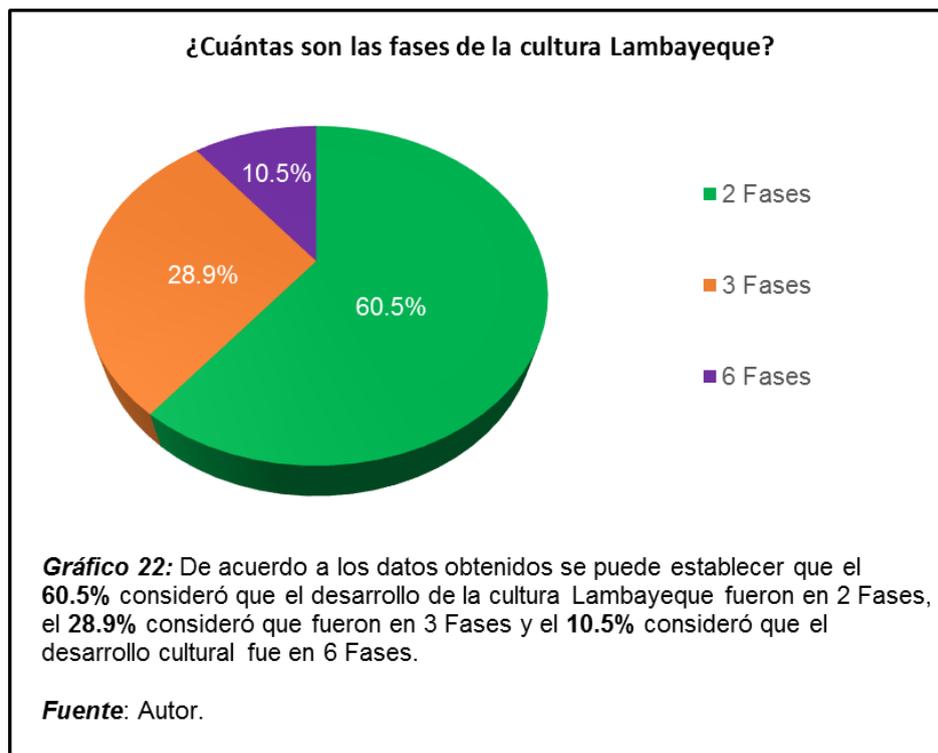
¿En qué año se manifestó la cultura Lambayeque?	Número	%
300 d.C.	10	26.3
500 d.C.	21	55.3
700 d.C.	7	18.4
TOTAL	38	100



2. ¿Cuántas son las fases de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 22

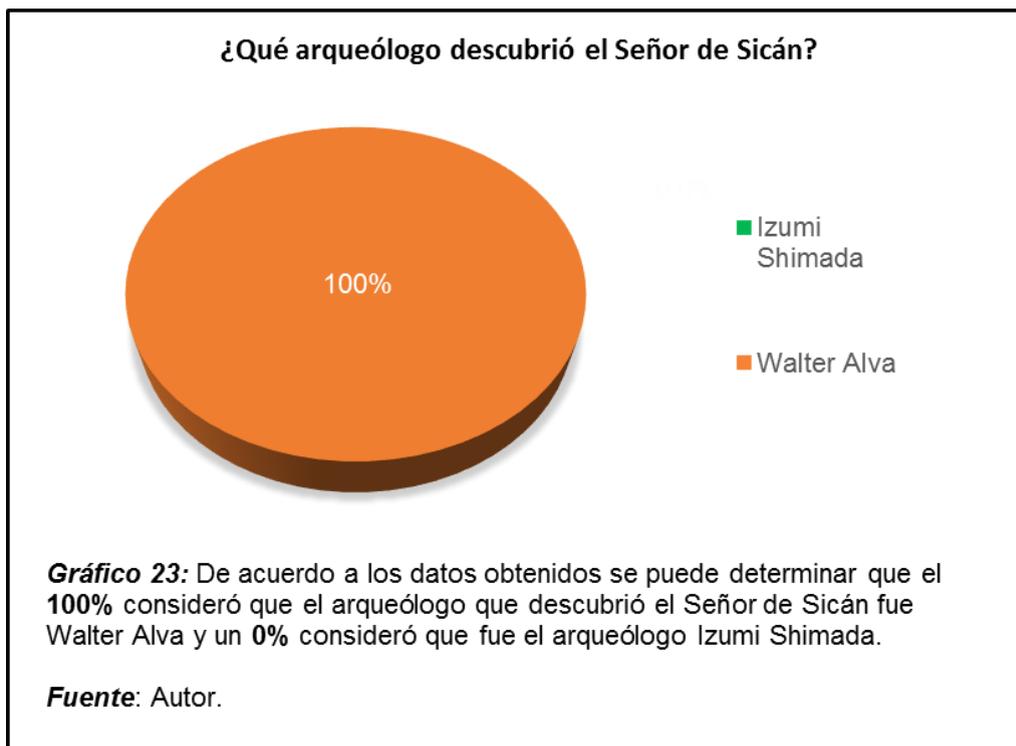
¿Cuántas son las fases de la cultura Lambayeque?	Número	%
2 Fases	23	60.5
3 Fases	11	28.9
6 Fases	4	10.5
TOTAL	38	100



3. ¿Qué arqueólogo descubrió el Señor de Sicán?

Tabla N° 23

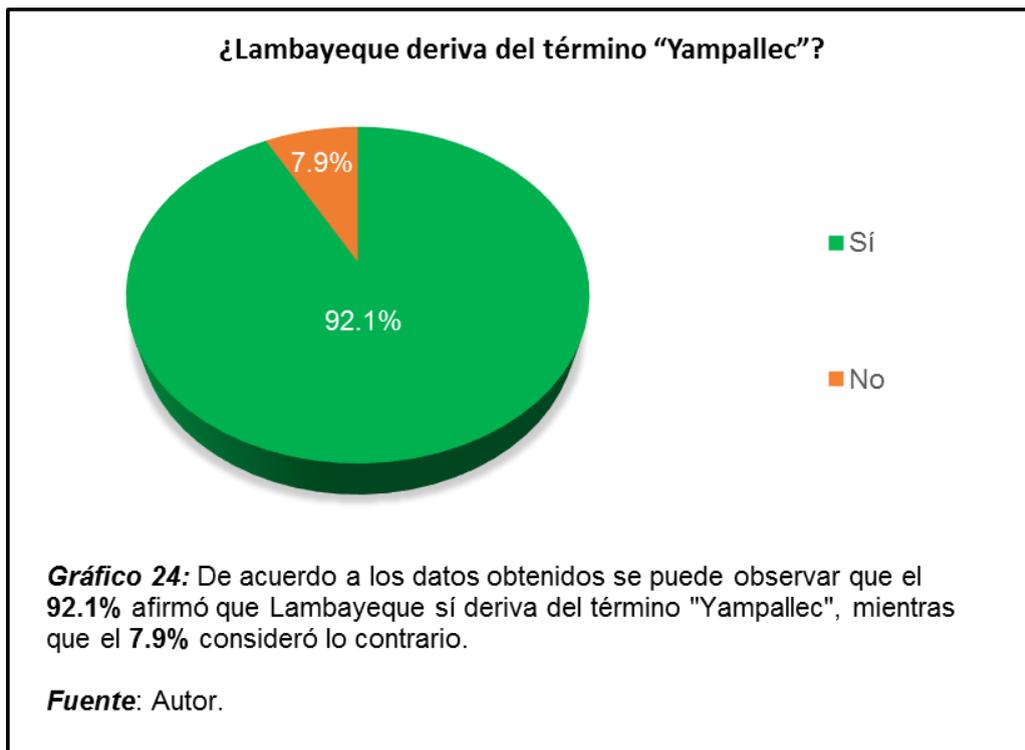
¿Qué arqueólogo descubrió el Señor de Sicán?	Número	%
Izumi Shimada	0	0
Walter Alva	38	100
TOTAL	38	100



4. ¿Lambayeque deriva del término “Yampallec”?

Tabla N° 24

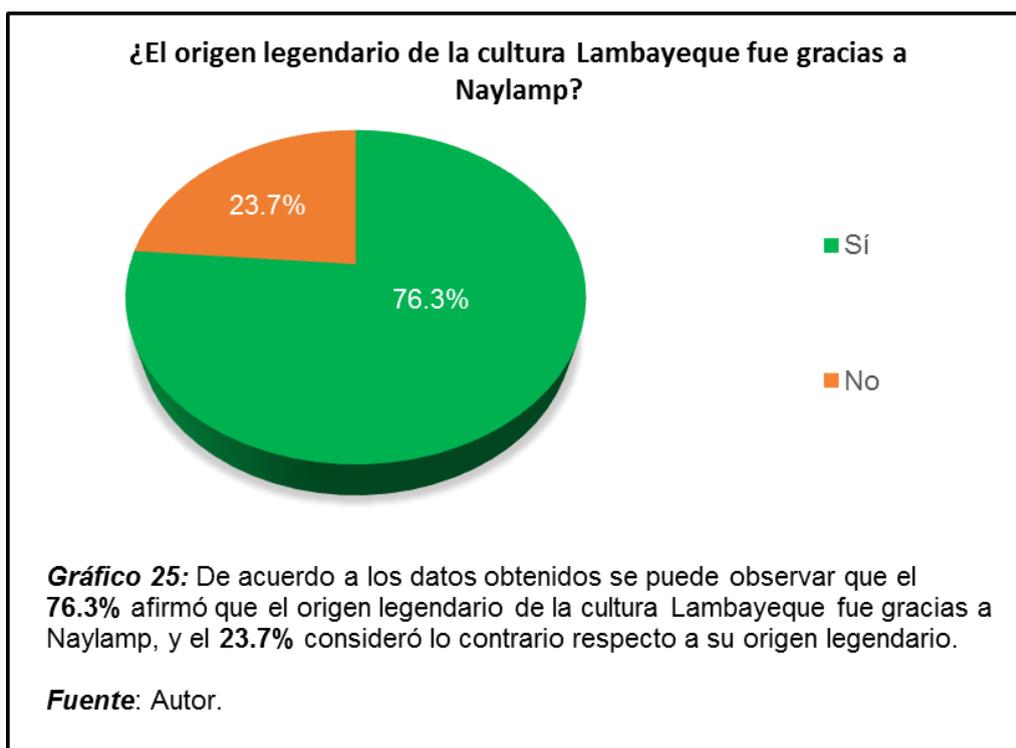
¿Lambayeque deriva del término “Yampallec”?	Número	%
Sí	35	92.1
No	3	7.9
TOTAL	38	100



5. ¿El origen legendario de la cultura Lambayeque fue gracias a Naylamp?

Tabla N° 25

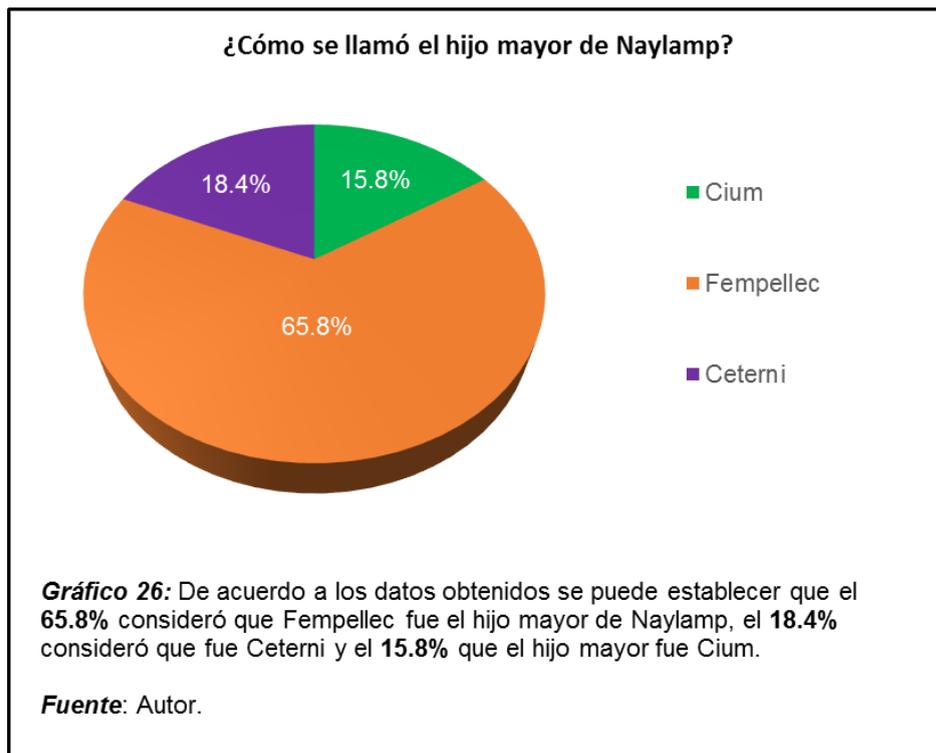
¿El origen legendario de la cultura Lambayeque fue gracias a Naylamp?	Número	%
Sí	29	76.3
No	9	23.7
TOTAL	38	100



6. ¿Cómo se llamó el hijo mayor de Naylamp?

Tabla N° 26

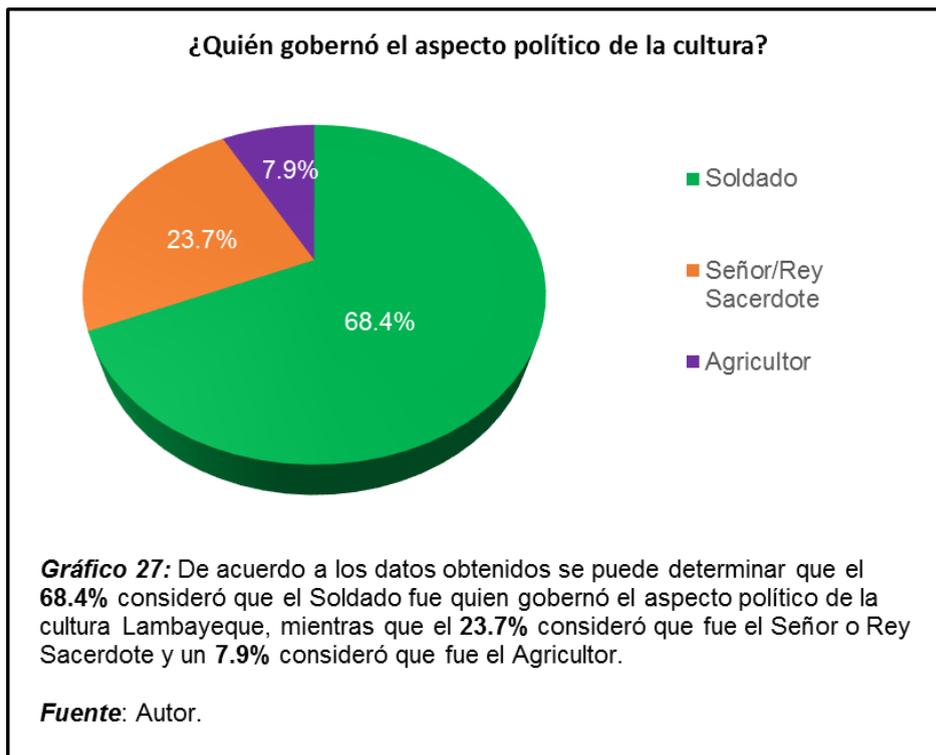
¿Cómo se llamó el hijo mayor de Naylamp?	Número	%
Cium	6	15.8
Fempellec	25	65.8
Ceterni	7	18.4
TOTAL	38	100



7. ¿Quién gobernó el aspecto político de la cultura?

Tabla N° 27

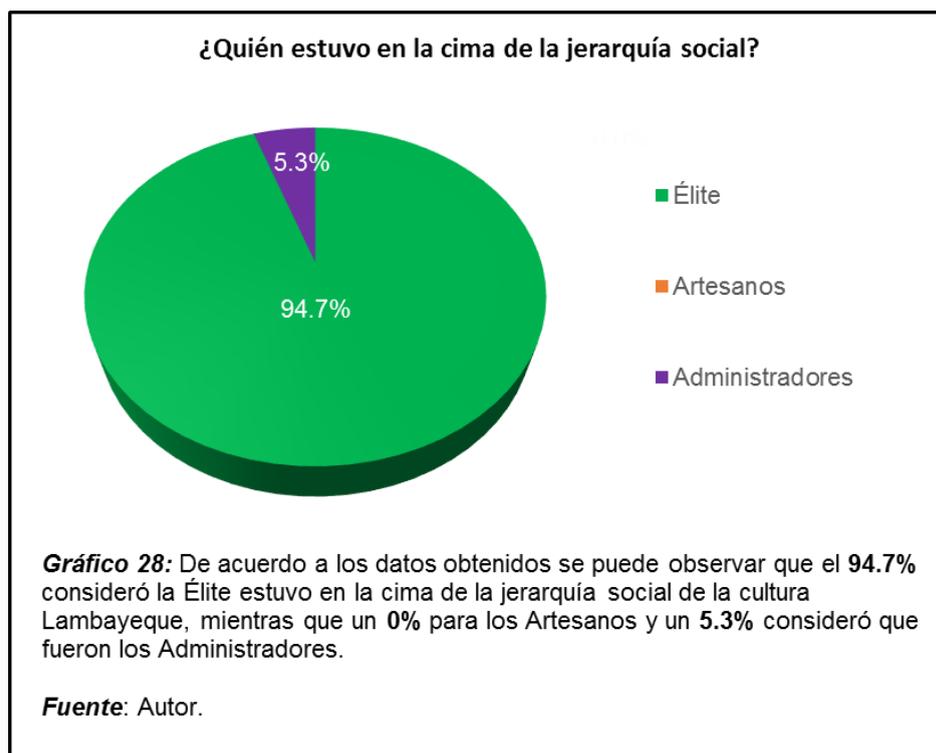
¿Quién gobernó el aspecto político de la cultura?	Número	%
Soldado	26	68.4
Señor/Rey Sacerdote	9	23.7
Agricultor	3	7.9
TOTAL	38	100



8. ¿Quién estuvo en la cima de la jerarquía social?

Tabla N° 28

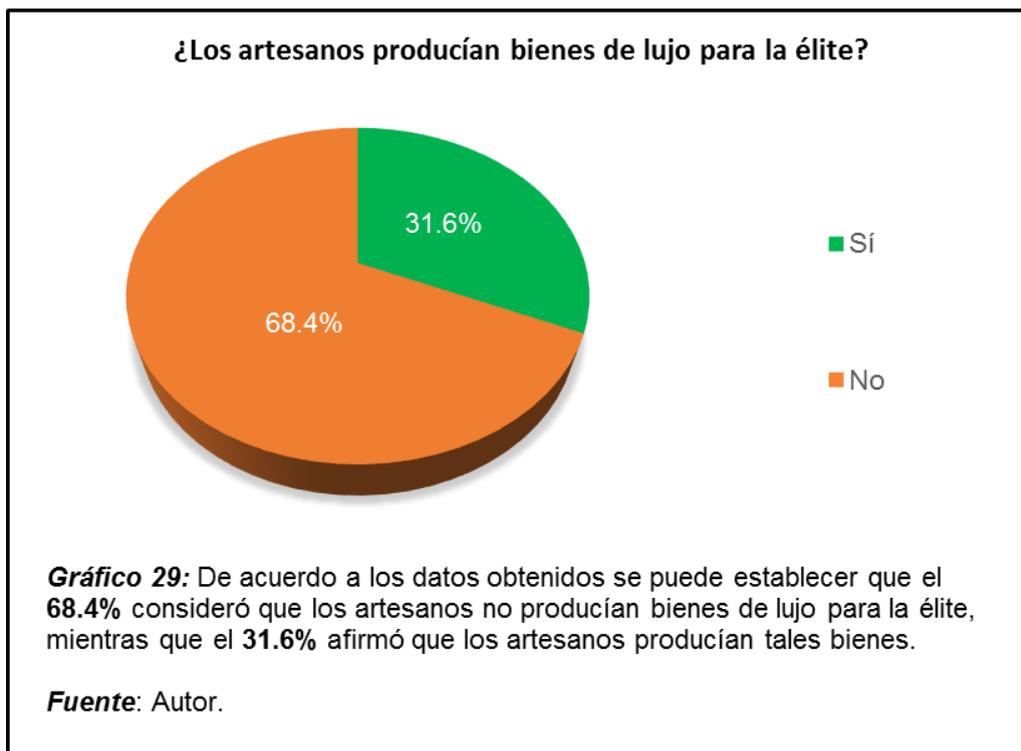
¿Quién estuvo en la cima de la jerarquía social?	Número	%
Élite	36	94.7
Artesanos	0	0
Administradores	2	5.3
TOTAL	38	100



9. ¿Los artesanos producían bienes de lujo para la élite?

Tabla N° 29

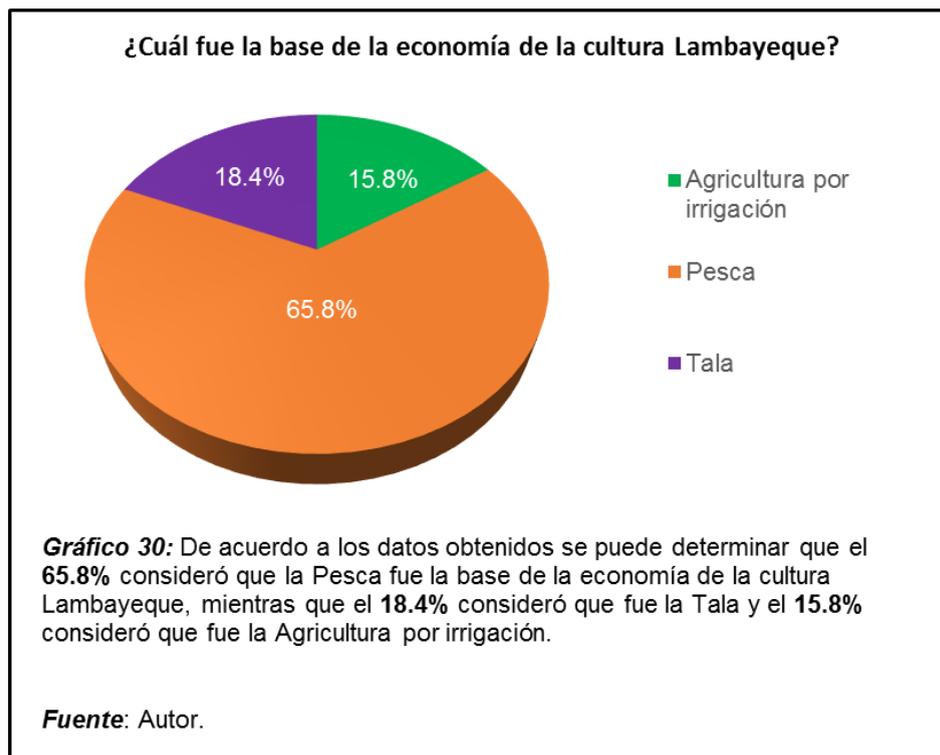
¿Los artesanos producían bienes de lujo para la élite?	Número	%
Sí	12	31.6
No	26	68.4
TOTAL	38	100



10. ¿Cuál fue la base de la economía de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 30

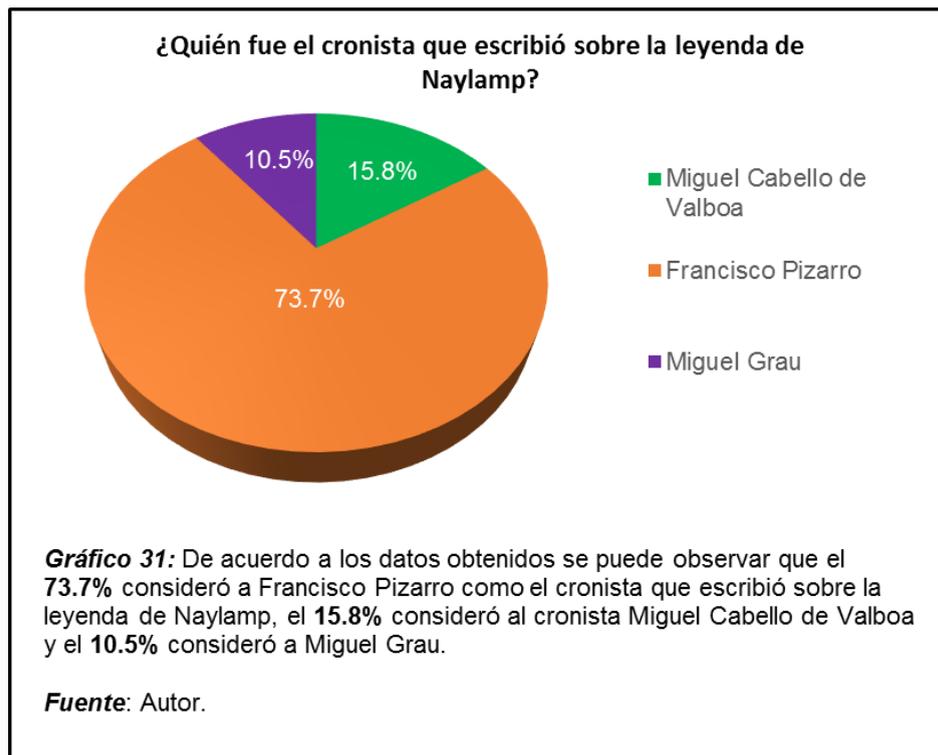
¿Cuál fue la base de la economía de la cultura Lambayeque?	Número	%
Agricultura por irrigación	6	15.8
Pesca	25	65.8
Tala	7	18.4
TOTAL	38	100



11. ¿Quién fue el cronista que escribió sobre la leyenda de Naylamp?

Tabla N° 31

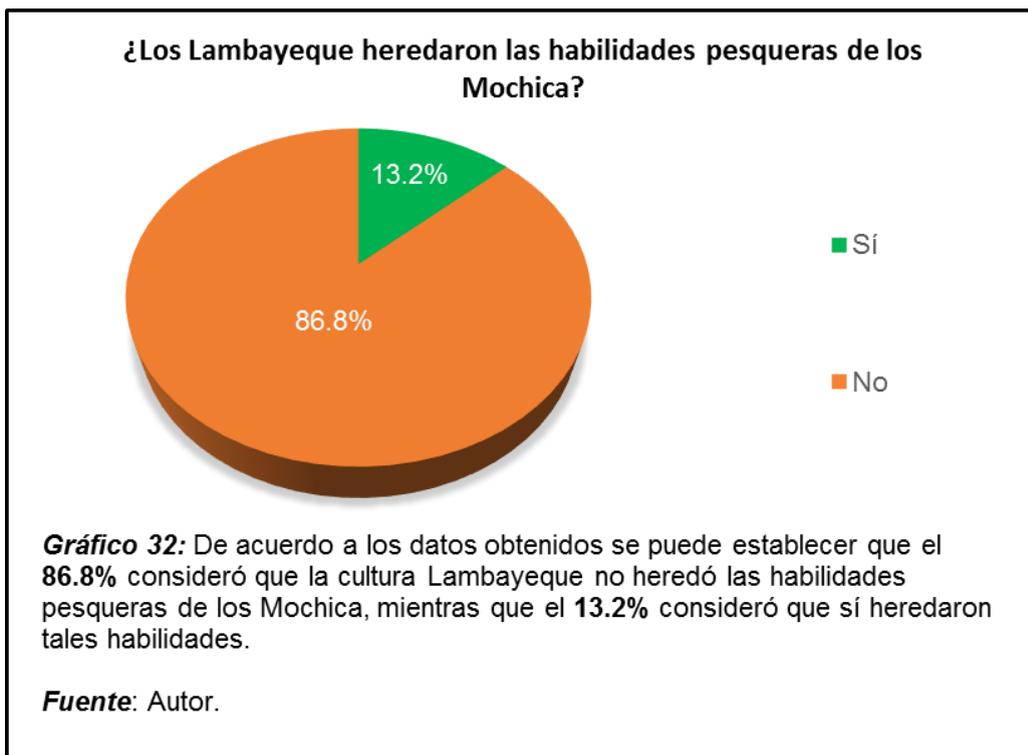
¿Quién fue el cronista que escribió sobre la leyenda de Naylamp?	Número	%
Miguel Cabello de Valboa	6	15.8
Francisco Pizarro	28	73.7
Miguel Grau	4	10.5
TOTAL	38	100



12. ¿Los Lambayeque heredaron las habilidades pesqueras de los Mochica?

