



Universidad
Señor de Sipán

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE ARTES & DISEÑO
GRÁFICO EMPRESARIAL**

TESIS

**LA HISTORIETA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA
IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ADOLESCENTES DE
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

**LICENCIADO EN ARTES & DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL**

Autor:

Bach. Diaz Castañeda Neall Patrick

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6193-0883>

Asesor(a):

Dra. Julia Beatriz Pelaez Cavero

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4704-855X>

Línea de Investigación:

Comunicación y Desarrollo Humano

Pimentel – Perú

2023

**LA HISTORIETA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL
EN LOS ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO**

Aprobación del jurado

MG. BRAVO ADANAQUÉ CINTHYA
Presidente del Jurado de Tesis

DRA. PELAEZ CAVERO JULIA BEATRIZ
Secretario del Jurado de Tesis

DR. OTERO GONZALES CARLOS ALBERTO
Vocal del Jurado de Tesis

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quien(es) suscribe(n) la **DECLARACIÓN JURADA**, soy(somos) **egresado (s)** del Programa de Estudios de **Artes & Diseño Gráfico Empresarial** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaro (amos) bajo juramento que soy (somos) autor(es) del trabajo titulado:

LA HISTORIETA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO

El texto de mi trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán (CIEI USS) conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación a las citas y referencias bibliográficas, respetando al derecho de propiedad intelectual, por lo cual informo que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

DIAZ CASTAÑEDA NEALL PATRICK	DNI: 71943103	

Pimentel, 15 de junio de 2023.

* Porcentaje de similitud turnitin:24%

Reporte de similitud

<small>NOMBRE DEL TRABAJO</small> PASAR TURNITIN DIAZ CASTAÑEDA PATRICK.pdf	<small>AUTOR</small> PATRICK DIAZ CASTAÑEDA
<small>RECUENTO DE PALABRAS</small> 16125 Words	<small>RECUENTO DE CARACTERES</small> 82140 Characters
<small>RECUENTO DE PÁGINAS</small> 96 Pages	<small>TAMAÑO DEL ARCHIVO</small> 2.9MB
<small>FECHA DE ENTREGA</small> Jul 4, 2023 9:17 AM GMT-5	<small>FECHA DEL INFORME</small> Jul 4, 2023 9:18 AM GMT-5

● 24% de similitud general
 El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos:

- 24% Base de datos de Internet
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

DEDICATORIA

A mis padres, que me han apoyado en el transcurso de la carrera, siempre aconsejándome a no rendirme y diciéndome que si empiezo algo debo terminarlo como es debido. Me guiaron y me inculcaron valores para este largo camino llamado vida, y formando a esta persona que busca siempre a mejorar, ya que no criaron a un conformista.

Neall Patrick Díaz Castañeda

AGRADECIMIENTO

A Dios y a mi familia, por todo el apoyo que me han brindado, ya que incondicionalmente siempre estuvieron a mi lado.

A mis amigos que estuvieron para tenderme la mano, que en los momentos más difíciles estuvieron como hermanos.

A los profesores que marcaron en mi vida con sus enseñanzas, por hacer que yo me exija para crecer con más confianza.

Neall Patrick Díaz Castañeda

RESUMEN

En la ciudad de Chiclayo, al igual que en muchas ciudades del país presenta una serie de carencias a nivel de identidad cultural, ocasionada por la globalización, la cultura del rechazo y la discriminación, problemas que aquejan a esta sociedad en la que vivimos. Lo cual presenta una preocupación a futuro por el desconocimiento del pasado histórico y la riqueza andina de nuestros ancestros.

Esta investigación comprende el desarrollo de una estrategia de transmisión de información para contribuir en la generación de identidad cultural en los adolescentes, empezando con la creación y desarrollo de una historieta con la temática de la cultura mochica, la cual tendrá como finalidad el fortalecer el nivel de conocimiento de la historia de nuestra región, como sus inicios, mitos, costumbres, cosmovisión y manifestaciones artísticas.

Los resultados obtenidos fueron que la aplicación del recurso gráfico, la historieta con fin cultural, ayuda a la atención y comprensión de un tema en específico referente a la cultura a los estudiantes que se encuentran dentro de la clase, ya que al ser bastante jóvenes, desean aprender por medio de ilustraciones y mensajes concretos que sean de fácil recordación, además que ello les motiva a la lectura y a la expectación de buscar más sobre el tema que se está tocando.

Palabras Clave

Identidad cultural, cultura, identidad, conocimiento, educación, mochica, Chiclayo, aprendizaje, adolescentes, estudiantes, historieta, gráfica e historia.

ABSTRAC

In the city of Chiclayo, as in many cities in the country, it presents a series of deficiencies at the level of cultural identity, caused by globalization, the culture of rejection and discrimination, problems that afflict this society in which we live. Which presents a concern for the future due to the ignorance of the historical past and the Andean wealth of our ancestors.

This research includes the development of an information transmission strategy to contribute to the generation of cultural identity in adolescents, starting with the creation and development of a comic book on the theme of Mochica culture, which will aim to strengthen the level of knowledge of the history of our region, such as its beginnings, myths, customs, worldview and artistic manifestations.

The results obtained were that the application of the graphic resource, the comic with a cultural purpose, helps the attention and understanding of a specific topic related to culture to the students who are within the class, since being quite young, They want to learn through illustrations and concrete messages that are easy to remember, and this also motivates them to read and the expectation of looking for more on the subject at hand.

Keywords

Cultural identity, culture, identity, knowledge, education, mochica, Chiclayo, learning, adolescents, students, comic strips, graphics and history.

ÍNDICE

RESUMEN	5
PALABRAS CLAVE	5
ABSTRAC	6
KEYWORDS	6
I. INTRODUCCIÓN	11
1.1 Realidad Problemática.....	13
1.2 Antecedentes de estudio.....	22
1.3 Teorías relacionadas al tema.	29
1.4 Formulación del Problema.	41
1.5 Justificación e importancia del estudio.	42
1.6 Hipótesis.....	43
1.7 Objetivos.	43
1.7.1 Objetivo General	43
1.7.2 Objetivos específicos.....	43
II. MATERIAL Y MÉTODOS	45
2.1 Tipo y Diseño de Investigación.....	45
2.2 Población, Muestra y Muestreo.....	47
2.3 Variables, Operacionalización.	48
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	49
2.5 Procedimiento de análisis de datos.....	52
2.6 Criterios éticos.....	53
2.7 Criterios de Rigor Científico.....	53
III. RESULTADOS	54
3.1 Presentación de Resultados	54
3.2 Discusión de Resultados.....	82
3.3 Aporte Práctico.....	86
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	104
4.1 Conclusiones.	104
4.2 Recomendaciones.....	106
Referencias	107
ANEXOS	111

Índice de Tablas

Tabla 1 Registro de alumnos de 1er y 2do año de Secundaria 2020 - I.E. San Juan School....	47
Tabla 2 Niveles de Influencia de la historieta.....	50
Tabla 3 Niveles de conocimiento	51
Tabla 4 Aplicación del Alpha de Cronbach.....	54
Tabla 5 Escala y niveles de confiabilidad	54
Tabla 6 Porcentaje de percepción visual de las estudiantes	56
Tabla 7 Porcentaje de percepción visual de los estudiantes	57
Tabla 8 Porcentaje de influencia de los elementos de la historieta en las estudiantes.....	58
Tabla 9 Porcentaje de influencia de los elementos de la historieta en los estudiantes.....	59
Tabla 10 Porcentaje de preferencia de la difusión de la historieta en las estudiantes.....	60
Tabla 11 Porcentaje de preferencia de la difusión de la historieta en los estudiantes.....	59
Tabla 12 Aceptación de la historieta por parte de los estudiantes.....	62
Tabla 13 Conocimiento del aspecto histórico (Pre Test - Alumnas)	64
Tabla 14 Conocimiento del aspecto histórico (Pre Test - Alumnos)	65
Tabla 15 Conocimiento del Folklore (Pre Test - Alumnas)	66
Tabla 16 Conocimiento del Folklore (Pre Test - Alumnos)	67
Tabla 17 Conocimiento de manifestaciones artísticas (Pre Test - Alumnas).....	68
Tabla 18 Conocimiento de manifestaciones artísticas (Pre Test - Alumnos).....	69
Tabla 19 Promedio Pre Test	70
Tabla 20 Conocimiento del aspecto histórico (Post Test - Alumnas)	69
Tabla 21 Conocimiento del aspecto histórico (Post Test - Alumnos)	72
Tabla 22 Conocimiento del Folklore (Post Test - Alumnas)	73
Tabla 23 Conocimiento del Folklore (Post Test - Alumnos)	74
Tabla 24 Conocimiento de manifestaciones artísticas (Post Test - Alumnas).....	75
Tabla 25 Conocimiento de manifestaciones artísticas (Post Test - Alumnos).....	76
Tabla 26 Promedio del Post Test.....	77
Tabla 27 Comparación de promedios	79
Tabla 28 Niveles de Conocimiento(Rangos).....	79

Índice de Figuras

Figura 1 Porcentaje de percepción visual de las estudiantes	56
Figura 2 Porcentaje de percepción visual de los estudiantes	57
Figura 3 Porcentaje de influencia de los elementos de la historieta en las estudiantes	58
Figura 4 Porcentaje de influencia de los elementos de la historieta en los estudiantes.....	59
Figura 5 Porcentaje de preferencia de la difusión de la historieta en las estudiantes	60
Figura 6 Porcentaje de preferencia de la difusión de la historieta en los estudiantes	60
Figura 7 Aceptación de la historieta por parte de los estudiantes	62
Figura 8 Conocimiento del aspecto histórico (Pre Test - Alumnas)	64
Figura 9 Conocimiento del aspecto histórico (Pre Test - Alumnos)	65
Figura 10 Conocimiento del Folklore (Pre Test - Alumnas)	66
Figura 11 Conocimiento del Folklore (Pre Test - Alumnos)	67
Figura 12 Conocimiento de manifestaciones artísticas (Pre Test - Alumnas).....	68
Figura 13 Conocimiento de manifestaciones artísticas (Pre Test - Alumnos).....	69
Figura 14 Promedio Pre Test (Puntos)	70
Figura 15 Conocimiento del aspecto histórico (Post Test - Alumnas)	70
Figura 16 Conocimiento del aspecto histórico (Post Test - Alumnos)	72
Figura 17 Conocimiento del Folklore (Post Test - Alumnas)	73
Figura 18 Conocimiento del Folklore (Post Test - Alumnos)	74
Figura 19 Conocimiento de manifestaciones artísticas (Post Test - Alumnas).....	75
Figura 20 Conocimiento de manifestaciones artísticas (Post Test - Alumnos).....	76

Figura 21 <i>Promedio del Post Test</i>	77
Figura 22 <i>Comparación de promedios</i>	80

Índice de Imágenes

Imagen 1 – <i>Bocetos de los personajes principales: Jhon Santillán y el Dr. Walter Alva</i>	88
Imagen 2 - <i>Boceto de la viñeta 3 de la página 3</i>	89
Imagen 3 - <i>Boceto de la página 4</i>	90
Imagen 4 - <i>Boceto de la página 5</i>	91
Imagen 5 - <i>Portada digital (Trazado)</i>	93
Imagen 6 - <i>Capítulo 1 (Trazado)</i>	94
Imagen 7 - <i>Capítulo 2 (Trazado)</i>	95
Imagen 8 - <i>Capítulo 3 (Trazado)</i>	96
Imagen 9 - <i>Capítulo 4 (Trazado)</i>	97
Imagen 10 - <i>Capítulo 5 (Trazado)</i>	98
Imagen 11 - <i>Capítulo 6 (Trazado)</i>	99
Imagen 12 - <i>Capítulo 7 (Trazado)</i>	100
Imagen 13 - <i>Capítulo 8 (Trazado)</i>	101
Imagen 14 - <i>Contraportada (Trazado)</i>	102
Imagen 15 - <i>Validación 1</i>	112
Imagen 16 - <i>Validación 2</i>	112
Imagen 17 - <i>Validación 3</i>	112
Imagen 18 - <i>Validación 4</i>	112
Imagen 19 - <i>Validación 5</i>	112
Imagen 20 - <i>Validación 6</i>	112
Imagen 21 - <i>Solicitud de aplicación del experimento en la Institución Educativa</i>	112
Imagen 22 - <i>Comparación bocetos tradicionales y digitales – Parte 1</i>	112
Imagen 23 - <i>Comparación bocetos tradicionales y digitales – Parte 2</i>	112
Imagen 24 - <i>Comparación bocetos tradicionales y digitales – Parte 3</i>	112
Imagen 25 - <i>Comparación bocetos tradicionales y digitales – Parte 4</i>	112
Imagen 26 - <i>Comparación bocetos tradicionales y digitales – Parte 5</i>	112
Imagen 27 - <i>Historieta - Portada</i>	112
Imagen 28 - <i>Historieta - Capítulo 1</i>	112
Imagen 29 - <i>Historieta - Capítulo 2</i>	112
Imagen 30 - <i>Historieta - Capítulo 3</i>	112
Imagen 31 - <i>Historieta - Capítulo 4</i>	112
Imagen 32 - <i>Historieta - Capítulo 5</i>	112
Imagen 33 - <i>Historieta - Capítulo 6</i>	112
Imagen 34 - <i>Historieta - Capítulo 7</i>	112
Imagen 35 - <i>Historieta - Capítulo 8</i>	112
Imagen 36 - <i>Historieta - Contraportada</i>	112
Imagen 37 - <i>Evidencia Clase Virtual 1</i>	112
Imagen 38 - <i>Evidencias Clase Virtual 2(Pre Test y Post Test)</i>	112
Imagen 39 - <i>Evidencias Clase Virtual 3(Pos Test)</i>	112
Imagen 40 - <i>Evidencias Clase Virtual 4(Pos Test)</i>	112
Imagen 41 - <i>Retroalimentación con el profesor sobre la historieta</i>	112

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad existen diversos problemas que colocan en riesgo a la identidad cultural de un país, ya que se ha llegado a demostrar que diversas culturas han llegado a perder su identidad cultural, tradiciones y costumbres, debido a que se están adaptando a otros modos de vida que no son propio de sus pueblos sino de los países más desarrollados o también llamados del primer mundo.

El Perú no es ajeno a este problema, a pesar que los peruanos tenemos una identidad cultural, existen cierto grupo de la población que no se sienten parte de ella, ya que desde hace mucho, un estimado grupo de la población estaba sujeta a cierto estrato social discriminado con los acontecimientos de la conquista española y es por ello que aún hasta hoy en día vemos las repercusiones de aquellas acciones. Por ende, algunos se sienten avergonzados de su historia o rechazan tajantemente su identidad por el hecho de no sentirse satisfechos por lo que son.

A la par a ello, en nuestro diario vivir, la nueva generación actualmente se están preocupando por imitar aspectos personales y tendencias de países más desarrollados dejando de lado las costumbres de su propio sector geográfico y no muestran interés en conocer de lo que en realidad son, ya que buscan aprobación social, en los colegios, redes sociales, casa, etc.

Es por ello, que el objetivo principal de la presente investigación es determinar la influencia que tiene la historieta para el fortalecimiento de la identidad cultural en los adolescentes de una institución educativa de nivel secundario de la ciudad de Chiclayo

en el año 2020.

La investigación se centrará en la institución educativa llamada San Juan School, ubicada en la Av. Mariano Cornejo 345 – Esquina con Av. Dorado, Chiclayo, Perú, dando como prioridad a las aulas de nivel secundario del 1ero y 2do año del periodo 2020, tomándolos como muestra de este estudio, los cuales determinarán si la herramienta a utilizarse será viable para fomentar la identidad cultural.

En el Capítulo I, se describen los datos importantes del informe de tesis, desde la problemática, teorías que aportan a la investigación, referentes de estudio, la hipótesis y los objetivos planteados.

En el Capítulo II, se desarrollan los materiales y métodos escogidos para la recopilación de información.

En el Capítulo III, se detallan los resultados obtenidos por la aplicación de los instrumentos de investigación, también se expone el proceso de la creación de la historieta y la estrategia aplicada del mismo.

Y finalmente en el Capítulo IV, se redactaron las conclusiones que se obtuvieron de la investigación.

Es importante el desarrollo de la investigación presente ya que propone una estrategia que incentive en el adolescente el aprecio de su cultura y a su vez se utilizan técnicas de ilustración al estilo cómic, para llamar de mejor manera su atención.

1.1 Realidad Problemática.

El Perú un país muy diverso y aun así cuesta llegar a aceptarlo. A pesar que logra ocupar la vigésima posición en extensión territorial entre un conjunto de aproximadamente 200 países. Si se llegase a preguntar a los jóvenes estudiantes de hoy en día por la posición que logra ocupar el Perú por su extensión territorial, acertarían muy pocos o ninguno, no sólo por desconocimiento sino por su baja autoestima que poseen, ya que pocos creerían que logramos estar entre los 20 países más extensos del mundo.

De acuerdo a Degregori (2003) nos comenta que muchos peruanos, si bien pueden reconocer que existe la diversidad cultural, étnica y racial porque es la realidad en la que nos encontramos, se tienen muchos impedimentos mentales para aceptarlo como si fuese algo positivo. Le es complicado al peruano estar cómodo mirándose al espejo y aceptar la imagen cultural y racial que posee, es más, cuando se logra aceptar esta diversidad, se toma como si fuese una condena. Por lo menos hasta hace una generación, era muy común el escuchar el siguiente lamento: "¿por qué no fuimos conquistados por los ingleses? En aquella peculiar frase se llega a interpretar como una crítica a los españoles, que se les considera como perezosos y abusivos, pero también en ello se esconde la creencia de que los ingleses hubieran llegado a exterminar a los indígenas como lo hicieron en Norteamérica. Porque hay que reconocer que los pueblos quechuas, aymaras y amazónicos, a los que son denominados indios, indígenas o aborígenes, han llegado a ser y hasta ahora siguen siendo aún, junto a los afroperuanos, la parte rechazada, negada o hasta vergonzante de la diversidad étnica y cultural peruana.

En cuanto a lo que aporta la Viceministra de Interculturalidad del Perú, Balbuena, Degregori, & Cornejo-Polar (2014) en el libro Cambios culturales en el Perú, es que el país, a lo largo del tiempo ha estado en una situación complicada consigo misma, por el hecho de haberse formado una convivencia tensa con su diversidad; la cual ha sido negada en el transcurso del tiempo, logrando generar desafortunadas situaciones de exclusión o rechazo que pesa asimilarlas. Sin embargo, en el transcurso de estos últimos años se está implementando una serie de medidas de carácter relevante, con las cuales se estará buscando llegar a superar estos puntos negativos que llevan a un estancamiento del desarrollo humano. Puntos como los que se están tomando son: El racismo, donde se está intentando promover el enfoque intercultural en la gestión, se intensifica la relevancia de las lenguas nativas, se busca proteger los derechos colectivos, se intentará dar visión a lo que antes era tomado con tan poca importancia. (p. 6).

Poco a poco se está intentando reforzar la identidad cultural nacional, buscando la forma de valorar la historia, las costumbres, las creencias, las tradiciones, etc. Ya que aún sigue siendo una lucha diaria del peruano, el poder aceptar sus raíces, si bien existen más personas aceptando lo que son, aún quedan otras que no conocen por ignorancia o simplemente lo rechazan rotundamente por falta de interés o insatisfacción.

Teniendo en cuenta a Huertas (2017) de acuerdo a la I.C (Identidad cultura) en los jóvenes, nos explica que la globalización en parte ha logrado contribuir a la pérdida de la identidad cultural en los estudiantes, ya que esta muestra a través de modelos de países del primer mundo, reflejándose en tendencias extranjeras; ya que se destaca que

los más vulnerables a querer imitar son los jóvenes. Esto fomenta a que se desliguen y distancien más de sus raíces, tradiciones, costumbres, y teniendo la ferviente creencia que siendo otras personas, lejana a sus orígenes, son relativamente mejores. (p. 16).

Además el diario Voces (2015) fortalece la afirmación de Huertas, ya que había tomado el tema de manera general. Nos comenta que la alienación es una de las promotoras de la pérdida de I.C., ya que un país pierde su identidad al desear imitar a culturas ajenas, ya que se consideran que son mucho mejores al tener un desarrollo óptimo y una economía más estable, dejando de lado su propia diversidad cultural, que es lo que verdaderamente vale, ya que te enseña quién eres en el mundo.

De acuerdo a RPP (2017) en la actualidad, el internet ha logrado permitir el desarrollo de las redes sociales y las plataformas digitales que se han convertido en los fenómenos más destacados que se han visualizado por los constantes avances tecnológicos en nuestros tiempos, y los niños y jóvenes se encuentran muy allegadas a ellas a fin que se ha desarrollado un vínculo.

La cultura juvenil contemporánea de estos tiempos tiene como apoyo tanto el internet como los medios digitales, ya sea para la utilidad lúdica, aprendizaje y obtención de conocimientos, como para llegar a comunicarse con otras personas y para uso de solo entretenimiento. Cabe destacar que un informe de "Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares" del INEI, añade también que los jóvenes y adolescente son los grupos que acceden con mayor frecuencia a los sitios web. Demostrando que el 78.1% y el 70.9% de la población juvenil de 19 a 24 años y de 12 a 18 años de edad, a los grupos respectivos, son los usuarios más

recurrentes de Internet. Entre los niños de 6 a 11 años acceden a Internet el 34.4%. En el grupo poblacional de 60 y más años de edad solo usa Internet el 11.8%.

El mismo estudio agrega que un importante grupo de cibernautas jóvenes se conectan a la red para "chatear". El 88.8% de la población entra a navegar para la obtención de información, el 87.2% lo llega a utilizar para lograr comunicarse (correo o chat), y el 79.0% utiliza el Internet para desarrollar actividades de mero entretenimiento como son los videojuego y lograr obtener películas o música.

Además, Molano (2007) nos expresa que no puede existir una identidad cultural sin la memoria, sin reconocer el pasado aunque sea a través de elementos simbólicos que suponen un referente y ayudan a construir el futuro. Además también nos comenta que tampoco es posible desarrollar una identidad, más bien comenzando desde el patrimonio cultural, que ha sido creado por los antepasados, independientemente de su valoración o reconocimiento. (p. 78).

Y entrando en el entorno local, tenemos una entrevista que tuvo Expósito con la doctora en administración de la educación, sobre la auto descripción étnica de la población rural lambayecana, en donde expuso que:

El pueblo no está enterado de que son mochicas, aunque tienen apellidos mochicas, rasgos mochicas y de que, algunas palabras que hablan, son muchik. Por ello, se habla de una falta de identidad cultural y en los colegios se puede apreciar más... si vemos del punto de vista de la población, el ser indígena es considerado casi como un insulto, de allí el llamado indio que era considerado inferior; si yo converso con algún poblador y le digo indígena se va lograr sentir

ofendido. (Peralta, 2018).