Tabla N° 32

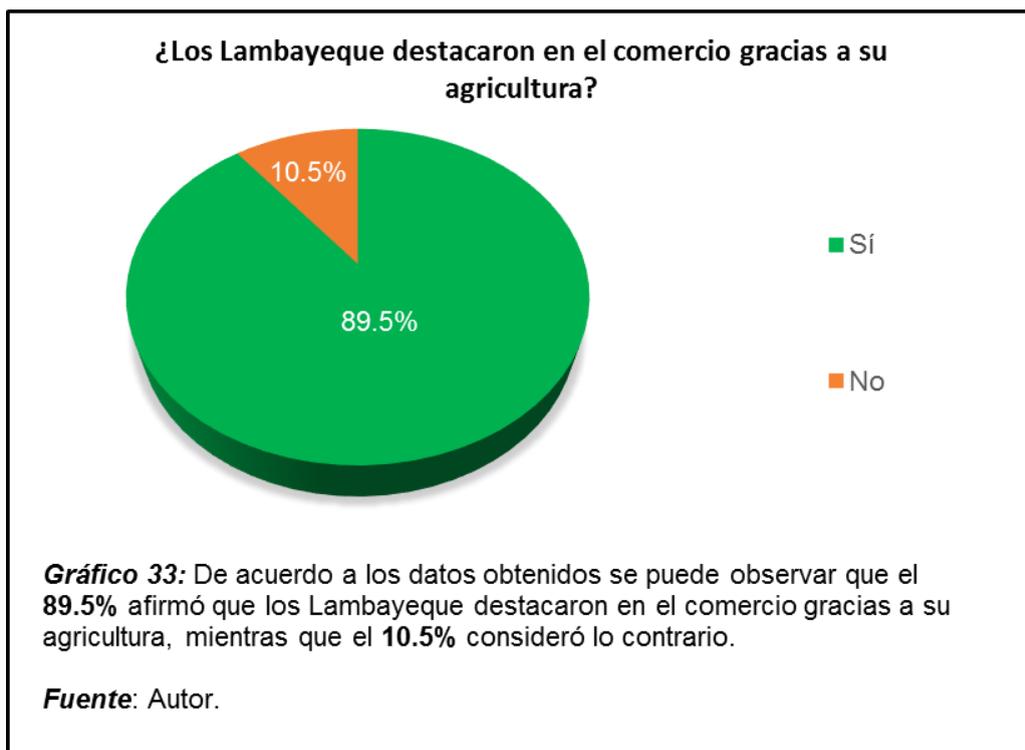
¿Los Lambayeque heredaron las habilidades pesqueras de los Mochica?	Número	%
Sí	5	13.2
No	33	86.8
TOTAL	38	100



13. ¿Los Lambayeque destacaron en el comercio gracias a su agricultura?

Tabla N° 33

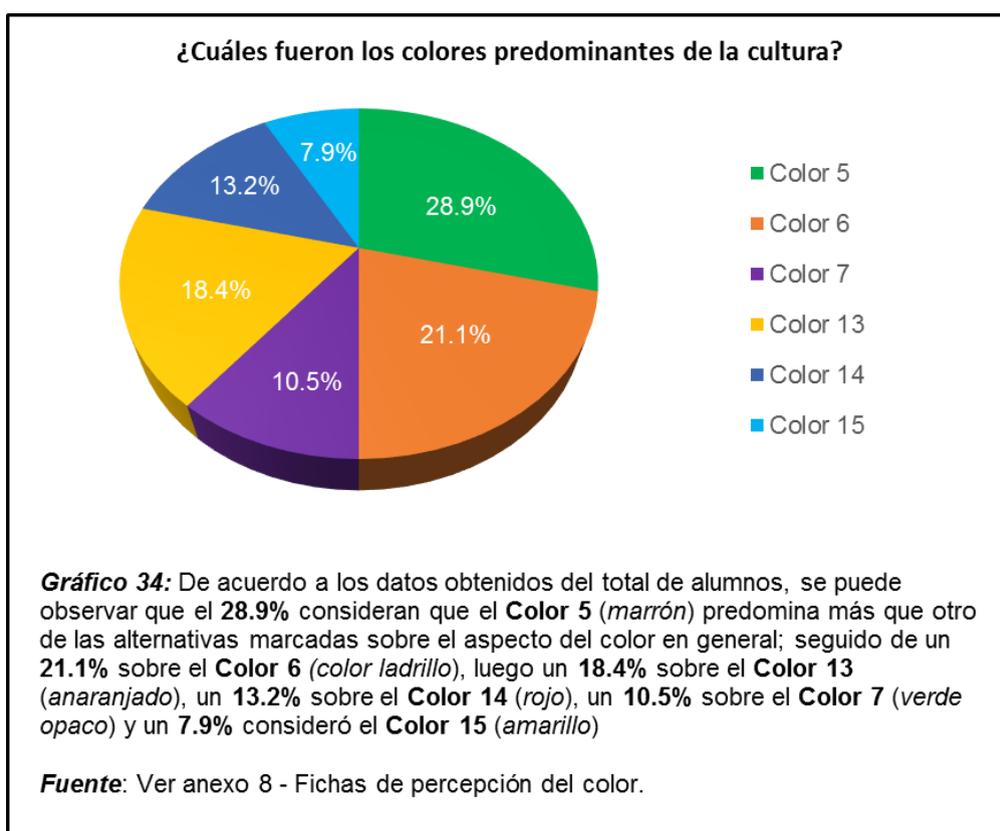
¿Los Lambayeque destacaron en el comercio gracias a su agricultura?	Número	%
Sí	34	89.5
No	4	10.5
TOTAL	38	100



14. ¿Cuáles fueron los colores predominantes de la cultura?

Tabla N° 34

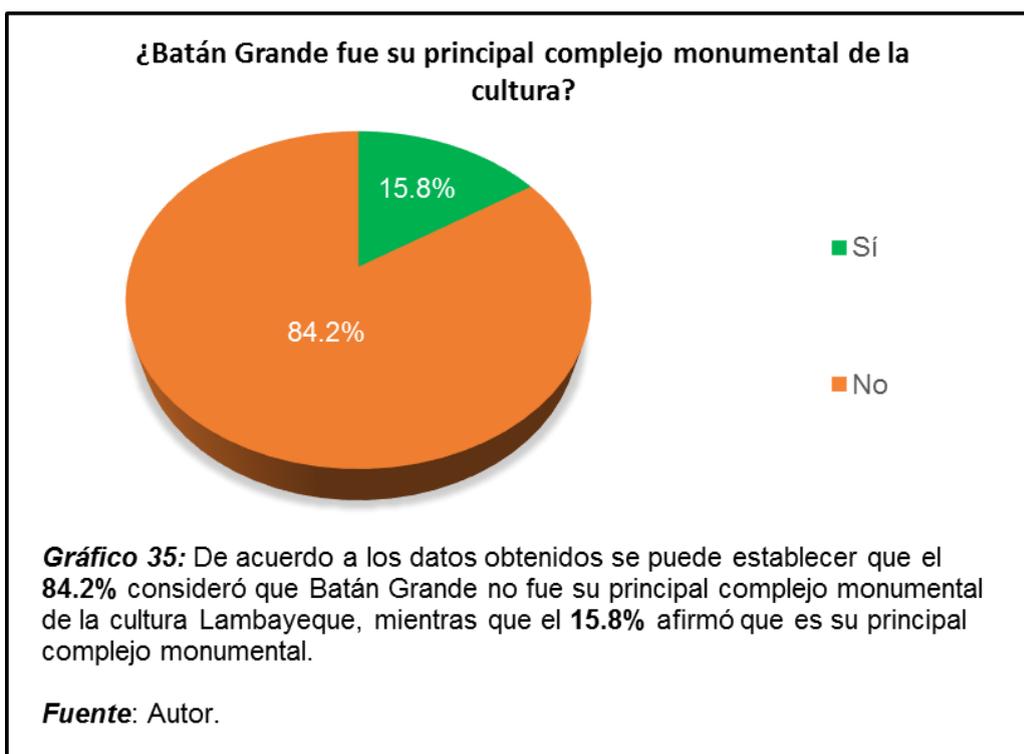
¿Cuáles fueron los colores predominantes de la cultura?	Número	%
Color 5	11	28.9
Color 6	8	21.1
Color 7	4	10.5
Color 13	7	18.4
Color 14	5	13.2
Color 15	3	7.9
TOTAL	38	100



15. ¿Batán Grande fue su principal complejo monumental de la cultura?

Tabla N° 35

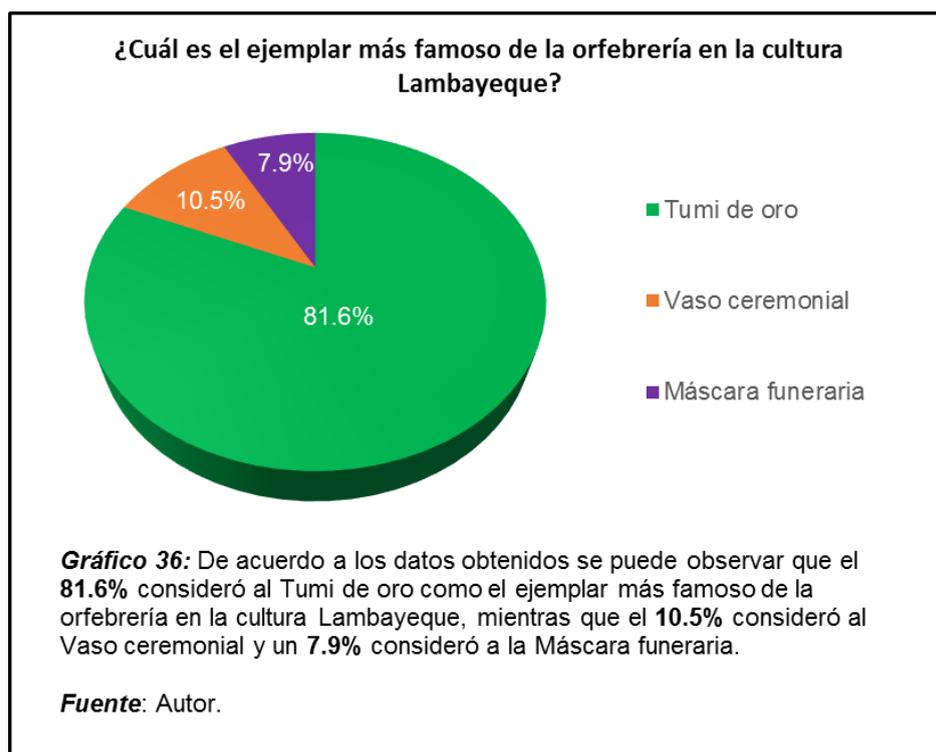
¿Batán Grande fue su principal complejo monumental de la cultura?	Número	%
Sí	6	15.8
No	32	84.2
TOTAL	38	100



16. ¿Cuál es el ejemplar más famoso de la orfebrería en la cultura Lambayeque?

Tabla N° 36

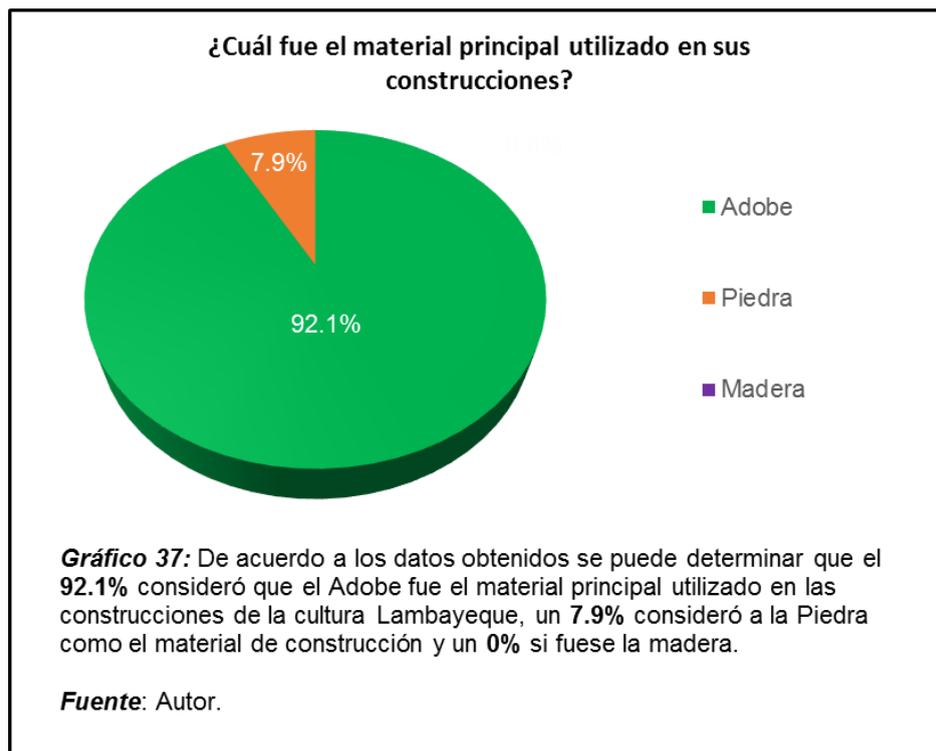
¿Cuál es el ejemplar más famoso de la orfebrería en la cultura Lambayeque?	Número	%
Tumi de oro	31	81.6
Vaso ceremonial	4	10.5
Máscara funeraria	3	7.9
TOTAL	38	100



17. ¿Cuál fue el material principal utilizado en sus construcciones?

Tabla N° 37

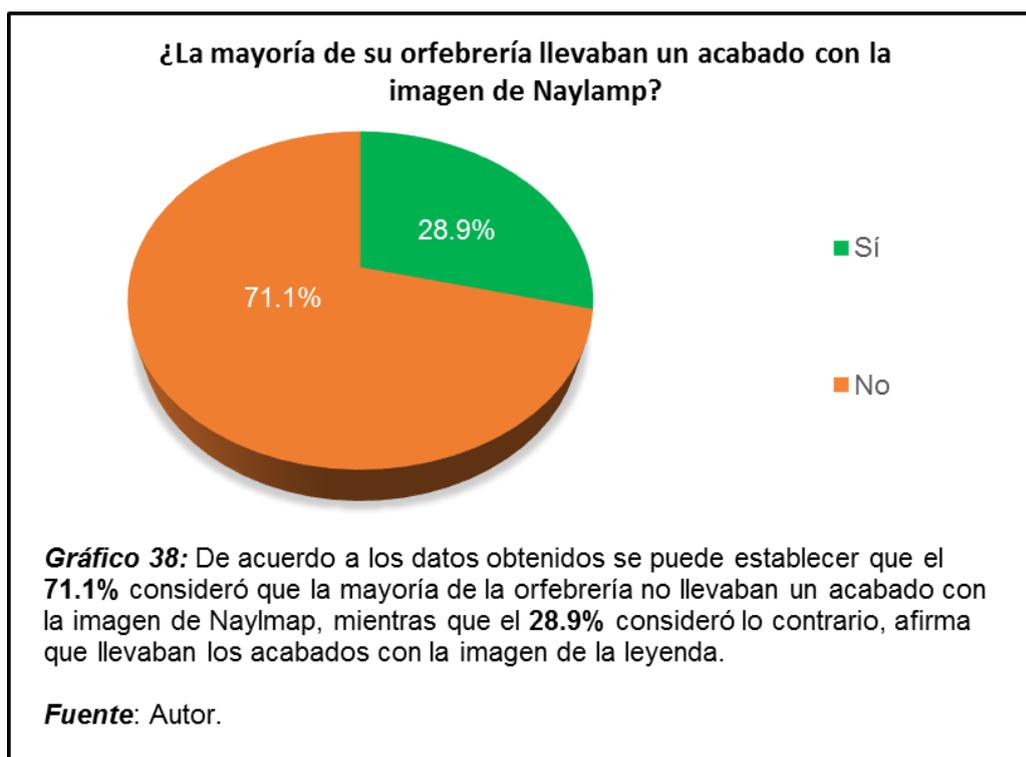
¿Cuál fue el material principal utilizado en sus construcciones?	Número	%
Adobe	35	92.1
Piedra	3	7.9
Madera	0	0
TOTAL	38	100



18. ¿La mayoría de su orfebrería llevaban un acabado con la imagen de Naylamp?

Tabla N° 38

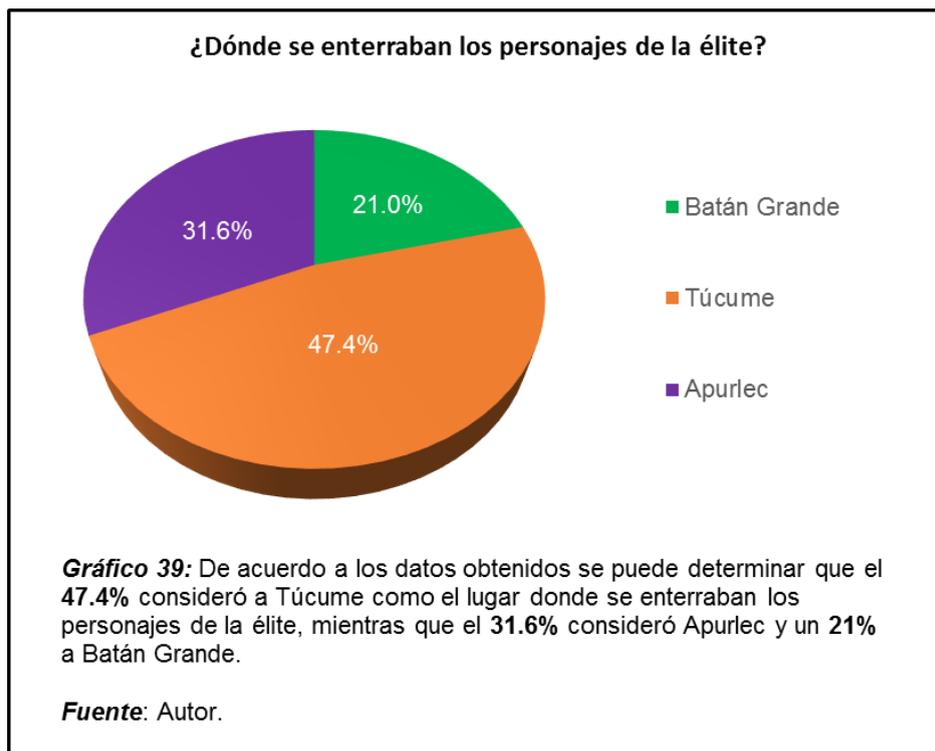
¿La mayoría de su orfebrería llevaban un acabado con la imagen de Naylamp?	Número	%
Sí	11	28.9
No	27	71.1
TOTAL	38	100



19. ¿Dónde se enterraban los personajes de la élite?

Tabla N° 39

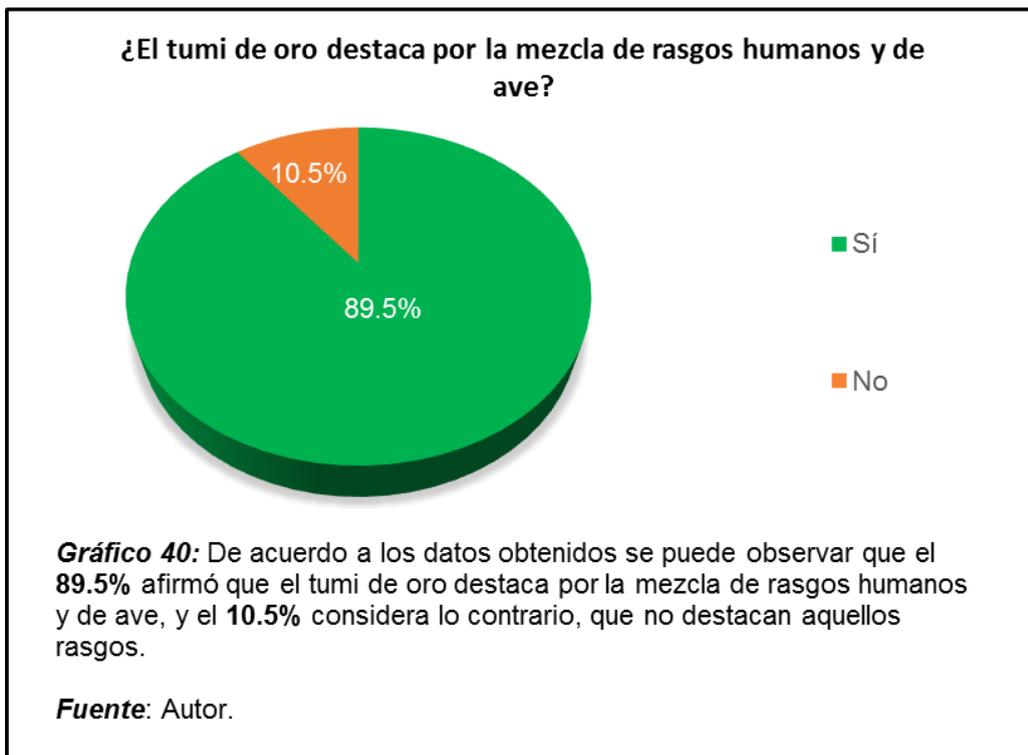
¿Dónde se enterraban los personajes de la élite?	Número	%
Batán Grande	8	21.0
Túcume	18	47.4
Apurlec	12	31.6
TOTAL	38	100



20. ¿El tumi de oro destaca por la mezcla de rasgos humanos y de ave?

Tabla N° 40

¿El tumi de oro destaca por la mezcla de rasgos humanos y de ave?	Número	%
Sí	34	89.5
No	4	10.5
TOTAL	38	100



**PUNTAJE FINAL DEL PRE-TEST DE CONOCIMIENTOS DE LA CULTURA  
LAMBAYEQUE EN GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL**

<b>GRUPO CONTROL (40 ALUMNOS "B")</b>		
	<b>PUNTOS</b>	<b>NIVEL</b>
ETAPA DE LA HISTORIA	1	BAJO
ASPECTO POLÍTICO Y SOCIAL	2	MEDIO
ASPECTO ECONÓMICO	1	BAJO
ASPECTO RELIGIOSO	2	MEDIO
ARQUITECTURA	1	BAJO
METALURGIA	2	MEDIO
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>BAJO</b>

<b>GRUPO EXPERIMENTAL (38 ALUMNOS "C")</b>		
	<b>PUNTOS</b>	<b>NIVEL</b>
ETAPA DE LA HISTORIA	1	BAJO
ASPECTO POLÍTICO Y SOCIAL	1	BAJO
ASPECTO ECONÓMICO	1	BAJO
ASPECTO RELIGIOSO	2	MEDIO
ARQUITECTURA	1	BAJO
METALURGIA	2	MEDIO
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>BAJO</b>

Se interpreta que en el pre-test de evaluación sobre los conocimientos de la cultura Lambayeque, tanto como la sección "B" y "C" de la I.E P.N.P. "Félix Tello Rojas" del Primer año de Secundaria, tienen un nivel bajo de recordación sobre la cultura Lambayeque. Se necesita optimizar los conocimientos de los estudiantes en su aprendizaje y desarrollo cultural en la educación.

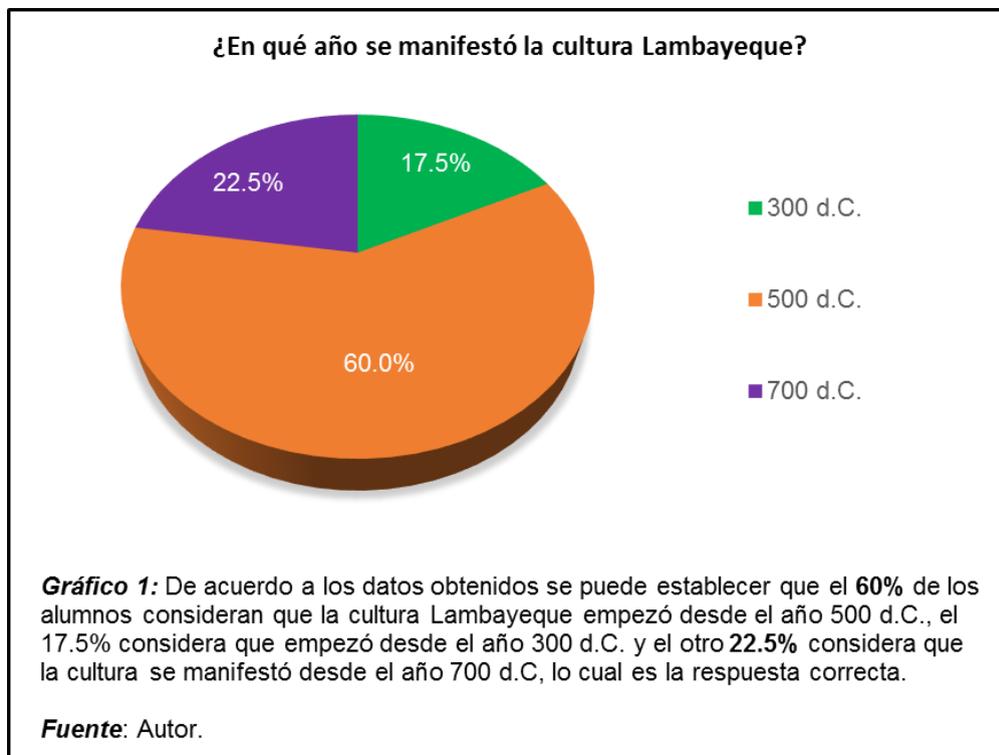
## RESULTADOS DE LA ENCUESTA (POST-TEST DE LOS CONOCIMIENTOS SOBRE LA CULTURA LAMBAYEQUE)

### SECCIÓN “B” - GRUPO CONTROL (40 ALUMNOS)

1. ¿En qué año se manifestó la cultura Lambayeque?

Tabla N° 1

¿En qué año se manifestó la cultura Lambayeque?	Número	%
300 d.C.	7	17.5
500 d.C.	24	60.0
700 d.C.	9	22.5
TOTAL	40	100



2. ¿Cuántas son las fases de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 2

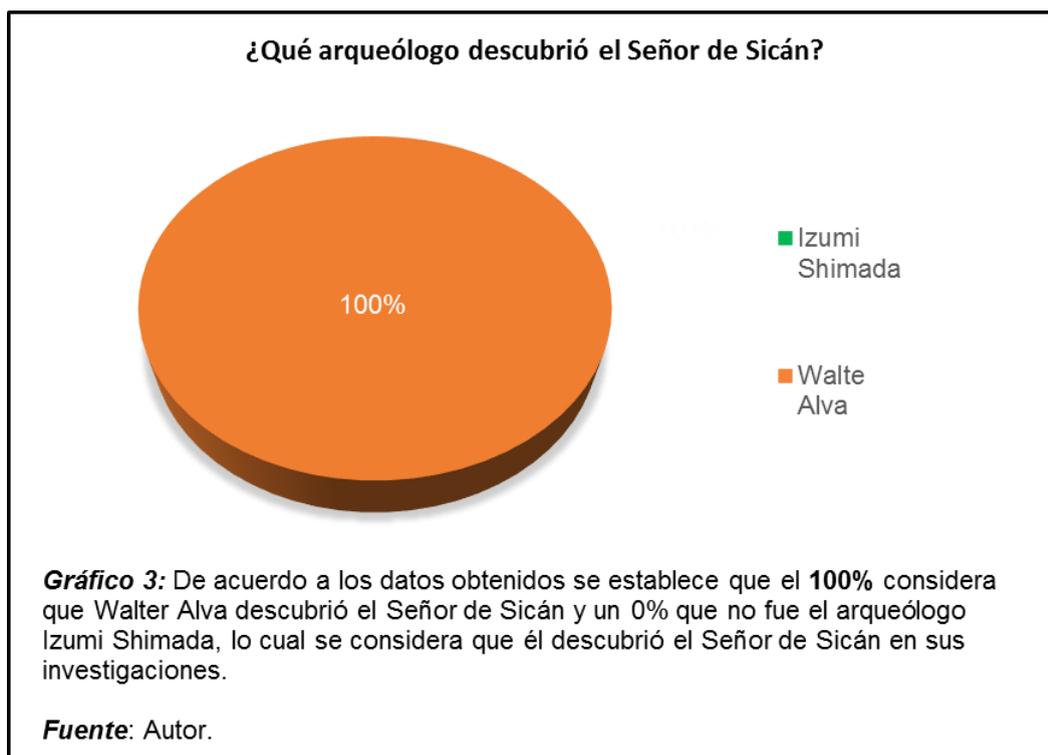
¿Cuántas son las fases de la cultura Lambayeque?	Número	%
2 Fases	6	15.0
3 Fases	32	80.0
6 Fases	2	5.0
TOTAL	40	100



### 3. ¿Qué arqueólogo descubrió el Señor de Sicán?

Tabla N° 3

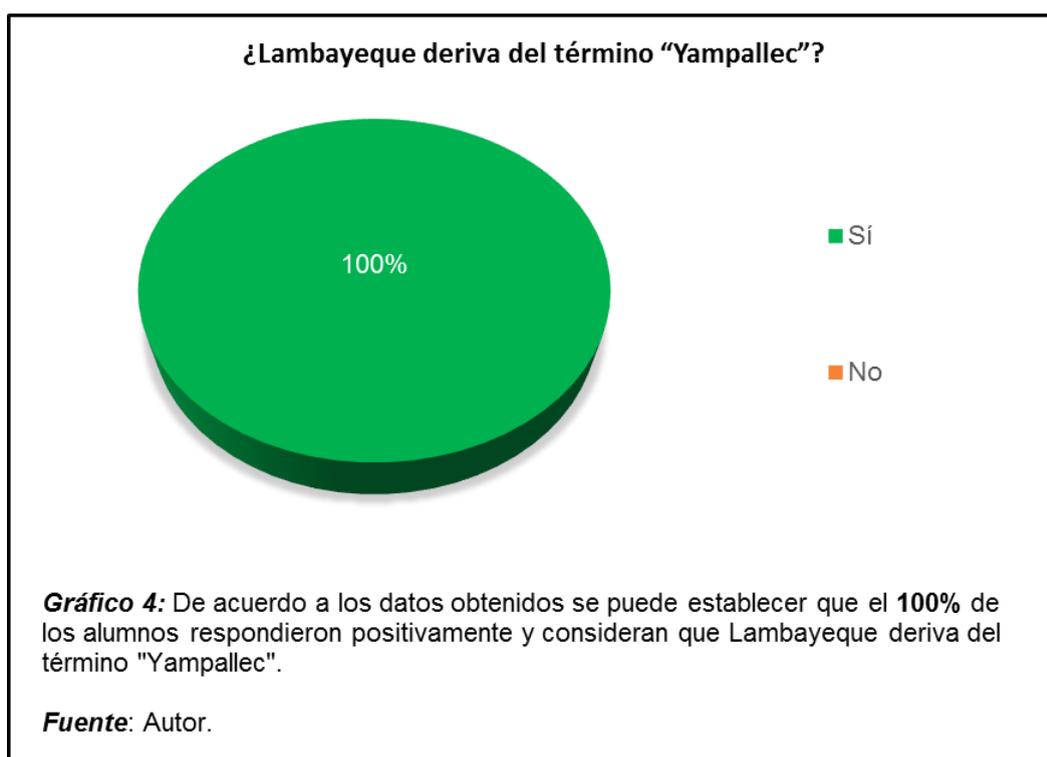
¿Qué arqueólogo descubrió el Señor de Sicán?	Número	%
Izumi Shimada	0	0
Walter Alva	40	100.0
TOTAL	40	100



#### 4. ¿Lambayeque deriva del término “Yampallec”?

Tabla N° 4

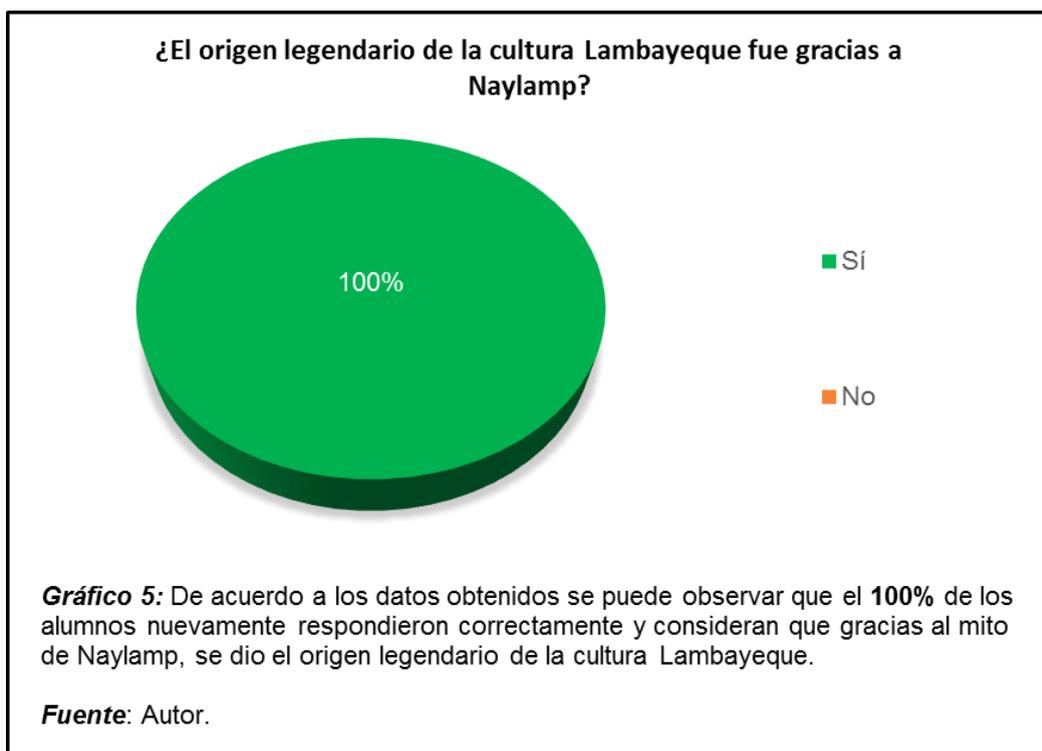
¿Lambayeque deriva del término “Yampallec”?	Número	%
Sí	40	100.0
No	0	0
TOTAL	40	100



5. ¿El origen legendario de la cultura Lambayeque fue gracias a Naylamp?