Actualmente la sociedad lambayecana ha perdido su sentido de pertenencia, no solo consideran que ser indígena es un insulto, sino también rechazan haber nacido con esos rasgos propios de la etnia cultural Mochica. En el colegio son muy comunes las terminologías como “cholo” o “serrano” con una tonalidad despectiva o en forma de bromas, sin darse cuenta que parte de nuestra herencia cultural son nuestros rasgos físicos.

Puga (2017) nos resalta sobre el tema la identidad lambayecana en las instituciones educativas en la edad moderna, que existe un fortalecimiento desde el punto de enseñanza aprendizaje, quizá por carencia de tiempo al investigar, economía familiar, el diseño curricular nacional no lo aboga y especialmente porque no se ha estipulado una guía que tome dirección dicho proceso.

Además, en su estudio sostiene que los datos obtenidos más impactantes fueron que los docentes sienten indiferencia frente a la identidad cultural lambayecana, en otras palabras, no les interesa transmitir el legado ancestral del cual provenimos por diferentes motivos, de los cuales se pueden deducir.

Se destaca bastante que el profesorado tiene una parte vital en el desarrollo cultural de sus alumnos, pero por diversos motivos prefieren ser indiferentes y no inculcar los valores culturales que harán valorar más nuestra identidad aborígen.

De acuerdo al Máster en Historia y Antropología de América, Expósito (2019)

nos explica en su artículo sobre “La identidad muchik en Lambayeque, Perú: continuidad cultural, etnogénesis y etnicidad” dentro de la revista internacional *Autoctonía*, que:

En Lambayeque no se puede hablar, en la actualidad, de un grupo étnico muchik. Igualmente, considero que, si las comunidades rurales de la costa lambayecana tuvieran conciencia de pertenencia al grupo étnico muchik y se organizaran, estarían en condiciones de solicitar el reconocimiento como pueblo indígena u originario, ya que descienden de poblaciones que vivían en Lambayeque en la época pre-colonial, conservan tradiciones culturales y tecnológicas ancestrales, poseen apellidos mochicas y utilizan palabras del idioma muchik. Pero, insisto en que estas circunstancias hoy en día no se están dando. (p. 124).

Y afirma que: “Llegan a ser remotamente pocas las personas que, empezando desde su infancia, hayan llegado a desarrollar una identidad muchik; agregando que, las políticas de Estado que llegan a promover el fortalecimiento identitario, es completamente mínimo”. (p. 119).

El Licenciado en Ciencias Histórico Sociales y Filosofía, Cabrejos (2017) en el Primer Congreso Internacional de Interculturalidad: Desde Adentro y Desde Afuera, llega a sostener con respecto a la actualidad de la intercultural de la región de Lambayeque que existe vergüenza por nuestra cultura popular, y es por ello que se intenta “modernizar”, utilizando elementos ajenos para estilizar o refinar al propio gusto o aceptación, pero esto no puede estar más alejado a lo que en realidad nosotros somos.

Además, indica como ejemplo de la realidad de la población lambayecana moderna que existe el caso de un gran número de jóvenes ciudadanos lambayecanos que logran sentirse con orgullo por la fama y cautivante belleza del ajuar funerario del Señor de Sipán, que han logrado tener un merecido renombre, el apoyo y la atención de distintos científicos y turistas que vienen de diferentes países, americanos, europeos y asiáticos; (...). Pero, lo negativo de esta realidad es que son estas mismas personas se avergüenzan y hacen uso burlesco de los apellidos propios, otros manifiestan sentirse rechazados o discriminados por sus rasgos faciales, otros intentan cambiar su modo de hablar tan característico y tradicional de los habitantes de nuestros pueblos tradicionales o hacen uso de la crítica por la utilización de las vestimentas tradicionales de uso cotidiano, y el conocido “choleo” que se usa de manera despectiva que se sigue manteniendo; hace de todo esto gran parte de una cultura oculta, marginada y rechazada que a la vez está siendo agresiva, excluyente y minimizadora a lo largo de nuestros días. (p. 58).

La sociedad lambayecana a pesar que tienen una gran admiración por los hallazgos arqueológicos que se encuentran en su territorio, tienen una autoestima bastante baja al sentirse avergonzados por el hecho de mantener los rasgos étnicos, el habla peculiar de la zona y las costumbres de sus antecesores, formándose como una sociedad marginal y excluyente, la cual no puede evolucionar por no aceptar su pasado.

Podemos sostener lo que nos dice Cabrejos (2017) que a media que se ha logrado reconocer nuestra realidad multicultural eventualmente, aún se debe programar actividades que logren comprender más allá de la coexistencia pasiva y lograr un modo de convivencia con evolución y sostenibilidad para mantener un conocimiento mutuo

con todo aquello que nos rodea. (p. 58).

Nos habla sobre la responsabilidad que tiene la educación sobre el compromiso de respeto que debe haber entre los diferentes grupos étnicos del país, ya que está dando a entender que si se utiliza correctamente, esta fomenta la coexistencia y convivencia evolutiva de los grupos culturales.

Entonces afirmamos que dentro de los grandes retos que tiene la educación peruana es la de conservar y preservar la diversidad cultural y tener presente el desarrollo de una identidad cultural que logre desarrollar la erradicación de la alienación que genera progresivamente a una cultura global. Por este motivo, el Diseño Curricular Nacional del MINEDU (2009) llegó a plantear la necesidad de conocer y aceptar su identidad cultural y social, ya que los adolescentes en la actualidad no se sienten identificados con la cultura ancestral de sus progenitores y tienden a preferir lo extranjero, por el tema de ser moderno o más estilizado en torno de la actualidad. Además, esto se relaciona con la conducta que llegan a expresar los adolescentes de acuerdo a sus espacios de desarrollo: casa, escuela, reuniones, fiestas, etc. La facilidad que se tiene de asimilar e imitar la moda musical, la vestimenta, formas de hablar, entre otras características, es ajena al sentido de pertenencia que tiene relación a su familia, localidad, organización laboral o institución o en relación con todo lo que es creación de cultura. (p. 177).

Se conoce que los adolescentes en la actualidad tienden a imitar todo lo que observan y escuchan, por el hecho que se ha vuelto muy sencillo imitar lo que hacen los demás, y añadiéndose que en los espacios donde los jóvenes se están desarrollando

logran ser bombardeados por una cultura global e inmensa que aqueja contra su propia identidad cultural.

1.2 Antecedentes de estudio.

1.2.1 El cómic y el mejoramiento de la competencia léxica del inglés.

Reina & Valderrama (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* para la obtención de sus títulos de Licenciatura en Educación en la Universidad Libre de Bogotá, Colombia, llegan a concluir que el cómic llegó a ser una herramienta didáctica de gran relevancia en el proceso de aprendizaje, ya que llegó a brindar diversas opciones innovadoras que lograron captar el interés de los estudiantes (...). En cuanto a la motivación, mejoró notoriamente ya que los estudiantes trabajaban de una manera distinta a la usual; por ende, el cómic terminó siendo un buen recurso para el incremento de las habilidades de escritura y lectura, con historias cargadas de aventura y humor que el estudiante puede desarrollar. No obstante, el uso de esta herramienta didáctica en esta oportunidad requiere de la guía del docente, el cual tendría una muy cuidadosa preparación del desarrollo sistemático de su clase, puesto que debe llevar al estudiante al conocimiento de los conceptos que se relacionan con la comprensión del cómic, siendo así, planear cómo el estudiante se apropia poco a poco tanto de los símbolos, íconos y su relación en discursos más complejos. (p.75).

1.2.2 La historieta peruana Ayar de Tawa Producciones.

La historieta 'Ayar, la Leyenda de los Inkas', ha sido desarrollada por la empresa arequipeña Tawa Producciones, la historia narra sobre los hermanos Ayar, liderados por Ayar Manco, son personajes que cuentan con poderes sobrenaturales para luchar contra seres malignos que atormentan y siembran el terror en los poblados del antiguo Perú.

De acuerdo al diario peruano El Comercio (2014) nos cuenta que: “Este cómic combina mitos y leyendas andinas para dar una explicación a la fundación del Imperio de los Incas.” Busca narrar las historias de nuestra cultura pre-hispánica, que tengan un valor nacional y lograr ser reconocidas como una cultura potencia así como la asiática, griega y la romana.

De acuerdo a la entrevista que llegó a realizarle AJ+ Español (Canal de Youtube) al autor de la historieta Ayar, sobre el tema de Ayar, un cómic basado en mitos y leyendas Incas, Barriga (2019) nos cuenta que: “Los niños se identifican rápido con los personajes”.

Todos sabemos que un niño siempre adopta la personalidad de algún personaje que más admiran, esto es por el hecho de la impresión que desean causar, por ello le dio tal gratificación al autor de la historieta, que un niño diga explícitamente la frase: “Tengo la sangre ancestral Inca”, porque la mente del niño dejaba de relacionarse con personajes de historietas extranjeras, sino que sentía orgullo de ser un personaje nacional.

Además nos deja como mensaje de su entrevista lo siguiente: “Nos dimos cuenta que la historieta (...) lograba fomentar la identificación nacional que en ese momento se estaba perdiendo”.

Se habla de una identidad nacional a perderse ya que cuando el público veía la historieta, no conocían quienes eran los personajes, los cuales son personajes

importantes de nuestros mitos más populares.

1.2.3 La campaña #MásPeruanoQue.

La campaña publicitaria realizada por PromPeru, con el nombre de #MásPeruanoQue, es una campaña que buscó promover el orgullo como también, la identidad nacional entre la población peruana. Por el cual, se realizó tres producciones audiovisuales con interesantes historias reales desde la perspectiva de los extranjeros, donde expresaban como los había marcado el Perú y su cultura. Adicionalmente, la campaña utilizó la línea gráfica del muralista Elliot Túpac, el cual es un gran representante moderno del movimiento cultural peruano.

De acuerdo a la investigación realizada por Sánchez (2017) en su tesis *El proceso de creación de “Más Peruano Que” y de sus piezas publicitarias: una campaña de Marca Perú basada en generar orgullo peruano* para la obtención de su título de Licenciada en Publicidad en la PUCP, nos explica que la Marca Perú hizo uso como recursos a personajes extranjeros para que nos muestren las cualidades y características positivas que tiene nuestro país y dándonos como lección que si personas de diferentes partes del mundo están orgullosos de la cultura peruana, cómo no estarlo nosotros mismos teniendo todo este potencial cultural a un alcance mínimo, ya que está en nuestra realidad.

Con esta campaña, nos demuestra por medio de hechos impactantes que los peruanos pueden sobresalir, que pueden afectar positivamente al mundo, que no hay que sentir vergüenza de nuestro país, es más nos alienta a que sigamos siendo exportadores de los nuestro y seguir influenciando a toda persona con la que nos

relacionamos.

1.2.4 La identidad nacional y la valoración de la cultura gastronómica en Lima, Perú.

Espinoza & Calderón (2009) en su artículo científico *Relaciones entre la identidad nacional y la valoración de la cultura culinaria peruana en una muestra de jóvenes de clase media de Lima* en la PUCP y publicado posteriormente en Scielo, realizaron un estudio sobre la relación que tiene la identidad nacional y la valoración de la cultura gastronómica peruana, donde se tomó como muestra a diferentes jóvenes de clase social media de la ciudad de Lima. La investigación comienza a realizar su análisis, desde el punto de vista de la Teoría de la Identidad Social, las relaciones que existen entre la identidad nacional, el autoconcepto colectivo y la autoestima colectiva peruana, con la valoración de la cultura gastronómica de este país. Los resultados obtenidos, sugirieron que si se tiene en cuenta una mejor valoración de la cultura gastronómica, esta puede apoyar de manera óptima a una mayor intención de identificarse con el Perú, además de dar un autoconcepto peruano más favorable y a una mayor aceptación nacional.

1.2.5 Sección de cultura regional para fomentar la identidad cultural.

La Bachiller Quesquén (2018) en su tesis *Propuesta de una sección de cultura regional en el diario La Industria de Chiclayo a fin de difundir la identidad lambayecana* para la obtención de su título de Licenciada en Comunicaciones en la USAT, logró realizar una investigación que tuvo como finalidad proponer una sección de cultura de la región en el diario periodístico de La Industria de Chiclayo, a fin de lograr la difusión de la identidad lambayecana mediante la línea del periodismo. Se

tomo en cuenta la evaluación de la realidad que consistía de forma principal el observar, analizar los documentos de estudio, el uso de entrevistas de forma detallada a periodistas seleccionados y otros especialistas en el tema y la aplicación de una encuesta al público lector del diario. A fin de cuentas se dio a demostrar que la propuesta dada era innovadora ya que ningún otro medio de prensa escrita de la región poseía una agenda enfocada en la cultura regional.

1.2.6 Programa de Turismo Escolar orientada a fortalecer la identidad cultural lambayecana.

La Magíster Puga (2017) en su tesis *Programa de turismo escolar para fortalecer la identidad cultural lambayecana en el nivel inicial en la provincia de Ferreñafe – región Lambayeque* para la obtención de su título de Doctora en Educación en la Universidad César Vallejo, donde nos explica que el diseño curricular nacional no aboga a la educación cultural porque no existe una guía de observación que dirija el proceso de forjar la identidad cultural; por ese motivo es que se plantea como objetivo o reto que se logre validar lo que es el Programa de Turismo Escolar ya que está enfocada a desarrollar el fortalecimiento de la identidad cultural lambayecana en el Nivel Inicial en la Provincia de Ferreñafe – Región Lambayeque.

1.2.7 El Quiosco Lector

De acuerdo al artículo de RPP (2019) nos cuenta que los estudiantes de la institución educativa de nivel primario San Carlos del distrito de Monsefú, se animaron por la lectura de historietas, tras ser una iniciativa de una profesora para que se motiven y entren al mundo de la lectura por parte de los escolares. Analizando el impacto logrado que tuvo, ha sido de manera positiva porque a logrado ser bien recibida, ya que

no solo es animo de lectura por el nivel primario sino también secundario, por lo cual los alumnos de todas las edades forman largas colas para tomar una historieta y entretenerse.

De acuerdo al director de esta institución educativa, David Ayasta, el objetivo que tiene en mente el colegio es que los jóvenes se interesen en la lectura, comenzando por historietas hasta intentar llegar a obras literarias extensas de diferentes autores famosos peruanos y extranjeros.

1.2.8 La Historia con Humor

De acuerdo a una entrevista ofrecida por el diario Uno (2016) al historiador e historietista Carlos Rojas Ferias, nos cuenta que la mejor manera de contar la historia de lo nuestro es por medio del humor de una historieta, afirmando que es la manera más fácil que los escolares aprendan de forma más amena y gustosa, añadiéndose que a la par puede contribuir al reforzamiento de la identidad cultural si se da el aplicarlo, además, el trabajo de este historiador es respaldado por la profesora de Historia de la PUCP, justificando que es una elogiada forma de comunicar la historia, ya que esta a veces puede ser tediosa para algunas personas.

1.2.9 El uso del webcómic para evangelizar a jóvenes peruanos en las redes sociales

La Bachiller Corrales (2020) en su tesis *El webcómic como medio para la evangelización de jóvenes peruanos en las redes sociales: "OH MY JESUS!"* para la obtención de su título de Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico en la PUCP, presentó una propuesta del uso del webcómic como medio para difundir la fe, el

cual terminó siendo una idea acertada y adecuada para empezar a motivar a los jóvenes a creer en Dios y en la Iglesia. Ya que como afirma, se trata de la realización de una manifestación de arte más allegada a la era moderna que al día de hoy está siendo mucho más popular en el mundo digital en el cual interactúan en mayor medida los adolescentes y jóvenes.

A la vez, llega afirmar que la fomentación del webcómic para lograr difundir el mensaje cristiano es muy innovador y factible, porque los resultados obtenidos por la difusión de las piezas que se han realizado ha sido positiva. Dando como conclusión que esta herramienta puede ser considerada como una nueva forma de lograr expresar cierto tema en específico, que en esta ocasión era el arte religioso.

1.3 Dimensiones sobre la identidad cultural y la historieta.

1.3.1 Identidad cultural.

Al Perú se lo considera de muchas maneras, como un país americano, hispanoamericano, andino-americano, pero a la vez cristiano, occidental, hispánico, mestizo, etc. Según Holguín (1999) sostiene que cuando hablamos de Perú, a veces se habla del país de todas las sangres, por motivos de migraciones, comenzando con la Conquista española al imperio incaico, luego vienen los temas de la crisis europea en donde llegaron franceses e italianos, y por último los asiáticos; pero si nos enfocamos en hablar sobre el Perú como identidad, hablamos de sus raíces, de la historia aborígen del país, hablamos de las personas indígenas. A pesar de haberse mezclado la cultura peruana con las extranjeras, esta no ha perdido por completo sus tradiciones, ya que los habitantes de la sierra continuaban con sus costumbres ancestrales, modificadas pero sin perder su esencia; en otras palabras nuestra historia pre-hispánica sigue vigente. (p. 151).

De acuerdo a Balbuena, Degregori, & Cornejo-Polar (2014) sostienen que el desarrollo humano tiene como a sus principales pilares a la cultura y su diversidad, a la identidad, al modo de vida de cada uno, al trabajo y a la forma de hacerlo, a la forma de relacionarnos, a la forma de amar, soñar y crear, y esto es algo que se ha establecido como un fundamento primordial en todo el mundo para el crecimiento del ser humano. (p. 6).

La formación humana de una persona dentro de una sociedad está basada en la historia, no pueden ir desligados, ya que este es quien conceptualiza la forma de vivir, relacionarse y expresarse; con esto se debe tener en claro que si una persona no

reconoce de donde es, por ignorancia o rechazo, está condenado a sufrir un vacío en su sentimiento de pertenencia, por ende no lograría llegar a una escala de autosuficiencia en la vida.

Por ello, Martínez (2015) nos refuerza que cada persona tiene su propia historia, en donde puede resaltar sus diferentes características, experiencias, costumbres, ritmos y por ello se puede afirmar que, la diversidad es parte del ser humano desde sus inicios hasta su final. (p. 17).

a. Cultura Muchik.

De acuerdo a la redacción de PERÚ.INFO (2018) nos relata que la ancestral cultura Muchik, Mochica o Lambayeque, es una cultura ancestral que se originó aproximadamente entre los años 100 y 800 d.C. en la zona norte del Perú, ubicado entre los valles de Lambayeque y Huarmey. El cual tuvo como principal centro cultural y administrativo, el valle de Moche y Virú muy cercano a la ciudad de Trujillo.

Además nos cuenta un poco más, por ejemplo que los moches, fueron parte de una de las culturas con mayor renombre del norte peruano, además que eran arquitectos con mucha destreza y habilidad, ya que llevaron a cabo complejos religiosos-administrativos de características majestuosas, las cuales tenían como principales diseños, grandes murales en relieve, donde lograron plasmar a sus dioses, mitos, leyendas y toda su cosmovisión cultural. Donde los más sobresalientes de estos complejos son las bien conocidas Huacas del Sol y de la Luna, en el valle Moche.

1.3.2 La Historieta.

De acuerdo al significado de la historieta o también conocido como “cómic”, tenemos el concepto que nos brinda la Real Academia Española (RAE), quien estipula la definición del cómic como una herramienta de comunicación que tiene un fin similar a la lectura, ya que es una serie de imágenes que tienen un fin, nudo y desenlace.

Esto lleva a entender que la historieta es una herramienta de comunicación que tiene como fin similar a la lectura, ya que es una serie de imágenes que tienen un propósito, trama y final.

a. Recursos gráficos de la historieta.

De acuerdo a Flores (2021) nos comenta sobre los recursos gráficos de una historieta:

- **Viñetas o cuadros**

También llamado encuadre, es el recurso gráfico principal de una historieta y hace referencia al espacio que se usa para representar la parte de la historia que se está contando; es decir, cada viñeta contiene una escena y unidas cuentan una historia.

Mayormente, cuentan con una forma rectangular, pero se puede deformar este recurso gráfico para darle impacto a lo que se desea enfatizar.

Además, se ubican siempre de forma secuencial, ya que, dictan el orden de los hechos de la historia.

- **Dibujo o ilustraciones**

Representan el ambiente o espacio donde está desarrollándose las escenas de la historieta. Aquí también podemos encontrar a los personajes. Todas estas representaciones, van dentro de las viñetas, siguiendo un formato similar y un patrón a lo largo de toda la historieta.

Cabe mencionar que, pueden ser desde sencillos y caricaturescos hasta dibujos de enorme realismo. Por lo general, va definido por el género de la historieta y por los gustos propios del autor.

- **Globos de texto**

Conocidos también como bocadillos son los recursos gráficos más característicos de este modelo literario.

Se hace uso de este elemento para expresar lo que el personaje está diciendo. También es donde se expresa el diálogo interno o los pensamientos del personaje.

Por lo general, está diseñado en forma ovalada o de nube y la colilla indica qué personaje en la viñeta de la historieta es el emisor del comentario. Además, los globos de texto pueden alterar su forma de acuerdo a lo que el personaje quiera manifestar, ya sea, un grito, un susurro o una voz temblorosa.

- **Texto**

Como su nombre lo indica, es la parte escrita de la historieta. Puede variar en tamaño, dando así distintos efectos en la lectura. Por ejemplo, si el texto es muy grande, puede significar una intensa entonación en la voz del narrador o personajes, mientras

que si es muy pequeña, representa una baja intensidad en la voz.

Por otro lado, la tipografía del texto también comunica. Muchas veces se utilizan tipos de letra similares a la escritura a mano para dar un sentido de cercanía y humanidad a los personajes.

- **Onomatopeyas**

Son los sonidos convencionales que, de una u otra manera, expresan golpes, acciones o movimientos que los personajes ejecutan. Además, cabe mencionar que estos varían según la lengua de cada país.

Pueden estar fuera o dentro de un globo de texto. Los ejemplos más recurrentes llegarían a ser: ¡BLAM!, ¡BANG!, ¡SPLASH!, ¡KABOOM!, entre otros.

- **Cartela**

También conocido como cartucho. Mayormente, se ubica en la parte superior de la página y siempre dentro de un recuadro, mediante un mensaje escrito sitúa la escena y otorga un apoyo al desarrollo de la historia.

Gracias a ellas, el autor puede dar una breve explicación de los sucesos anteriores o brindar información que el lector desconoce.

- **Metáforas visuales**

Logran expresar ideas por medio de imágenes de carácter simbólico, relacionados con el funcionamiento emocional y psicológico de los personajes. Sirven específicamente para mejorar sentimientos, sensaciones o los estados de ánimo de los personajes.

- **Figuras cinéticas**

Se utilizan para lograr representar el movimiento, ya sea de los objetos y de los personajes.