Tabla N° 5

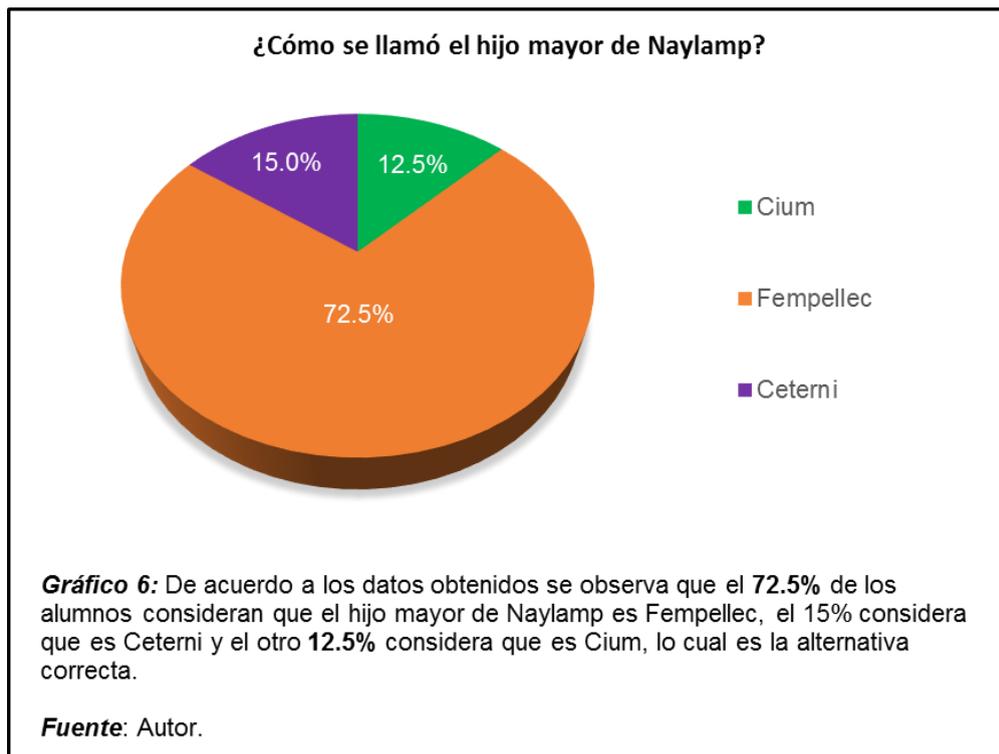
¿El origen legendario de la cultura Lambayeque fue gracias a Naylamp?	Número	%
Sí	40	100.0
No	0	0
TOTAL	40	100



6. ¿Cómo se llamó el hijo mayor de Naylamp?

Tabla N° 6

¿Cómo se llamó el hijo mayor de Naylamp?	Número	%
Cium	5	12.5
Fempellec	29	72.5
Ceterni	6	15.0
TOTAL	40	100



7. ¿Quién gobernó el aspecto político de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 7

¿Quién gobernó el aspecto político de la cultura?	Número	%
Soldado	0	0
Señor/Rey Sacerdote	40	100.0
Agricultor	0	0
TOTAL	40	100



8. ¿Quién estuvo en la cima de la jerarquía social de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 8

¿Quién estuvo en la cima de la jerarquía social?	Número	%
Élite	32	80.0
Artesanos	0	0
Administradores	8	20.0
TOTAL	40	100



9. ¿Los artesanos producían bienes de lujo para la élite de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 9

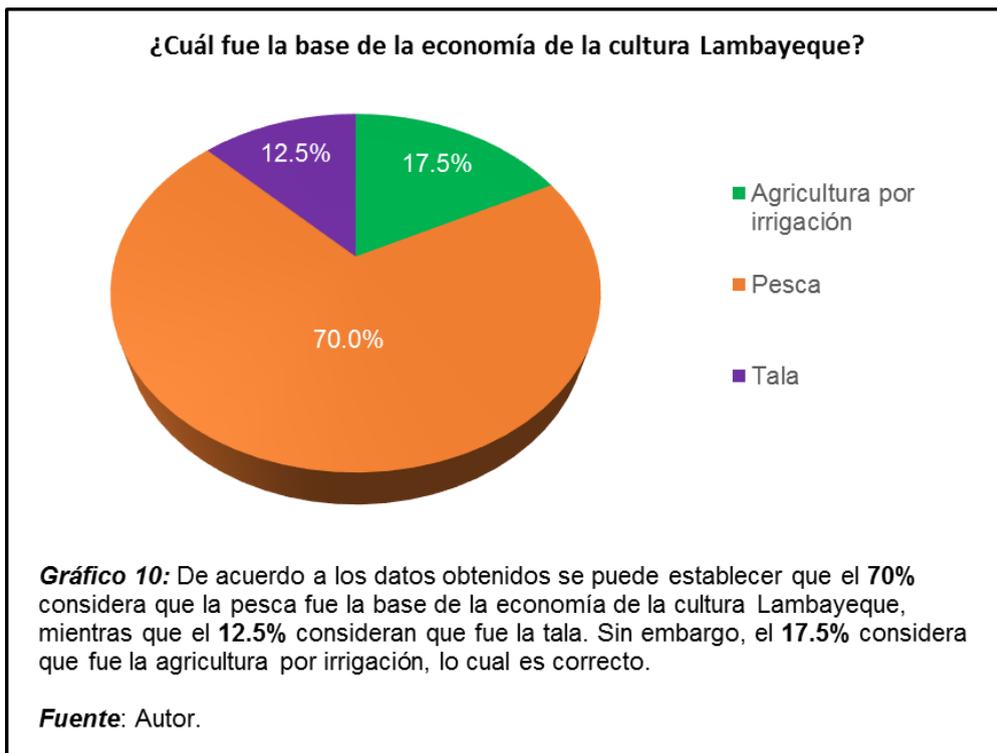
¿Los artesanos producían bienes de lujo para la élite?	Número	%
Sí	3	7.5
No	37	92.5
TOTAL	40	100



10. ¿Cuál fue la base de la economía de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 10

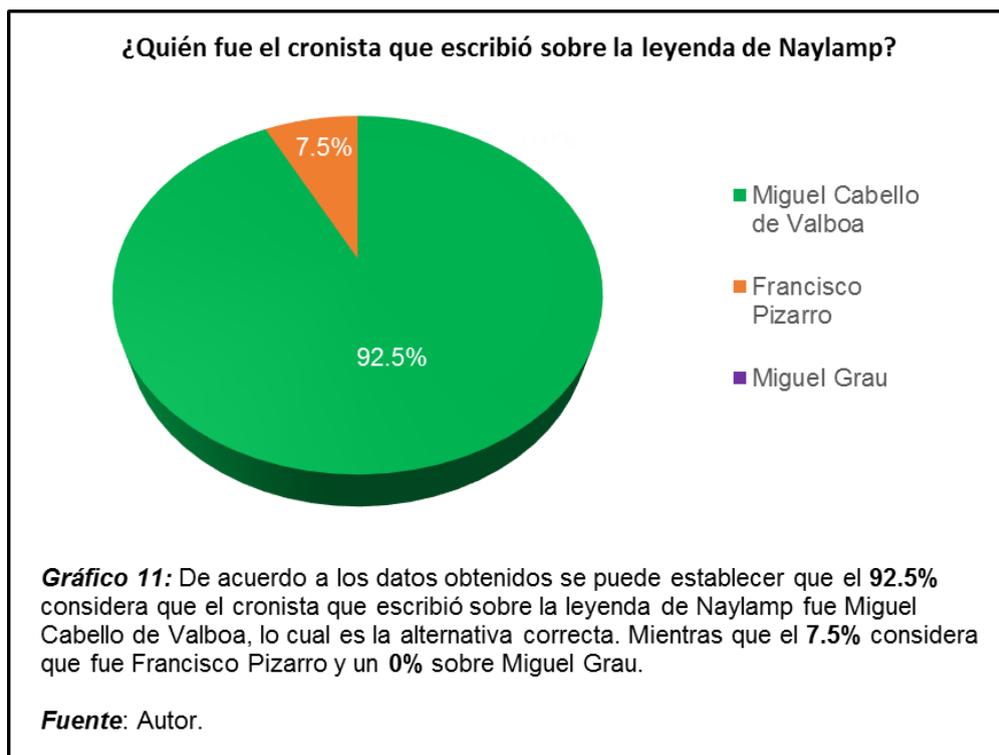
¿Cuál fue la base de la economía de la cultura Lambayeque?	Número	%
Agricultura por irrigación	7	17.5
Pesca	28	70.0
Tala	5	12.5
TOTAL	40	100



11. ¿Quién fue el cronista que escribió sobre la leyenda de Naylamp?

Tabla N° 11

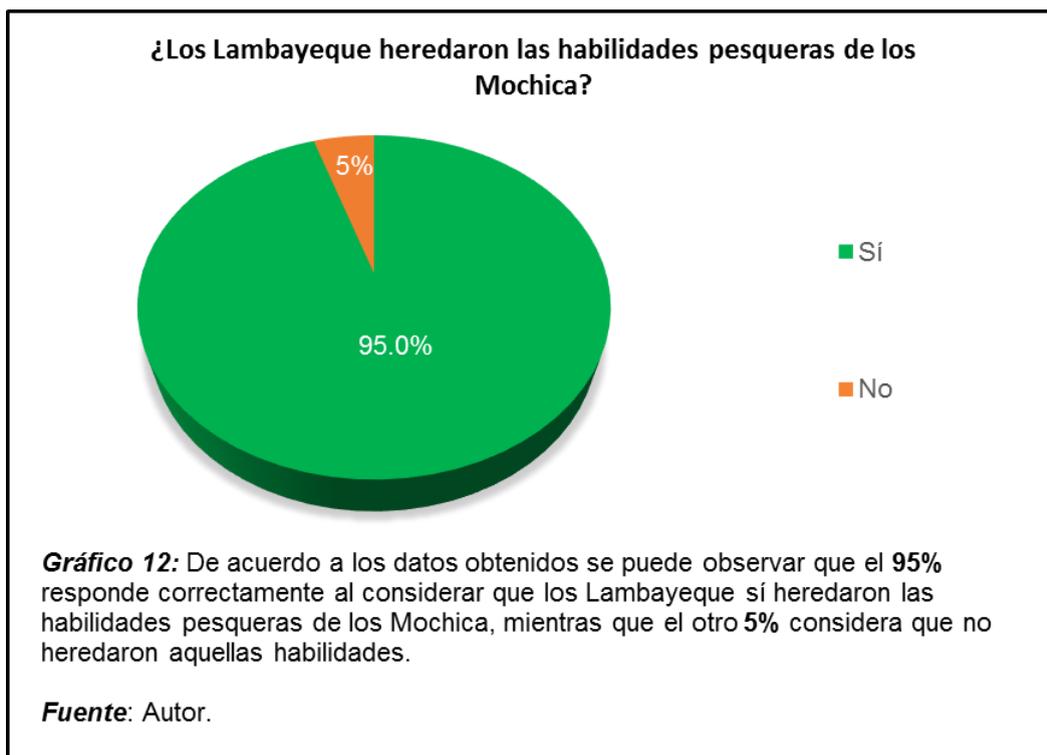
¿Quién fue el cronista que escribió sobre la leyenda de Naylamp?	Número	%
Miguel Cabello de Valboa	37	92.5
Francisco Pizarro	3	7.5
Miguel Grau	0	0
TOTAL	40	100



12. ¿Los Lambayeque heredaron las habilidades pesqueras de los Mochica?

Tabla N° 12

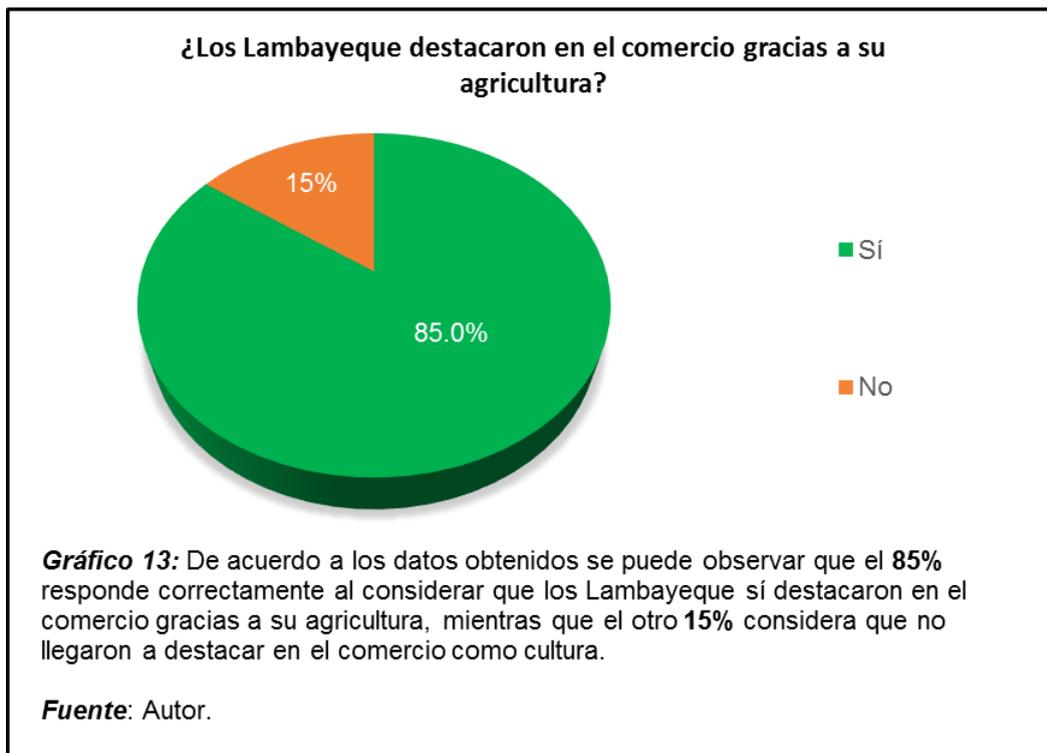
¿Los Lambayeque heredaron las habilidades pesqueras de los Mochica?	Número	%
Sí	38	95.0
No	2	5.0
TOTAL	40	100



13. ¿Los Lambayeque destacaron en el comercio gracias a su agricultura?

Tabla N° 13

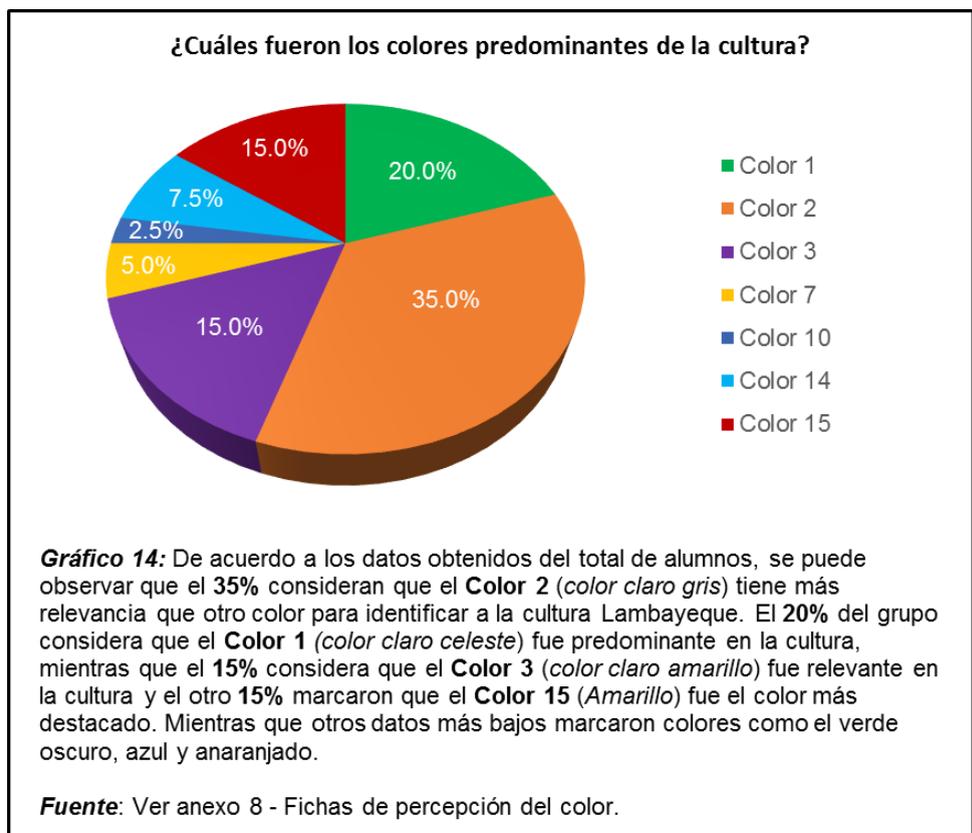
¿Los Lambayeque destacaron en el comercio gracias a su agricultura?	Número	%
Sí	34	85.0
No	6	15.0
TOTAL	40	100



14. ¿Cuáles fueron los colores predominantes de la cultura?

Tabla N° 14

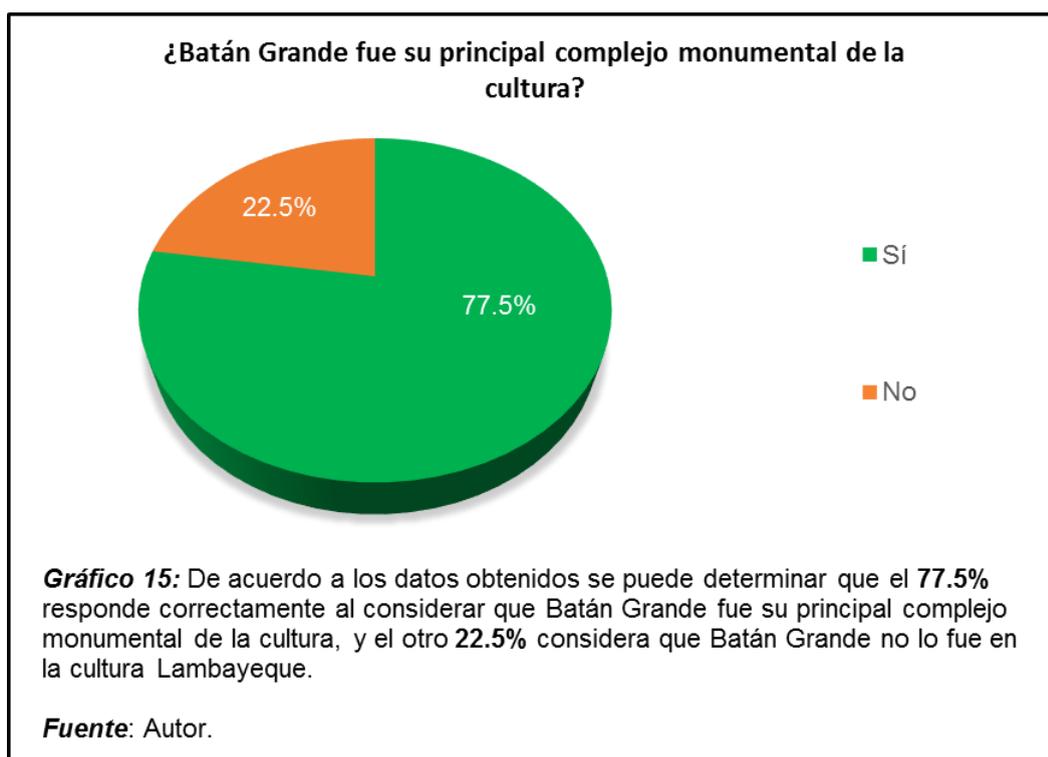
¿Cuáles fueron los colores predominantes de la cultura?	Número	%
Color 1	8	20.0
Color 2	14	35.0
Color 3	6	15.0
Color 7	2	5.0
Color 10	1	2.5
Color 14	3	7.5
Color 15	6	15.0
TOTAL	40	100



15. ¿Batán Grande fue su principal complejo monumental de la cultura?

Tabla N° 15

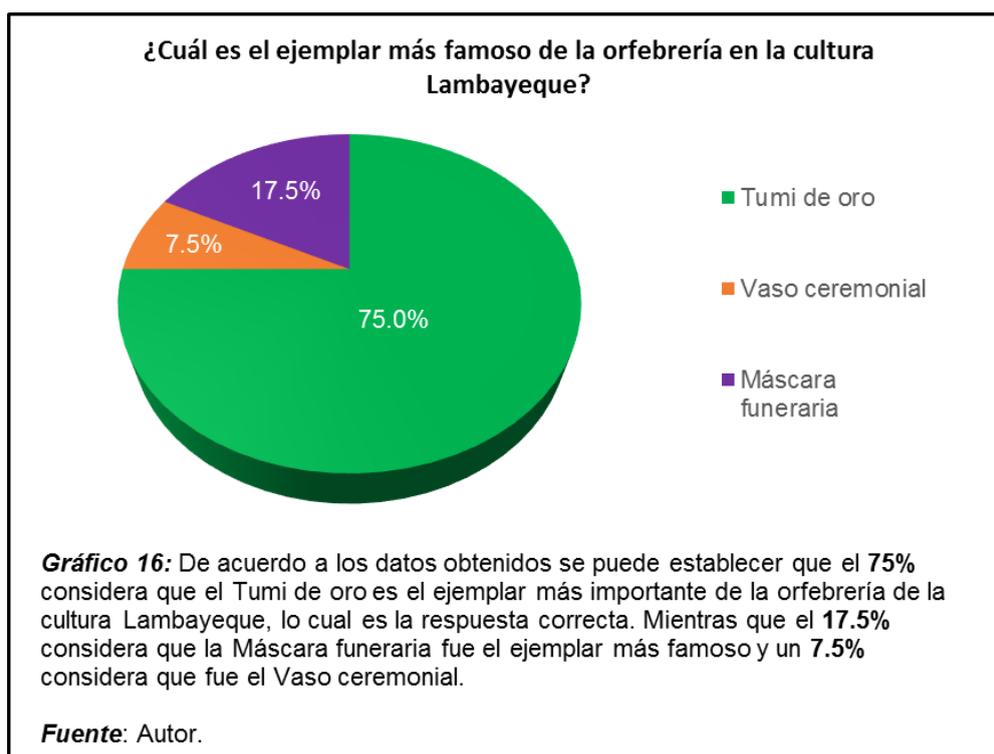
¿Batán Grande fue su principal complejo monumental de la cultura?	Número	%
Sí	31	77.5
No	9	22.5
TOTAL	40	100



16. ¿Cuál es el ejemplar más famoso de la orfebrería en la cultura Lambayeque?

Tabla N° 16

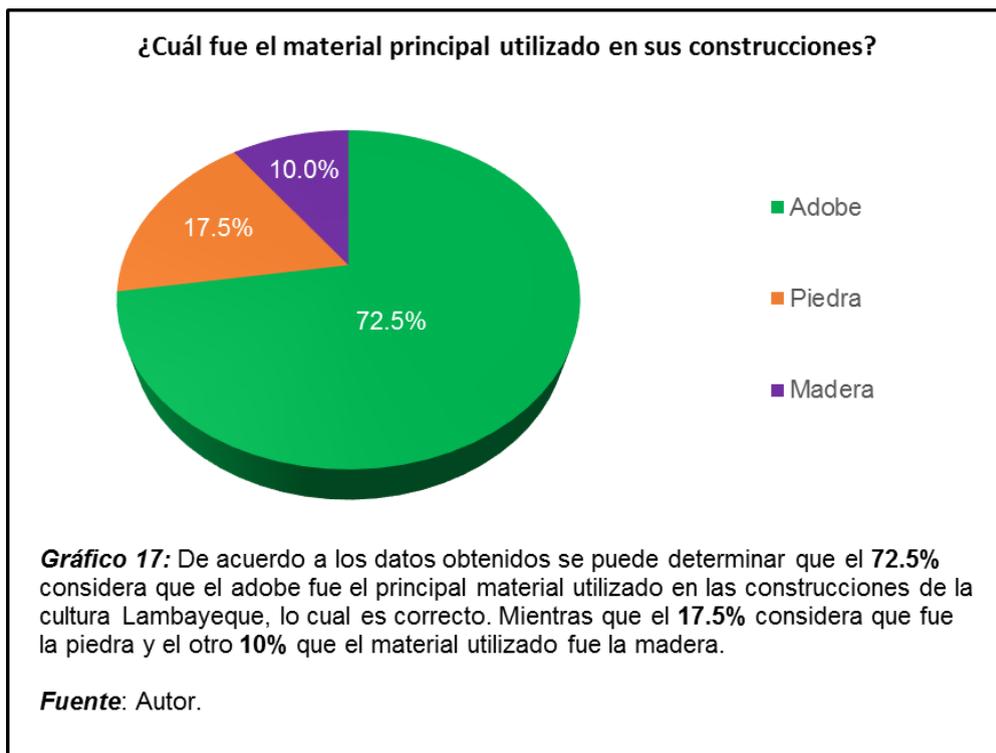
¿Cuál es el ejemplar más famoso de la orfebrería en la cultura Lambayeque?	Número	%
Tumi de oro	30	75.0
Vaso ceremonial	3	7.5
Máscara funeraria	7	17.5
TOTAL	40	100



17. ¿Cuál fue el material principal utilizado en sus construcciones?

Tabla N° 17

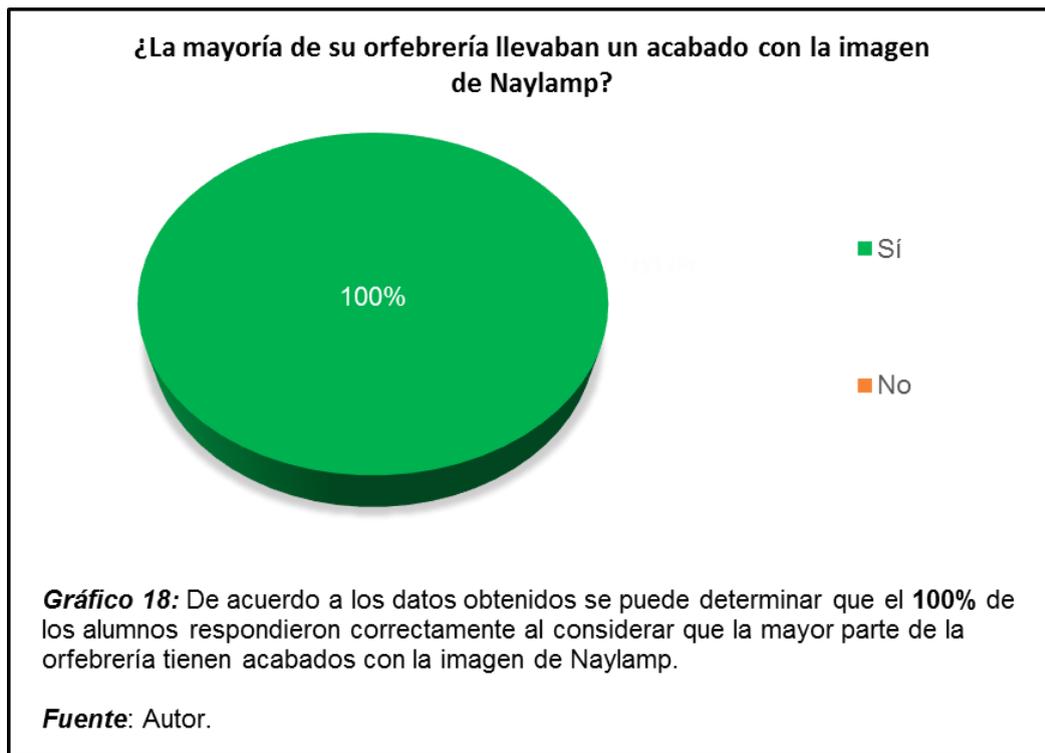
¿Cuál fue el material principal utilizado en sus construcciones?	Número	%
Adobe	29	72.5
Piedra	7	17.5
Madera	4	10.0
TOTAL	40	100



18. ¿La mayoría de su orfebrería llevaban un acabado con la imagen de Naylamp?

Tabla N° 18

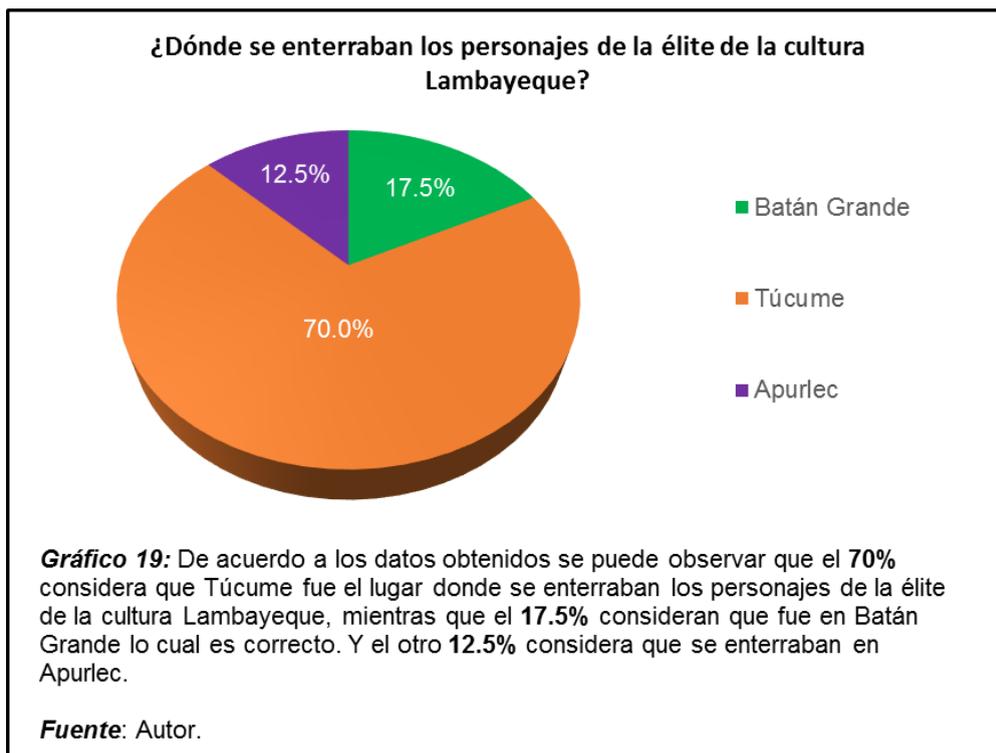
¿La mayoría de su orfebrería llevaban un acabado con la imagen de Naylamp?	Número	%
Sí	40	100.0
No	0	0
TOTAL	40	100



19. ¿Dónde se enterraban los personajes de la élite de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 19

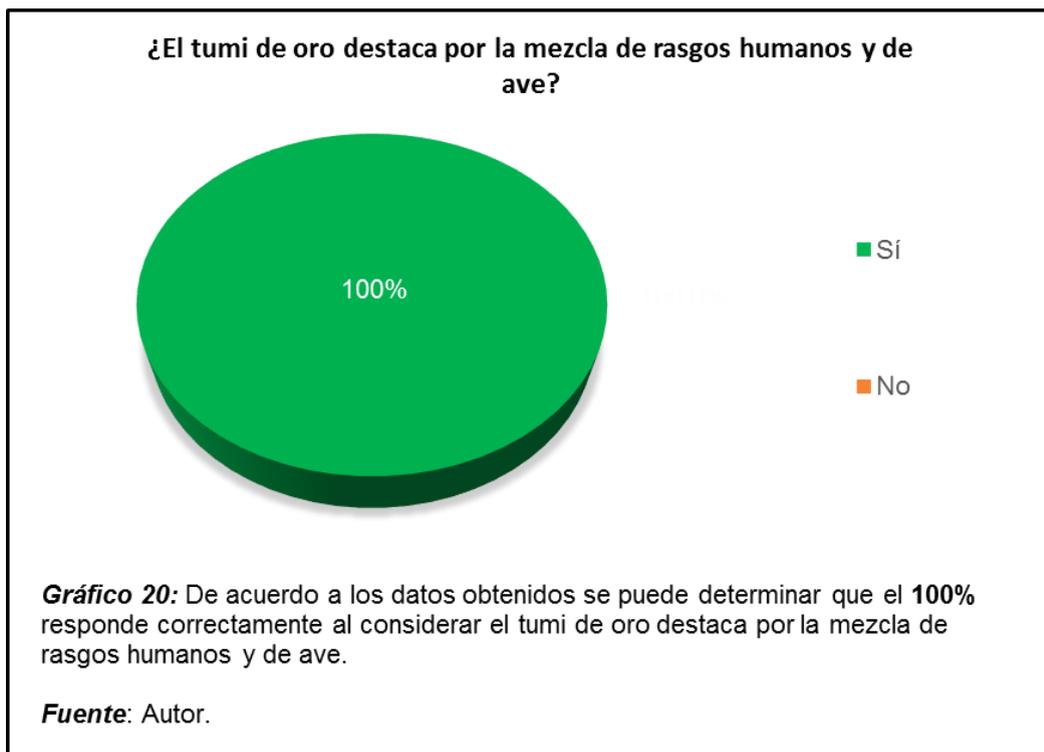
¿Dónde se enterraban los personajes de la élite?	Número	%
Batán Grande	7	17.5
Túcume	28	70.0
Apurlec	5	12.5
TOTAL	40	100



20. ¿El tumi de oro destaca por la mezcla de rasgos humanos y de ave?

**Tabla N° 20**

¿El tumi de oro destaca por la mezcla de rasgos humanos y de ave?	Número	%
Sí	40	100.0
No	0	0
TOTAL	40	100



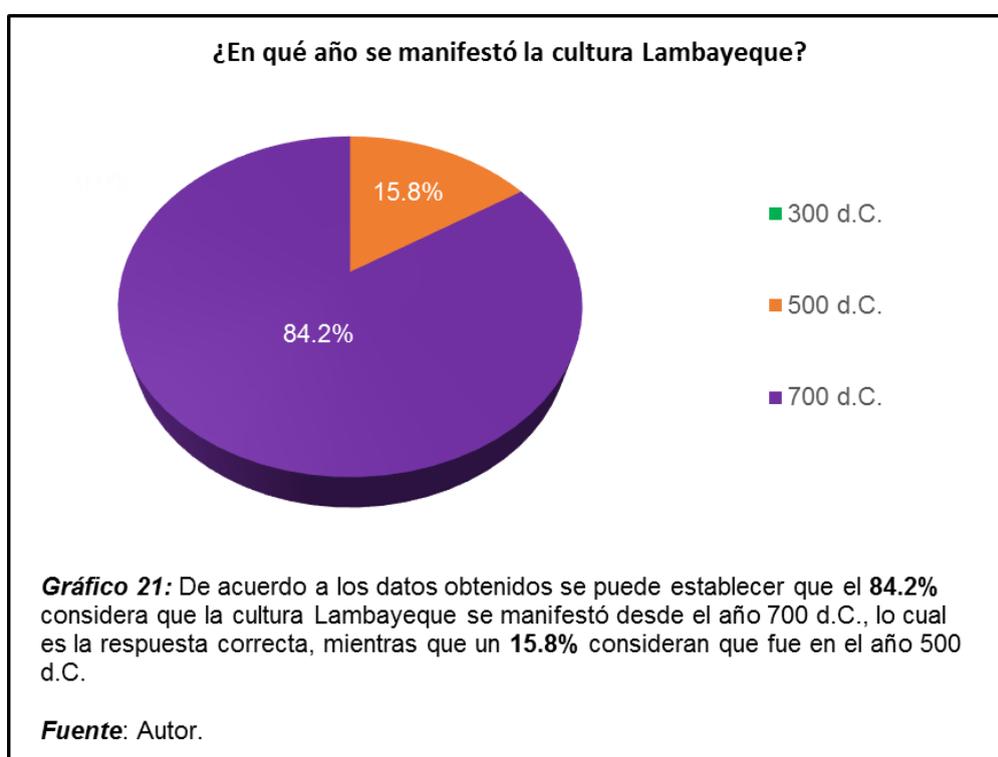
## RESULTADOS DE LA ENCUESTA (POST-TEST DE LOS CONOCIMIENTOS SOBRE LA CULTURA LAMBAYEQUE)

### SECCIÓN “C” - GRUPO EXPERIMENTAL (38 ALUMNOS)

1. ¿En qué año se manifestó la cultura Lambayeque?

Tabla N° 21

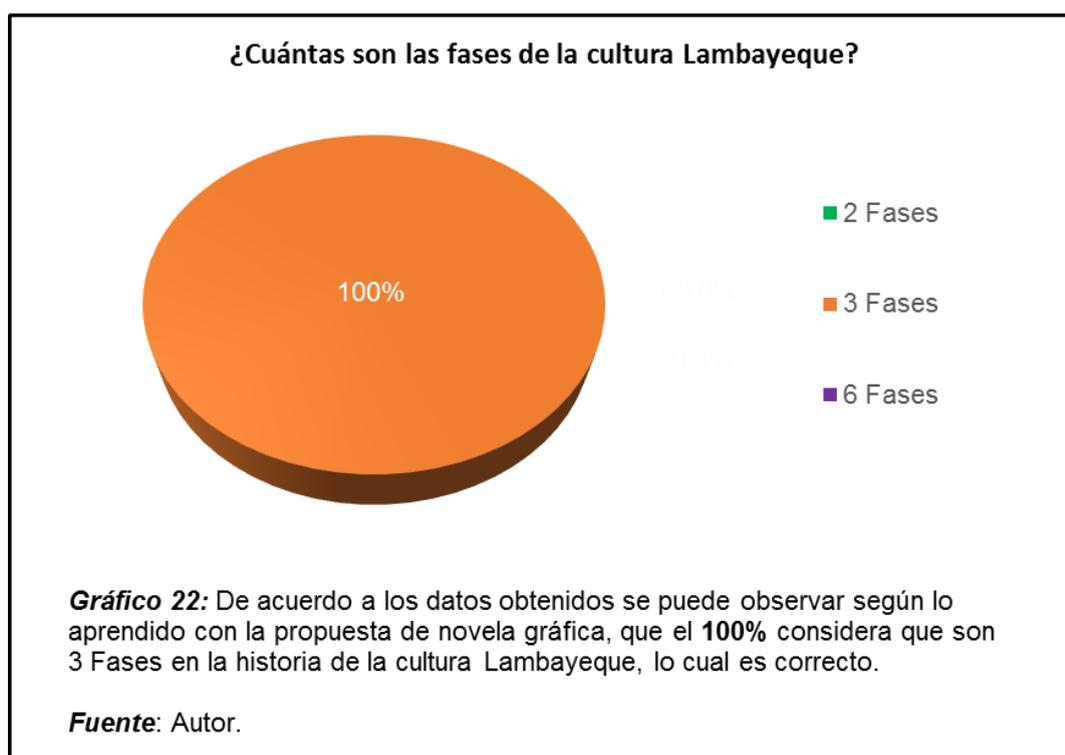
¿En qué año se manifestó la cultura Lambayeque?	Número	%
300 d.C.	0	0
500 d.C.	6	15.8
700 d.C.	32	84.2
TOTAL	38	100



2. ¿Cuántas son las fases de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 22

¿Cuántas son las fases de la cultura Lambayeque?	Número	%
2 Fases	0	0
3 Fases	38	100.0
6 Fases	0	0
TOTAL	38	100



### 3. ¿Qué arqueólogo descubrió el Señor de Sicán?

Tabla N° 23

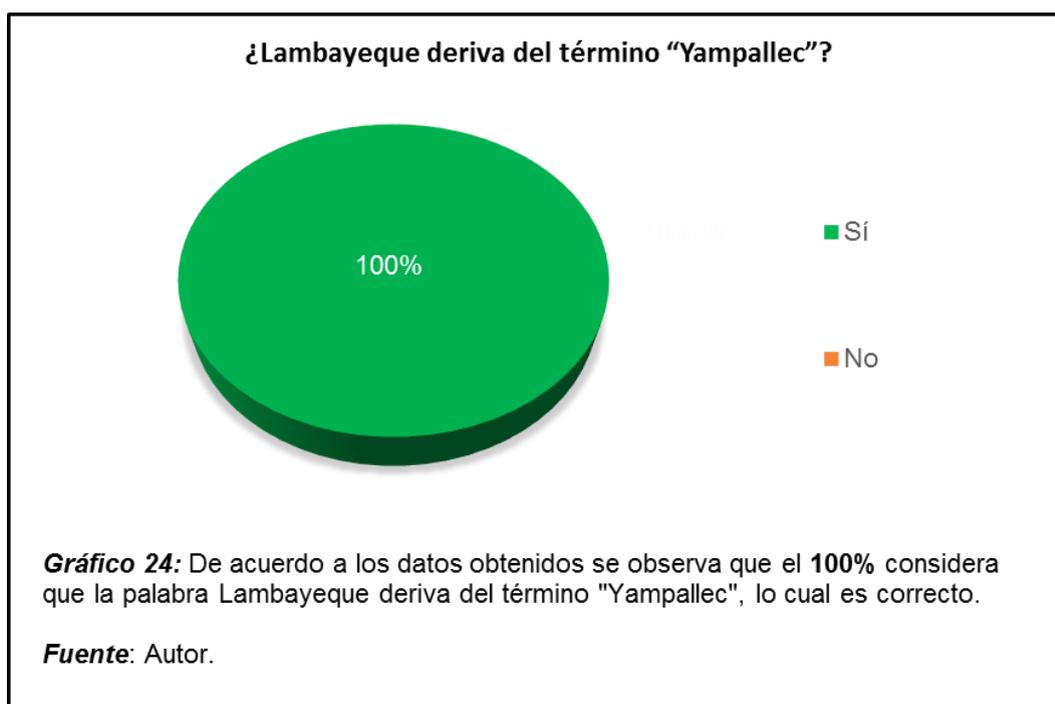
¿Qué arqueólogo descubrió el Señor de Sicán?	Número	%
Izumi Shimada	36	94.7
Walter Alva	2	5.3
TOTAL	38	100



#### 4. ¿Lambayeque deriva del término “Yampaltec”?

Tabla N° 24

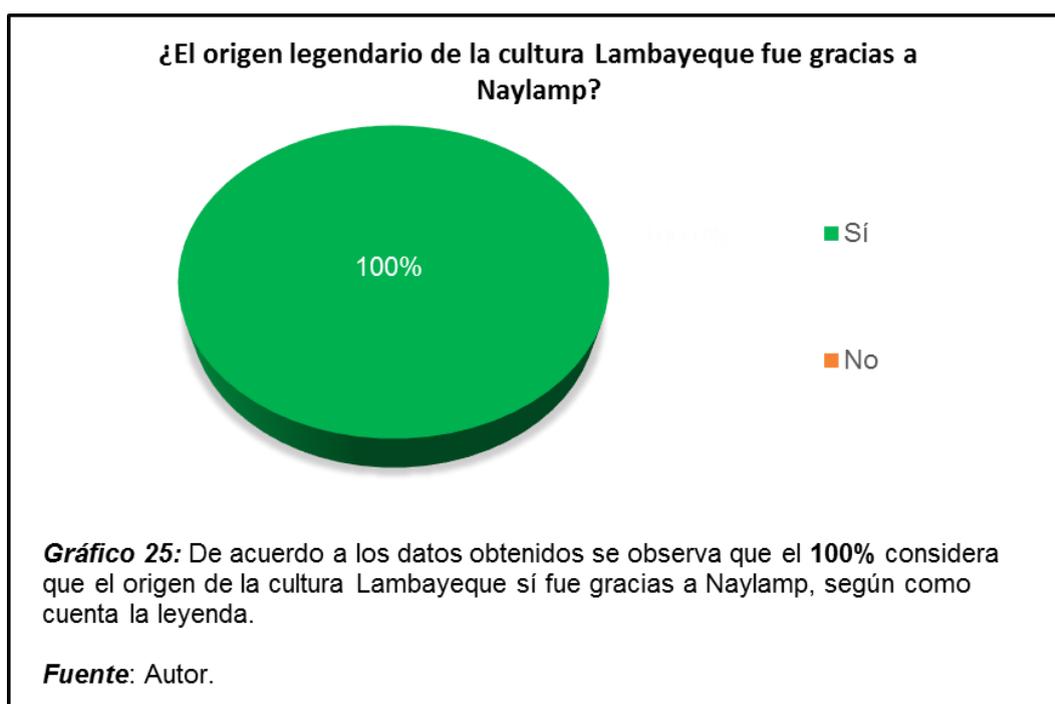
¿Lambayeque deriva del término “Yampaltec”?	Número	%
Sí	38	100.0
No	0	0
TOTAL	38	100



5. ¿El origen legendario de la cultura Lambayeque fue gracias a Naylamp?

Tabla N° 25

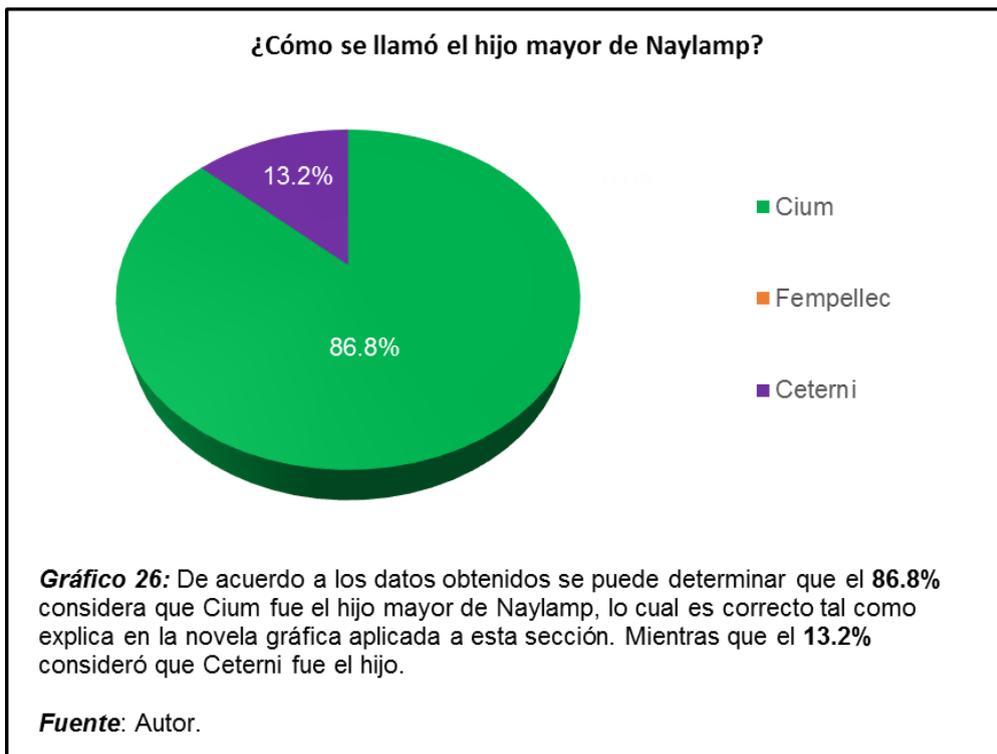
¿El origen legendario de la cultura Lambayeque fue gracias a Naylamp?	Número	%
Sí	38	100.0
No	0	0
TOTAL	38	100



6. ¿Cómo se llamó el hijo mayor de Naylamp?

Tabla N° 26

¿Cómo se llamó el hijo mayor de Naylamp?	Número	%
Cium	33	86.8
Fempellec	0	0
Ceterni	5	13.2
TOTAL	38	100



7. ¿Quién gobernó el aspecto político de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 27

¿Quién gobernó el aspecto político de la cultura?	Número	%
Soldado	3	7.9
Señor/Rey Sacerdote	35	92.1
Agricultor	0	0
TOTAL	38	100



8. ¿Quién estuvo en la cima de la jerarquía social de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 28

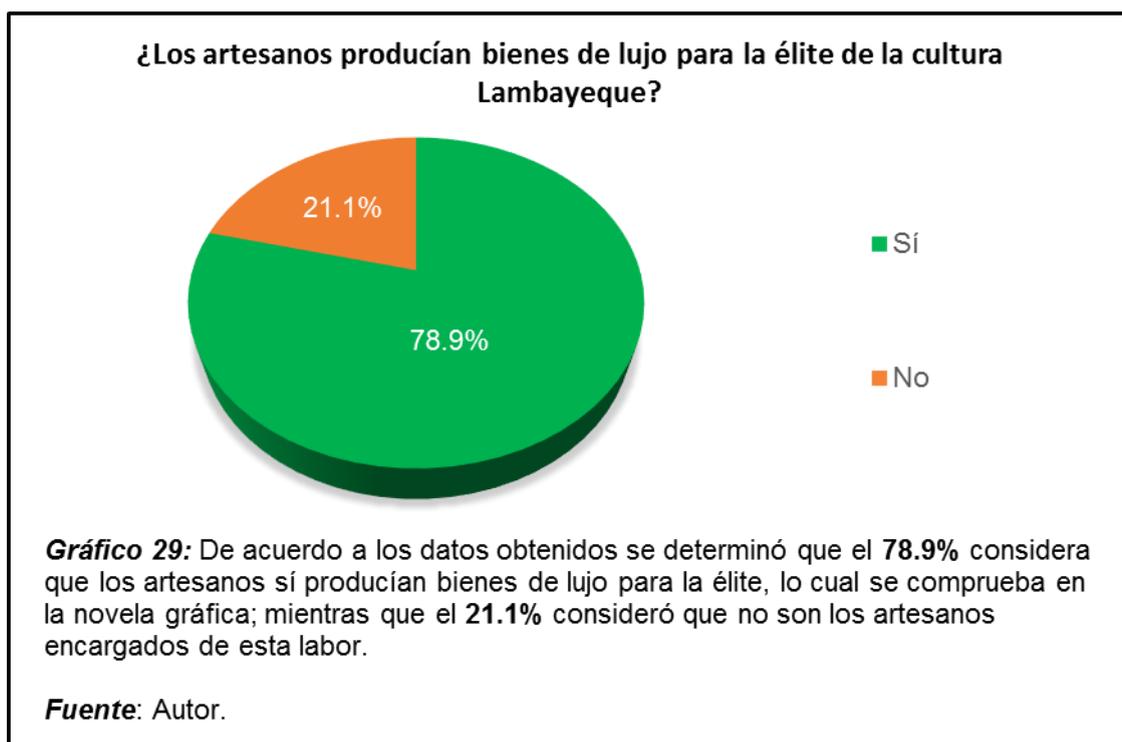
¿Quién estuvo en la cima de la jerarquía social?	Número	%
Élite	37	97.4
Artesanos	0	0
Administradores	1	2.6
TOTAL	38	100



9. ¿Los artesanos producían bienes de lujo para la élite de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 29

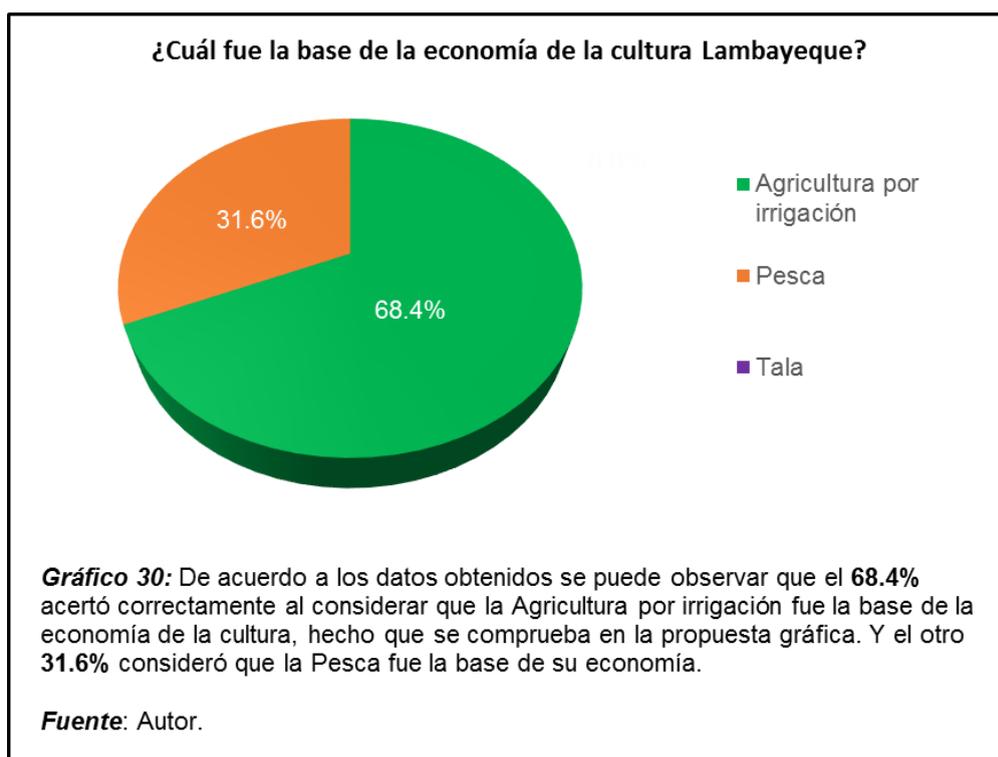
¿Los artesanos producían bienes de lujo para la élite?	Número	%
Sí	30	78.9
No	8	21.1
TOTAL	38	100



10. ¿Cuál fue la base de la economía de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 30

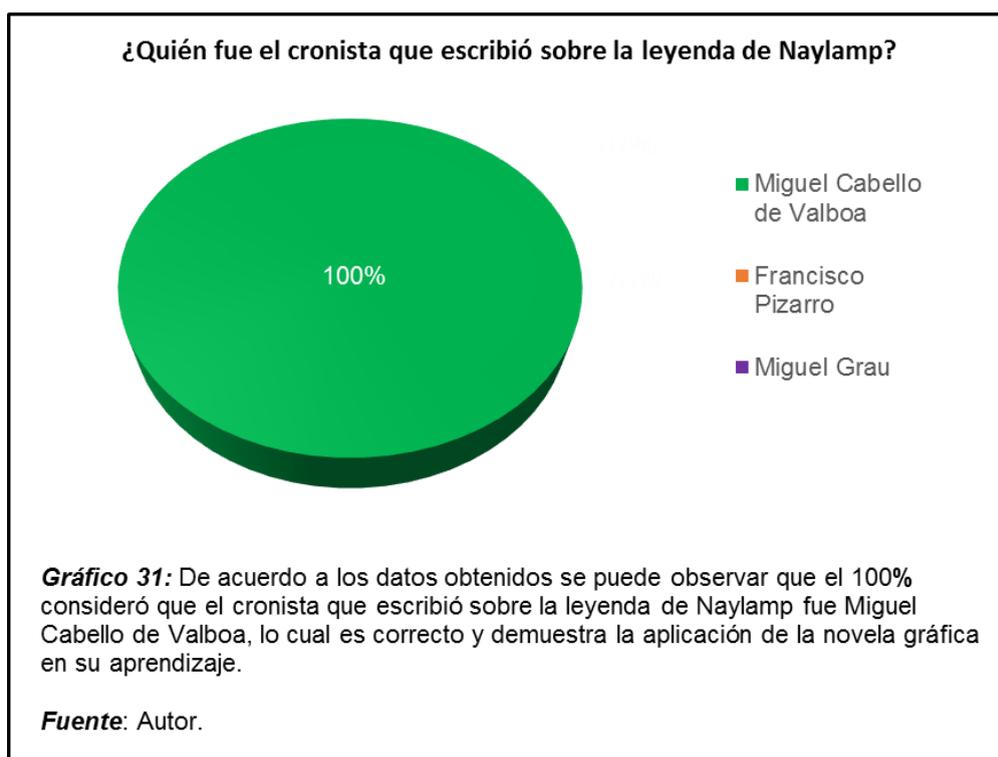
¿Cuál fue la base de la economía de la cultura Lambayeque?	Número	%
Agricultura por irrigación	26	68.4
Pesca	12	31.6
Tala	0	0
TOTAL	38	100



11. ¿Quién fue el cronista que escribió sobre la leyenda de Naylamp?