- **Código gestual**

Hace referencia a todas las emociones que se expresan por medio de gestos característicos que de cierta manera transmiten diferentes situaciones al lector.

- **Planos**

Nos ayudan a que el lector vea mejor las expresiones de los personajes, el entorno donde se mueven o las acciones que realizan.

A continuación presentamos los más importantes:

- Gran plano general: encuadra el contexto donde ocurre la acción.
- Plano general: encuadra a los personajes de cabeza a pies.
- Plano americano: enfoca a los personajes a la altura de la figura humana.
- Primer plano: muestra al personaje desde los hombros hasta la cabeza.
- Plano medio: muestra la figura desde la cintura del personaje.
- Plano detalle: encuadra una sola parte o detalle que pudo haberse pasado por alto.
- Plano cenital: la imagen se enfoca desde arriba en un ángulo de 90° grados perpendicular al suelo y permite

observar los detalles del cuadro.

- Plano picado: representa la escena con una orientación inclinada hacia abajo y le aporta a los personajes una apariencia débil e inocente.
- Plano contrapicado: retrata bajo la perspectiva de los personajes. Este recurso se utiliza para dar una sensación de poder.
- Plano nadir: el encuadre está debajo del sujeto en un ángulo perpendicular. Esto aporta dramatismo y estética a la escena de la historieta.
- Plano dorsal: nos da a conocer la perspectiva del personaje que protagoniza la escena, dado que muestra la imagen desde atrás de su espalda.
- Plano lateral: retrata el perfil del personaje de la historieta y se utiliza para plasmar detalles que se perderían desde una perspectiva frontal.

b. La historieta como lenguaje.

En este caso, Sánchez (2009) nos cuenta que el trabajo con piezas visuales en el aula del colegio se lograría establecer una comunicación real, no oral, pero si interpretativa, con los estudiantes, ya que la imagen tiene esa cualidad de atraer y motivar a las personas, cuanto más a los niños. Que por si fuera poco, logra mejorar las destrezas orales y, fomentan la creatividad y la imaginación de los estudiantes.

El uso de imágenes en los niños siempre presentará un impacto en ellos, ya sean por los colores, el gráfico, los titulares o algún personaje que puedan relacionar a su vida cotidiana. Esto promueve interés, por ello los cuentos infantiles cuentan con imágenes para estimular la imaginación de los pequeños y así no hacerles sentir pesada o aburrida la redacción, además que es una buena forma de que los niños empiecen a desarrollar su capacidad visual y manejo de interpretación de ideas.

De acuerdo a Jimenez (2016) propone que el objetivo (de la historieta) logra hacer referencia a la capacidad de captar la atención de la persona que está leyendo durante todo el tiempo que transcurre el relato y tiene la capacidad de provocar una interpretación óptima y placentera, logrando así que el lector se envuelva y entre en el desarrollo del lugar ficticio de la historia.

Las historietas necesitan tener un fin el cual pueda desarrollarse y evolucionar para que no logre caer en la monotonía ni en el cliché, ya que estos aspectos logran causar desinterés en el lector, por ello, si se logra tener un motivo auténtico entonces es el camino que se debe seguir, además que si logra realizar de manera óptima, el lector tomará la decisión de ingresar y quedarse en el ambiente ficticio creado por la historieta.

1.3.3 La Percepción.

a. La percepción visual.

Se le llega a conocer como percepción a todo aquel fenómeno externo

que el cerebro registra e interpreta, logrando así una reacción instantánea que se dirige directamente a nuestro pensamiento. Cada acción que ocurra de forma externa al ser vivo, producirá una reacción conocida como estímulo, que está basada en la experiencia obtenida de la mente que interrelaciona todos los sentidos. (Villafaña, 2007, p. 23).

b. Teoría de la Gestalt.

La Gestalt se acuña a ideas de “estructura, forma y configuración” y propone como sustento que la percepción es la acción de agrupar y realizar una organización de manera mental, única e individual, dispuesta a actuar por reacciones, siendo así una organización de elementos que tienen su propio significado. Por lo tanto, percibir es la acción de integrar y generar una síntesis. (Villafaña, 2007, p.25).

c. Leyes de percepción.

De acuerdo a Villafaña (2007) las leyes de percepción son las siguientes:

- **Proximidad.** Se da cuando la percepción que poseemos agrupa a los elementos en conjuntos de acuerdo a la cercanía entre éstos y se refuerza cuando existe similitud entre ellos. (p. 25).
- **Semejanza.** Cualidad de nuestra percepción al asociar elementos similares y con mayor relevancia si poseen cualidades comunes. (p. 26).
- **Dirección.** Se rige según la posición de elementos por razones sensorio motrices, como objetos en dirección horizontal y vertical.

Sólo la circunferencia y otras formas semejantes a ella carecen de dirección en sí mismas. (p. 26).

- **Inclusión.** Elementos contenidos unos en otros, organizados visualmente en grupos con cierta repetición y no de la misma forma. (p. 26).
- **Continuidad.** Disposición continua para una lectura perceptiva clara del conjunto de elementos. (p. 26).
- **Cerramiento.** Consiste en ver el todo de la estructura principal cuando solo presentan partes entrecerradas o a punto de cerrarse. (p. 27).
- **Pregnancia.** Llamado así a la percepción de los elementos con mayor rapidez, agilidad y facilidad desde su análisis como estructura. (p. 27).

d. Dinámica de la percepción.

De acuerdo a Villafaña (2007) las dinámicas de la percepción son las siguientes:

- **El cambio.** Es el valor visual de un elemento en relación con otros que lo llegan a rodear. (p. 27).
- **La constancia.** Por el llegamos a identificar los objetos, se pueden dividir en los siguientes puntos básicos: constancia de posición de los objetos, constancia del objeto, constancia del tamaño, y constancia del color. (p. 28).
- **La fluctuación.** Llega a haber situaciones en que nuestra percepción se ve trastornada por elementos que pueden

entremezclarse, siendo éste un fenómeno de la estructura de nuestra vista y es motivo de que la figura y el fondo son igual importancia, de manera que el fondo se hace figura y la figura se hace fondo. (p. 28).

1.3.4 Teoría del color.

a. Psicología del color.

“El color es intangible y no puede ser descrito, posee su propia existencia afectiva, que transmite energías físicas incalculables dando así su imposibilidad de ser medidas. El ser humano reacciona de diversas maneras ante los colores dependiendo de la edad, sexo, profesión, cultura y nivel de vida social e intelectual.” (Villafaña, 2007, p. 41).

1.3.5 La educación nacional.

a. Historieta de la ECE.

El Ministerio de Educación o MINEDU (2015) desarrolló una propuesta gráfica para incentivar a más de medio millón de estudiantes peruanos de 2do año de secundaria a realizar la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), el cual su finalidad era el de conocer en que temáticas los alumnos están con un rendimiento bajo y así lograr apoyarlos de la mejor manera.

b. Aprendizaje a distancia.

De acuerdo al Curso Virtual – Rol del docente en la enseñanza estipulado por MINEDU (2020) nos indica sobre las herramientas y

recursos de enseñanza que puede hacer uso el maestro, donde está incluido la historieta como uno de estos métodos para la pedagogía. Destacando las habilidades que se pueden desarrollar con este medio, como es el caso del enriquecimiento del vocabulario, desarrollo interpretativo, fomentación de una postura crítica con alguna ideología presente en el relato, la comprensión de entender el entorno, destaca también el apoyo en la ortografía y síntesis de palabras, la transmisión y educación en valores para el desarrollo humano y fomentar su creatividad en el diario vivir. (pp. 11-12).

1.3.6 Medios de difusión

Los medios digitales han logrado permitir varios cambios en diferentes aspectos de nuestro diario vivir. En la ocasión de los cómics, su forma de leerse ha llegado a evolucionar hacia nuevos formatos, nuevas plataformas e inclusive ofrecer nuevas experiencias.

Nació el internet siendo un experimento para que las computadoras lograsen comunicarse entre ellas; sin embargo, sus creadores no llegaron a pensar en la repercusión de su invención en todo el mundo. Bartual (2014) afirma que el número de hosts entre los años 1987 y 2000 pasó de 10 000 a más de 75 millones. Por ello, el desarrollo de internet ha producido grandes cambios en el mundo y también en el ámbito artístico y de los cómics, pues ha permitido nuevas formas para poder leerlos.

Asimismo, fue gracias a estos avances tecnológicos que permitieron la creación de diversos dispositivos como las computadoras y el escáner,

muchos autores creadores de cómics lograron empezar a desarrollar webcómics desde sus casas. A través de un tipo diferente de experimentación, los creadores tienen acceso a un lienzo distinto del papel, al igual que otros medios para compartir sus obras.

Bravo (2015) nos comenta que hablar de la narrativa transmedia se puede decir que está muy relacionada a los webcómics, ya que, la difusión se realiza por diferentes plataformas, como lo son las redes sociales y páginas web, que son necesarias para que la obra gráfica pueda llegar a más usuarios.

Siendo así, el lector, como el usuario que consume de estas gráficas visuales, se ha llegado a convertir en un factor principal al que se le debe tratar con bastante atención y cuidado.

Al compararse con los lectores antiguos de cómics, el nuevo lector llega a mantener una relación directa con la plataforma en el que se puede leer el webcómic. Si bien en el pasado los lectores únicamente leían un libro de cómics, pasivos y pacientes, los lectores del día de hoy son influyentes en el contenido del webcómic e incentivan a que se realicen episodios nuevos.

1.4 Formulación del Problema.

¿De qué manera la historieta logra fortalecer la identidad cultural en los adolescentes de una institución educativa de Chiclayo?

1.5 Justificación e importancia del estudio.

La presente investigación desarrolló un recurso gráfico que aportó como complemento a la metodología de enseñanza del docente a cargo del curso de Historia del Perú, con el propósito de aportar a los estudiantes de nivel secundario un nuevo recurso que logró ser más entretenido y efectivo en clase, llegando a optimizar su rendimiento en la asignatura y despertar su interés por la cultura mochica como una manifestación cultural propia de cada uno. Además de ello, fue aceptada para seguir siendo parte de la metodología de enseñanza para próximas generaciones en la institución educativa, puesto que despertó el deseo de los estudiantes por seguir indagando sobre las culturas ancestrales de nuestro país, aprendiendo más de lo que es propio de sus raíces.

Cabe mencionar que, la propuesta gráfica llegó a basarse en diversas teorías por diferentes estudios e investigadores como Mora & Carranza (2011) en la teoría de El cómic como herramienta pedagógica, quienes nos comentan que el cómic si bien puede tratarse de una sucesión de imágenes que emplean lenguaje iconográfico, logra permitir que el lector desarrolle su capacidad tanto de análisis como de síntesis, pues motiva en él la iniciativa por diferenciar las ideas principales de las secundarias.

También, Linares, García, & Martínez (2016) en su artículo científico de Empleo de historietas para reforzar el aprendizaje del nivel superior en UPIBI-IPN, donde nos comentan que el uso de la historieta como recurso didáctico dentro de la educación superior logra reforzar el conocimiento de manera más placentera, fomentando a desarrollar vínculos de comunicación entre los alumnos y el profesor. Además, permite

que los docentes logren explorar nuevos recursos pedagógicos para llegar a sus estudiantes, ya que es una forma de lectura amena que invita a interesarse en los temas escolares a través del mundo de la imaginación y fantasía.

Resaltando también otras teorías como la estructura del cómic, la percepción visual y el color, lograron ocupar un papel determinante en la planeación y producción de la historieta sobre la cultura mochica.

1.6 Hipótesis.

El uso de la historieta logró fortalecer el conocimiento sobre la identidad cultural de los adolescentes de una institución educativa de Chiclayo, reforzando el desarrollo humano y el sentimiento de pertenencia de los escolares, demostrando el valor de identidad con respecto a sus raíces aborígenes y la riqueza histórica cultural de sus antepasados por medio de las conductas o posturas que tomaron al desear una nueva propuesta gráfica para sus estudios.

1.7 Objetivos.

1.7.1 Objetivo General

Determinar si la historieta logra fortalecer la identidad cultural en los adolescentes de una institución educativa de nivel secundario de Chiclayo.

1.7.2 Objetivos específicos

OE1: Identifica el nivel de conocimiento relacionado con la historia de la cultura Mochica en los adolescentes de una institución educativa de nivel secundario de Chiclayo.

OE2: Diseñar una propuesta de historieta sobre aspectos históricos de la cultura Mochica para los adolescentes de una institución educativa de nivel secundario de Chiclayo.

OE3: Analizar en qué medida el uso de la historieta logra fortalecer la identidad cultural por medio del conocimiento de aspectos históricos de la cultura Mochica en una institución educativa de nivel secundario de Chiclayo.

II. MATERIAL Y MÉTODOS

2.1 Tipo y Diseño de Investigación.

Tipo de Investigación:

De acuerdo a Murillo (citado por la Magíster en Orientación de la Universidad de Costa Rica, Vargas, 2009), nos indica que por la tipología del proyecto que se realizó, es una investigación de tipo Aplicada, ya que esta tiene como una de sus cualidades desarrollar la utilización de los conocimientos que se adquieren en el proceso del estudio, es más, una vez que se logran adquirir nuevas enseñanzas, estas se plasmarán en el proceso de la práctica basada en la investigación. (p.159).

Con esta investigación se busca adquirir nuevos conocimientos, obtenidos por los datos sustraídos de trabajos previos similares a los cuales son tomados como referencia de la investigación, para así lograr desarrollar la capacidad de formar nuevas propuestas que podrían ser útiles y lograr aplicarlos en el objeto de estudio donde se esperará que los objetivos del estudio logren ser cumplidos de manera eficaz.

Enfoque de la Investigación:

La investigación realizada es de enfoque Cuantitativo, de acuerdo a Sampieri (2006) nos comenta que:

El fundamento de este enfoque se basa especialmente en estudiar detalladamente una realidad de manera objetiva a partir de estándares numéricos y análisis estadísticos para así establecer determinadas predicciones o patrones de

comportamiento del fenómeno o problema planteado en el estudio. (pp. 3-26).

Con la siguiente afirmación, tomamos en cuenta que se desarrolló la presente investigación con la finalidad de explicar y/o predecir de forma matemática la problemática establecida como objeto de estudio, confiando en la medición numérica ya que nos revela datos más exactos y precisos, sin temor a que puedan ser alterados por opiniones subjetivas de la muestra.

Diseño de Investigación:

Por las características que posee la presente investigación, esta se encuentra dentro del Nivel de Investigación Pre-experimental. De acuerdo a Sampieri (2014) nos indica que “este tipo de investigación consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cual es el nivel del grupo en estas variables”. (p. 7).

El diseño de investigación utilizado es el siguiente:

GE: O1 → X → O2

Leyenda:

GE: Grupo experimental

O1: Observación 1 (Pre Test)

O2: Observación 2 (Post Test)

X: Experimento

2.2 Población, Muestra y Muestreo

La población que se consideró para la presente investigación, está representada por los alumnos del 1ero y 2do año de la institución educativa de nivel secundario, San Juan School del año 2020, los cuales son un total de 44 alumnos, entre hombres y mujeres, aplicándose un diseño de muestreo estratificado con fijación simple. Ya que, Sampieri (2014) nos comenta que este tipo de muestreos el interés del investigador es comparar sus resultados entre segmentos, grupos o nichos de la población, porque así lo señala el planteamiento del problema. (pp. 180 - 181).

Tabla 1

Registro de alumnos de 1er y 2do año de Secundaria 2020 - I.E. San Juan School

AÑO / SEXO	Masculino	Femenino	Total
1° Año	10	13	23
2° Año	11	10	21
Total	21	23	44

2.3 Variables, Operacionalización.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Técnica e instrumento de recolección de datos
Variable Independiente La historieta: Es la combinación de textos con elementos gráficos y tienen como objetivo comunicar una idea o una historia.	Percepción visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio • Figura y forma • Color • Dibujo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿A los adolescentes de tu edad les gustan las imágenes en vez de lecturas extensas? 2. ¿Te interesaría estudiar a través de gráficas artísticas? 3. ¿Te motivarían a leer por medio de la historieta? 4. ¿Sientes algún interés por las historietas? 	Cuestionario: Escala de Likert
	Elementos de la historieta.	<ul style="list-style-type: none"> • Composición de viñetas • Estilo de ilustración • Diseño de personajes • Narrativa • Mensaje • Guion literario 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Te has sentido identificado o has sentido empatía por un personaje de ficción? 2. ¿Aprenderías mejor sobre una historia a través de una historieta? 3. ¿Aprenderías mejor sobre un curso a través de una historia gráfica? 4. ¿Las historietas ayudarían a desarrollar tu imaginación? 5. ¿Las historietas referentes a una materia te ayudarían a estudiar más rápido? 6. ¿Aprenderías valores a través de una historieta? 	
	Medios de difusión.	<ul style="list-style-type: none"> • Impresa • Digital 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Tienes preferencia de leer en medios digitales? 2. Si has leído una historia gráfica en internet, ¿ya no te interesaría poseerla en físico? 	

Variable Dependiente La identidad cultural: Conjunto de valores, costumbres, prácticas, códigos, formas de vida, etc. que forman una identidad nacional al país.	Aspecto histórico de la Cultura Mochica.	<ul style="list-style-type: none"> • Inicios • Evolución • Descubrimientos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Entre que siglos estuvo presente la cultura Mochica? 2. ¿La economía mochica se basaba en..? 3. ¿En qué museo(s) de Lambayeque se encuentran los hallazgos arqueológicos del Señor de Sipán? 4. ¿Quién fue la Dama de Cao? 5. ¿Quién es el arqueólogo que descubrió la tumba del Señor de Sipán? 	Test
	Folklore de la Cultura Mochica.	<ul style="list-style-type: none"> • Mitos y leyendas • Cosmovisión 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál no es un mito/leyenda de la cultura Lambayeque? 2. ¿Quién es Naylamp? 3. ¿Quién era la deidad principal de los mochicas? 	
	Manifestaciones artísticas de la Cultura Mochica.	<ul style="list-style-type: none"> • Arquitectura • Cerámica 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuáles son los colores predominantes dentro de la cultura Mochica? 2. Los mochicas, en cuanto a cerámica, se destacaron en... 3. La Huaca del Sol y la Luna fue un monumento arquitectónico considerado... 4. ¿Qué legado han dejado los mochicas que sigue hasta nuestra actualidad? 	

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

Las técnicas e instrumentos para la recolección de datos que se utilizaron para obtener la información son las siguientes: El Test (Pre – Test y Post Test) para evaluar el conocimiento y la Escala de Likert para evaluar el nivel de influencia tiene la historieta en los alumnos.

2.4.1 Encuesta: Escala de Likert

Este instrumento permitió recopilar los datos necesarios para identificar el nivel de influencia que posee la historieta sobre los alumnos, según la percepción de la realidad del grupo experimental.

Donde se llegó a determinar el nivel de aceptación de los estudiantes con respecto a la historieta de acuerdo a los puntajes obtenidos e identificándolos en los rangos establecidos de la siguiente tabla:

Tabla 2

Niveles de Influencia de la historieta

NIVELES DE INFLUENCIA	Rangos
Nivel Alto	52– 60
Nivel Medio - Alto	42– 51
Nivel Medio	32 – 41
Nivel Medio - Bajo	22 - 31
Nivel Bajo	12 – 21

2.4.2 Test

Este instrumento permitió recopilar la información sobre el conocimiento cultural primario y posterior que poseían los alumnos del primer y segundo año de Secundaria de la I.E. San Juan School de la ciudad Chiclayo, con el fin de ser evaluados el nivel de conocimiento de los alumnos sobre la historia de la cultura Mochica a través de las preguntas correspondientes.

Donde se llegó a determinar el nivel de conocimiento de los estudiantes que resolvieron los Test (Pre test y Post Test) de acuerdo a los puntajes obtenidos e identificándolos en los rangos establecidos de la siguiente tabla:

Tabla 3*Niveles de conocimiento*

NIVELES DE CONOCIMIENTO	Rangos
Nivel Alto	17 – 20
Nivel Medio - Alto	13 – 16
Nivel Medio	09 – 12
Nivel Medio - Bajo	05 – 08
Nivel Bajo	00 – 04

2.4.3 Confiabilidad de los instrumentos

Fue utilizado el Alfa de Cronbach, ya que, como plantea Quero (2010) que con el desarrollo de este método se ha logrado establecer la confiabilidad de un instrumento de cualquier escala de opciones múltiples.

Se tomó en cuenta el presente tipo de confiabilidad por el hecho que esta posee la opción de evaluar de 2 a más opciones, porque de acuerdo a los instrumentos que se llegarán a utilizar serán de opciones múltiples, como es el caso de la Escala de Likert, el cuestionario y el test de conocimientos.

Donde se aplicará la siguiente formula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left(\frac{\sum_{i=1}^K \sigma_{Y_i}^2}{\sigma_X^2} \right)$$

Donde:

K = Número de ítems en la escala.

$\sigma^2 Y_i$ = Varianza del ítem i.

$\sigma^2 X$ = Varianza de las puntuaciones observadas de los individuos.

2.4.4 Validación de los instrumentos

Fue utilizado el juicio de expertos, ya que como propone Escobar y Martínez (citados por Robles & del Carmen, 2015), explican que es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación ya que depende de una opinión argumentada de personas con conocimientos del tema.

Al ser utilizado este tipo de validación, fue tomado como apoyo la información, evidencia, juicios y valoraciones de personas calificadas que lograrían proporcionar innumerables ventajas para evaluar y ajustar el instrumento de medición. Por ello, para la evaluación de los expertos a los instrumentos que se les estará presentando se utilizará el instrumento de la Escala de Likert, para conocer que tan bien desarrollado están los instrumentos que se aplicarán en la muestra correspondiente a nuestra investigación.

2.5 Procedimiento de análisis de datos.

Se realizará el procedimiento de análisis de datos correspondiente para cada uno de los instrumentos aplicados.

Para analizarlos se están tomando en cuenta los siguientes pasos:

- Ordenamiento y codificación. Se organizan los instrumentos a trabajar de acuerdo al objeto de estudio y se les otorga un número a cada uno.
- Aplicación de los instrumentos en la muestra.
- Tabulación. Después que se haya logrado aplicar los instrumentos y obtener los resultados, se procederá a realizar la tabulación. Cabe destacar que se realizará este procedimiento de manera individual por cada instrumento, donde se utilizará el software de Microsoft Excel 2010.

- Elaboración de cuadros o tablas por cada instrumento utilizado. Utilización de cuadros de porcentaje o frecuencia.
- Comprobación de hipótesis de acuerdo a los cuadros o tablas.
- Gráficos: Los que mejor se adecuen a demostrar gráficamente los datos estadísticos. Ejm: barras, pastel, etc.

2.6 Criterios éticos.

Esta investigación cuenta con un proceso de información y redacción de mi autoría, donde no ha sido tomado ningún trabajo de otro investigador para beneficio propio. No tiene no tiene ningún fin de lucro, así como tampoco se usó la manipulación de datos en preferencia del investigador para posibles resultados de la efectividad de la propuesta gráfica; la información es verídica y transparente. Se respetó los criterios éticos del consentimiento informado en la investigación, los resultados de esta investigación no generarán prejuicios, ni daños institucionales, personales o profesionales con la información que se obtendrá de la recopilación de datos del estudio. Además todos los derechos de autor serán respetados, por los tanto se realizarán las citas y referencias correspondientes.

2.7 Criterios de Rigor Científico

Los instrumentos de recolección de datos que se aplicaron en el estudio son: Cuestionario y Lista de cotejo, los cuales serán apoyados por la confiabilidad del Alfa de Cronbach y la validez del juicio de expertos. Además se utilizarán técnicas de procesamiento estadístico, apoyadas por las herramientas de Google (formularios online) y el software de Microsoft Excel 2010, conforme a esto, se respetará la veracidad y transparencia de los datos extraídos de los instrumentos de investigación.

III. RESULTADOS

3.1 Presentación de Resultados

3.1.1 Validez y confiabilidad de los instrumentos

Dado la validez del instrumento, la escala de Likert para medir la influencia de la historieta en los jóvenes de 1er y 2do año de una institución educativa del nivel secundario, cuenta con un nivel de confiabilidad alto, de 0.75, que se obtuvo gracias a la aplicación de la fórmula del Coeficiente de Cronbach.

Tabla 4

Aplicación del Alpha de Cronbach

Coeficiente Alpha de Cronbach	
K	12
Sum. Var	9.99365751
VT	32.1754757
Sección 1	1.09090909
Sección 2	0.68940141
Alfa de Cronbach	0.75207426

Tabla 5

Escala y niveles de confiabilidad

Escala	Niveles
Menos de 0,20	Confiabilidad Ligera
0,21 a 0,40	Confiabilidad Baja
0,41 a 1,70	Confiabilidad Moderada
0,71 a 0,90	Confiabilidad Alta
0,91 a 1,00	Confiabilidad Muy Alta

Cabe mencionar que el Test de conocimientos como la escala de Likert, los instrumentos de recopilación de datos de la investigación, fueron expuestos al juicio de expertos, contando con los siguientes tres expertos:

- Aaron Luis Martin Waltersdorfer Mendoza, Magister en Ciencias de Ecología y Conservación, con quien mi escala de Likert logró obtener una validación muy alta, con el 93%, y en mi test, igualmente con una validación muy alta, con un 96%.
- Cinthya Bravo Adanaqué, Magister en Administración y Marketing, quien validó mi escala de Likert con una escala muy alta del 81.33%, al igual que el test con un 89%.
- Julia Beatriz Peláez Cavero, Doctora en Comunicación Social, con una escala de validación alta del 73% y 76% respectivamente a cada instrumento.

3.1.2 Tablas y gráficos

Se presentará a continuación los resultados que se obtuvieron a través de la aplicación de los instrumentos en la institución educativa de nivel secundario: Escala de Likert para conocer el nivel de influencia de la historieta y el test para medir el nivel de conocimiento que poseían los estudiantes de nivel secundario sobre aspectos culturales.

Se comenzarán a presentar los siguientes resultados de los más generales a los más específicos:

Influencia de la percepción visual en las alumnas de 1er y 2do año

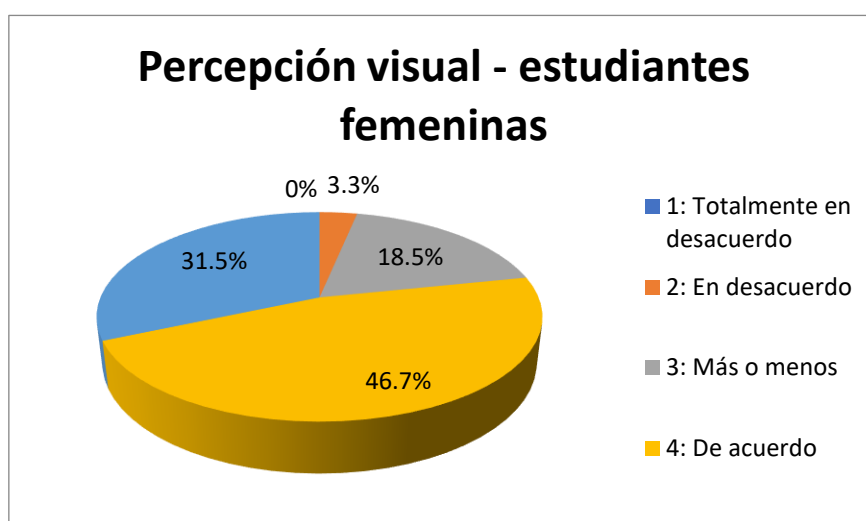
Tabla 6

Porcentaje de percepción visual de las estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Totalmente en desacuerdo	0	0	0	0
En desacuerdo	1	3	3	3
Más o menos	4	18	18	21
De acuerdo	11	47	47	68
Totalmente de acuerdo	7	32	32	100
Total	23	100.0	100.0	

Figura 1

Porcentaje de percepción visual de las estudiantes



Interpretación: Entre las estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, el 78.2% está de acuerdo con la propuesta de la historieta para generar interés en los estudiantes, ya que al ser de estilo gráfico es más fácil recordar la información presentada.

Fuente: Elaboración propia.

Influencia de la percepción visual en los alumnos de 1er y 2do año

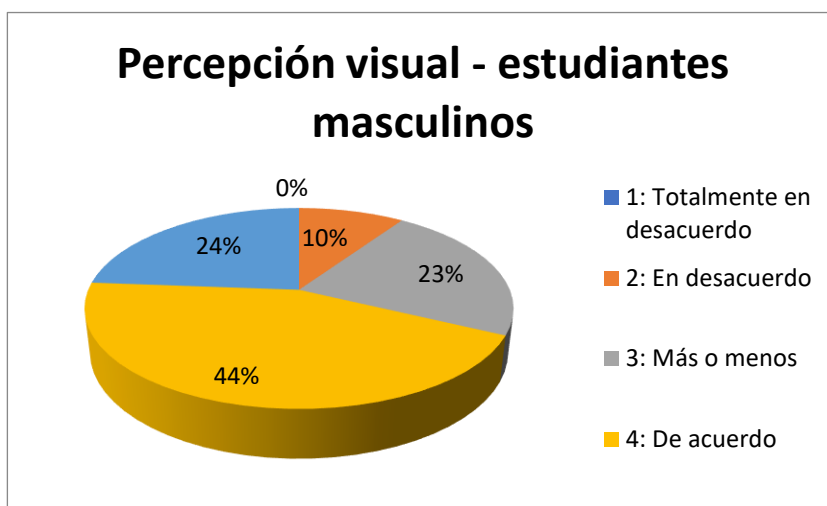
Tabla 7

Porcentaje de percepción visual de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Totalmente en desacuerdo	0	0	0	0
En desacuerdo	2	10	10	10
Más o menos	5	23	23	33
De acuerdo	10	44	44	77
Totalmente de acuerdo	6	23	23	100
Total	23	100.0	100.0	

Figura 2

Porcentaje de percepción visual de los estudiantes



Interpretación: Entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, el 68% considera acertada la propuesta de la historieta como un apoyo para que los estudiantes puedan recordar con mayor facilidad la información presentada.

Fuente: Elaboración propia.

Influencia de los elementos de la historieta en las alumnas de 1er y 2do año

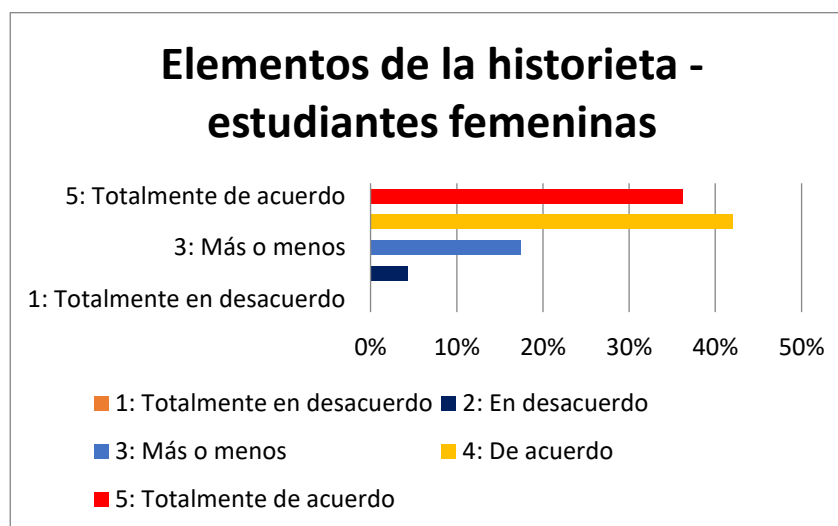
Tabla 8

Porcentaje de influencia de los elementos de la historieta en las estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Totalmente en desacuerdo	0	0	0	0
En desacuerdo	1	4.3	4.3	4.3
Más o menos	4	17.5	17.5	21.8
De acuerdo	10	42.0	42.0	63.8
Totalmente de acuerdo	8	36.2	36.2	100
Total	23	100.0	100.0	

Figura 3

Porcentaje de influencia de los elementos de la historieta en las estudiantes



Interpretación: Entre las estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, predomina con un 78.2% el deseo de la presentación del mensaje por medio de una historieta, ya que se sienten identificadas con los personajes y consideran que esta herramienta les apoyaría en su creatividad.

Fuente: Elaboración propia.

Influencia de los elementos de la historieta en los alumnos de 1er y 2do año

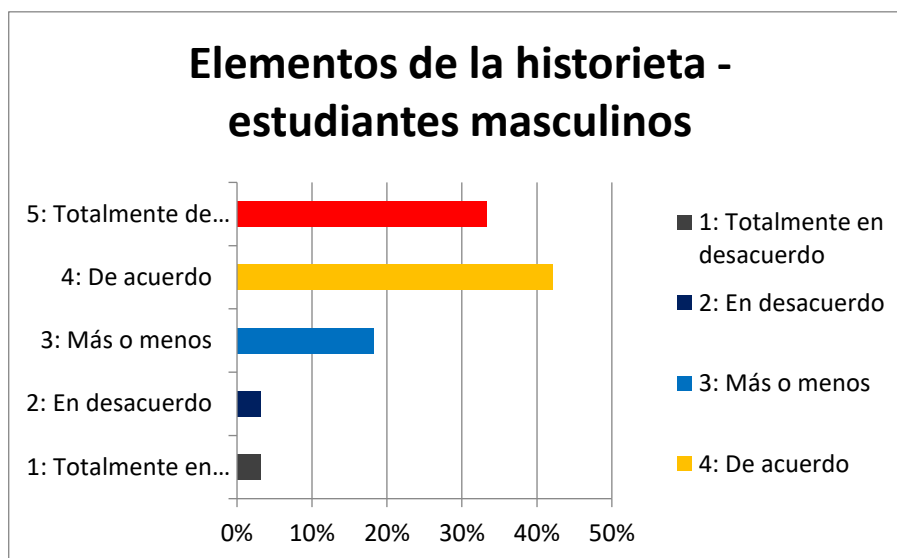
Tabla 9

Porcentaje de influencia de los elementos de la historieta en los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Totalmente en desacuerdo	1	3	3	3
En desacuerdo	1	3	3	6
Más o menos	3	18	18	24
De acuerdo	10	43	43	67
Totalmente de acuerdo	8	33	33	100
Total	23	100.0	100.0	

Figura 4

Porcentaje de influencia de los elementos de la historieta en los estudiantes



Interpretación: Entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, predomina el 76% de aceptación para la historieta como portador de una clase, ya que lo consideran un buen recurso pedagógico y apoyo para materias que requieran de una explicación más gráfica.

Fuente: Elaboración propia.

Preferencia de difusión de la historieta en las alumnas de 1er y 2do año

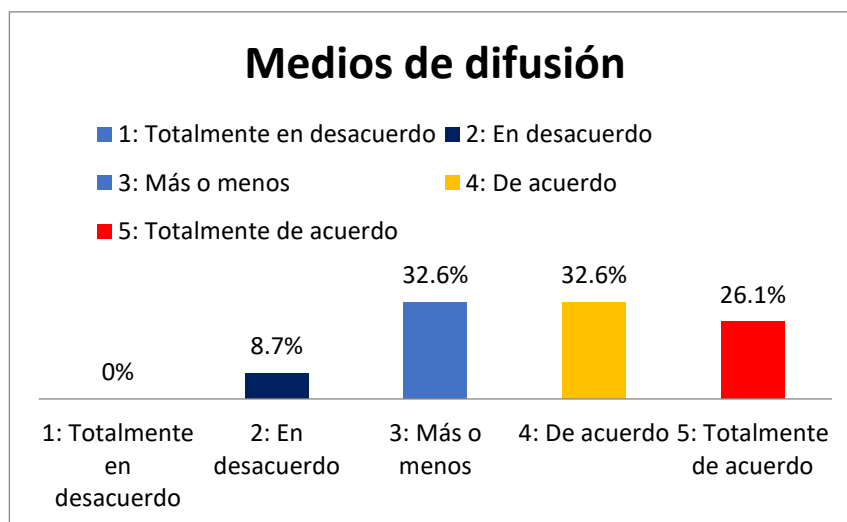
Tabla 6

Porcentaje de preferencia de la difusión de la historieta en las estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Totalmente en desacuerdo	0	0	0	0
En desacuerdo	2	8	8	8
Más o menos	8	33	33	41
De acuerdo	8	33	33	74
Totalmente de acuerdo	5	26	26	100
Total	23	100.0	100.0	

Figura 5

Porcentaje de preferencia de la difusión de la historieta en las estudiantes



Interpretación: Entre las estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, con un 58.7%, están de acuerdo con la difusión de la historieta a nivel digital, ya que se encuentran muy allegadas al internet, y de esta manera tendrían acceso desde cualquier dispositivo móvil. Pero, un 32.6% considera que sería factible la difusión física de la historieta.

Fuente: Elaboración propia.

Preferencia de difusión de la historieta en los alumnos de 1er y 2do año

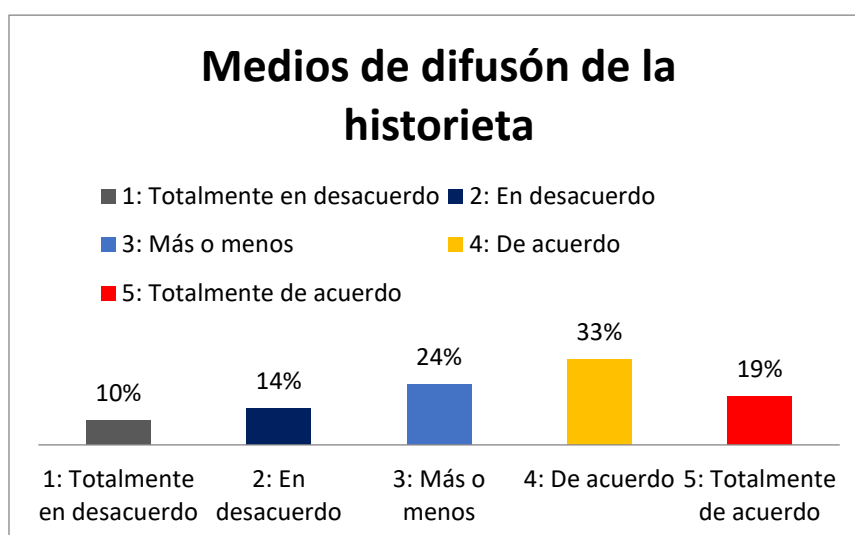
Tabla 7

Porcentaje de preferencia de la difusión de la historieta en los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Totalmente en desacuerdo	2	10	10	10
En desacuerdo	3	14	14	24
Más o menos	6	24	24	48
De acuerdo	8	33	33	81
Totalmente de acuerdo	4	19	19	100
Total	23	100.0	100.0	

Figura 6

Porcentaje de preferencia de la difusión de la historieta en los estudiantes



Interpretación: Entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, con un 52%, desean utilizar las historietas en plataformas digitales. Pero, con un 24% de alumnos prefieren tener el recurso gráfico de manera física, ya que así tendrían la oportunidad de coleccionarlas. Además, un 24% considera que ambas opciones son factibles.

Fuente: Elaboración propia.

Aceptación de la historieta por parte de los estudiantes de 1er y 2do año

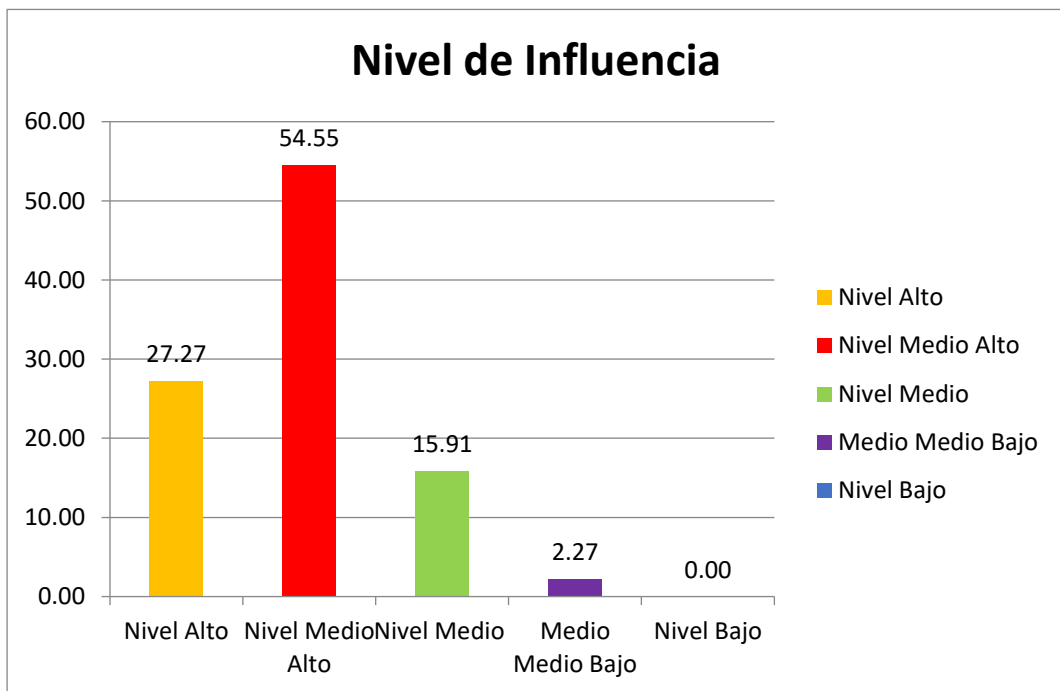
Tabla 8

Aceptación de la historieta por parte de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Nivel Alto	12	27.27	27.27	27.27
Nivel Medio - Alto	24	54.55	54.55	81.82
Nivel Medio	7	15.91	15.91	97.73
Nivel Medio - Bajo	1	2.27	2.27	100
Nivel Bajo	0	0	0	
Total	44	100.0	100.0	

Figura 7

Aceptación de la historieta por parte de los estudiantes



Interpretación: Se puede visualizar que entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, existe una aceptación del 81.82% demostrado por el nivel medio-alto y alto, 54.55% y 27.27% respectivamente, que son los dos grupos con mayor índice e indica que los estudiantes si cuentan con el interés de aprender y ver a la historieta como un recurso pedagógico en sus aulas de clases.

Fuente: Elaboración propia.

Pre test - Conocimiento del aspecto histórico de la cultura mochica de las estudiantes de la I.E. San Juan School

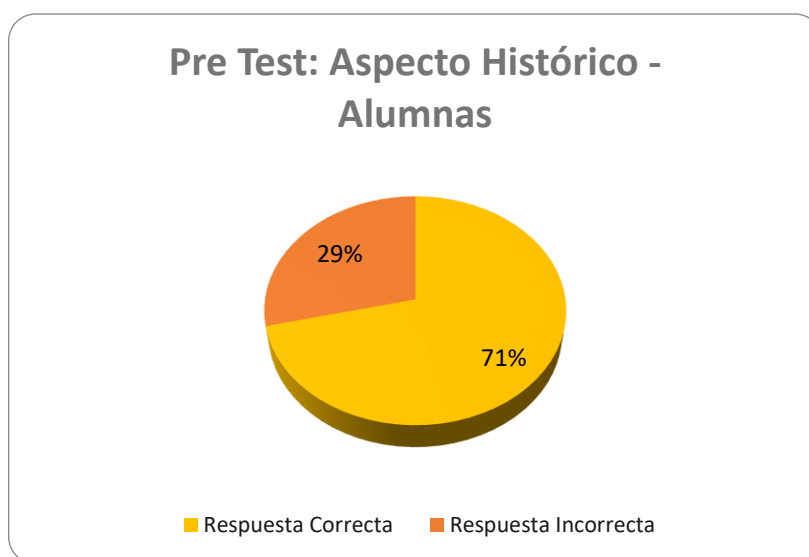
Tabla 9

Conocimiento del aspecto histórico (Pre Test - Alumnas)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	82	71.3	71.3	71.3
Respuestas incorrectas	33	28.7	28.7	100
Total	115	100.0	100.0	

Figura 8

Conocimiento del aspecto histórico (Pre Test - Alumnas)



Interpretación: Entre las estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, cuenta con un 71% de respuestas correctas con respecto a los aspectos históricos de la cultura Mochica, dando a entender que existe mayor número de alumnas que conocen los datos generales de esta cultura.

Fuente: Elaboración propia.