**Tabla N° 31**

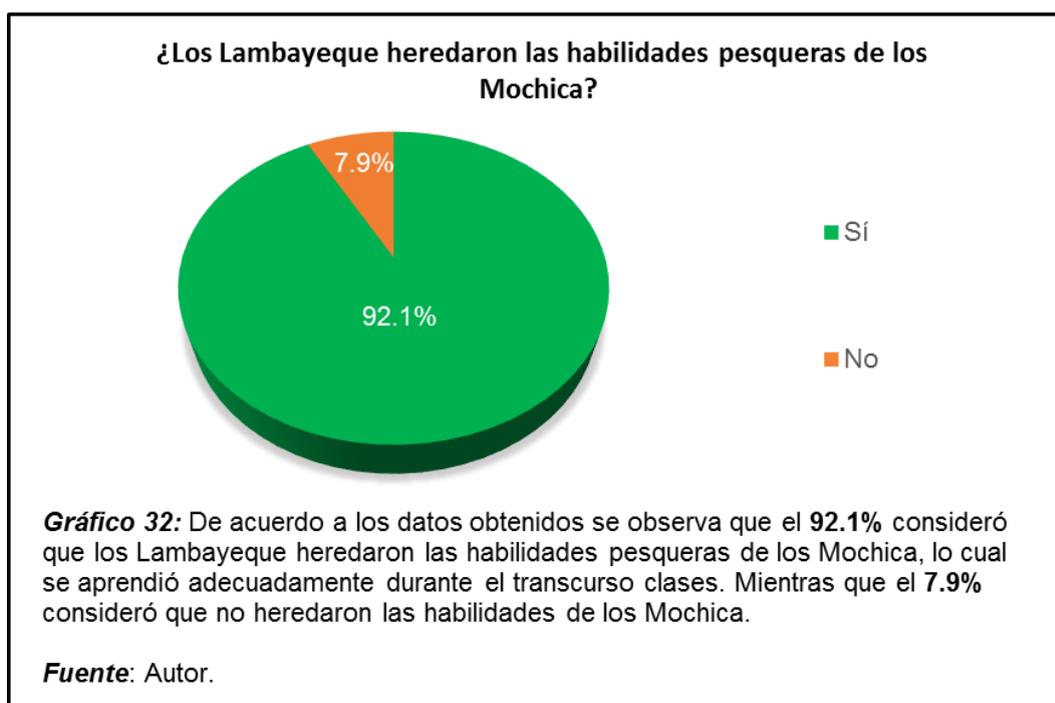
¿Quién fue el cronista que escribió sobre la leyenda de Naylamp?	Número	%
Miguel Cabello de Valboa	38	100.0
Francisco Pizarro	0	0
Miguel Grau	0	0
TOTAL	38	100



12. ¿Los Lambayeque heredaron las habilidades pesqueras de los Mochica?

Tabla N° 32

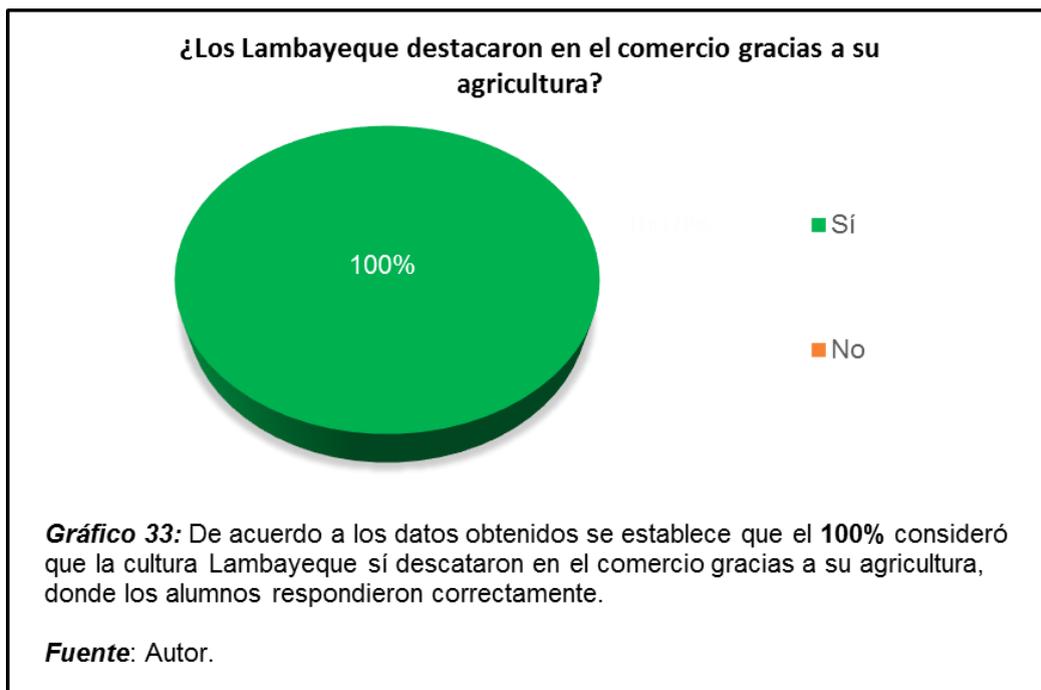
¿Los Lambayeque heredaron las habilidades pesqueras de los Mochica?	Número	%
Sí	35	92.1
No	3	7.9
TOTAL	38	100



13. ¿Los Lambayeque destacaron en el comercio gracias a su agricultura?

**Tabla N° 33**

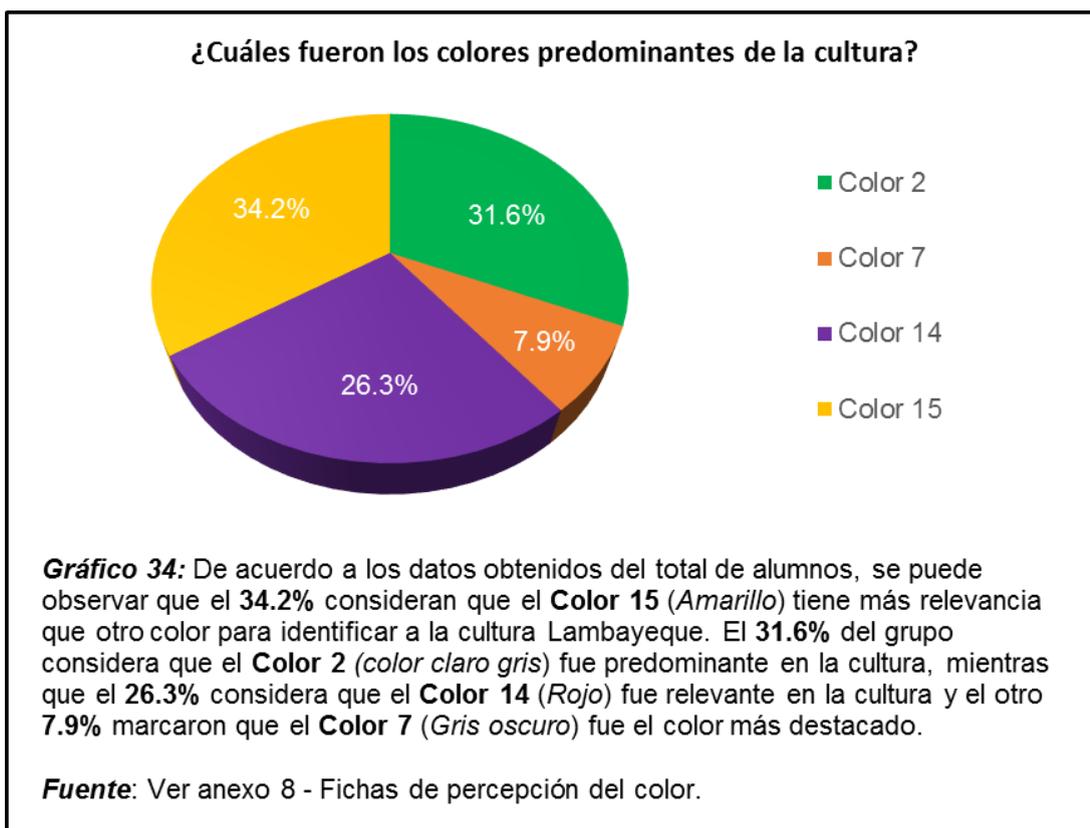
¿Los Lambayeque destacaron en el comercio gracias a su agricultura?	Número	%
Sí	38	100.0
No	0	0
TOTAL	38	100



14. ¿Cuáles fueron los colores predominantes de la cultura?

Tabla N° 34

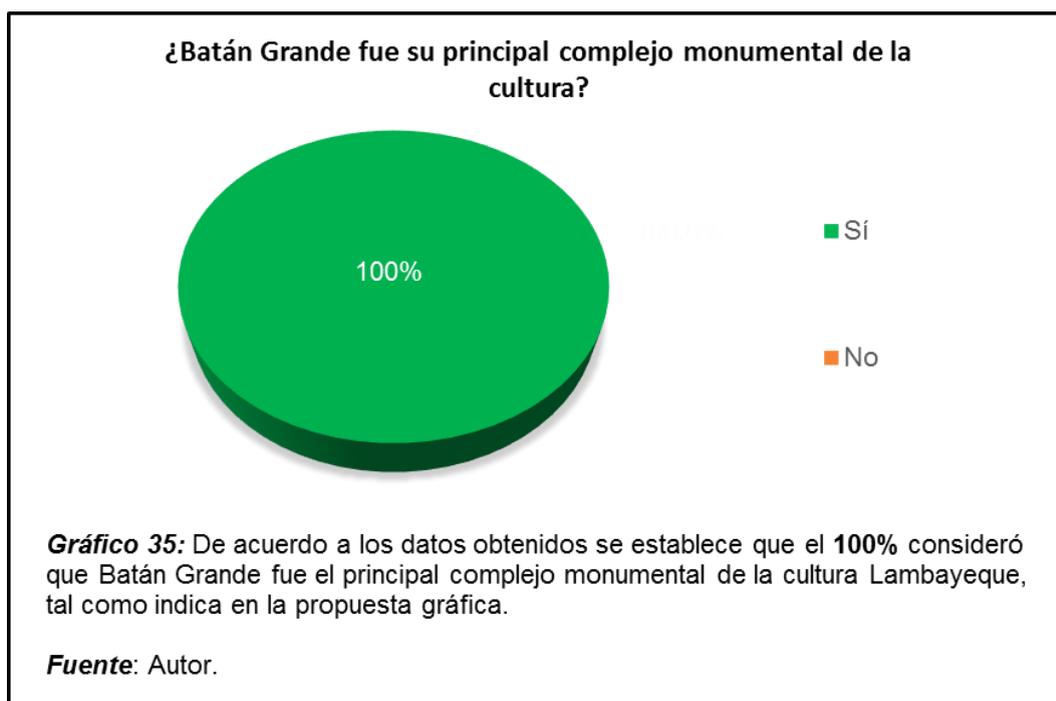
¿Cuáles fueron los colores predominantes de la cultura?	Número	%
Color 2	12	31.6
Color 7	3	7.9
Color 14	10	26.3
Color 15	13	34.2
TOTAL	38	100



15. ¿Batán Grande fue su principal complejo monumental de la cultura?

Tabla N° 35

¿Batán Grande fue su principal complejo monumental de la cultura?	Número	%
Sí	38	100.0
No	0	0
TOTAL	38	100



16. ¿Cuál es el ejemplar más famoso de la orfebrería en la cultura Lambayeque?

**Tabla N° 36**

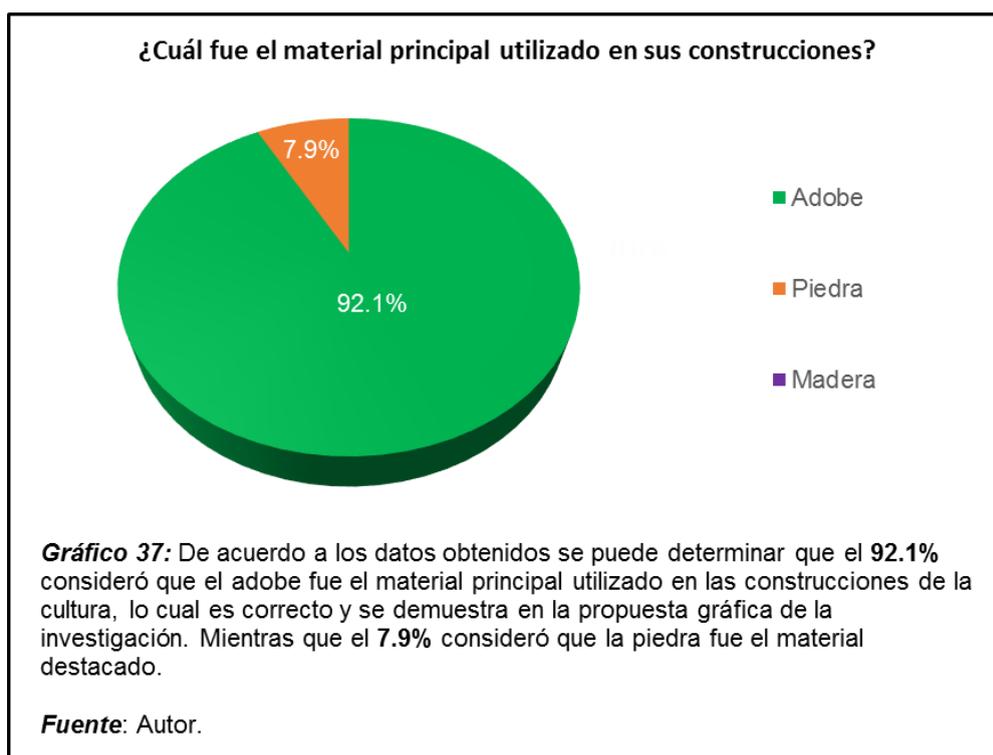
¿Cuál es el ejemplar más famoso de la orfebrería en la cultura Lambayeque?	Número	%
Tumi de oro	38	100.0
Vaso ceremonial	0	0
Máscara funeraria	0	0
TOTAL	38	100



17. ¿Cuál fue el material principal utilizado en sus construcciones?

Tabla N° 37

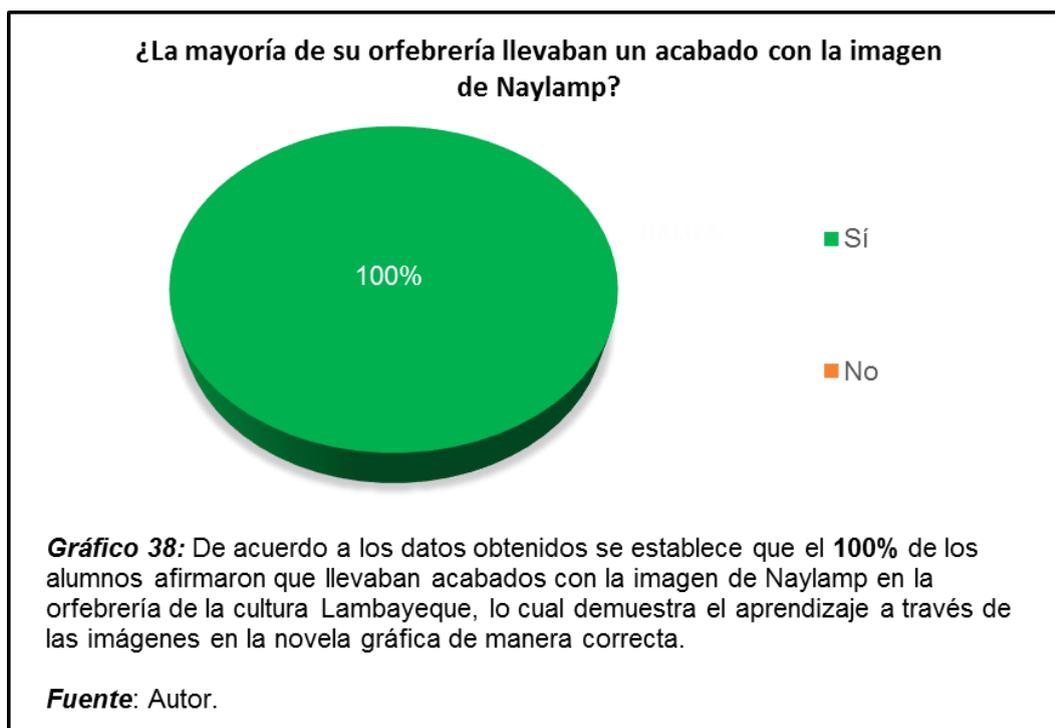
¿Cuál fue el material principal utilizado en sus construcciones?	Número	%
Adobe	35	92.1
Piedra	3	7.9
Madera	0	0
TOTAL	38	100



18. ¿La mayoría de su orfebrería llevaban un acabado con la imagen de Naylamp?

**Tabla N° 38**

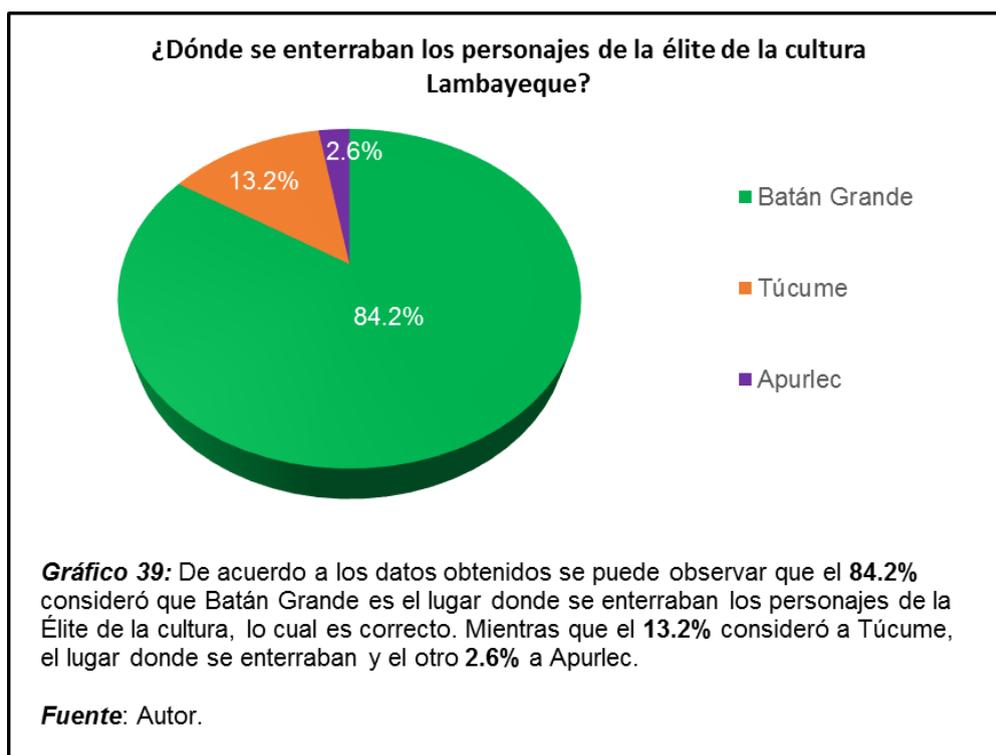
¿La mayoría de su orfebrería llevaban un acabado con la imagen de Naylamp?	Número	%
Sí	38	100.0
No	0	0
TOTAL	38	100



19. ¿Dónde se enterraban los personajes de la élite de la cultura Lambayeque?

Tabla N° 39

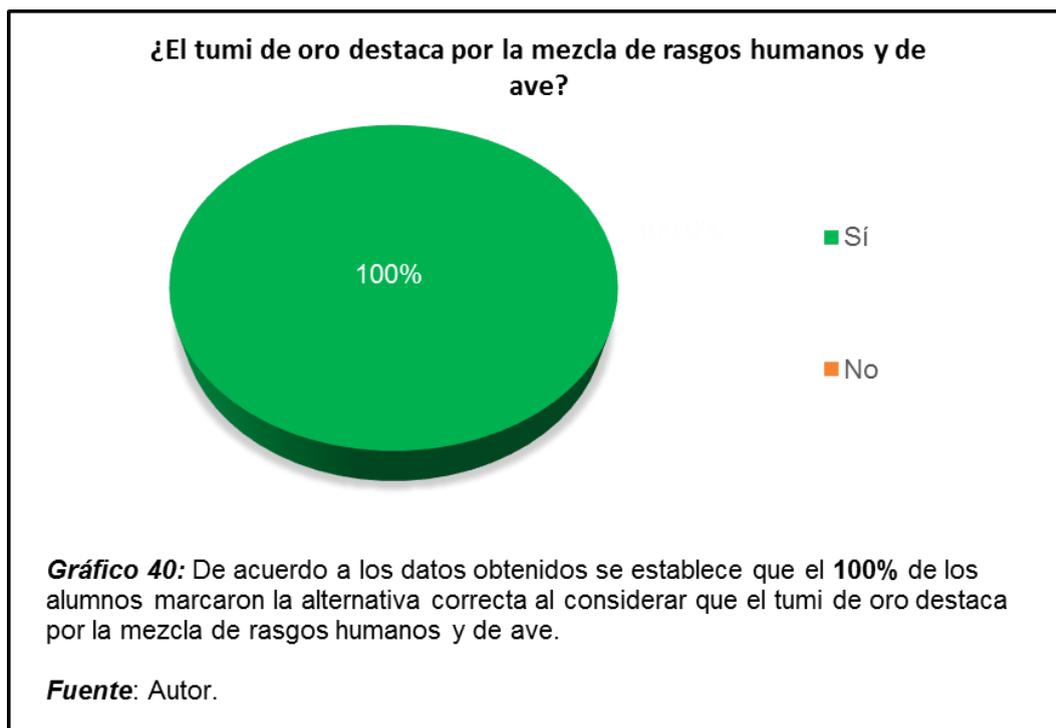
¿Dónde se enterraban los personajes de la élite?	Número	%
Batán Grande	32	84.2
Túcume	5	13.2
Apurlec	1	2.6
TOTAL	38	100



20. ¿El tumi de oro destaca por la mezcla de rasgos humanos y de ave?

Tabla N° 40

¿El tumi de oro destaca por la mezcla de rasgos humanos y de ave?	Número	%
Sí	38	100.0
No	0	0
TOTAL	38	100



**PUNTAJE FINAL DEL POST-TEST DE CONOCIMIENTOS DE LA CULTURA  
LAMBAYEQUE EN GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL**

<b>GRUPO CONTROL (40 ALUMNOS "B")</b>		
	<b>PUNTOS</b>	<b>NIVEL</b>
ETAPA DE LA HISTORIA	1	BAJO
ASPECTO POLÍTICO Y SOCIAL	2	MEDIO
ASPECTO ECONÓMICO	2	MEDIO
ASPECTO RELIGIOSO	3	ALTO
ARQUITECTURA	2	MEDIO
METALURGIA	3	ALTO
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>MEDIO</b>

<b>GRUPO EXPERIMENTAL (38 ALUMNOS "C")</b>		
	<b>PUNTOS</b>	<b>NIVEL</b>
ETAPA DE LA HISTORIA	4	ALTO
ASPECTO POLÍTICO Y SOCIAL	3	ALTO
ASPECTO ECONÓMICO	2	ALTO
ASPECTO RELIGIOSO	4	ALTO
ARQUITECTURA	3	ALTO
METALURGIA	3	ALTO
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>ALTO</b>

**CUADRO COMPARATIVO DEL PUNTAJE FINAL ENTRE EL PRE-TEST Y  
POST-TEST DEL GRUPO CONTROL y EXPERIMENTAL**

<b>GRUPO CONTROL (40 ALUMNOS "B")</b>		
	<b>PRE-TEST PUNTAJE</b>	<b>POST-TEST PUNTAJE</b>
ETAPA DE LA HISTORIA	1	1
ASPECTO POLÍTICO Y SOCIAL	2	2
ASPECTO ECONÓMICO	1	2
ASPECTO RELIGIOSO	2	3
ARQUITECTURA	1	2
METALURGIA	2	3
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>13</b>
	<b>BAJO</b>	<b>MEDIO</b>

<b>GRUPO EXPERIMENTAL (38 ALUMNOS "C")</b>		
	<b>PRE-TEST PUNTAJE</b>	<b>POST-TEST PUNTAJE</b>
ETAPA DE LA HISTORIA	1	4
ASPECTO POLÍTICO Y SOCIAL	1	3
ASPECTO ECONÓMICO	1	2
ASPECTO RELIGIOSO	2	4
ARQUITECTURA	1	3
METALURGIA	2	3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>19</b>
	<b>BAJO</b>	<b>ALTO</b>

## 4.2 Discusión de resultados

Según las tablas del pre-test que constituyó la misma población como en la aplicación del post-test, se interpreta lo siguiente:

En la primera columna de los resultados del Pre-Test, los estudiantes del Primer año de Secundaria de ambas secciones, tienen un aprendizaje adecuado sobre la leyenda de Naylamp y la metalurgia de la cultura Lambayeque. Sin embargo, los estudiantes de la sección "C" no poseen los conocimientos adecuados en el aspecto político, social y económico de la cultura, a comparación de la sección "B". Esto demostró que los estudiantes de ambas secciones necesitan reforzar sus conocimientos de la cultura Lambayeque en los indicadores que se evaluaron en la encuesta pre-test.

En las dos columnas finales, presentan los resultados del post-test aplicado a los estudiantes de ambas secciones. Mientras que en la sección "B" (Grupo control) llevaban el desarrollo del curso de Historia de manera normal sobre la cultura Lambayeque, según la metodología del docente que se rige por el temario de unidad de la I.E. P.N.P. "Félix Tello Rojas"; en la sección "C" (Grupo experimental) se aplicó la entrega de los 38 ejemplares de la novela gráfica para cada alumno. Se demostró que el puntaje final del post-test de la sección "C", incrementó y mejoró el aprendizaje de manera sorprendente, a comparación del puntaje del pre-test de 8 puntos, existe un nivel alto de conocimientos sobre la cultura Lambayeque según las respuestas de los alumnos en la encuesta aplicada.

De esta manera, se comprueba que la propuesta de novela gráfica fue ventajoso y eficaz para los estudiantes del grupo experimental en su aprendizaje en aula, con el apoyo de la docente en el curso de Historia. La propuesta gráfica fue aplicada en beneficio al aprendizaje de manera entretenida y rápida; a pesar de la falta de material didáctico, los estudiantes han aprendido y mejorado sus conocimientos de la cultura Lambayeque mediante narrativa visual.

## **CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN**

### **5.1 Metodología del desarrollo**

#### **5.1.1 Guión**

Existen dos tipos de guion antes de elaborar el storyboard, ya sea en un cómic, novela gráfica o historieta; o todo lo relacionado al ámbito audiovisual como las animaciones, cortometrajes y las películas. Pero lo esencial, es crear la idea o concepto de lo cual será la base para toda su creación. En la novela gráfica sobre la cultura Lambayeque, se trabajó en el guion técnico y literario, ambos fueron realizados por el autor de la investigación, por lo cual se asistió de libros y ejemplificaciones complejas y fluidas, para su elaboración adecuada de la historia y diálogos de la propuesta gráfica.

Este guion realizado para la novela gráfica, fue consultado por expertos en la experiencia de creación de cómics, historietas, cortometrajes y videos corporativos. Desde un principio, el guion debió ser modificado más de dos veces para la adecuación a la novela gráfica con un lenguaje fluido, dirigido a un público infantil. Se debía prestar importancia a aquellos sucesos históricos de la cultura Lambayeque donde el estudiante debe centrarse para el desarrollo de su conocimiento. Así como en los ambientes cotidianos que lo llevan a la identificación del personaje y su personalidad, diálogos, bocadillos o viñetas, y onomatopeyas; todo relacionado a las bases teóricas ya estudiadas como la percepción de la forma, de la trama, del color y como imagen en su conjunto. Al mismo tiempo, se ha estudiado investigaciones y libros sobre las leyendas, escrituras antiguas y proyectos arqueológicos con largos años de investigación en la cultura. Todo esto ha servido de apoyo para

el desarrollo de la trama principal de la historia, las interacciones con los personajes de niños y también los adultos, así como el estudio de las formas e iconografías reales de la cultura Lambayeque.