Pre test - Conocimiento del aspecto histórico de la cultura mochica de los estudiantes de la I.E. San Juan School

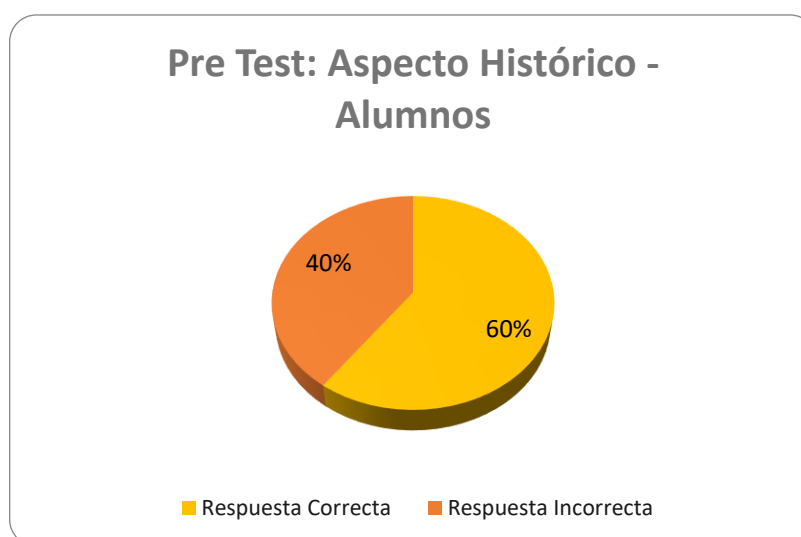
Tabla 10

Conocimiento del aspecto histórico (Pre Test - Alumnos)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	63	60	60	60
Respuestas incorrectas	42	40	40	100
Total	105	100.0	100.0	

Figura 9

Conocimiento del aspecto histórico (Pre Test - Alumnos)



Interpretación: Entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, cuenta con un 60% de respuestas correctas con respecto a los aspectos históricos de la cultura Mochica, dando a entender que existe mayor número de alumnos que conocen mejor este tema, pero da entender que 4 de cada 10 preguntas referentes a los datos generales estos alumnos no conocen esa información.

Fuente: Elaboración propia.

Pre test - Conocimiento del folklore de la cultura mochica de las estudiantes de la I.E. San Juan School

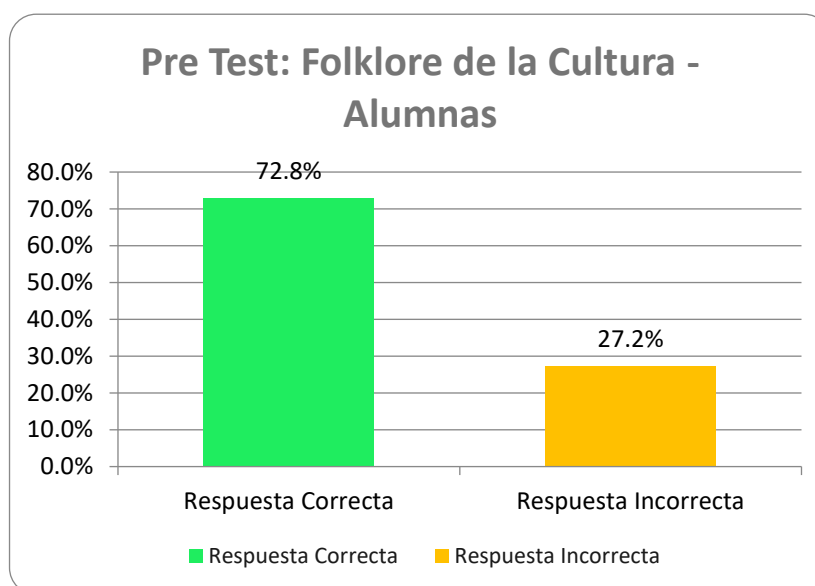
Tabla 11

Conocimiento del Folklore (Pre Test - Alumnas)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	67	72.8	72.8	72.8
Respuestas incorrectas	25	27.2	27.2	100
Total	92	100.0	100.0	

Figura 1

Conocimiento del Folklore (Pre Test - Alumnas)



Interpretación: Entre las estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, existe un 72.8% de respuestas correctas, dando a entender que tienen un conocimiento medio alto con respecto al folklore de la cultura Mochica, desde su cosmovisión hasta sus mitos y leyendas.

Fuente: Elaboración propia.

Pre test - Conocimiento del folklore de la cultura mochica de los estudiantes de la I.E. San Juan School

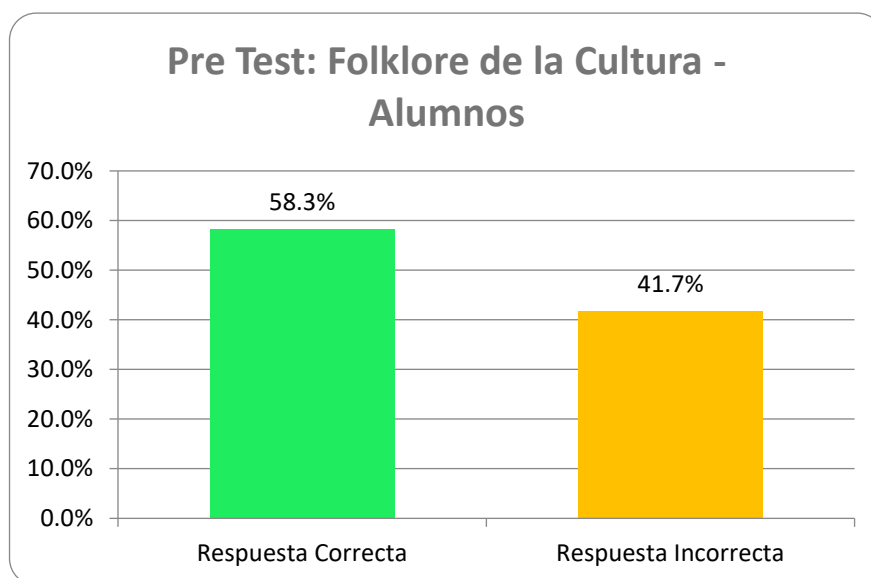
Tabla 12

Conocimiento del Folklore (Pre Test - Alumnos)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	49	58.3	58.3	58.3
Respuestas incorrectas	35	41.7	41.7	100
Total	84	100.0	100.0	

Figura 2

Conocimiento del Folklore (Pre Test - Alumnos)



Interpretación: Entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, existe un 58.3% de respuestas correctas, dando a entender que tienen un conocimiento medio con respecto al folklore de la cultura Mochica, desde su cosmovisión hasta sus mitos y leyendas.

Fuente: Elaboración propia.

Pre test - Conocimiento de las manifestaciones artísticas de la cultura mochica de las estudiantes de la I.E. San Juan School

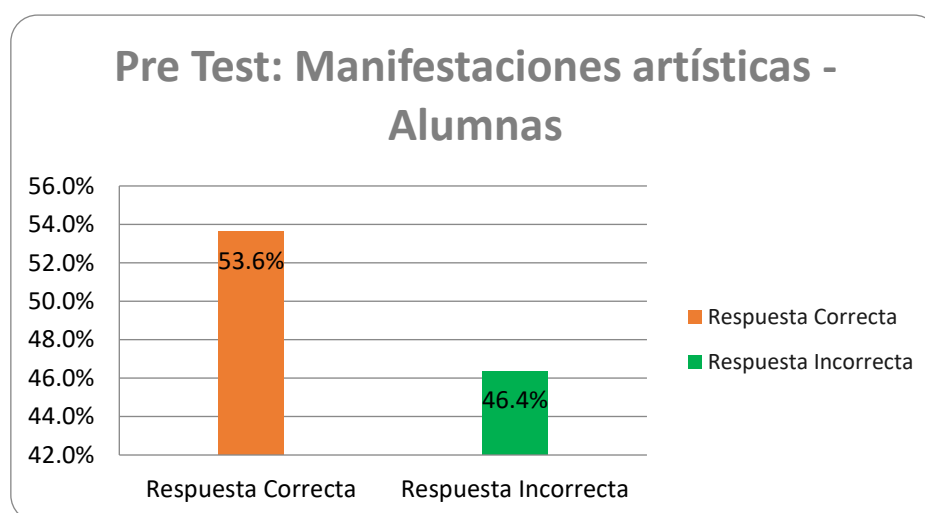
Tabla 13

Conocimiento de manifestaciones artísticas (Pre Test - Alumnas)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	37	53.6	53.6	53.6
Respuestas incorrectas	32	46.4	46.4	100
Total	69	100.0	100.0	

Figura 3

Conocimiento de manifestaciones artísticas (Pre Test - Alumnas)



Interpretación: Entre las estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, con un 53.6% de respuestas correctas, apenas pasando la media, conocen sobre las manifestaciones artísticas de la cultura Mochica. Es un tema delicado ya que las manifestaciones artísticas son los rasgos más representativos que caracterizan a cada cultura.

Fuente: Elaboración propia.

Pre test - Conocimiento de las manifestaciones artísticas de la cultura mochica de los estudiantes de la I.E. San Juan School

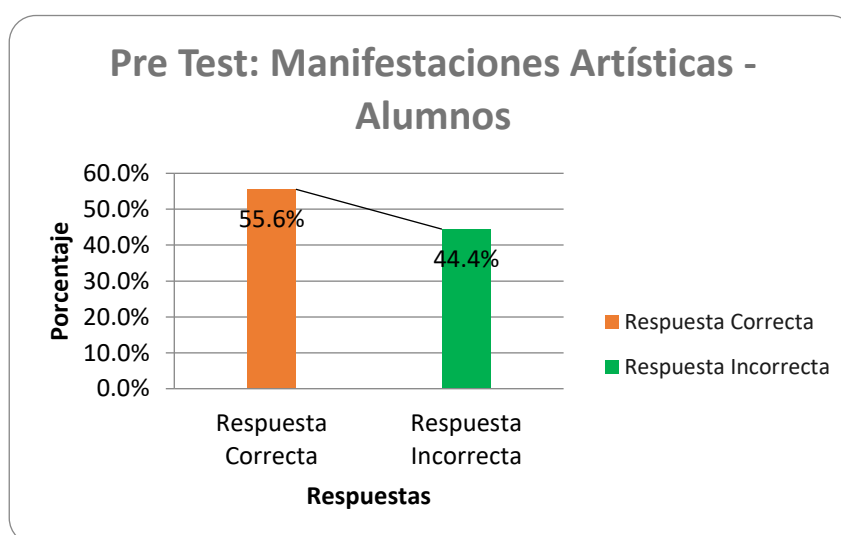
Tabla 14

Conocimiento de manifestaciones artísticas (Pre Test - Alumnos)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	35	55.6	53.6	53.6
Respuestas incorrectas	28	44.4	46.4	100
Total	63	100.0	100.0	

Figura 4

Conocimiento de manifestaciones artísticas (Pre Test - Alumnos)



Interpretación: Entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, con un 55.6% de respuestas correctas, apenas pasando la media pero aun así teniendo mejor promedio que las estudiantes de 1er y 2do año, pero es un tema delicado ya que las manifestaciones artísticas son los rasgos más representativos que caracterizan a cada cultura.

Fuente: Elaboración propia.

Promedio del Pre Test de Conocimiento de los estudiantes de la I.E. San Juan School

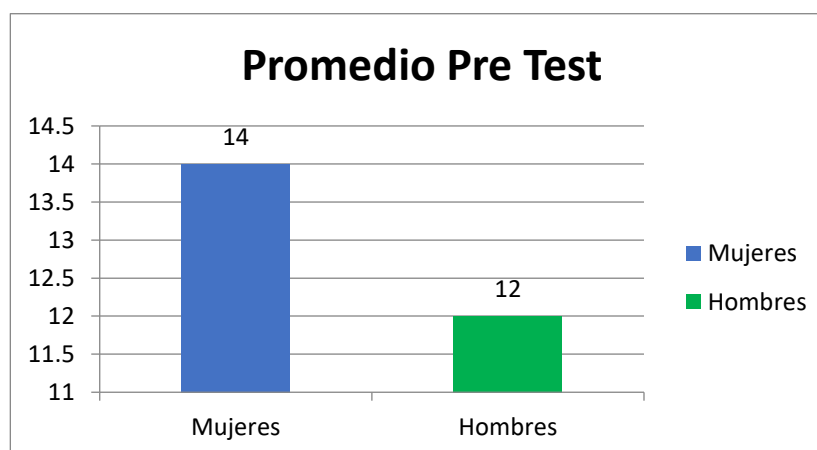
Tabla 19

Promedio Pre Test

	Frecuencia	Promedio	Máx Promedio	Nivel
Femenino	23	14	20	Medio-Alto
Masculino	21	12	20	Medio
Total	44			

Figura 5

Promedio Pre Test (Puntos)



Interpretación: Entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, existe un mayor promedio por parte del sexo femenino, el cual obtuvo un promedio de 14, llegando a alcanzar un nivel medio – alto de conocimiento sobre la cultura Mochica, mientras que su contraparte masculina, apenas obtuvo un 12 de promedio llegando a un nivel de conocimiento medio sobre el tema, dando a entender que las estudiantes captan mejor las clases tradicionales.

Fuente: Elaboración propia.

Post test - Conocimiento del aspecto histórico de la cultura mochica de las estudiantes de la I.E. San Juan School

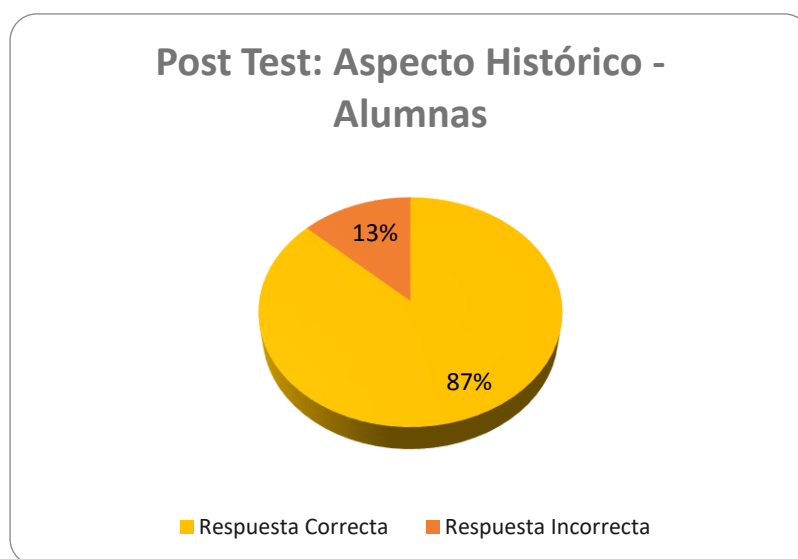
Tabla 15

Conocimiento del aspecto histórico (Post Test - Alumnas)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	100	87	87	87
Respuestas incorrectas	15	13	13	100
Total	115	100.0	100.0	

Figura 6

Conocimiento del aspecto histórico (Post Test - Alumnas)



Interpretación: Entre las estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, cuenta con un 87% de respuestas correctas con respecto a los aspectos históricos de la cultura Mochica, aumentando un 16% a comparación del pre test.

Fuente: Elaboración propia.

**Post test - Conocimiento del aspecto histórico de la cultura mochica de los
estudiantes de la I.E. San Juan School**

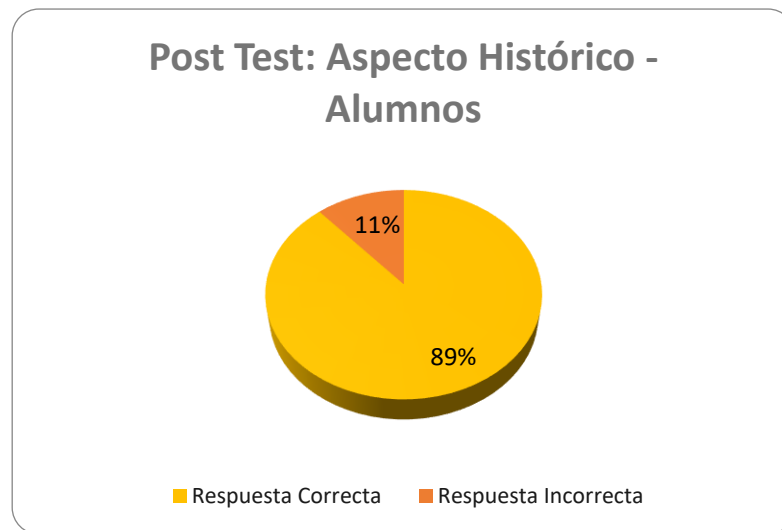
Tabla 16

Conocimiento del aspecto histórico (Post Test - Alumnos)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	93	88.6	88.6	88.6
Respuestas incorrectas	12	11.4	11.4	100
Total	105	100.0	100.0	

Figura 7

Conocimiento del aspecto histórico (Post Test - Alumnos)



Interpretación: Entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, cuenta con un 89% de respuestas correctas con respecto a los aspectos históricos de la cultura Mochica, dando a entender que existe un gran aumento del 29% a comparación del pre test, mostrando la eficacia de la historieta en datos generales.

Fuente: Elaboración propia.

Post test - Conocimiento del folklore de la cultura mochica de las estudiantes de la I.E. San Juan School

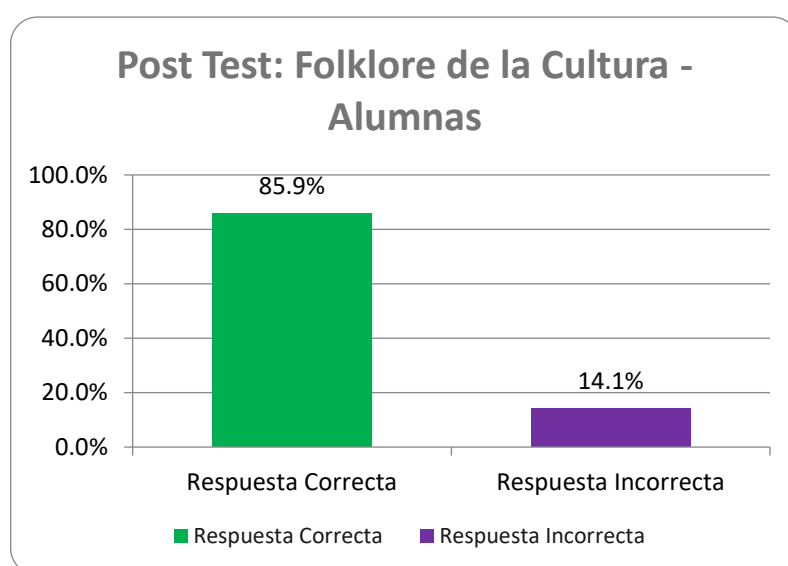
Tabla 17

Conocimiento del Folklore (Post Test - Alumnas)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	79	85.9	85.9	85.9
Respuestas incorrectas	13	14.1	14.1	100
Total	92	100.0	100.0	

Figura 8

Conocimiento del Folklore (Post Test - Alumnas)



Interpretación: Entre las estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, existe un 85.9% de respuestas correctas, dando a entender que ya teniendo un conocimiento medio alto con respecto al folklore de la cultura Mochica, han aumentado 13.1% más a comparación del pre test.

Fuente: Elaboración propia.

Post test - Conocimiento del folklore de la cultura mochica de los estudiantes de la I.E. San Juan School

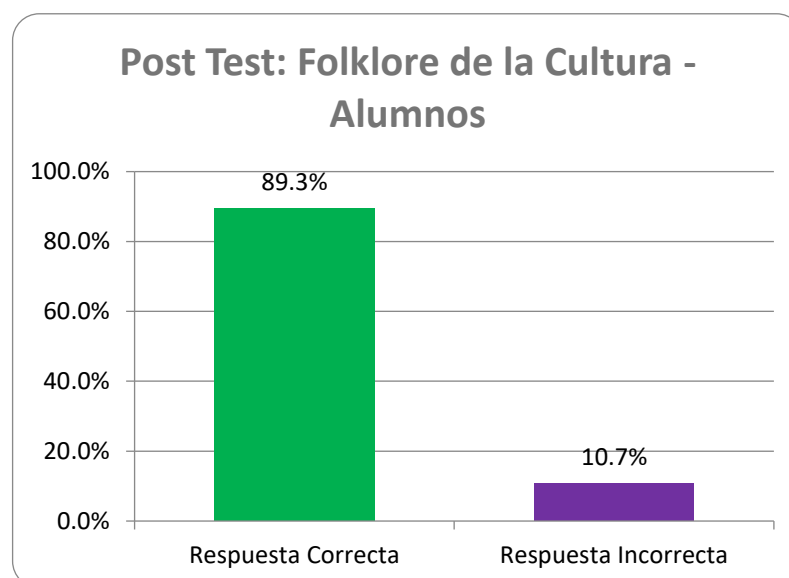
Tabla 18

Conocimiento del Folklore (Post Test - Alumnos)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	75	89.3	89.3	89.3
Respuestas incorrectas	9	10.7	10.7	100
Total	84	100.0	100.0	

Figura 18

Conocimiento del Folklore (Post Test - Alumnos)



Interpretación: Entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, existe un 89.3% de respuestas correctas, dando a entender que ha existido un realce bastante notorio en el conocimiento del folklore de la cultura Mochica, aumentando en un 31% a comparación del pre test.

Fuente: Elaboración propia.

Post test - Conocimiento de las manifestaciones artísticas de la cultura mochica de las estudiantes de la I.E. San Juan School

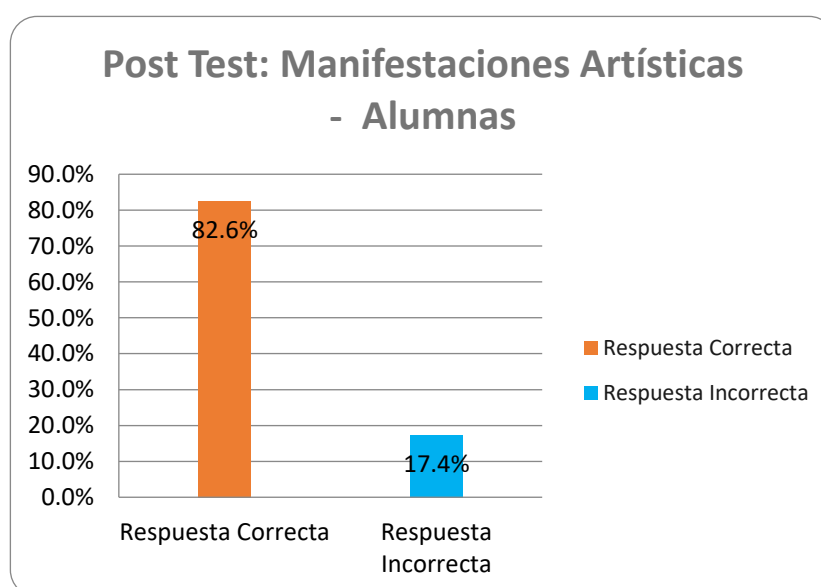
Tabla 19

Conocimiento de manifestaciones artísticas (Post Test - Alumnas)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	57	82.6	82.6	82.6
Respuestas incorrectas	12	17.4	17.4	100
Total	69	100.0	100.0	

Figura 19

Conocimiento de manifestaciones artísticas (Post Test - Alumnas)



Interpretación: Entre las estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, se elevó con un 29.6% las respuestas correctas, llegando así a un promedio de 82.6% de las mismas sobre las manifestaciones artísticas de la cultura Mochica. Demostrando que les fue más fácil aprender por medio de una ilustración las características artísticas de esta cultura.

Fuente: Elaboración propia.

Post test - Conocimiento de las manifestaciones artísticas de la cultura mochica de los estudiantes de la I.E. San Juan School

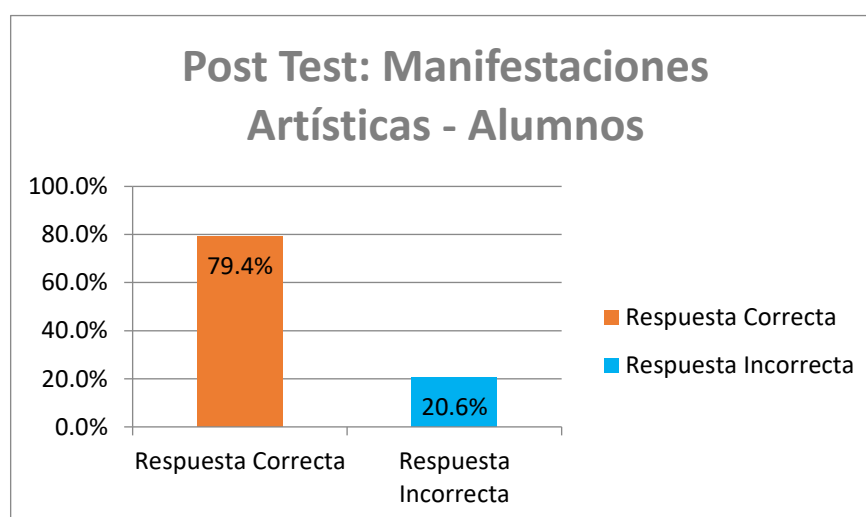
Tabla 20

Conocimiento de manifestaciones artísticas (Post Test - Alumnos)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulativo
Respuestas correctas	50	79.4	79.4	79.4
Respuestas incorrectas	13	20.6	20.6	100
Total	63	100.0	100.0	

Figura 9

Conocimiento de manifestaciones artísticas (Post Test - Alumnos)



Interpretación: Entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, se elevó con un 23.8% las respuestas correctas, llegando así a un promedio de 79.4% de las mismas sobre las manifestaciones artísticas de la cultura Mochica. Demostrando que les fue más fácil aprender por medio de una ilustración las características artísticas de esta cultura.

Fuente: Elaboración propia.

Promedio del Post Test de Conocimiento de los estudiantes de la I.E. San Juan School

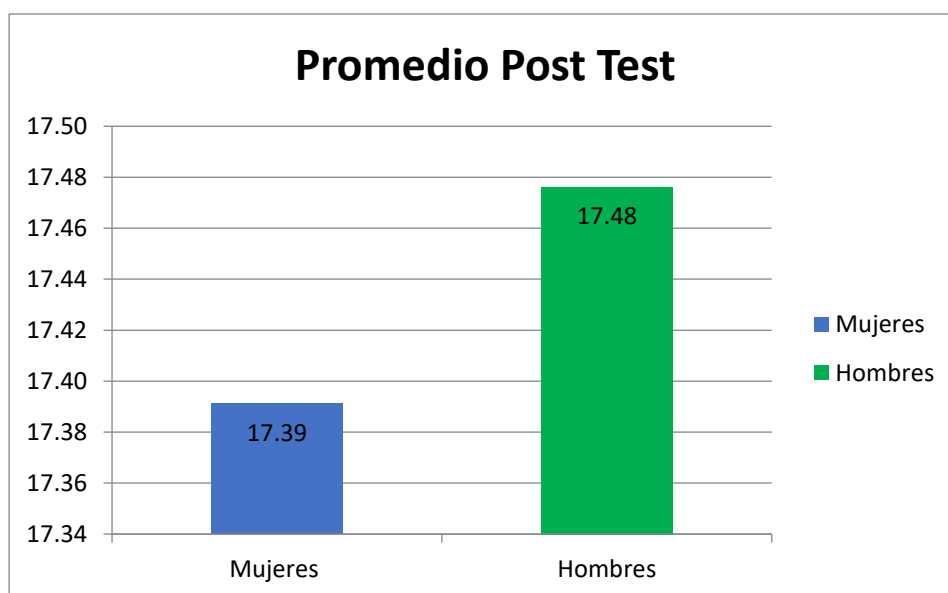
Tabla 21

Promedio del Post Test

	Frecuencia	Promedio	Máx Puntaje	Nivel
Femenino	23	17.4	20	Alto
Masculino	21	17.5	20	Alto
Total	44			

Figura 10

Promedio del Post Test



Interpretación: Entre los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de la institución educativa San Juan School, existe un mayor promedio por parte del sexo masculino, el cual obtuvo un promedio de 17.48, llegando a alcanzar un nivel alto de conocimiento sobre la cultura Mochica, mientras que su contraparte femenina no se quedó atrás, ya

que obtuvo un 17.39 de promedio, también llegando a un nivel de conocimiento alto sobre el tema, dando a entender que hubo un realce en el aprendizaje de los alumnos al ser aplicado el recurso de la historieta.

Fuente: Elaboración propia.

Comparación de los Promedios del Pre Test y Post Test de Conocimiento de los estudiantes de la I.E. San Juan School

Tabla 22

Comparación de promedios

	Frecuencia	Promedio 1	Promedio 2
Femenino	23	14	17.4
Masculino	21	12	17.5
Total	44		

Tabla 23

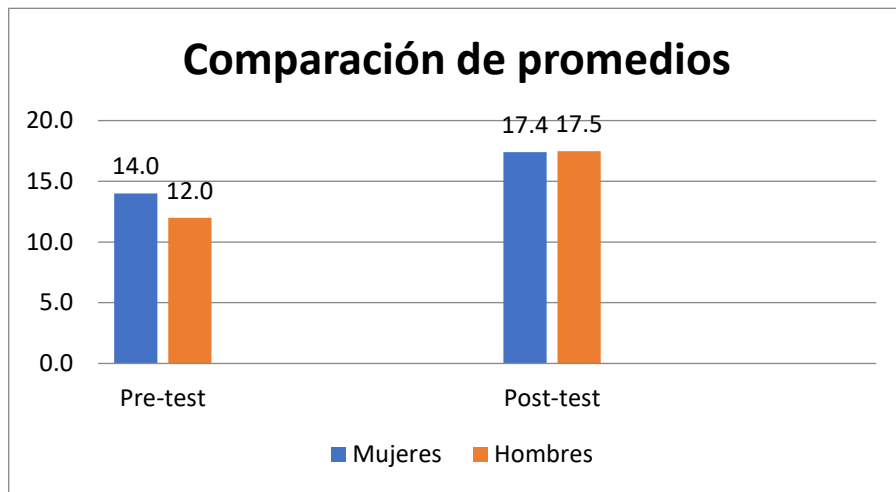
Niveles de Conocimiento (Rangos)

NIVELES DE CONOCIMIENTO	Rangos
Nivel Alto	17 – 20
Nivel Medio - Alto	13 – 16
Nivel Medio	09 - 12
Nivel Medio - Bajo	05 - 08
Nivel Bajo	00 – 04

La creación del presente baremo sobre los niveles de conocimientos fue tomado con la referencia del sistema vigesimal de evaluación, establecido por MINEDU para evaluar a los estudiantes sobre el aprendizaje en los centros educativos.

Figura 11

Comparación de promedios



Interpretación: Se visualiza una notable diferencia en los resultados de conocimientos entre el antes y el después de la presentación de la historieta en las clases de los alumnos de 1er y 2do año de Secundaria de la Institución Educativa San Juan School, donde las estudiantes aumentan en un 3.4% su promedio, su contraparte masculina obtuvo un alce del 5.5%, obteniendo los dos grupos un nivel de conocimiento alto, donde al que más repercusión hubo fue en el sexo masculino, ya que se entiende que ellos tienden a prestar mayor atención y captar mensajes concretos por medio de la historieta.

Fuente: Elaboración propia

**Comparación de los puntajes finales del Pre Test y Post Test de conocimiento de
los estudiantes de la I.E. San Juan School**

GRUPO EXPERIMENTAL – ESTUDIANTES FEMENINAS (23)		
	PRE TEST	POST TEST
PUNTAJE	14	17.4
NIVEL	MEDIO - ALTO	ALTO

GRUPO EXPERIMENTAL – ESTUDIANTES MASCULINOS (21)		
	PRE TEST	POST TEST
PUNTAJE	12	17.5
NIVEL	MEDIO	ALTO

3.2 Discusión de Resultados

De acuerdo a las tablas del pre test que fueron constituidas por la misma población que del post test, se llegó a interpretar lo siguiente:

En las primeras columnas de los resultados del pre test, las estudiantes femeninas del Primer y Segundo año de Secundaria de la I.E. San Juan School, cuentan con un nivel de conocimiento apenas medio – alto sobre la cultura mochica, con un puntaje promedio de 14 puntos; mientras que su contraparte, los estudiantes masculinos mostraron un nivel de conocimiento medio con la misma temática, con un puntaje promedio de 12 puntos.

Esto dejó en evidencia que los estudiantes de ambos años necesitaban reforzar sus conocimientos sobre la cultura mochica que se evaluaron en el pre test.

En las dos columnas finales, se llegan a presentar los resultados del post test aplicado a los estudiantes del Primer y Segundo año de Secundaria de la I.E. San Juan School, después de haberles aplicado el recurso gráfico de la historieta en clase de Historia del Perú. Donde las estudiantes femeninas del Primer y Segundo año de Secundaria de la I.E. San Juan School, llegaron a alcanzar un nivel de conocimiento alto sobre la cultura mochica, con un puntaje promedio de 17.4 puntos. Demostrando que incrementó y mejoró el aprendizaje de manera óptima, a comparación del puntaje del pre-test de 14 puntos; asimismo, los estudiantes masculinos llegaron a mostrar un nivel de conocimiento alto con la misma temática, con un puntaje promedio de 17.5 puntos, obteniendo un incremento de 5.5 puntos. Se logró demostrar que les resultó bastante eficaz en su aprendizaje apoyado también por el docente del curso de Historia

del Perú. Dado que la propuesta gráfica fue aplicada en total beneficio al aprendizaje de manera entretenida y precisa a los estudiantes logrando aprender y mejorar sus conocimientos sobre la cultura mochica.

Por ende, los resultados que se obtuvieron del post test, evidenciaron un alce en las respuestas correctas, dando a entender que entre el método tradicional de enseñanza, por medio de diapositivas y charla, y la estrategia de una propuesta gráfica, esta última obtuvo mejor captación de los receptores, que desarrollando su nivel interpretativo, respondieron en mayor número correctamente el test de conocimientos.

Con esto se refuerza lo que mencionó Jimenez (2016) ya que proponía que el objetivo de este recurso gráfico hacía referencia a la capacidad de captar la atención de la persona que están leyendo la historieta, provocando una interpretación óptima y placentera, logrando así que el lector se envuelva y entre en el desarrollo del lugar ficticio de la historia, desarrollando la creatividad, imaginación y la empatía del mismo con los personajes del relato y aplicarlos en su diario vivir.

Además, la MINEDU (2020) afirma que entre las habilidades que destaca la historieta son la formulación del desarrollo interpretativo, la comprensión de entender el entorno, también el apoyo en la síntesis de palabras y fomentación de la creatividad.

De acuerdo a la profesora titular de la Universidad de Oviedo, Departamento de Historia del Arte y Musicología, Máster Díaz (2016) nos afirma que la historieta puede estimular al estudiante desde que empieza la lectura, el deseo por la investigación y la práctica de valores que puede inculcar el mismo; siendo así una herramienta didáctica

de primera magnitud para lograr enseñar materias en específico como es el caso de la historia y los idiomas. Por consiguiente, esto convierte a la historieta en un medio muy atractivo para potenciar la alfabetización visual de los estudiantes, estimulando sus habilidades literarias y afianzando el aprendizaje de idiomas, que además cuenta con la secuenciación de las viñetas que logra implicar a los estudiantes a una reflexión personal de analizar los puntos claves de la historia, logrando así una metodología del aprendizaje por descubrimiento personal.

Esto refuerza la función de la lectura de una historieta en las aulas de las instituciones educativas, ya que fortalece a la síntesis de algún hecho importante que se está tocando en la historia, además que da la voluntad al estudiante de actuar como un investigador para conocer más sobre el tema que se toca en el relato.

Cabe mencionar que los resultados expusieron que por parte de los estudiantes de 1er y 2do año de secundaria existe ese deseo de aprender por medio de un nuevo recurso gráfico, en este caso la historieta, dando como un índice de interés e influencia del 81.82%. Además, se obtuvo como resultado sobre la temática de la difusión de la historieta, que a pesar que la mayoría desea leer por medios digitales con un 76% de aprobación, también hay un 24% de estudiantes que no descartan la posibilidad de requerir la historieta en físico, ya que para ellos eso generaría mayor cercanía con el recurso.

Corrales (2020) de acuerdo a las historietas en el mundo digital, nos indica que “El webcómic es una herramienta comunicacional de suma importancia, pues ayuda a brindar información de manera sencilla y directa, de modo que más personas pueden

captar el mensaje que se desea compartir.”

Por ende, en este mundo digitalizado, la manera de comunicarse ahora debe ser más sencilla y concreta, es por ello que si se desea contar una historia, como nos comenta Corrales, las webcómic o historietas en la web son las indicadas para poder plasmar un relato con el mensaje que deseamos brindar a cierto público, en este caso a los jóvenes que son el grupo que más conectado está a este ambiente digital.

3.3 Aporte Práctico

3.3.1 Metodología del desarrollo

- **Objetivos**

- **Objetivo General:** Brindar a los estudiantes contenido de valor referente a la cultura Mochica.
- **Objetivo Específico 1:** Fortalecer las clases del maestro de Historia del Perú a través de la historieta.
- **Objetivo Específico 2:** Incentivar la lectura y la identificación de los estudiantes a través de las historia ilustrada en la historieta.
- **Objetivo Específico 3:** Difundir el uso de la historieta como material pedagógico en la clase de Historia del Perú.

- **Guion**

Se empezó a desarrollar la idea o concepto de lo que sería la base para toda su creación. En la historieta sobre la cultura Mochica, se trabajó un guion técnico realizado por mi autoría, del cual se tomó referencia de libros y ejemplificaciones ya elaboradas referentes al tema, para la elaboración y desarrollo adecuado de la historia y los diálogos de la propuesta gráfica.

El guion que se realizó para la historieta fue consultado por el profesor del curso de Historia del Perú de la Institución Educativa donde se aplicó el recurso. Se desarrolló con un lenguaje fluido y preciso, dirigido a un público bastante joven donde toma relevancia los puntos más esenciales de la cultura Mochica, donde el estudiante debe centrarse para el desarrollo de su

conocimiento. Así como de las imágenes impactantes y gestos de los protagonistas que lo llevan a la identificación de los personajes y su personalidad, diálogos, bocadillos o viñetas, y onomatopeyas; todo tomando en cuenta las bases teóricas que se estudiaron como la percepción de la forma, del color y la ilustración. Además con el estudio de tramas de algunas historietas norteamericanas y asiáticas como los mangas y manwhas han servido de apoyo para lograr desarrollar la trama principal de la historia.

- **Storyboard**

Sirvió como guion gráfico de las ilustraciones y su composición en el desarrollo de la post-producción donde presenta las viñetas en modo de secuencia con el fin de ser guía y ser la base la historieta. Cumple un rol fundamental para la narración de la historia, bosquejo de los momentos más importantes y escenas cruciales de la historia, la gran mayoría complementándose con diálogos y onomatopeyas que de igual manera, sirven para guiar al creador y al lector.

En las imágenes que se presentarán a continuación, se logra observar los detalles de los bocetos que se realizaron, los trazos de los dibujos, las formas que conformaron las viñetas, los globos de ideas que salen continuamente con los personajes apoyados con los diálogos respectivos a cada escena, juego de perspectivas y momentos que son claves en la historia. No se realizó un dibujo sin antes trabajarlo de manera tradicional, posteriormente se trabajó a realizarlo de manera digital.

- **Diseño de los personajes**

Uno de los principios para la creación de una historia, es saber cómo serán los protagonistas que se desenvolverá en toda la trama. Los personajes de la presente historieta han sido diseñados como personas ligadas a las características faciales de nuestro país, es decir, rasgos físicos que distingan que son del Perú, tanto en sus expresiones como en sus diálogos. Jhon Santillán (protagonista izquierda) y el Dr. Walter Alva (derecha), son los que se empezaron a bosquejar desde el inicio, ya que son los personajes que estarán en todo el relato de la historia y deberán marcar diferencia entre los demás personajes.



Imagen 1 – Bocetos de los personajes principales: Jhon Santillán y el Dr. Walter Alva

- **Diseño de las páginas**

Con el desarrollo de los bocetos de los personajes principales ya establecidos para la realización de la propuesta gráfica, se empezó a desarrollar posteriormente el proceso de la composición del storyboard por cada página. Se logra apreciar que, en la mayoría de las viñetas trabajadas, se destaca la expresividad de los personajes principales y sus diálogos que logran formar una secuencia en sus acciones. Por ejemplo, en la siguiente imagen se muestra al protagonista sorprendido por haber sido transportado a otra época de una manera muy surrealista.



Imagen 2 - *Boceto de la viñeta 3 de la página 3*

También podemos apreciar cómo se iba estructurando el diseño de las páginas y las expresiones de los personajes al referirse a cierto tema en específico cuando empezaban a tratarlo:

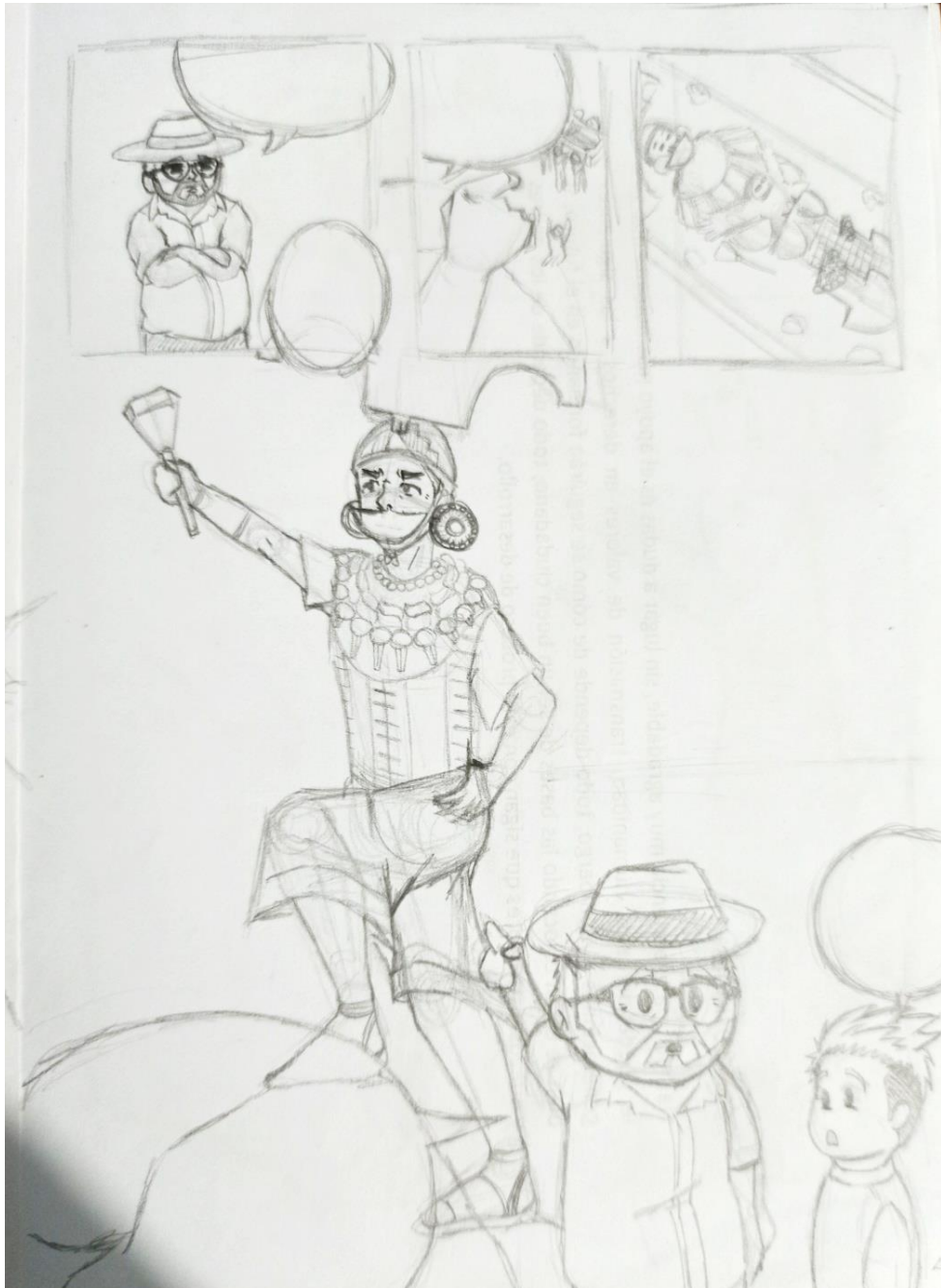


Imagen 3 - Boceto de la página 4

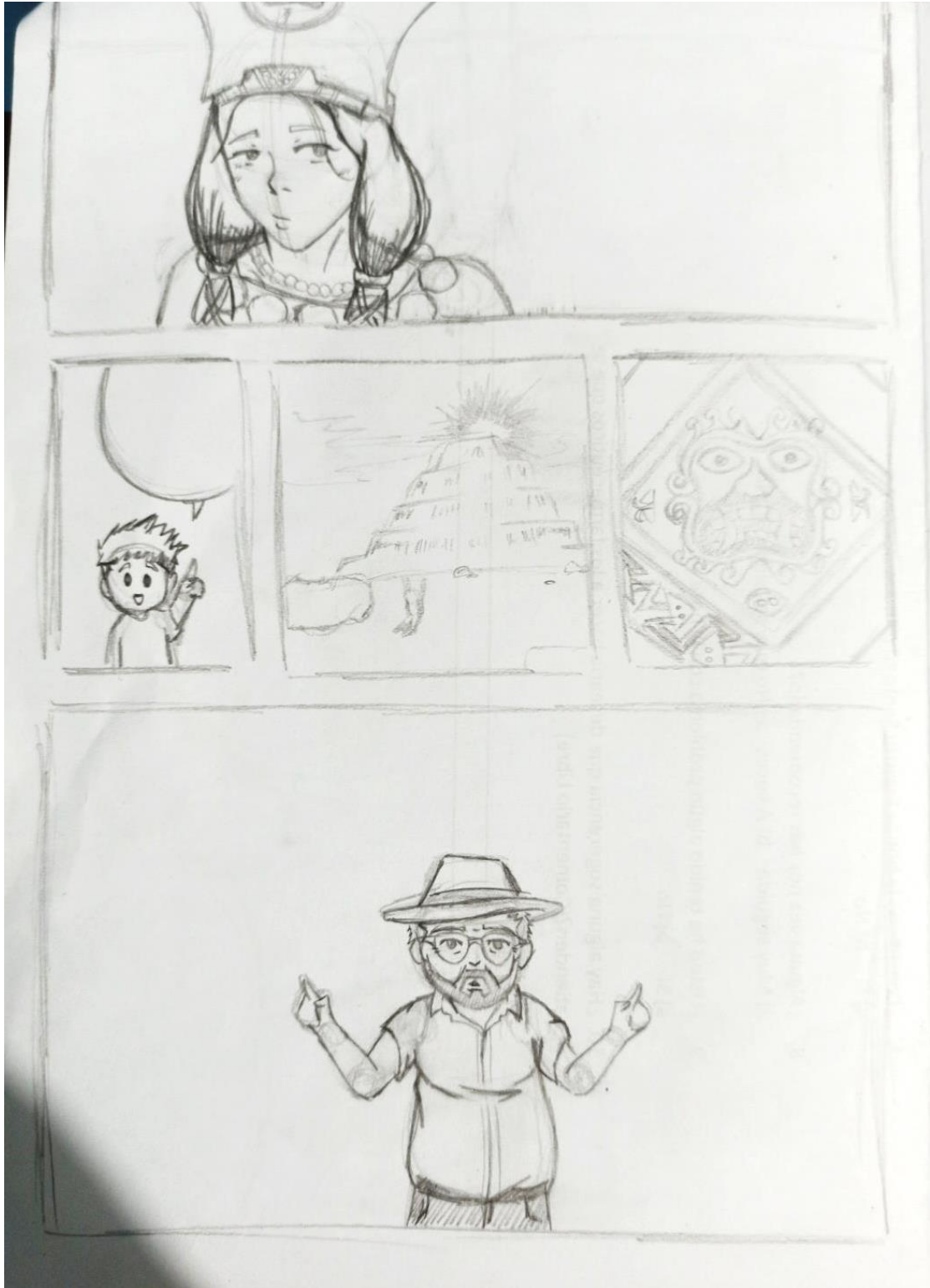


Imagen 4 - Boceto de la página 5

- **Producción de la historieta**

Después de varios días del desarrollo de la producción de la historieta, comenzando por el storyboard, se comenzó con la estructuración y diagramación de cada viñeta que estaba establecido en el story y que llegarían a tomar vida en la propuesta gráfica. De esta manera, se logró finalmente diseñar completamente la historieta para que se lleve a cabo en su aplicación como una herramienta de aprendizaje en la Institución Educativa respectiva que era muestra de la presente investigación.