### **5.1.2 Storyboard**

El storyboard sirve como guion gráfico de los dibujos y su estructura en el desarrollo de la post-producción donde presenta las ilustraciones de forma secuencial con el objetivo de guiar la historia. Es una parte fundamental para la narración, bosquejo de escenas y momentos cruciales de la historia, y algunos de ellos se complementan con diálogos y onomatopeyas que de igual manera, sirven de guía al creador. Cumple la función de un planificador visual o como organizador de secuencias.

El autor de la novela gráfica ha utilizado la aplicación de varios storyboards para la estructura, bosquejo y organización de viñetas en su totalidad según el previo guion. Esto implica transformar las palabras en dibujo. En las siguientes imágenes, se puede visualizar el detalle de los bocetos, los trazos, las formas, ideas que nacen continuamente con los personajes junto con sus diálogos, perspectivas y momentos que son el punto decisivo en la historia; empezando desde un punto de la metodología tradicional. No existe dibujo sin antes pasar por lápiz y papel, luego lo complementamos con la digitalización.

#### **5.1.2.1 Bocetos de los personajes**

Uno de los principios para la creación de una historia, es el boceto del protagonista y su compañero principal. Los personajes de la novela gráfica han sido diseñados como personas que guardan la contextura y

expresiones de nuestro país, es decir, rasgos que distingan que son del Perú, tanto en sus acciones como en sus diálogos. Pedro Ñamfuñay (*protagonista derecha*) y su amigo del colegio Juan Effio (*izquierda*), son los que se empezaron a bosquejar desde el inicio. Con expresiones que puedan definir su personalidad y caracterización que tendría en función de cada viñeta, además de las perspectivas del canon de la cabeza o realizando alguna acción.



Figura 01. Bocetos de los personajes, Juan Effio (izquierda) y Pedro Ñamfuñay (derecha)

Luego se han ido bocetando perfiles que tendrían los otros personajes, amigos, el profesor y el director del colegio. Junto a ellos aparecen los bocetos del Señor de Sicán con su túnica que se ha tomado en cuenta de libros e investigaciones arqueológicas para su diseño en la novela gráfica, pero resaltando los rasgos principales haciendo que el estudiante pueda identificarlo fácilmente. En la última imagen en la parte inferior, aparecen los bocetos de los padres del protagonista, cada uno

con una expresión que es única para determinar su grado de personalidad en la trama.



Figura 02. Bocetos del Señor de Sicán (Parte superior); y otros personajes (Parte inferior)

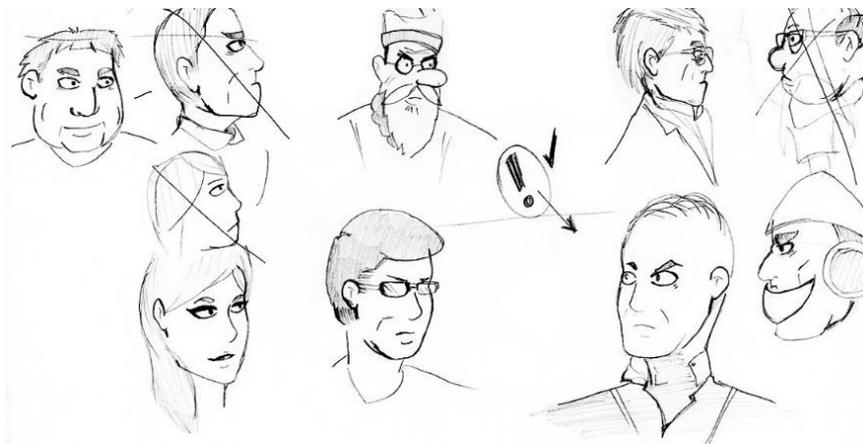


Figura 03. Múltiples personajes de la historia en bosquejos.

Poco a poco, los bocetos de los personajes se han ido mejorando con la trama de la novela gráfica, donde ha sido necesario recurrir varias veces a su guion y al dibujo para llegar al diseño de personajes finales que captaría la atención del estudiante y genere emoción al leerlo.

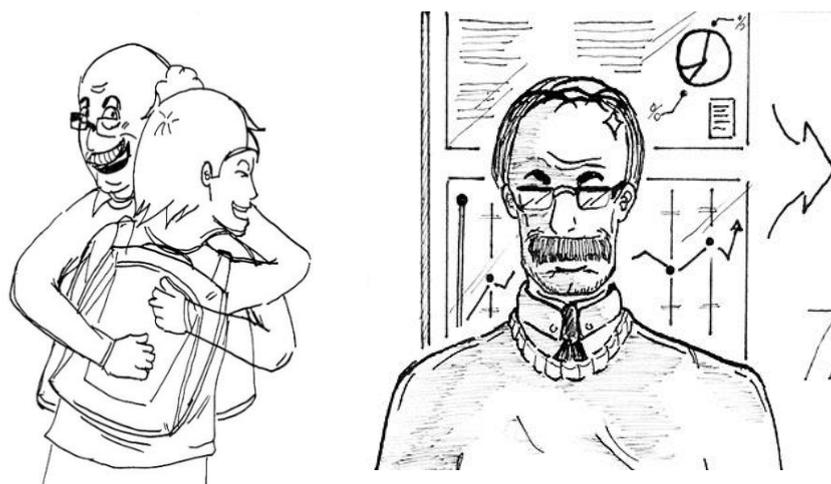


Figura 04. Bocetos de los personajes, Juan y su abuelo (izquierda) y el profesor del colegio (derecha)



Figura 05. Bocetos de los personajes, Juan (izquierda) y Pedro (derecha)

### 5.1.2.2 Storyboard de las páginas

Con los bocetos de los personajes para el desarrollo de la propuesta gráfica, se prosiguió con el proceso de la estructura de un storyboard por cada viñeta. Se puede observar que, en muchas de las viñetas elaboradas, destacan las expresiones de los personajes y diálogos que forman una continuidad en sus acciones. Por ejemplo, en la siguiente imagen se muestra el amigo del protagonista sorprendido por el sueño

que tuvo el protagonista, a lo que él responde que después que terminen las clases, le contará sobre su misterioso sueño.



Figura 06. Bosquejo de viñetas de la página 8



Figura 07. Bosquejo de viñetas de la página 8

Se ha utilizado, tanto para los bocetos y el storyboard, hojas especiales para su producción y entintado adecuado para la post-producción. Como se puede observar, al límite izquierdo de la siguiente imagen, hay una regla métrica en centímetros que sirve de apoyo para los recuadros y posición de los personajes en las viñetas.



Figura 08. Bosquejo de viñetas de la página 9

Igualmente, para el entintado se utilizó rotuladores profesionales para su producción digital luego de escanearlos. Aquí, se ha pintado completamente de negro el cabello del protagonista.

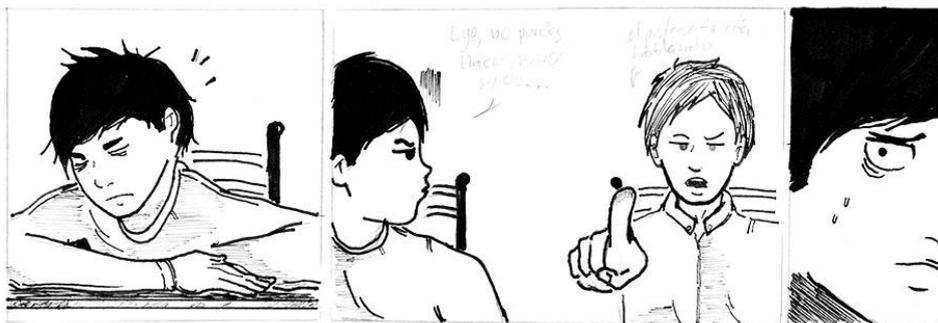


Figura 09. Viñetas de la página 9 pintado con rotuladores

### 5.1.2.3 Página completa

Una vez desarrollado el storyboard, se presentan las páginas completas en boceto para después escanearlos y digitalizarlos. En ello se puede completar algunas imperfecciones, agregar sombras y tramas como también el color por cada viñeta.



Figura 10. Boceto de la Página 7 de la novela gráfica

### **5.1.3 La novela gráfica y su producción**

Tras largos días de producción en simultáneo con los storyboards de la novela gráfica, se empezó con la diagramación y estructuración por cada viñeta que tomaría vida en la propuesta gráfica. Se organizó cada storyboard y se trazó digitalmente cada dibujo de la idea original del boceto. De esta manera, se diseñó por completo la novela gráfica para llevarlo a cabo en su aplicación como herramienta de aprendizaje en la Institución Educativa del inicio de esta investigación.

La propuesta gráfica fue aplicado el mes de octubre con exactamente 14 días de plazo para que los 38 estudiantes del Primer Año de Secundaria Sección “C” (grupo experimental) podrían concluir la lectura del comic completamente. Una vez pasado el plazo, se determinó el día en que el investigador vuelva a aplicar la encuesta para contrastar los conocimientos adquiridos entre la Sección “C” con la propuesta gráfica aplicada y la Sección “B” lo cual no se llegó a aplicar herramientas en la metodología de enseñanza del curso.

#### **5.1.3.1 Digitalización de las páginas**

Desde el método tradicional, se observan esos pequeños imperfectos que en el acabado digital se puede mejorar, el cual sirve como complemento para pulir detalles de los paisajes, personajes y perspectiva que muchas veces desde lo tradicional, deja mucho que desear. En esta novela gráfica, se utilizó programas digitales con el soporte de una tableta digital, una vez finalizado las páginas de la novela gráfica y se hayan escaneado para obtener como resultado las imágenes digitales. Se muestran las siguientes producciones digitales:



Figura 11. Comparación entre el método tradicional (superior) y el método digital (inferior)



Figura 12. Comparación entre el método tradicional y el método digital

Como se ha observado, hay una mejora en la limpieza y en los trazos cuando se trabaja de manera digital; sin embargo, no existe muchas diferencias del proceso tradicional original a lo digital. Significa que no son grandes los cambios que realicemos en el método digital, siempre y cuando se tenga como base esencial el boceto final para su mejora. En esta imagen se muestra la mejora durante el tiempo de la producción acerca del protagonista de la novela gráfica, desde el bosquejo, pasado por muchos otros y como resultado el diseño digital:

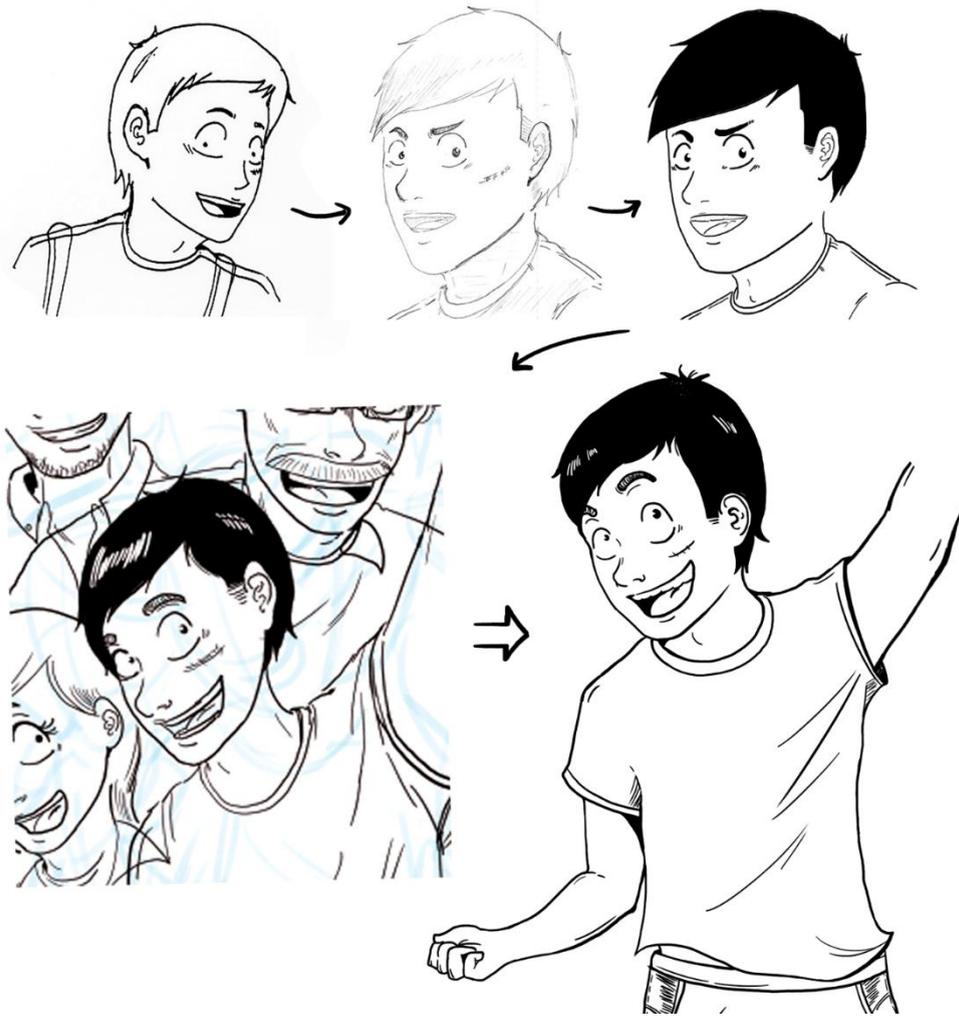


Figura 13. Bocetos hasta el diseño final del protagonista

### 5.1.3.2 Colorización

La portada oficial de la novela gráfica sobre la cultura Lambayeque ha pasado por cambios, desde los bocetos hasta el acabado final en el proceso digital. Luego de que haya finalizado la posición final de cada personaje icónico del comic, se procedió a colorizar cada parte de ellos, en conjunto con las texturas, sombras y la vestimenta. De la misma manera se hizo con el proceso de las páginas digitalizadas, se volvió a elaborar con trazos más definidos, seguido de la colorización por cada viñeta.

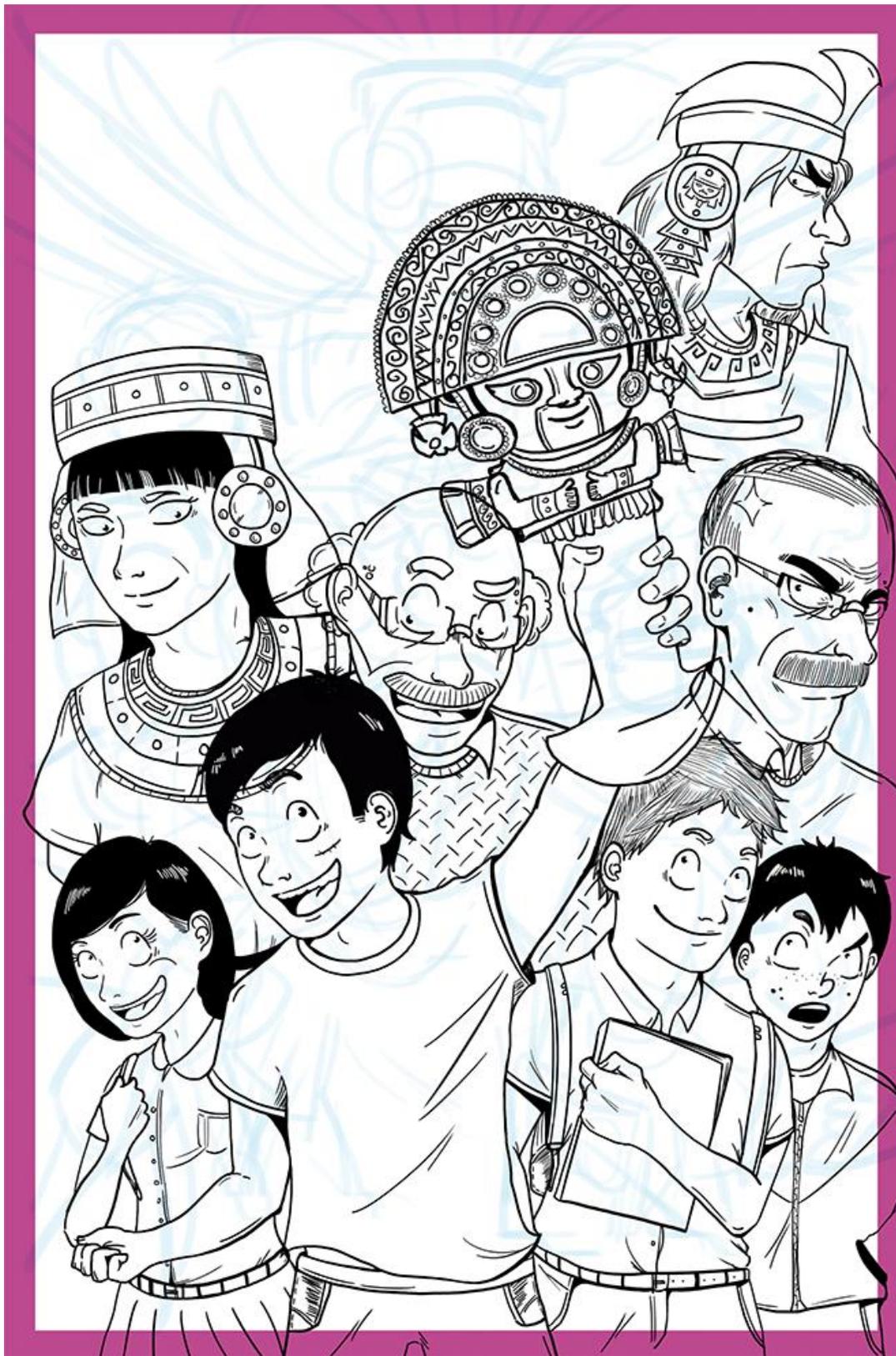


Figura 14. Boceto digital de la Portada de la Novela Gráfica



Figura 15. Página 13 de la novela gráfica en blanco y negro



Figura 16. Página 13 de la novela gráfica (Acabado final)



Figura 17. Página 16 de la novela gráfica en blanco y negro



Figura 18. Página 16 de la novela gráfica (Acabado final)

## 5.2 Materiales, equipos e instrumentos

ITEM	CANT	UNIDAD
<p><b>Photoshop CC - 2015</b></p> <p>Para la post-producción digital de la novela gráfica, se utilizó el Software Photoshop para dibujar y pintar digitalmente. Aplicar tramas, sombras y personalizar perspectivas adecuadas en el manejo de viñetas.</p>	1	Programa
<p><b>Copics Multilinier Pen</b></p> <p>Contiene 7 tipos de rotuladores útiles para la producción de storyboards y bocetos de manera tradicional. Tienen 7 tipos de grosores en sus puntas, adecuado para trazos suaves en el dibujo y entintado.</p>	7	Paquete
<p><b>Tablet Wacom Intuos 5 Pro-M</b></p> <p>Una tableta digital versátil en su acabado y el trabajo digitalmente, posee más de 1500 niveles de sensibilidad lo cual hace que el dibujo y trazo de línea sea fluido y de acabado profesional.</p>	1	Unidad
<p><b>DELETER Comic sketch paper B4</b></p> <p>El papel es la herramienta principal de los ilustradores y de cualquier otro trabajo. Estas hojas sirvieron en la realización de storyboard, entintado en blanco y negro, y también en los bocetos.</p>	200	Paquete

ITEM	CANT	UNIDAD
<p><b>Pentel GraphGear 1000</b></p> <p>Portaminas de dibujo profesional hecho de aluminio en su cuerpo completo y tiene una punta totalmente retráctil. Con un cuerpo equilibrado que hace que sea fácil y estable en el dibujo.</p>	1	Unidad
<p><b>Borrador CESS</b></p> <p>Un borrador de gran tamaño que no hace daño a la hoja de buen gramaje. Su función es totalmente inmediata que no es necesario pasarlo varias veces en la hoja.</p>	1	Unidad

## CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1 Conclusiones

- a. El objetivo de esta tesis era diseñar una novela gráfica para optimizar los conocimientos de la cultura Lambayeque en los estudiantes del Primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P “Félix Tello Rojas” – Chiclayo. Bajo este objetivo se pretendía lograr el efecto de aplicar una novela gráfica sobre la cultura Lambayeque para optimizar el nivel de conocimiento de los estudiantes.
- b. Se realizó el diseño de la novela gráfica a profundidad para abarcar los contenidos esenciales que sean entretenidos y efectivos para su aprendizaje como recurso educativo en el aula y su desarrollo en clase junto con la metodología del docente.
- c. Se aplicó la novela gráfica, ilustrado y colorizado de manera digital; al aula del Primer año de Secundaria Sección “C” de la I.E. P.N.P “Félix Tello Rojas” – Chiclayo, con 38 ejemplares para hacer entrega de la novela gráfica a cada estudiante, durante un periodo de 14 días con la finalidad de que funcione como recurso educativo de la cultura.
- d. Se aplicó el post test con la finalidad de contrastar los conocimientos adquiridos mediante la influencia de la novela gráfica en las clases del curso de Historia. Y se pudo observar que el grupo experimental (Estudiantes de la Sección “C”), incrementó en un 95% sus conocimientos en la historia de la cultura Lambayeque a diferencia del grupo control (Estudiantes de la Sección “B”).

e. Esta investigación concluye que la novela gráfica es una herramienta didáctica de gran ayuda en el aprendizaje, es adecuada para captar el interés y constancia de los estudiantes para su lectura. En general, el comic es una fuente muy fuerte de motivación, ya que en su conjunto abarca una combinación de elementos que los niños a esa edad suelen gustarles; ilustraciones con buen manejo de colores, el manejo de perspectivas en las formas y tramas que ellos lo relacionan con los paisajes de un colegio, de una casa o de algún lugar común, las expresiones y personalidades de cada personaje que se creó específicamente para la propuesta gráfica, han ayudado a desenvolver la historia en cada instante de la viñeta, los nombres y apellidos de los personajes como sus diálogos han sido de fácil comprensión según su conocimiento del lenguaje y perspectiva de las imágenes. Gracias a cada uno de estos criterios que han sido desarrollados en la novela gráfica, se cumplió con el objetivo principal de esta investigación, que fue optimizar los conocimientos de la cultura Lambayeque, entretenidamente y potenciando su capacidad narrativa-visual.

## 6.2 Recomendaciones

- El objeto de estudio se encuentra dentro de un aula de una Institución Educativa del Estado, por tal motivo, se recomienda manejar los trámites necesarios para realizar la investigación con anticipación.
- Tomar como base la aplicación de la novela gráfica. Si requiere la historia e ilustraciones de la propuesta gráfica con el fin de mejorarla con respecto a una investigación de mayor influencia en otros centros educativos, ponerse en contacto con el autor de la investigación y solicitar el debido permiso de su registro.
- Ampliar los estudios y criterios en la creación y difusión de las historietas y cómics en nuestro país, sobretodo en nuestra localidad.
- Se recomienda mantener un margen de tiempo de asimilación mayor al que se usó en esta investigación.

## REFERENCIAS

- Acevedo, J (2009). *Ciudad De Los Reyes*. (4ª edición). Lima, Perú: Contracultura.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. (1ª edición). Barcelona, España: Parramón.
- Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes del cómic*. (1ª edición). Barcelona: Paidós.
- Campbell, E. (2005). *Manifiesto de la Novela Gráfica*. Recuperado desde:  
*The Comics Journal* (TCJ)  
[http://lucaflect.com/handouts/eddie\\_campbell\\_manifiesto.pdf](http://lucaflect.com/handouts/eddie_campbell_manifiesto.pdf)
- Campos, M. (2011). *La identidad cultural Lambayecana en los estudiantes del VII Ciclo de Educación Secundaria, del Colegio Nacional de San José, Chiclayo – Perú*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Chiclayo, Perú. Recuperado desde:  
<https://es.scribd.com/doc/79876280/Identidad-Cultural-Lambayecana-Mario-Campos-Perez>
- Eisner, W. (1996). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- Eisner, W. (1997). *Contrato con Dios*. Barcelona: Norma Editorial.
- Eisner, W. (1998). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma Editorial.
- García, I. (2013). *El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras*. (Tesis de Maestría). Universidad de Cantabria. España. Recuperado desde:  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/4045/GarciaMartinezIlsabel.pdf?sequence=1>
- Gómez, D. (2013). *Tebeo, Cómic y Novela Gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. (Tesis de Doctorado). Universitat

Ramon Llull. Barcelona, España. Recuperado desde:  
<http://www.tdx.cat/handle/10803/117214>

Hernández, R. et al (2006). *Metodología De La Investigación*. (4ª edición). Iztapalpa, México D.F: Infagon Web, S.A.

Heller, E. (2013). *Psicología del color*. (1ª edición). Barcelona, España: Gustavo Gili, SL.

Ibañez, E. (1997). *Lambayeque: mitología y realidad*. (1ª edición). Perú: Ebrasa.

Latner, J. (2007). *Fundamentos de la Gestalt*. (2ª edición). Santiago de Chile, Chile: Cuatro Vientos.

Lavalle, J. (1990). *Culturas Precolombinas: Lambayeque*. (1ª edición). Lima, Perú: Banco de Crédito del Perú.

Lovecraft, H. (2014). *El Horror De Las Tinieblas*. Lima, Perú: Palao Ediciones.

Lurati, P. (2008). *Sipán. El Tesoro de las Tumbas Reales*. (1ª edición). Milano, Italia: Fondo Italo Peruano.

Manzano, M. (2006). *Introducción a la percepción*. (1ª edición). Ciudad de La Habana, Cuba: Editorial Félix Varela.

McCloud, S. (1993). *Entender el comic*. Traducido por Astiberri.

Meneses, E., Kukurelo Del Corral, P. y Hermoza, L. (2006). *Manual Iconográfico de Túcume y la Cultura Lambayeque*. (1ª edición). Lambayeque, Perú: Proyecto FIT-Perú MINCETUR-AECI

- Millman, D. (2009). *Los Principios Del Diseño*. Barcelona, España: BLUME.
- Narváez, A. (2014). *Dioses De Lambayeque*. Lambayeque, Perú: Ministerio de Cultura del Perú.
- Núñez, E. (2010). *Novela Gráfica Peruana*. (Tesis de Magíster). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú. Recuperado desde: <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/834>
- Reina, C. y Valderrama, M. (2014). *El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, Jornada Nocturna*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Libre. Bogotá D.C., Colombia. Recuperado desde: <http://repository.unilivre.edu.co/handle/10901/8228>
- Rengifo, G. y Marulanda, G. (2007). *El comic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del Colegio Enrique Millán Rubio del Municipio de Dosquebradas*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Tecnológica de Pereira. Pereira, Colombia. Recuperado desde: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/500>
- Sherin, A. (2013). *Elementos del diseño. Fundamentos del color*. (1ª edición). Barcelona, España: Parramón.
- Shimada, I. (2014). *Cultura Sicán: Esplendor Preincaico De La Costa Norte*. (1ª edición). Lima, Perú: Fondo Editorial del Congreso del Perú.
- Spencer, G. (2010). *Diseño De Cómic Y Novela Gráfica. La Guía Esencial*. (1ª edición). Barcelona, España: Parramón Ediciones.

Uribe, J. (2014). *El cómic como estrategia pedagógica para el desarrollo de la coherencia en la expresión oral en español en los niños del Grado Segundo del Instituto Técnico Francisco José de Caldas, Sede C.* (Tesis de Licenciatura). Universidad Libre. Bogotá, Colombia. Recuperado desde: <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/7935>

Villafaña, G. (2007). *Educación visual: conocimientos básicos para el diseño.* (2ª edición). México: Trillas.

Villafañe, J. y Mínguez, N. (2014). *Principios de Teoría General de la Imagen.* (1ª edición). Madrid, España: Ediciones Pirámide.

Wester, C. (2016). *Chornancap.* (1ª edición). Lambayeque, Perú: Ministerio de Cultura del Perú.

Zeegen, L., Rush, C. y Pelling, C. (2009). *Principios De Ilustración.* (1ª edición). Barcelona, España: Gustavo Gili, SL.

## ANEXOS

### ANEXO 01. ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. P.N.P “FÉLIX TELLO ROJAS”

Lee cuidadosamente a las siguientes preguntas y responde con un aspa (x) en el casillero según indique la instrucción.

1. ¿En qué año se manifestó la cultura Lambayeque?  
 300 d.C    500 d.C    700 d.C
2. ¿Cuántas son las fases de la cultura Lambayeque?  
 2    3    6
3. ¿Qué arqueólogo descubrió al Señor de Sicán?  
 Izumi Shimada    Walter Alva
4. ¿Lambayeque deriva del término “*Yampallec*”?  
 Sí    No
5. ¿El origen legendario de la cultura Lambayeque fue gracias a Naylamp?  
 Sí    No
6. ¿Cómo se llamó el hijo mayor de Naylamp?  
 Cium    Fempellec    Ceterni
7. ¿Quién gobernó el aspecto político de la cultura?  
 Soldado    Señor / Rey Sacerdote    Agricultor
8. ¿Quién estuvo en la cima de la jerarquía social?  
 Élite    Artesanos    Administradores
9. ¿Los artesanos producían bienes de lujo para la élite?  
 Sí    No
10. ¿Cuál fue la base de la economía de la cultura Lambayeque?  
 Agricultura por irrigación    Pesca    Tala
11. ¿Quién fue el cronista que escribió sobre la leyenda de Naylamp?  
 Miguel Cabello de Valboa    Francisco Pizarro    Miguel Grau
12. ¿Los Lambayeque heredaron las habilidades pesqueras de los Mochica?  
 Sí    No
13. ¿Los Lambayeque destacaron en el comercio gracias a su agricultura?  
 Sí    No

14. ¿Cuáles fueron los colores predominantes de la cultura Lambayeque? Marque los números que consideras que son.