La propuesta gráfica llegó a ser aplicado el mes de noviembre después de que se terminase de realizar el pre test, para así conocer el nivel actual de conocimiento cultural de los alumnos de 1er y 2do Año de Secundaria de la Institución Educativa, que estaba constituida por 44 alumnos, y posteriormente compararlo con las respuestas que ofrecían estos mismos alumnos ya con la lectura de la historieta.

- **Digitalización de las páginas**

En el dibujo tradicional, se logra observar algunos imperfectos que si son pasados al entorno digital se puede mejorar, ya que este medio sirve para pulir aquellos detalles dentro de las viñetas que muchas veces desde lo tradicional, se desea, pero por falta de práctica no se llega a realizar correctamente. En esta historieta, se llegó a utilizar programas digitales con fin de ilustración y el soporte de una tableta gráfica, para un mayor manejo de la fluidez al dibujar, una vez finalizado las páginas de la historieta se presentan las siguientes producciones digitales:



PEDRO

Y LOS LIBROS DEL PASADO

LIBRO 1: MUCHE

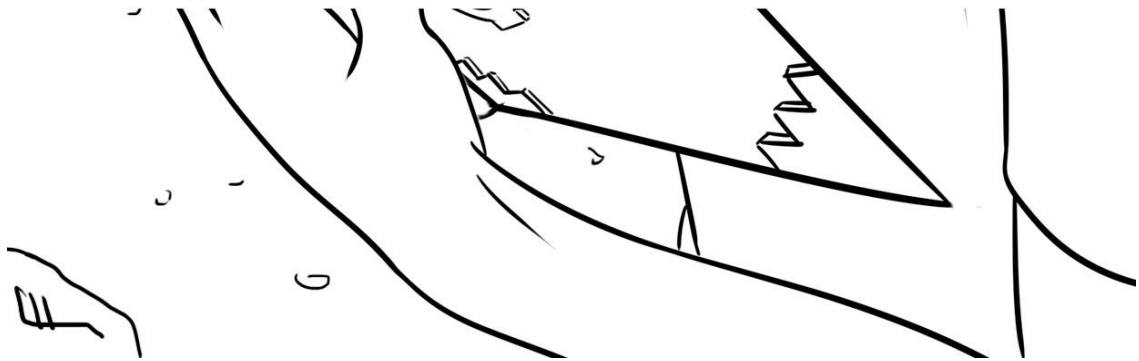


Imagen 5 - Portada digital (Trazado)



Imagen 6 - Capítulo 1 (Trazado)



Imagen 7 - Capítulo 2 (Trazado)



Imagen 8 - Capítulo 3 (Trazado)

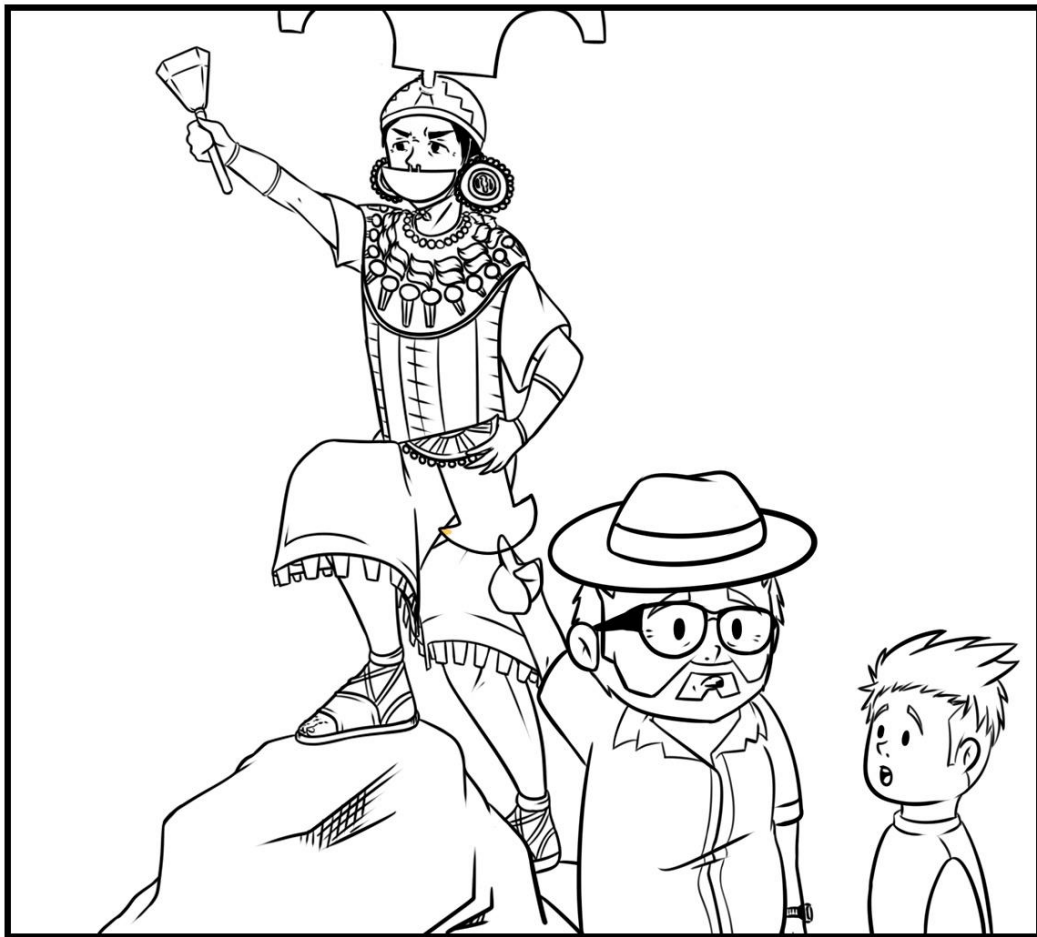
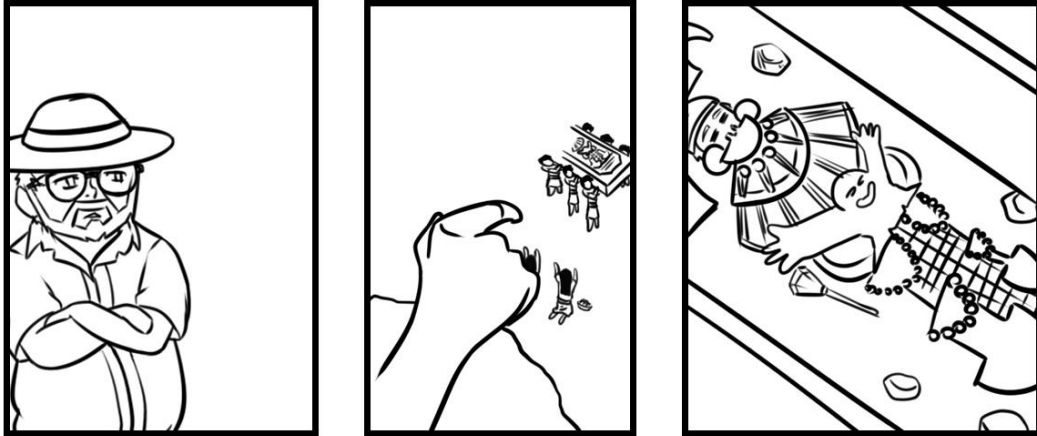


Imagen 9 - Capítulo 4 (Trazado)

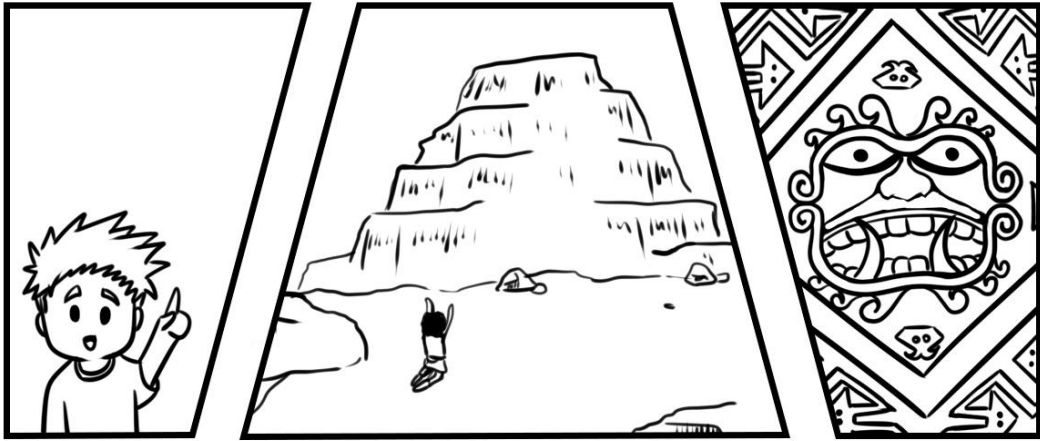
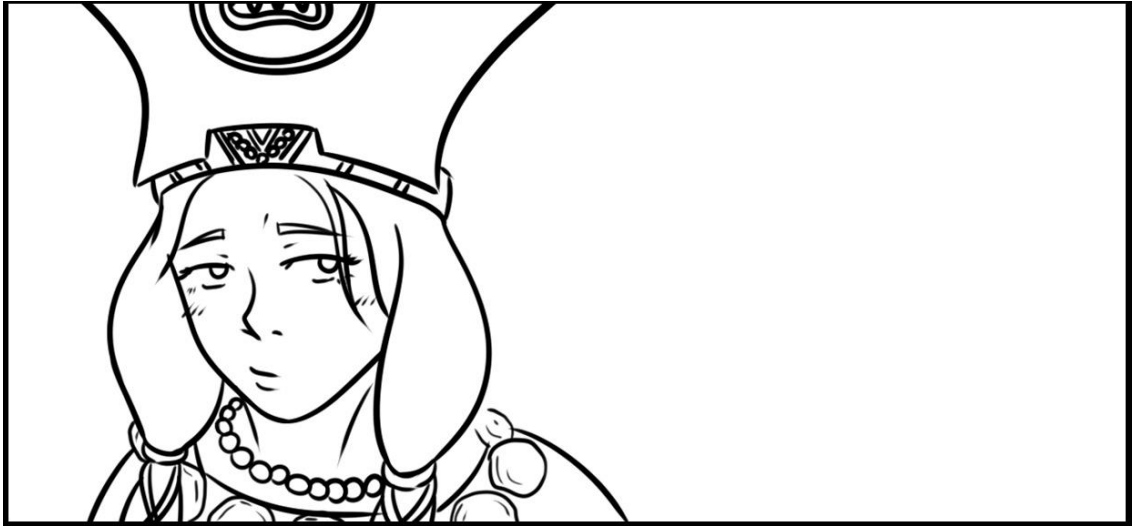


Imagen 10 - Capítulo 5 (Trazado)



Imagen 11 - Capítulo 6 (Trazado)



Imagen 12 - Capítulo 7 (Trazado)

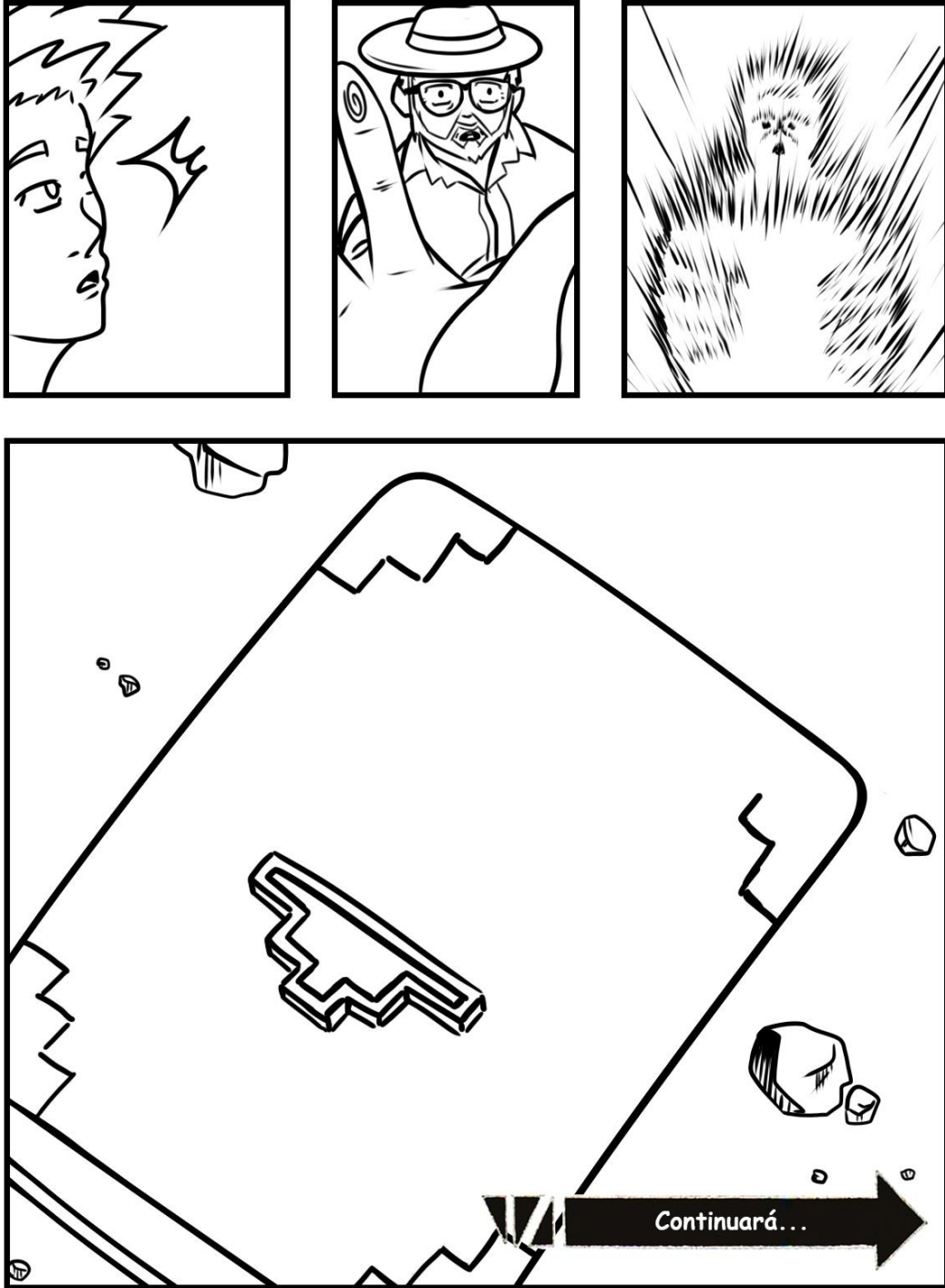


Imagen 13 - Capítulo 8 (Trazado)

¡SIGAMOS APRENDIENDO JUNTOS!



NEDZ
STUDIOS

Imagen 14 - Contraportada (Trazado)

- **Propuesta digital de la historieta**

Al finalizar todos los pasos de la creación de la historieta y presentarla en el colegio donde se desarrolló la investigación, se utilizó la plataforma ISSUU para presentarla de manera digital sin tener que recurrir a presentaciones de PDF's. Esto se puede evidenciar en el siguiente link:

https://issuu.com/patrickdz/docs/pedro_y_los_libros_del_pasado_-_moche

3.3.2. Materiales, equipos e instrumentos

ÍTEM	CANTIDAD	PRECIO
Softwares de ilustración digital Para la post-producción de manera digital de la historieta, se utilizaron los Softwares de Paint Tool Sai , para realizar el trazado de las imágenes y Photoshop , para pintar y darle los efectos respectivos a ciertas escenas que lo requerían.	2	S/. 0.00
Tablet Wacom Intuos Draw Una tableta digital versátil poseyendo varios niveles de sensibilidad lo cual hace que el trazado del dibujo tenga mayor fluidez.	1	S/. 150.00
Paquete de lápices Faber-Castell Contiene 10 lápices de grafito, que fueron útiles para la realización del storyboards y bocetos de manera tradicional.	1	S/. 2.00
Borrador Faber-Castell Un borrador de gran tamaño de la marca Faber-Castell	1	S/. 0.50
Paquete de hojas Bond A4 El papel es la herramienta principal de los ilustradores y de cualquier otro trabajo. Estas hojas sirvieron en la realización de storyboard, y en los bocetos.	500	S/. 10.00
TOTAL		S/. 162.50

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones.

Ante un mundo cada vez más globalizado y una sociedad que está dispuesta a perder su historia y valores que lo hacen único, es de gran importancia crear diferentes estrategias que permitan a la juventud poder apreciar su cultura ancestral y reconocer que es importante conocer nuestro pasado para poder encaminar un futuro donde nos sintamos orgullosos de nuestras raíces y aprendamos a vivir sin rechazar a nadie por su rasgos físicos, formas peculiares de hablar, su vestimenta o costumbres, ya que son estas diferencias las que nos hacen una sociedad tan diversa y valiosa para el mundo.

Por ello, se pudo dar evidencia de la efectividad de la propuesta gráfica, en la capacidad de atención y comprensión de la temática a tratar, en este caso se trató en el aspecto cultural, donde los 44 estudiantes de la I.E. San Juan School de la ciudad de Chiclayo, en quienes se aplicó el recurso gráfico, llegaron a mostrar un mejor rendimiento en la post evaluación de conocimientos de la cultura mochica, demostrando el interés de aprender de recursos didácticos con imágenes llamativas e impactantes, y mensajes muy precisos que les ayudaron a recordar con mayor exactitud los datos que se desearon estudiar.

En este contexto, como diseñador gráfico, podemos empezar a proponer estrategias de valor en instituciones educativas para lograr fortalecer la identidad cultural de los jóvenes estudiantes mediante la introducción del recurso gráfico

llamado historieta, además que se vuelve en un recurso pedagógico de gran potencial para que los maestros logren captar la atención de sus alumnos y fomentar el interés por ciertos temas en específico.

4.2. Recomendaciones.

- Ampliar los criterios, estudios y difusión de las historietas en todo nuestro país, especialmente en nuestra localidad de Chiclayo.
- Mantener un mejor margen de tiempo el cual permita una asimilación mayor al que se usó en la investigación.
- Tomar como base el desarrollo de la historieta. Si se desea contar con las ilustraciones y la historia del recurso gráfico con el fin de potenciarla para una investigación de influencia mayor en diferentes centros educativos, contactarse con el respectivo autor de la investigación y solicitarle el permiso correspondiente de su registro.

REFERENCIAS

Bibliografía

- Balbuena, P., Degregori, F., & Cornejo-Polar. (2014). *Cambios culturales en el Perú*. Ministerio de Cultura, Lima.
- Barriga, O. (20 de Mayo de 2019). *Youtube*. Obtenido de Ayar, un cómic basado en mitos y leyendas Incas: https://www.youtube.com/watch?v=Lp_uXelt6xw&t=1s
- Bartual, D. (2014). Características y evolución del webcómic en Estados Unidos y España. *Máster Universitario en Producción Artística-Màster Universitari en Producció Artística*. Universitat Politècnica de València, Valencia.
- Bravo, A. (2015). Webcómic: lectores, autores y editores a un click. *Estudios de Teoría Literaria - Revista digital: artes, letras y humanidades. Estudios de Teoría Literaria*, 131-140.
- Cabrejos, C. (2017). *Historia para la interculturalidad: la enseñanza de la historia local y regional en Lambayeque, Perú*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Perú, Chiclayo.
- Corrales, M. (2020). *El webcómic como medio para la evangelización de jóvenes peruanos en las redes sociales: "OH MY JESUS!"*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Degregori, C. (01 de Enero de 2003). *Perú: identidad, nación y diversidad cultural*. Obtenido de Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Perú: <https://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/110301.pdf>
- Díaz, M. (2016). *La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos*. Universidad de Oviedo, España.
- El Comercio. (09 de diciembre de 2014). *El Comercio*. Obtenido de Conozca el cómic peruano inspirado en la leyenda de los hermanos Ayar

- Espinoza, & Calderón. (2009). Relaciones entre la identidad nacional y la valoración de la cultura culinaria peruana en una muestra de jóvenes de clase media de Lima. *Tesis*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Expósito, J. (19 de Diciembre de 2019). La identidad muchik en Lambayeque, Perú: Continuidad cultural, etnogénesis y etnicidad. *Autoctonía. Revista de Ciencias Sociales e Historia*, 113-133.
- Flores, A. (21 de Noviembre de 2021). *Crehana*. Obtenido de <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/recursos-graficos-historieta/>
- Hernández, F. &. (2010). *Metodología de la Investigación*. México DF: McGraw-Hill.
- Holguín, O. (1999). Historia y proceso de la identidad de Perú. *Araucaria*, 151.
- Huertas, D. Análisis de la identidad cultural de los estudiantes del 5to grado de secundaria de la I.E. Fe y Alegría N°10 respecto a la cultura colli en la actualidad. *Tesis*. Universidad San Martín de Porres, Lima.
- Jimenez, R. (08 de junio de 2016). *El uso del cómic como recurso educativo en Educación Infantil*. Obtenido de <https://cesdonbosco.com/grados/alumnos-universitarios/404-comic-educacion-infantil.html>
- Linares, E., García, A., & Martínez, L. (2016). Empleo de historietas para reforzar el aprendizaje del nivel superior en UPIBI-IPN. Obtenido de Scielo: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672016000200001#:~:text=Las%20historietas%20pueden%20ser%20una,se%20est%C3%A1%20estudiando%20en%20clase
- Martín, D. (2008). *Psicología experimental. Cómo hacer experimentos en Psicología* (7ma ed.). México DF: Cengage Learning.
- Martínez, M. (2015). El cómic como recurso para el conocimiento de sí. *Tesis*. Universidad Católica de Murcia, Murcia.