<input type="checkbox"/> 1		<input type="checkbox"/> 2		<input type="checkbox"/> 3		<input type="checkbox"/> 4	
<input type="checkbox"/> 5		<input type="checkbox"/> 6		<input type="checkbox"/> 7		<input type="checkbox"/> 8	
<input type="checkbox"/> 9		<input type="checkbox"/> 10		<input type="checkbox"/> 11		<input type="checkbox"/> 12	
<input type="checkbox"/> 13		<input type="checkbox"/> 14		<input type="checkbox"/> 15		<input type="checkbox"/> 16	

15. ¿Batán Grande fue su principal complejo monumental de la cultura?

Sí       No

16. ¿Cuál es el ejemplar más famoso de la orfebrería en la cultura Lambayeque?

Tumi de oro     Vaso ceremonial     Máscara funeraria

17. ¿Cuál fue el material principal utilizado en sus construcciones?

Adobe     Piedra     Madera

18. ¿En su orfebrería llevaron un acabado con la imagen de Naylamp?

Sí       No

19. ¿Dónde se enterraban los personajes de la élite?

Batán Grande     Túcume     Apurlec

20. ¿El tumi de oro destaca por la mezcla de rasgos humanos y de ave?

Sí       No

## ANEXO 02. VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA COMO INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR EXPERTOS

### FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

**Título del Proyecto:** Novela Gráfica Como Instrumento Educativo De Conocimiento Sobre La Cultura Lambayeque En Estudiantes De La I.E. My. P.N.P "Félix Tello Rojas"

**Autor:** Sernaqué Samillán, Alex Minoru.

**Experto:** Dr. Lorena Castillo Vargas

**Instrucciones:** Determinar si el instrumento de medición, reúne los indicadores mencionados y evaluar si ha sido excelente, muy bueno, bueno, regular o deficiente, colocando un aspa (x) en el casillero correspondiente.

N°	Indicadores	Definición	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y precisión	Las preguntas están redactadas en forma clara y precisa, sin ambigüedades.			X		
2	Coherencia	Las preguntas guardan relación con la hipótesis, las variables o indicadores del proyecto.			X		
3	Validez	Las preguntas han sido redactadas teniendo en cuenta la validez de contenido y criterio			X		
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos demográficos, instrucciones.			X		
5	Confiabilidad	El instrumento es confiable porque se aplica el test-retest (piloto)		X			
6	Control de sesgo	Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de algunas preguntas.			X		
7	Orden	Las preguntas y reactivos han sido redactadas utilizando la técnica de lo general a lo particular.			X		
8	Marco de referencia	Las preguntas han sido redactadas de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información.			X		
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores del problema.			X		
10	Inocuidad	Las preguntas no constituyen riesgo para el encuestado.			X		

Observaciones: se hicieron correcciones sugeridas

En consecuencia el instrumento puede ser aplicado.

Pimentel, 1 diciembre del 2015.



Firma del experto  
DNI: 870008

### FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

**Título del Proyecto:** Novela Gráfica Como Instrumento De Conocimiento Sobre La Cultura Lambayeque En Estudiantes De La I.E. My. P.N.P "Félix Tello Rojas"

**Autor:** Sernaqué Samillán, Alex Minoru.

**Experto:** Lic. Elvis Papuche Acuña

**Instrucciones:** Determinar si el instrumento de medición, reúne los indicadores mencionados y evaluar si ha sido excelente, muy bueno, bueno, regular o deficiente, colocando un aspa (x) en el casillero correspondiente.

N°	Indicadores	Definición	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y precisión	Las preguntas están redactadas en forma clara y precisa, sin ambigüedades.			✓		
2	Coherencia	Las preguntas guardan relación con la hipótesis, las variables o indicadores del proyecto.			✓		
3	Validez	Las preguntas han sido redactadas teniendo en cuenta la validez de contenido y criterio			✓		
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos demográficos, instrucciones.			✓		
5	Confiabilidad	El instrumento es confiable porque se aplica el test-pretest (piloto)			✓		
6	Control de sesgo	Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de algunas preguntas.					
7	Orden	Las preguntas y reactivos han sido redactadas utilizando la técnica de lo general a lo particular.				✓	
8	Marco de referencia	Las preguntas han sido redactadas de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información.				✓	
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores del problema.			✓		
10	Inocuidad	Las preguntas no constituyen riesgo para el encuestado.		✓			

Observaciones: \_\_\_\_\_

En consecuencia el instrumento puede ser aplicado.

Pimentel, 08 diciembre del 2015.

  
 Firma del experto  
 DNI: 46563147

### FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

**Título del Proyecto:** Novela Gráfica Como Instrumento De Conocimiento Sobre La Cultura Lambayeque En Los Estudiantes De La I.E. My. P.N.P "Félix Tello Rojas"

**Autor:** Sernaqué Samillán, Alex Minoru,

**Experto:** Wils Daniel Obispo Pimentel

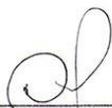
**Instrucciones:** Determinar si el instrumento de medición, reúne los indicadores mencionados y evaluar si ha sido excelente, muy bueno, bueno, regular o deficiente, colocando un aspa (x) en el casillero correspondiente.

N°	Indicadores	Definición	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y precisión	Las preguntas están redactadas en forma clara y precisa, sin ambigüedades.		X			
2	Coherencia	Las preguntas guardan relación con la hipótesis, las variables o indicadores del proyecto.		X			
3	Validez	Las preguntas han sido redactadas teniendo en cuenta la validez de contenido y criterio		X			
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos demográficos, instrucciones.				X	
5	Confiabilidad	El instrumento es confiable porque se aplica el test-pretest (piloto)		X			
6	Control de sesgo	Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de algunas preguntas.		X			
7	Orden	Las preguntas y reactivos han sido redactadas utilizando la técnica de lo general a lo particular.			X		
8	Marco de referencia	Las preguntas han sido redactadas de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información.			X		
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores del problema.		X			
10	Inocuidad	Las preguntas no constituyen riesgo para el encuestado.	X				

Observaciones: pregunta N° 4 no se entiende

En consecuencia el instrumento puede ser aplicado.

Pimentel, 19 abril del 2016.

  
 Firma del experto  
 DNI: 18011001

**ANEXO 03. MATRIZ DE EVALUACIÓN**  
**MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROPUESTA**

**NOVELA GRÁFICA COMO INSTRUMENTO DE CONOCIMIENTO SOBRE LA CULTURA LAMBAYEQUE EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MY. P.N.P. “FÉLIX TELLO ROJAS”**

Objetivo: Validar el cuadro de matriz mediante el juicio de expertos sobre la Novela Gráfica Como Instrumento De Conocimiento Sobre La Cultura Lambayeque en Estudiantes del Primer año de Secundaria De La I.E. My. P.N.P. “Félix Tello Rojas”. Según la escala de Likert, tenga en cuenta que **1 - Totalmente en desacuerdo, 2 - En desacuerdo, 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 - De acuerdo, 5 - Totalmente de acuerdo**

Experto: \_\_\_\_\_

DNI: \_\_\_\_\_

Profesión y Nivel Académico: \_\_\_\_\_

N°	Indicadores	Definición	1	2	3	4	5
01	Espacio	Respetan un orden diferenciando correctamente entre los espacios positivos y los negativos, en la secuencia de viñetas					
02	Forma	Las ilustraciones respetan proporciones sin generar confusión					
03	Textura visual	Se perciben correctamente sin que afecte a las ilustraciones y sus elementos de las viñetas					
04	Color	Respetan el uso adecuado de la composición y simbolismo del color					
05	Composición	Cumple un orden de creación de formas y líneas adecuadas en la secuencia de viñetas					
06	Diseño	Desarrolla los elementos principales del diseño en base al objetivo general de la investigación					
07	Soporte	Es adecuado el soporte elegido para la propuesta gráfica					

Sugerencias: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

## ANEXO 04. VALIDACIÓN DE LA MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

### MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROPUESTA

#### NOVELA GRÁFICA COMO INSTRUMENTO DE CONOCIMIENTO SOBRE LA CULTURA LAMBAYEQUE EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MY. P.N.P. "FÉLIX TELLO ROJAS"

Objetivo: Validar el cuadro de matriz mediante el juicio de expertos la Novela Gráfica Como Instrumento De Conocimiento Sobre La Cultura Lambayeque en los Estudiantes del Primer años de Secundaria De La I.E. My. P.N.P. "Félix Tello Rojas". Según la escala de Likert, tenga en cuenta que 1 - Totalmente en desacuerdo, 2 - En desacuerdo, 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 - De acuerdo, 5 - Totalmente de acuerdo

Experto: Daniel Abelito Pinillos  
 DNI: 18011001  
 Profesión y Nivel Académico: ingéniero ingeniero corporativa

N°	Indicadores	Definición	1	2	3	4	5
01	Espacio	Respetan un orden diferenciando correctamente entre los espacios positivos y los negativos, en la secuencia de viñetas				✓	
02	Forma	Las ilustraciones respetan proporciones sin generar confusión				✓	
03	Textura visual	Se perciben correctamente sin que afecte a las ilustraciones y sus elementos de las viñetas				✓	
04	Color	Respetan el uso adecuado de la composición y simbolismo del color					✓
05	Composición	Cumple un orden de creación de formas y líneas adecuadas en la secuencia de viñetas					✓
06	Diseño	Desarrolla los elementos principales del diseño en base al objetivo general de la investigación					✓
07	Soporte	Es adecuado el soporte elegido para la propuesta gráfica					✓

Sugerencias:

---

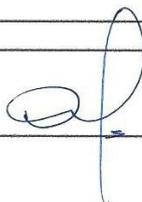


---



---

Firma: \_\_\_\_\_



**MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROPUESTA**

**NOVELA GRÁFICA COMO INSTRUMENTO DE CONOCIMIENTO SOBRE LA CULTURA LAMBAYEQUE EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MY. P.N.P. "FÉLIX TELLO ROJAS"**

Objetivo: Validar el cuadro de matriz mediante el juicio de expertos la Novela Gráfica Como Instrumento De Conocimiento Sobre La Cultura Lambayeque en los Estudiantes del Primer años de Secundaria De La I.E. My. P.N.P. "Félix Tello Rojas". Según la escala de Likert, tenga en cuenta que **1 - Totalmente en desacuerdo, 2 - En desacuerdo, 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 - De acuerdo, 5 - Totalmente de acuerdo**

Experto: EDEN PITA SEGURA

DNI: 16617219

Profesión y Nivel Académico: DOCENTE DEL TALLER DE DIBUJO Y PINTURA  
- DOCENTE DE COMUNICACIÓN - Colegio Mater Admirabilis  
J.L.O

N°	Indicadores	Definición	1	2	3	4	5
01	Espacio	Respetan un orden diferenciando correctamente entre los espacios positivos y los negativos, en la secuencia de viñetas					✓
02	Forma	Las ilustraciones respetan proporciones sin generar confusión					✓
03	Textura visual	Se perciben correctamente sin que afecte a las ilustraciones y sus elementos de las viñetas					✓
04	Color	Respetan el uso adecuado de la composición y simbolismo del color					✓
05	Composición	Cumple un orden de creación de formas y líneas adecuadas en la secuencia de viñetas					✓
06	Diseño	Desarrolla los elementos principales del diseño en base al objetivo general de la investigación					✓
07	Soporte	Es adecuado el soporte elegido para la propuesta gráfica					✓

Sugerencias:

---



---



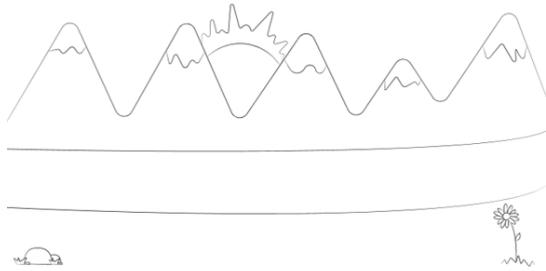
---

Firma: 

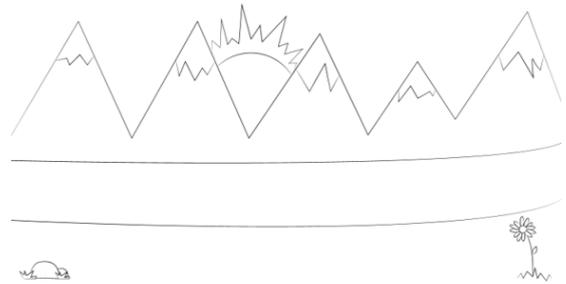
**ANEXO 05. GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL INVESTIGADOR PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE SECUNDARIA SECCIÓN “C” DE LA I.E. P.N.P. “FELÍX TELLO ROJAS” – CHICLAYO (Criterios para la elaboración de la novela gráfica)**

1. ¿Qué forma te agrada más? Marca un número.

1

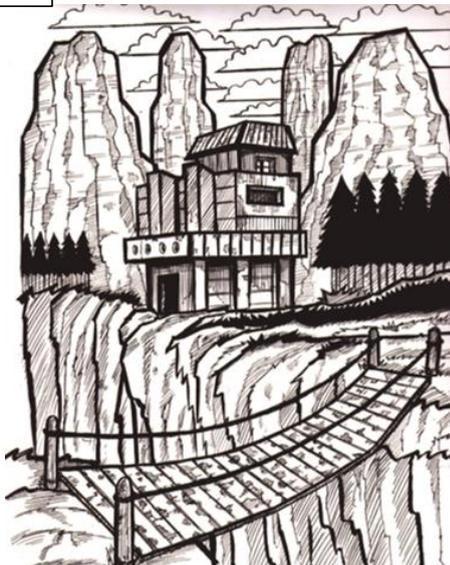


2



2. ¿Qué tramado te agrada más? Marca un número.

1



2

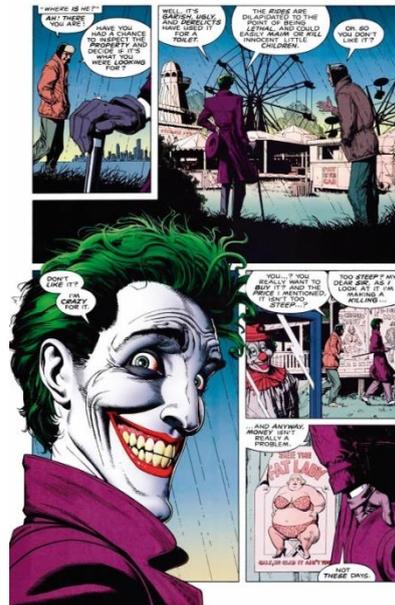


3. Marca sólo una ilustración que te guste más que otras

1. "Civil War"



2. "Batman: The Killing Joke"



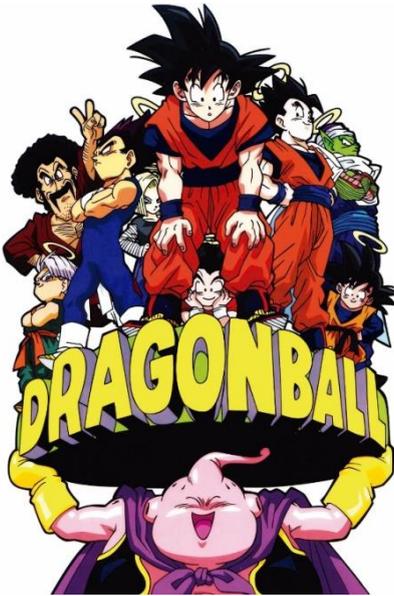
3. "Snoopy"



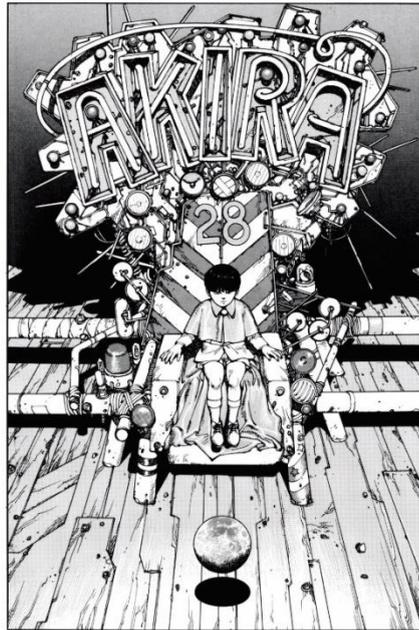
4. "Mafalda"



5. "Dragon Ball"



6. "AKIRA"



4. ¿Has leído alguna vez una historieta o cómic?

Sí  No

5. ¿Desearías que exista una novela gráfica sobre la cultura Lambayeque?

Sí  No

6. Si existiera el cómic sobre la cultura Lambayeque, ¿te gustaría que el protagonista fuese un personaje ficticio?

Sí  No

7. ¿En qué etapa se desarrollaría el protagonista?

Niño  Joven  Adulto

8. ¿Qué tipo de personalidad desearías ver en el protagonista?

Aventurero  Analista  Diplomático

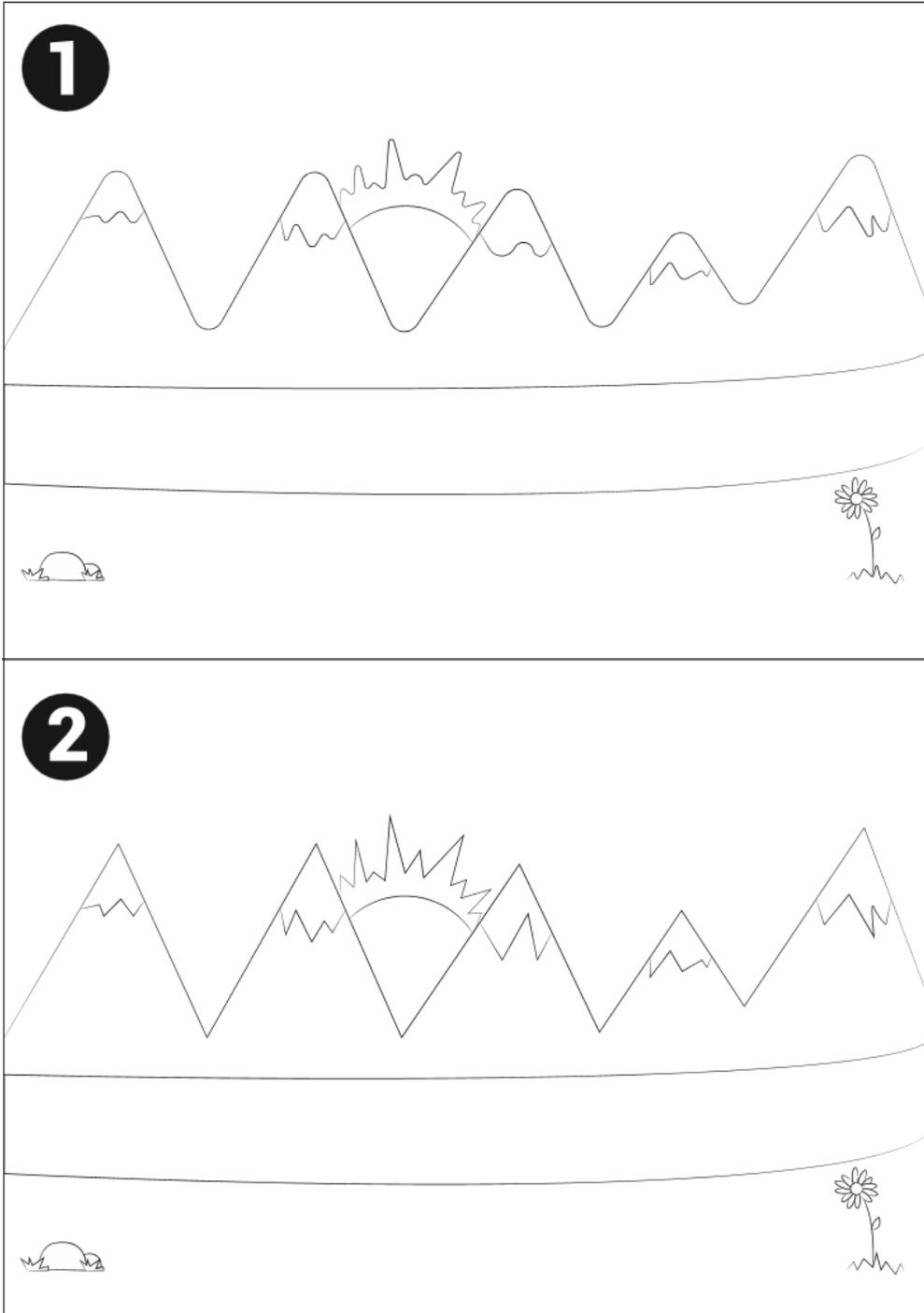
9. ¿Qué género te gustaría que fuese el cómic sobre la cultura Lambayeque?

Misterio  Aventura  Vida cotidiana

10. ¿Qué tipo de diálogos te gustaría ver en el cómic?

Normal  Superior  Vulgar

ANEXO 06. FICHAS DE PERCEPCIÓN DE LA FORMA



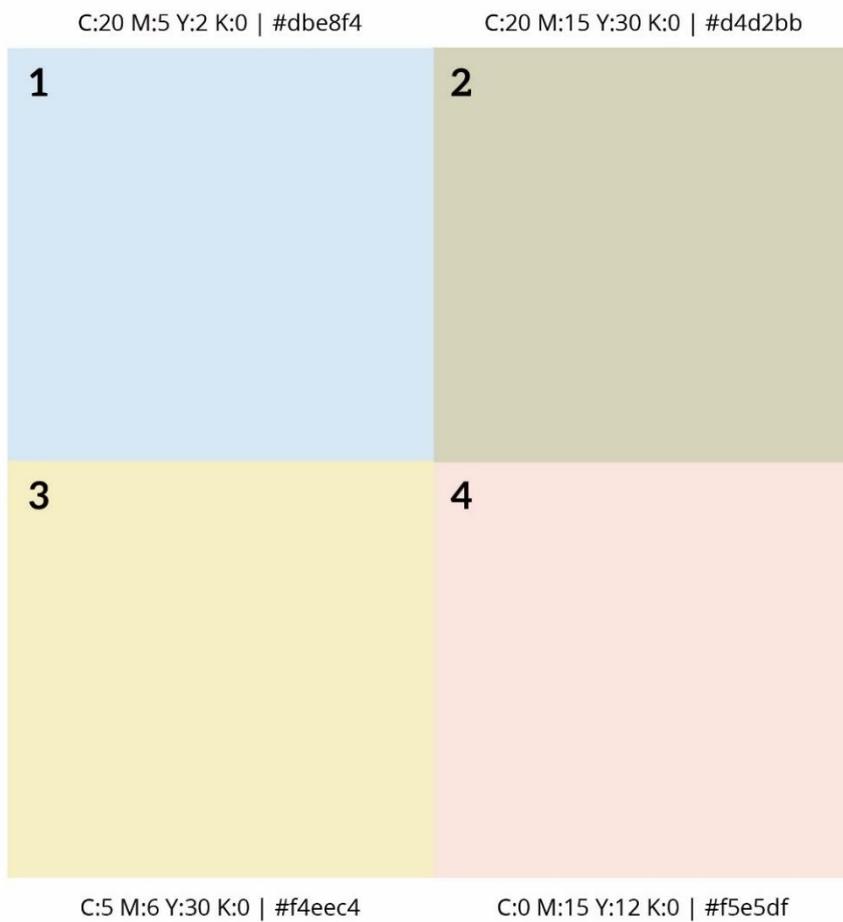
ANEXO 07: FICHAS DE PERCEPCIÓN DEL TRAMADO



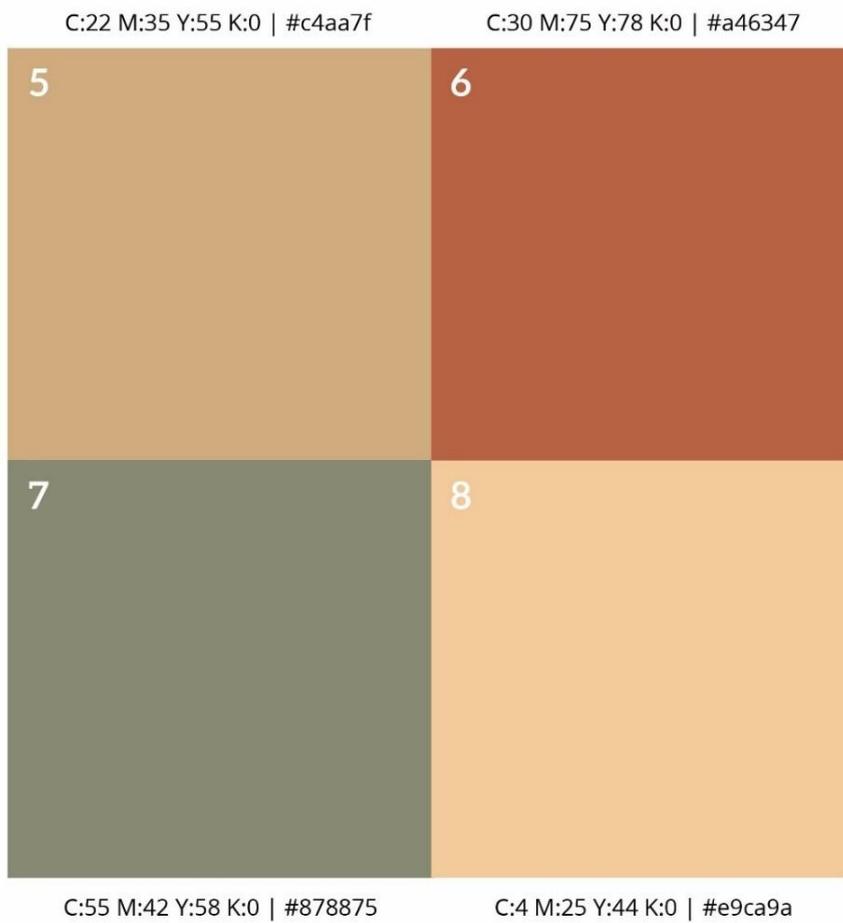


## ANEXO 08. FICHAS DE PERCEPCIÓN DEL COLOR

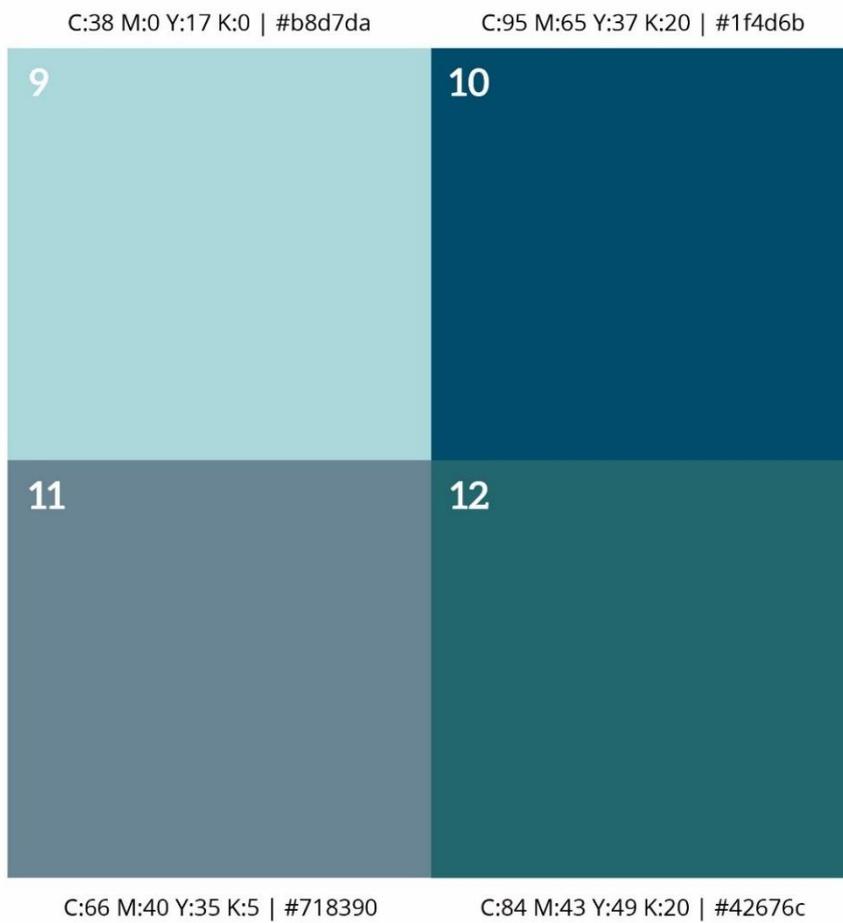
### COLORES CLAROS



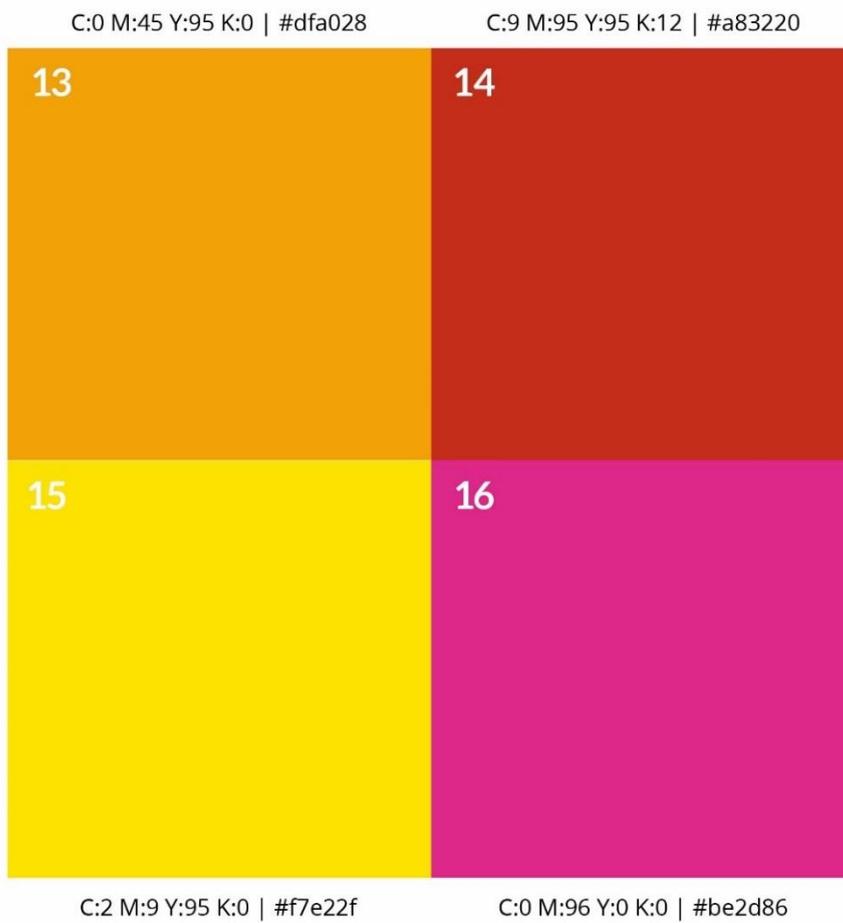
## NEUTROS



## COLORES FRÍOS



## COLORES CÁLIDOS



**ANEXO 09: FICHAS DE PERCEPCIÓN DE LA IMAGEN  
(EJEMPLOS DE CÓMIC)**



*"Civil War". Mark Millar (Marvel Comics)*



"Batman: The Killing Joke". Alan Moore (DC Comics)

(EJEMPLOS DE HISTORIETA)



"Snoopy". Charles Schulz

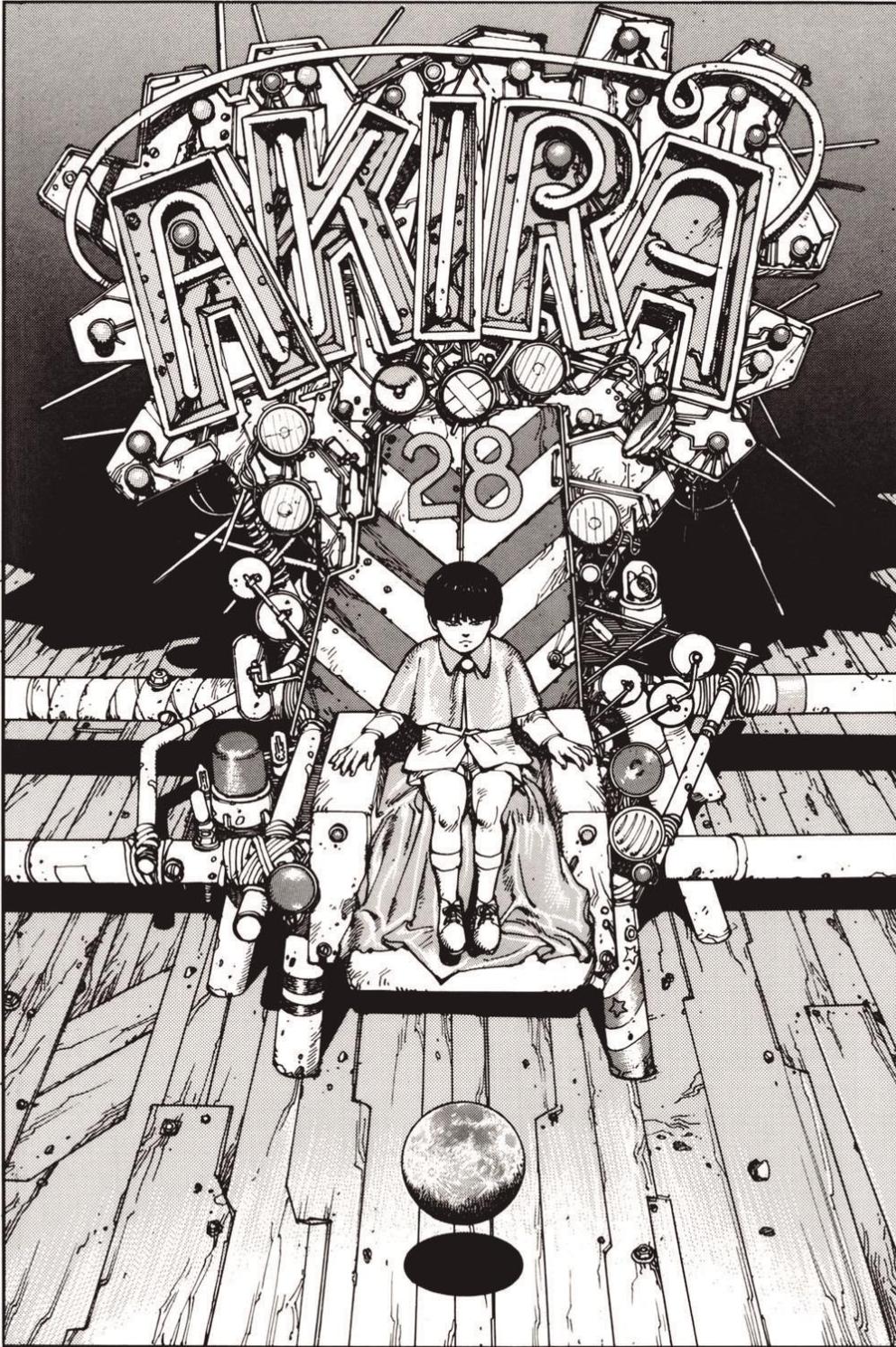


"Mafalda". Joaquín Salvador (Quino)

(EJEMPLOS DE MANGA)



*"Dragon Ball". Akira Toriyama.*



*"Akira". Ōtomo Katsuhiro.*

## ANEXO 10. CARTA PARA PERMISO DE EJECUCIÓN DE TESIS



"Año de la Consolidación del Mar de Grau"

Pimentel, abril del 2016

Señor:

**Cmdte. PNP. José Guillermo Córdova Vidal**  
**DIRECTOR de la I.E. PNP. FÉLIX TELLO ROJAS – CHICLAYO**

Presente.-

**Asunto:** Solicito autorizaciones necesarias para la ejecución de Tesis.

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo institucional a nombre de la Facultad de Humanidades - Escuela Profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán, asimismo teniendo presente su alto espíritu de colaboración, le solicito gentilmente autorice el ingreso al alumno del X ciclo para que ejecute su Tesis denominada "**Novela Gráfica Como Instrumento De Conocimiento Sobre La Cultura Lambayeque En Los Estudiantes De La I.E. My. PNP "Félix Tello Rojas"** en horarios coordinados con su despacho. Cabe mencionar que el alumno tuvo una plática a cargo de la psicóloga Geovana Vásquez Gudiel, explicando a detalle la investigación y si es posible aplicarlo en la Institución Educativa a dirigirse.

Detalla alumno integrante:

- **Sernaqué Samillán Alex Minoru – 999062587 – m.magnaz72@gmail.com**

Por lo que pido a Ud. Brinde las facilidades del caso a fin que nuestro alumno no tenga inconvenientes y pueda culminar con éxito su Tesis.

Agradezco por anticipado la atención que brinde al alumno presente y sin otro particular aprovecho la oportunidad para renovarle las muestras de mi especial consideración y estima.

Se adjunta:

1. Perfil de Proyecto de Tesis
2. Resolución de Aprobación de Proyecto de Tesis
3. Instrumento 01: Cuestionario (test)
4. Validación de expertos del instrumento 01

Atentamente,



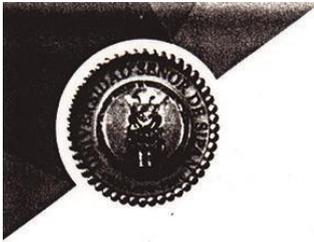
**Mg. Yván Méndez Espinoza**

Director EAP Artes & Diseño Gráfico Empresarial  
Universidad Señor de Sipán

CAMPUS UNIVERSITARIO  
KM. 5 CARRETERA A PIMENTEL  
TELÉFONO: (+51) (74) 481610 / FAX: 203861  
WWW.USS.EDU.PE  
CHICLAYO - PERÚ



## ANEXO 11. CONSENTIMIENTO INFORMADO



"Año de la Consolidación del Mar de Grau"

Pimentel, abril del 2016

Señor:

Cmdte. PNP. José Guillermo Córdova Vidal  
DIRECTOR de la I.E. PNP. FÉLIX TELLO ROJAS – CHICLAYO

Presente.-

**Asunto:** Solicito autorizaciones necesarias para la ejecución de Tesis.

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo institucional a nombre de la Facultad de Humanidades - Escuela Profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán, asimismo teniendo presente su alto espíritu de colaboración, le solicito gentilmente autorice el ingreso al alumno del X ciclo para que ejecute su Tesis denominada "*Novela Gráfica Como Instrumento De Conocimiento Sobre La Cultura Lambayeque En Los Estudiantes De La I.E. My. PNP "Félix Tello Rojas"*" en horarios coordinados con su despacho. Cabe mencionar que el alumno tuvo una plática a cargo de la psicóloga Geovana Vásquez Gudiel, explicando a detalle la investigación y si es posible aplicarlo en la Institución Educativa a dirigirse.

Detalla alumno integrante:

- Sernaqué Samillán Alex Minoru – 999062587 – m.magnaz72@gmail.com

Por lo que pido a Ud. Brinde las facilidades del caso a fin que nuestro alumno no tenga inconvenientes y pueda culminar con éxito su Tesis.

Agradezco por anticipado la atención que brinde al alumno presente y sin otro particular aprovecho la oportunidad para renovarle las muestras de mi especial consideración y estima.

Se adjunta:

1. Perfil de Proyecto de Tesis
2. Resolución de Aprobación de Proyecto de Tesis
3. Instrumento 01: Cuestionario (test)
4. Validación de expertos del instrumento 01

Atentamente,



Mg. Yván Méndez Espinoza

Director EAP Artes & Diseño Gráfico Empresarial  
Universidad Señor de Sipán



Jorge José Gastelo Salazar  
CIP No. 70046592  
ECSPE PNP  
SUP DIRECTOR DE ESTUD  
04/2016/05/02

CAMPUS UNIVERSITARIO  
KM. 5 CARRETERA A PIMENTEL  
TELÉFONO (+51) (74) 481610 / FAX 203861  
WWW.USS.EDU.PE  
CHICLAYO - PERÚ



## ANEXO 12. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA DE INVESTIGACIÓN

### VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

#### NOVELA GRÁFICA COMO INSTRUMENTO DE CONOCIMIENTO SOBRE LA CULTURA LAMBAYEQUE EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MY. P.N.P "FÉLIX TELLO ROJAS"

Objetivo: Validar mediante la técnica del juicio de expertos la novela gráfica para mejorar los conocimientos sobre la cultura Lambayeque a los estudiantes del primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P "Félix Tello Rojas" – Chiclayo.

Experto: Juan Martínez Fiestas

DNI: 17593067

Nacionalidad: Peruana

Provincia: Lambayeque

Profesión y Nivel Académico: Arqueólogo (Licenciado)

Fecha: oct. 2016

N°	Indicadores	Definición	Muy de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1		Cumple con una secuencia de viñetas que narran una historia y genera coherencia de acuerdo a ellas.		X			
2	Novela Gráfica	Cumple con un carácter predominante narrativo mediante el globo de diálogo.		X			
3		Desarrolla una estética coherente en relación a la descripción dinámica de la historia.		X			
4		Respeta las reglas gramaticales y una correcta redacción en cuanto a la historia.		X			
5	Redacción	Las onomatopeyas cumplen las funciones, acústica y visual.		X			
6		Cumple con un lenguaje adecuado para niños.	X				
7		La redacción podría resultar denigrante u ofensivo.				X	
8	Ilustración	Las ilustraciones respetan proporciones y perspectivas teniendo en cuenta la percepción de un niño		X			
9		Las ilustraciones respetan un estilo de ilustración adecuado para un niño.	X				
10		El diseño de personajes es adecuado para la percepción de un niño.		X			

INDICACIÓN DE LA PROPIEDAD

11	Percepción Visual	Respetan un orden de elementos a lo largo de la historia distinguiendo entre fondo y figura, contornos, tamaños, tramados y colores.		X			
12		Se perciben los elementos tales como proximidad, similitud, continuidad, simetría, contrastes y cierres.		X			
13	Color	Cumple el uso adecuado de la composición del color y balances entre blanco y negro a lo largo de la novela gráfica.		X			
14		Se distinguen sus propiedades tales como matiz, saturación, valor, brillo y contrastes.		X			
15		El lenguaje del color utilizado en la novela gráfica es adecuado para la percepción de un niño.	X	X			

Sugerencias: \_\_\_\_\_

  
Firma del experto

4	Redacción	Las descripciones cumplen las funciones de la novela		X			
5		Las descripciones cumplen las funciones de la novela visual		X			
6		Cumple con un lenguaje adecuado para niños	X				
7	Ilustración	La selección de imágenes resulta pertinente y efectiva		X			
8		Las ilustraciones respetan proporciones y perspectivas teniendo en cuenta la percepción de un niño		X			
9		Las ilustraciones respetan un estilo de ilustración adecuado para un niño	X				
10		El diseño de personajes es adecuado para la percepción de un niño.		X			

### VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

#### NOVELA GRÁFICA COMO INSTRUMENTO DE CONOCIMIENTO SOBRE LA CULTURA LAMBAYEQUE EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MY. P.N.P "FÉLIX TELLO ROJAS"

Objetivo: Validar mediante la técnica del juicio de expertos la novela gráfica para mejorar los conocimientos sobre la cultura Lambayeque a los estudiantes del primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P "Félix Tello Rojas" – Chiclayo.

Experto: JORGE IZQUIERDO CASTAÑEDA.

DNI: 17539846 Nacionalidad: PERUANA Provincia: LAMBAYEQUE

Profesión y Nivel Académico: INVESTIGADOR. PATRONATO DE CULTURA Y TURISMO - LAMBAYEQUE

Fecha: OCTUBRE 2,016.

N°	Indicadores	Definición	Muy de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1	Novela Gráfica	Cumple con una secuencia de viñetas que narran una historia y genera coherencia de acuerdo a ellas.	X				
2		Cumple con un carácter predominante narrativo mediante el globo de diálogo.	X				
3		Desarrolla una estética coherente en relación a la descripción dinámica de la historia.		X			
4	Redacción	Respeta las reglas gramaticales y una correcta redacción en cuanto a la historia.		X			
5		Las onomatopeyas cumplen las funciones, acústica y visual.		X			
6		Cumple con un lenguaje adecuado para niños.		X			X
7		La redacción podría resultar denigrante u ofensivo.					X
8	Ilustración	Las ilustraciones respetan proporciones y perspectivas teniendo en cuenta la percepción de un niño	X				
9		Las ilustraciones respetan un estilo de ilustración adecuado para un niño.	X				
10		El diseño de personajes es adecuado para la percepción de un niño.	X				

VALUACIÓN DE LA PROPUESTA

11	Percepción Visual	Respetan un orden de elementos a lo largo de la historia distinguiendo entre fondo y figura, contornos, tamaños, tramados y colores.		X			
12		Se perciben los elementos tales como proximidad, similitud, continuidad, simetría, contrastes y cierres.		X			
13	Color	Cumple el uso adecuado de la composición del color y balances entre blanco y negro a lo largo de la novela gráfica.		X			
14		Se distinguen sus propiedades tales como matiz, saturación, valor, brillo y contrastes.	X				
15		El lenguaje del color utilizado en la novela gráfica es adecuado para la percepción de un niño.	X				

Sugerencias: \_\_\_\_\_

  
 Firma del experto

### VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

#### NOVELA GRÁFICA COMO INSTRUMENTO DE CONOCIMIENTO SOBRE LA CULTURA LAMBAYEQUE EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MY. P.N.P "FÉLIX TELLO ROJAS"

Objetivo: Validar mediante la técnica del juicio de expertos la novela gráfica para mejorar los conocimientos sobre la cultura Lambayeque a los estudiantes del primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P "Félix Tello Rojas" – Chiclayo.

Experto: Daniel delita Rinillo

DNI: 18011001 Nacionalidad: PERÚ Provincia: TRUJILLO

Profesión y Nivel Académico: Magister en Imagen corporativa y ERP.

Fecha: OCTUBRE 2016

N°	Indicadores	Definición	Muy de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1		Cumple con una secuencia de viñetas que narran una historia y genera coherencia de acuerdo a ellas.	/				
2	Novela Gráfica	Cumple con un carácter predominante narrativo mediante el globo de diálogo.	/				
3		Desarrolla una estética coherente en relación a la descripción dinámica de la historia.		/			
4	Redacción	Respeta las reglas gramaticales y una correcta redacción en cuanto a la historia.	/				
5		Las onomatopeyas cumplen las funciones, acústica y visual.	/				
6		Cumple con un lenguaje adecuado para niños.	/				
7		La redacción podría resultar denigrante u ofensivo.					/
8	Ilustración	Las ilustraciones respetan proporciones y perspectivas teniendo en cuenta la percepción de un niño	/				
9		Las ilustraciones respetan un estilo de ilustración adecuado para un niño.		/			
10		El diseño de personajes es adecuado para la percepción de un niño.		/			

VALUACIÓN DE LA PROPUESTA

11	Percepción Visual	Respetan un orden de elementos a lo largo de la historia distinguiendo entre fondo y figura, contornos, tamaños, tramados y colores.	✓			
12		Se perciben los elementos tales como proximidad, similitud, continuidad, simetría, contrastes y cierres.		✓		
13	Color	Cumple el uso adecuado de la composición del color y balances entre blanco y negro a lo largo de la novela gráfica.		✓		
14		Se distinguen sus propiedades tales como matiz, saturación, valor, brillo y contrastes.		✓		
15		El lenguaje del color utilizado en la novela gráfica es adecuado para la percepción de un niño.	✓	✓		

Sugerencias: \_\_\_\_\_

Firma del experto

### VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

#### NOVELA GRÁFICA COMO INSTRUMENTO DE CONOCIMIENTO SOBRE LA CULTURA LAMBAYEQUE EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MY. P.N.P "FÉLIX TELLO ROJAS"

Objetivo: Validar mediante la técnica del juicio de expertos la novela gráfica para mejorar los conocimientos sobre la cultura Lambayeque a los estudiantes del primer año de Secundaria de la I.E. P.N.P "Félix Tello Rojas" – Chiclayo.

Experto: Jorge Alejandro Salas Salas  
 DNI: 42880841 Nacionalidad: Perú Provincia: Chiclayo  
 Profesión y Nivel Académico: Lic. Ciencias de la Comunicación.  
 Fecha: octubre 2016

N°	Indicadores	Definición	Muy de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1	Novela Gráfica	Cumple con una secuencia de viñetas que narran una historia y genera coherencia de acuerdo a ellas.	X				
2		Cumple con un carácter predominante narrativo mediante el globo de diálogo.	X				
3		Desarrolla una estética coherente en relación a la descripción dinámica de la historia.	X				
4	Redacción	Respeta las reglas gramaticales y una correcta redacción en cuanto a la historia.		X			
5		Las onomatopeyas cumplen las funciones, acústica y visual.	X				
6		Cumple con un lenguaje adecuado para niños.	X				
7		La redacción podría resultar denigrante u ofensivo.					X
8	Ilustración	Las ilustraciones respetan proporciones y perspectivas teniendo en cuenta la percepción de un niño	X				
9		Las ilustraciones respetan un estilo de ilustración adecuado para un niño.	X				
10		El diseño de personajes es adecuado para la percepción de un niño.	X				

11	Percepción Visual	Respetan un orden de elementos a lo largo de la historia distinguiendo entre fondo y figura, contornos, tamaños, tramados y colores.		X			
12		Se perciben los elementos tales como proximidad, similitud, continuidad, simetría, contrastes y cierres.	X				
13	Color	Cumple el uso adecuado de la composición del color y balances entre blanco y negro a lo largo de la novela gráfica.	X				
14		Se distinguen sus propiedades tales como matiz, saturación, valor, brillo y contrastes.	X				
15		El lenguaje del color utilizado en la novela gráfica es adecuado para la percepción de un niño.	X				

Sugerencias: \_\_\_\_\_



Firma del experto

**ANEXO 13. TEMARIO DE UNIDAD 6 (3er TRIMESTRE) DE LAS SECCIONES  
“A”, “B” Y “C” DEL PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. P.N.P. “FÉLIX  
TELLO ROJAS” – CHICLAYO.**

**UNIDAD N° 06**

**I. INFORMACIÓN GENERAL**

- 1.1 UGEL : Chiclayo
- 1.2 Institución Educativa : Félix Tello Rojas
- 1.3 Director : CMDT P.N.P. Guillermo Córdova Vidal
- 1.4 Sub Director : Jorge José Gastelo Salazar
- 1.5 Área : Historia, Geografía y Economía
- 1.6 Grado y Secciones : Primero A – B – C
- 1.7 Ciclo : VI
- 1.8 Nivel : Secundario
- 1.9 Docente responsable : Pérez Huamán Violeta

**II. ORGANIZACIÓN**

- Título de la Unidad : RECONOCIENDO LOS CAMBIOS Y CONTINUIDADES EN LAS CULTURAS ANDINAS

**III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA**

En el Perú pre hispánico existieron sociedades con manifestaciones culturales, religiosas, políticas, artísticas propias, esto se denomina cultura andina. Asimismo, podemos hablar de cultura andina para hacer referencia a las formas comunes de aprender la realidad, de actuar sobre ella, o para enfatizar la diversidad de las diversas culturas andinas por ejemplo ¿Qué formas comunes tenemos para aprehender de nuestra realidad? ¿Qué culturas peruanas conoces? Esta situación nos hace preguntarnos ¿Existió “una cultura” o “muchas culturas” en el territorio peruano antes de los incas?

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<p>Construye interpretaciones históricas</p>	<p>Interpreta críticamente diversas fuentes.</p> <p>Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica el contexto histórico (características de la época) en el que fueron producidas diferentes fuentes primarias.</li> <li>• Complementa la información de diversas fuentes sobre un mismo aspecto.</li> <li>• Utiliza correcta y fluidamente distintos períodos o subperíodos de la historia nacional y mundial.</li> <li>• Sitúa en sucesión distintos hechos o procesos de la historia local, regional y nacional; y las relaciona con hechos y procesos históricos más generales.</li> <li>• Ejemplifica cómo en las distintas épocas hay algunos aspectos que cambiaron y otros que permanecen igual.</li> <li>• Elabora líneas de tiempo paralelas identificando hechos y procesos.</li> <li>• Distingue diversos tipos de duraciones históricas de acontecimientos de corto, mediano y largo plazo.</li> </ul>
<p>Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos.</p>	<p>Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica las causas y consecuencias según su dimensión, es decir, en sociales, políticas, económicas, culturales, etc.</li> <li>• Establece relaciones entre las diversas ideas y actitudes de las personas o grupos con su respectivo contexto y circunstancias.</li> <li>• Relaciona entre sí las causas de un hecho o proceso histórico.</li> <li>• Elabora explicaciones sobre un hecho o proceso histórico dialogando con interpretaciones.</li> </ul>



VII. SECUENCIA DE LAS SESIONES

N°	SESIONES DE APRENDIZAJE	CAMPO TEMÁTICO	ACTIVIDADES	TIEMPO
01	Reconocemos la importancia de Chavín en otras culturas.	El surgimiento del Estado y las primeras sociedades en los andes centrales: horizonte temprano.	Línea de tiempo	
02	Analizamos la diversidad de culturas del intermedio temprano.	El surgimiento del Estado y las primeras sociedades en los andes centrales: intermedio temprano.	Línea de tiempo	
03	Huari y Tiahuanaco en la época de las grandes integraciones andinas.	El surgimiento del Estado y las primeras sociedades en los andes centrales: horizonte medio e intermedio tardío.	Línea de tiempo	
04	Comprendemos las culturas del intermedio tardío (Chimú, Lambayeque, Chachapoyas, Huancas, etc)	El surgimiento del Estado y las primeras sociedades en los andes centrales: intermedio tardío.	Línea de tiempo	

**VIII. EVALUACIÓN**

SITUACION DE EVALUACION INSTRUMENTO	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Elaboración de maquetas	Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente diversas fuentes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica el contexto histórico (características de la época en el que fueron producidos diferentes fuentes primarias).</li> <li>• Complementa la información de diversas fuentes sobre un mismo asunto.</li> <li>• Elabora líneas de tiempo paralelas identificando hechos y procesos.</li> <li>• Distingue diversos tipos de duraciones históricas de acontecimientos de corte medio y largo plazo.</li> </ul>

**IX. RECURSOS Y MATERIALES**

Texto escolar 1° Historia, Geografía y Economía (2012) Lima. Ed. Santillana.  
 Retos de aprendizaje del ciclo VI para el área de Historia, Geografía y Economía.

ANEXO 14. ESTADÍSTICA DE ALUMNOS EN CIFRAS DE LA I.E. P.N.P.

“FÉLIX TELLO ROJAS” – CHICLAYO 2016

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PNP "FÉLIX TELLO ROJAS" - CHICLAYO  
ESTADÍSTICA DE ALUMNOS NIVEL INICIAL 2016

I N I C I A L	GRADO	SECCIÓN	PNP	AC	FNP	NUEVO	TOTAL	H	M	TOTAL	TOTAL POR GRADO
	03 AÑOS	A	03	00	31	34	34	17	16	33	34
	04 AÑOS	A	09	00	20	00	29	18	10	28	57
		B	04	00	24	28	28	09	19	28	
	05 AÑOS	A	09	00	20	06	29	18	11	29	29
	TOTAL	04	25	00	95	68	120	62	56	118	120
PORCENTAJE %		21	00	79	57	100	53	47	100		

ESTADÍSTICA DE ALUMNOS NIVEL PRIMARIA 2016

P R I M A R I A	GRADO	SECCIÓN	PNP	AC	FNP	NUEVO	TOTAL	H	M	TOTAL	TOTAL POR GRADO
	1°	A	08	07	08	02	23	10	13	23	70
		B	02	02	19	08	23	11	12	23	
		C	05	02	17	20	24	15	09	24	
	2°	A	04	08	10	03	22	13	09	22	75
		B	03	17	07	01	27	16	11	27	
		C	06	03	17	02	26	15	11	26	
	3°	A	05	13	08	02	26	15	11	26	80
		B	07	11	09	00	27	12	15	27	
		C	08	12	07	03	27	12	15	27	
	4°	A	14	20	03	01	37	14	23	37	70
		B	13	13	07	03	33	17	16	33	
	5°	A	03	21	06	01	30	11	19	30	57
		B	12	09	06	05	27	18	09	27	
	6°	A	11	11	11	05	33	20	13	33	99
		B	13	18	04	02	35	12	23	35	
C		08	17	06	02	31	17	14	31		
TOTAL	16	122	184	145	60	451	228	223	451	451	
PORCENTAJE %		27	41	32	13	100	51	49	100		

ESTADÍSTICA DE ALUMNOS NIVEL SECUNDARIA 2016

S E C U N D A R I A	GRADO	SECCIÓN	PNP	AC	FNP	NUEVO	TOTAL	H	M	TOTAL	TOTAL POR GRADO
	1°	A	13	10	05	05	28	15	13	28	109
		B	12	14	15	11	41	25	16	41	
		C	09	17	14	12	40	26	14	40	
	2°	A	11	14	10	07	35	15	20	35	103
		B	11	11	13	02	35	18	17	35	
		C	07	07	19	03	33	21	12	33	
	3°	A	11	06	13	07	30	16	14	30	86
		B	07	11	12	05	30	13	17	30	
		C	09	09	08	06	26	20	06	26	
	4°	A	11	10	04	04	25	13	12	25	91
		B	12	18	03	01	33	16	17	33	
		C	07	19	07	04	33	21	12	33	
	5°	A	18	11	07	01	36	16	20	36	101
		B	19	11	04	00	34	00	22	34	
		C	09	13	09	00	31	14	17	31	
TOTAL	15	166	181	143	68	490	249	229	490	490	
PORCENTAJE		34	37	29	14	100	51	47	100		

PROCED	CANT	%
PNP	313	30
AC	365	34
FNP	383	36
TOTAL	1061	100

**ANEXO 15: FOTOGRAFÍAS EN EL AULA DEL PRIMER AÑO DE SECUNDARIA SECCIÓN “B” Y “C” DE LA I.E. P.N.P. “FÉLIX TELLO ROJAS” – CHICLAYO.**