- MINEDU. (2009). Diseño Curricular Nacional. Lima: MINEDU. Lima.
- MINEDU. (2015). Diseño Curricular Nacional. Lima: MINEDU. Lima.
- MINEDU. (2020). Aprendizaje a distancia. *Ministerio de Educación*, 11-12.
- Molano, O. (2007). Identidad cultural que evoluciona. *Opera*, 69-84.
- Peralta, M. (2018). La identidad muchik en Lambayeque. Lambayeque.
- PERÚ.INFO. (09 de Julio de 2018). *Perú.info*. Obtenido de <https://peru.info/es-pe/turismo/noticias/3/17/monumental-arquitectura-en-la-cultura-mochica>
- Puga, M. (2017). *Programa de turismo escolar para fortalecer la identidad cultural lambayecana en el nivel inicial en la provincia de ferreñafe – región lambayeque*. Universidad César Vallejo, Chiclayo.
- Quero, M. (2010). Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbach. *Telos*, 248-250.
- Quesquén, J. (2018). *Propuesta de una sección de cultura en el diario La Industria de Chiclayo a fin de difundir la identidad lambayecana*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo.
- R.A.E. (2020). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://www.rae.es/dpd/c%C3%B3mic>
- Reina, C., & 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*. Universidad Libre, Bogotá, Colombia.
- Robles, & del Carmen. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. *Nebrija*.
- RPP. (17 de mayo de 2017). *RPP Noticias*. Obtenido de <https://rpp.pe/economia/economia/dia-del-internet-este-es-el-perfil-del-internauta-peruano-noticia-1051335>

- RPP. (11 de Julio de 2019). *El 'quiosco lector' de cómics que desafía la distracción de los celulares y hace que niños formen colas para leer en un colegio de Chiclayo*. Obtenido de <https://rpp.pe/peru/lambayeque/el-quiosco-lector-de-comics-que-desafia-la-distraccion-de-los-celulares-y-hace-que-ninos-formen-colas-para-leer-en-un-colegio-de-chiclayo-noticia-1208359?ref=rpp>
- Sabino, C. (1992). *El Proceso de Investigación*. Caracas: Panapo.
- Sampieri, R. (2006). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGraw-Hill.
- Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta ed.). México D.F.: McGraw-Hill.
- Sánchez, A. (2017). El proceso de creación de “Más Peruano Que” y de sus piezas publicitarias: una campaña de Marca. *Tesis para optar el Título de Licenciada en Publicidad que*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Sánchez, G. (2009). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje del Español en China: El uso de la imágenes en la clase E/LE para el desarrollo de la expresión oral y escrita*. Obtenido de Marcoele:
http://www.marcoele.com/descargas/china/g.sanchez_imagenes.pdf
- Uno. (27 de marzo de 2016). *Enseñar la historia con humor*. Obtenido de <https://diariouno.pe/enseñar-la-historia-con-humor/>
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia. *Revista Educación*, 159.
- Villafaña, G. (2007). *Educación visual: Conocimientos básicos para el diseño*. México DF: Trillas.
- Voces. (25 de marzo de 2015). *Voces - Periodismo Profesional a su servicio*. Obtenido de <https://www.diariovoces.com.pe/33425/nos-falta-identidad>

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA DEL PROYECTO DE INVESTIGACION

TÍTULO: “La historieta para el fortalecimiento de la identidad cultural en los niños de una escuela primaria de Chiclayo.”

PROBLEMA	OBJETIVOS	JUSTIFICACIÓN	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
¿Qué efectos tiene la historieta para el fortalecimiento de la identidad cultural en los niños de una institución educativa de nivel primario de Chiclayo en el 2020?	<p>GENERAL: Determinar la influencia que tiene la historieta para el fortalecimiento de la identidad cultural en los niños de una escuela primaria de Chiclayo.</p> <p>ESPECÍFICOS: 1) Identificar en los niños el nivel de conocimiento relacionado con la identidad cultural de una escuela primaria de Chiclayo. 2) Desarrollar la historieta que fortalecerá la identidad cultural en una escuela primaria de Chiclayo. 3) Analizar en qué medida el uso de la historieta logra fortalecer la identidad cultural y cómo repercute en el comportamiento de los niños de una escuela primaria de Chiclayo.</p>	<p>La identidad cultural en la sociedad tiene como una de sus principales fortalezas el sentimiento de pertenencia, el cual se transmite a través de los valores, las costumbres, conocer origen y la historia aborígen del país. En la búsqueda de medios que fortalezcan la identidad cultural se considera el uso de la historieta, ya que este recurso de comunicación adaptado a la etapa de educación primaria, trasladaría al aula historias en las que los niños logren sentirse identificados y trabajar con ellos la expresión de sus sentimientos de pertenencia, dando un apoyo a mejorar en primera intención la identidad cultural de estos. Por ende, el beneficio logrado impactaría progresivamente en la sociedad, ya que comenzaría con una nueva generación de orgullosos niños peruanos enfocándose en valorar más sus raíces, los cuales tomaran una nueva actitud con respecto a su identidad.</p>	<p>Identidad cultural</p> <p>Cultura muchik</p> <p>La Historieta</p> <p>La Percepción</p> <p>Teoría del color</p> <p>Medios de difusión</p>	<p>La utilización de la historieta en una escuela primaria de Chiclayo, permitirá reforzar el conocimiento sobre la identidad cultural de los niños de la institución del periodo escolar 2020, la cual fortalecerá el desarrollo humano y el sentimiento de pertenencia de los escolares, demostrando el valor de identidad con respecto a sus raíces aborígenes y la riqueza histórica cultural de sus antepasados.</p>	<p>Historieta</p> <p>Identidad cultural</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Espacio y forma •Color •Composición de viñetas •Estilo de ilustración •Diseño de personajes •Narrativa •Pedagogía •Psicología •Inicios •Fases •Evolución •Descubrimientos •Mitos y leyendas •Cosmovisión •Aspectos artísticos 	<p>Tipo Aplicada</p> <p>Enfoque Cualitativa</p> <p>Diseño Pre-experimental</p>	<p>Encuesta: Escala de Likert</p> <p>Test</p>

ANEXO 02: TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

1. TEST PARA EVALUAR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO EN ASPECTOS HISTÓRICOS A LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL SECUNDARIO “SAN JUAN SCHOOL” DE CHICLAYO

Año y sección: _____ **Fecha:** _____
Sexo: Masculino _____ Femenino _____

Lee atentamente y marca la respuesta correcta de las siguientes preguntas:

1. ¿Entre que siglos estuvo presente la cultura Mochica?
 - a) Siglo II y V
 - b) Siglo VIII y XIV
 - c) Siglo X y XI

2. ¿En qué museo(s) de Lambayeque se encuentran los hallazgos arqueológicos del Señor de Sipán?
 - a) Museo Tumbas Reales
 - b) Museo de sitio Huaca-Rajada
 - c) Museo Brüning
 - d) Ninguna de las anteriores

3. ¿Quién es el arqueólogo que descubrió la tumba del Señor de Sipán?
 - a) Maria Reiche
 - b) Izumi Shimada
 - c) Walter Alva

4. ¿Cuáles son los colores predominantes dentro de la cultura Mochica?
 - a) Rojo, azul, verde, negro y anaranjado
 - b) Crema, rojo, ocre, marrón y anaranjado
 - c) Marrón, negro, morado, crema y blanco

5. ¿Cuál no es un mito/leyenda de la cultura Lambayeque?
 - a) Mito del dios Kon
 - b) Leyenda de Naylamp
 - c) Los hermanos Ayar

6. ¿Quién es Naylamp?
 - a) Sacerdote de la cultura Lambayeque
 - b) Fundador de la cultura Lambayeque
 - c) Líder chimú

7. ¿La economía mochica se basaba en..?
 - a) Pesca
 - b) Ganadería

- c) Agricultura
 - d) Todas las anteriores
8. Los mochicas, en cuanto a cerámica, se destacaron en...
- a) Horror al vacío
 - b) Cabezas clavadas
 - c) Huaco retratos
9. La Huaca del Sol y la Luna fue un monumento arquitectónico considerado...
- a) Cementerio mochica
 - b) Santuario moche
 - c) La casa del jefe mochica
10. ¿Quién fue la Dama de Cao?
- a) Una diosa de la tierra
 - b) La esposa del Señor de Sipán
 - c) Una gobernante mochica
11. ¿Quién era la deidad principal de los mochicas?
- a) Botto
 - b) Pachacámac
 - c) Ai Apaec
12. ¿Qué legado han dejado los mochicas que sigue hasta nuestra actualidad?
- a) La música tradicional
 - b) Los caballitos de totora
 - c) La vestimenta

2. ESCALA DE LICKERT PARA EVALUAR EL NIVEL DE INFLUENCIA DE LA HISTORIETA A LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL SECUNDARIO “SAN JUAN SCHOOL” DE CHICLAYO

Año y sección: _____

Fecha: _____

Sexo: Masculino _____ Femenino _____

- 1. Lee cuidadosamente las afirmaciones y responde con un aspa (x) en el casillero según como se indique en la instrucción.**

Tener en cuenta lo siguiente:

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	Desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Indicadores	1	2	3	4	5
1. ¿A los adolescentes de tu edad les gustan las imágenes en vez de lecturas extensas?					
2. ¿Te interesaría estudiar a través de gráficas artísticas?					
3. ¿Te motivarían a leer por medio de la historieta?					
4. ¿Sientes algún interés por las historietas?					
5. ¿Te has sentido identificado o has sentido empatía por un personaje de ficción?					
6. ¿Aprenderías mejor sobre una historia a través de una historieta?					
7. ¿Aprenderías mejor sobre un curso a través de una historia gráfica?					
8. ¿Las historietas ayudarían a desarrollar tu imaginación?					
9. ¿Las historietas referentes a una materia te ayudarían a estudiar más rápido?					
10. ¿Aprenderías valores a través de una historieta?					
11. ¿Tienes preferencia de leer en medios digitales?					
12. Si has leído una historia gráfica en internet, ¿ya no te interesaría poseerla en físico?					

ANEXO 03: VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS POR EXPERTOS

ESCALA DE LICKERT - EXPERTO: MG. MARTÍN WALTERSDORFER MENDOZA

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS N°01

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: AARON LUIS MARTIN WALTERSDORFER MENDOZA

Centro laboral: ESFAP ERNESTO LÓPEZ MIENDREAU

Título profesional:

Artista Profesional

Bachiller en Música

Licenciado en Educación para el Trabajo

Licenciado en Ciencias Biológicas

Grado: MAESTRO EN CIENCIAS Mención: Ecología y Conservación

Institución donde lo obtuvo: EPG Universidad Pedro Ruiz Gallo

Otros estudios

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estricto científico, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)				X	
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)				X	
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)				X	
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)				X	
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto(pertinencia y eficacia)					X

7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas(control de sesgo)					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)					X
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)					X
12. Calidad en la redacción de los ítems(visión general)					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
Puntaje parcial					20
Puntaje total					70

Nota: Índice de validación del juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido / 75] x 100= 93%.

4. Escala de validación

Muy baja 00-20 %	Baja 21-40 %	Regular 41-60 %	Alta 61-80%	Muy Alta 81-100%
El instrumento de investigación está observado			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación	El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado)El instrumento de evaluación utilizado para evaluar el nivel de influencia de la historieta en los estudiantes, cumple con los requisitos para su aplicación, considerando que es confiable.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, AARON LUIS MARTIN WALTERSDORFER MENDOZA, identificado con DNI. N° 16656820, certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el testista:

Díaz Castañeda Neall Patrick

en la investigación denominada: "La historieta para el fortalecimiento de la identidad cultural en los adolescentes de una institución educativa de Chiclayo."



 Firma del experto

TEST - EXPERTO: MG. MARTÍN WALTERSDORFER MENDOZA

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS N°02

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: AARON LUIS MARTIN WALTERSDORFER MENDOZA

Centro laboral: ESFAP ERNESTO LÓPEZ MIENDREAU

Título profesional:

Licenciado en Educación para el Trabajo

Licenciado en Ciencias Biológicas

Grado: MAESTRO EN CIENCIAS Mención: Ecología y Conservación

Institución donde lo obtuvo: EPG Universidad Pedro Ruiz Gallo

Otros estudios

Artista Profesional

Bachiller en Música

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)					X
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)					X
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)					X
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto(pertinencia y eficacia)			X		

7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas(control de sesgo)		X			
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)					X
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)					X
12. Calidad en la redacción de los ítems(visión general)					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
Puntaje parcial			3	4	65
Puntaje total					72

Nota: Índice de validación del juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido / 75] x 100= 96

4. Escala de validación

Muy baja 00-20 %	Baja 21-40 %	Regular 41-60 %	Alta 61-80%	Muy Alta 81-100%
El instrumento de investigación está observado		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación		El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado): Se concluye que el Test para evaluar el nivel de conocimiento de aspectos históricos de los estudiantes, cumple con los requisitos para aceptarlo como confiable para su aplicación.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, AARON LUIS MARTIN WALTERSDORFER MENDOZA, identificado con DNI. N° 16656820, certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el testista:

Díaz Castañeda Neall Patrick

en la investigación denominada: "La historieta para el fortalecimiento de la identidad cultural en los adolescentes de una institución educativa de Chiclayo."


Firma del experto

ESCALA DE LICKERT - EXPERTO: MG. CINTHYA BRAVO ADANAQUE

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS N°01

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Cinthya Bravo Adanaqué.

Centro laboral: Universidad Señor de Sipán

Título profesional: Licenciada en Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

Grado: Magister en Administración y Marketing.

Institución donde lo obtuvo: Universidad Señor de Sipán

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estética científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1). Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORIA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)				X	
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(vision general)				X	
3. El número de indicadores , evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)				X	
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)				X	
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)				X	
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto(pertinencia y eficacia)		X			

7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas(control de sesgo)					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)					X
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)					X
12. Calidad en la redacción de los ítems(vision general)					X
13. Grado de objetividad del instrumento (vision general)					X
14. Grado de relevancia del instrumento (vision general)					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
Puntaje parcial					
Puntaje total					61

Nota: Índice de validación del juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido / 75] x 100=81.33

4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación		El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto mas se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):

El instrumento es apto para ser aplicado, sin embargo como sugerencia, en las preguntas planteadas debe dirigirse directamente a los estudiantes y no ser tan repetitivo diciendo a los adolescentes de tu edad.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, Cinthya Bravo Adanaqué identificado con DNI. N°45456934 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el (los) testistas

1. Díaz Castañeda Neall Patrick

, en la investigación denominada: La historieta para el fortalecimiento de la identidad cultural en los adolescentes de una institución educativa de Chiclayo



Firma del experto

TEST - EXPERTO: MG. CINTHYA BRAVO ADANAQUE

GUIA, JUICIO DE EXPERTOS N°02

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Cinthya Bravo Adanaqué.

Centro laboral: Universidad Señor de Sipán

Título profesional: Licenciada en Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

Grado: Magister en Administración y Marketing.

Institución donde lo obtuvo: Universidad Señor de Sipán

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estricto científico, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORIA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)					X
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)					X
3. El número de indicadores , evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)				X	
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)				X	
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)				X	
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto(pertinencia y eficacia)		X			

7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas(control de sesgo)					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)					X
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)					X
12. Calidad en la redacción de los ítems(visión general)					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
Puntaje parcial					
Puntaje total					67

Nota: Índice de validación del juicio de experto (I_{ve}) = [puntaje obtenido / 75] x 100=89

4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación		El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. **Conclusión general de la validación y sugerencias** (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):

El instrumento es apto para su aplicación.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, Cinthya Bravo Adanaqué identificado con DNI. N°45456934 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el (los) testistas

1. Díaz Castañeda Neall Patrick

, en la investigación denominada: La historieta para el fortalecimiento de la identidad cultural en los adolescentes de una institución educativa de Chiclayo

Firma del experto

ESCALA DE LICKERT - EXPERTO: DRA. JULIA PELAEZ CAVERO

GUIA, JUICIO DE EXPERTOS N°01

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Julia Beatriz Peláez Caveró
 Centro laboral: Universidad Señor de Sipán
 Título profesional: Licenciada en educación secundaria, en la especialidad de educación artística con mención en artes plásticas
 Grado: Doctora Mención: Comunicación Social
 Institución donde lo obtuvo: Universidad César Vallejo
 Otros estudios: -

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estricto científico, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1). Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORIA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)				x	
2. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)				x	
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)				x	
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)		x			
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia)				x	
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia)				x	

7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido					x
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)	x				
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden)					x
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad (extensión)					x
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado (nocuidad)					x
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general)					x
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					x
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					x
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					x
Puntaje parcial	1	2	3	2	32
Puntaje total	55				

Nota: Índice de validación del juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido / 75] x 100 = 73

4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación		El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, Julia Beatriz Caveró identificado con DNI. N° 18149832 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el (los) testistas

1. Díaz Castañeda Neall Patrick

„En la investigación denominada “La historieta para el fortalecimiento de la identidad cultural en los adolescentes de una institución educativa de Chiclayo.”



.....
Firma del experto

TEST - EXPERTO: DRA. JULIA PELAEZ CAVERO

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS N°02

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Julia Beatriz Peláez Caveró
 Centro laboral: Universidad Señor de Sipán
 Título profesional: Licenciada en educación secundaria, en la especialidad de educación artística con mención en artes plásticas
 Grado: Doctora Mención: Comunicación Social
 Institución donde lo obtuvo: Universidad César Vallejo
 Otros estudios: -

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estricto científico, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1). Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORIA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)				x	
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)				x	
3. El número de indicadores , evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)				x	
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)				x	
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)				x	
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba				x	

7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido					x	
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas(control de sesgo)	x					
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(ordén)					x	
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)					x	
11. Los ítems no constituyen sesgo para el encuestado(mocuidad)					x	
12. Calidad en la redacción de los ítems(visión general)					x	
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					x	
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					x	
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					x	
Puntaje parcial	1					56
Puntaje total						57

Nota: Índice de validación del juicio de experto $(I_{vje}) = [\text{puntaje obtenido} / 75] \times 100 = 76$

4. Escala de validación

Muy baja 00-20 %	Baja 21-40 %	Regular 41-60 %	Alta 61-80%	Muy Alta 81-100%
El instrumento de investigación está observado		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación		El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, Julia Beatriz Caveró identificado con DNI. N° 18149832 certifico que realicé el juicio de experto al instrumento diseñado por el (los) testistas

1. Díaz Castañeda Neall Patrick

En la investigación denominada "La historieta para el fortalecimiento de la identidad cultural en los adolescentes de una institución educativa de Chiclayo."



.....
Firma del experto

ANEXO 04: SOLICITUD PARA APLICAR MIS INSTRUMENTOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN JUAN SCHOOL” DE CHICLAYO



Facultad de Derecho y Humanidades

Escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial

Sr. William Chanamé

Escuela San Juan School

Chiclayo, 17 de Noviembre del 2020

Estimado Director:

Le saludo cordialmente y a la vez mediante esta carta presento al alumno del X Ciclo de la carrera de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán: **NEALL PATRICK DÍAZ CASTAÑEDA** con el DNI 71943103, para que pueda realizar la aplicación de su propuesta de investigación en la institución educativa que usted dirige, con el fin de culminar su Informe de Tesis titulado: **“LA HISTORIETA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO”**.

Para lo cual el alumno necesita aplicar un pre test, un post test y presentar una historieta a los alumnos del 1er y 2do Año del Nivel Secundario en el horario del curso de Historia del Perú, ya que la temática de la historieta es sobre la Cultura Lambayeque.

En espera de una buena acogida y agradeciendo su atención y buena disposición, se despide.

Atentamente,

Julia Beatriz Peláez Cavero

Directora de la Escuela Profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial

Facultad de Derecho y Humanidades - Universidad Señor de Sipán

Imagen 21 - *Solicitud de aplicación del experimento en la Institución Educativa*

ANEXO 05: LA PROPUESTA GRÁFICA - BOCETOS

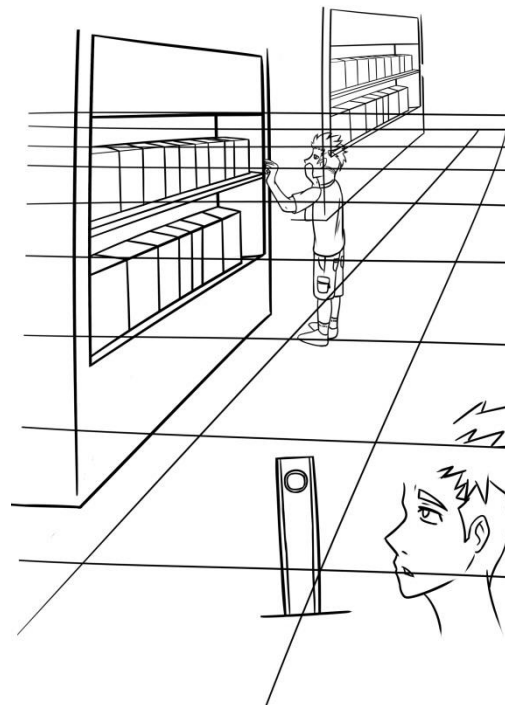
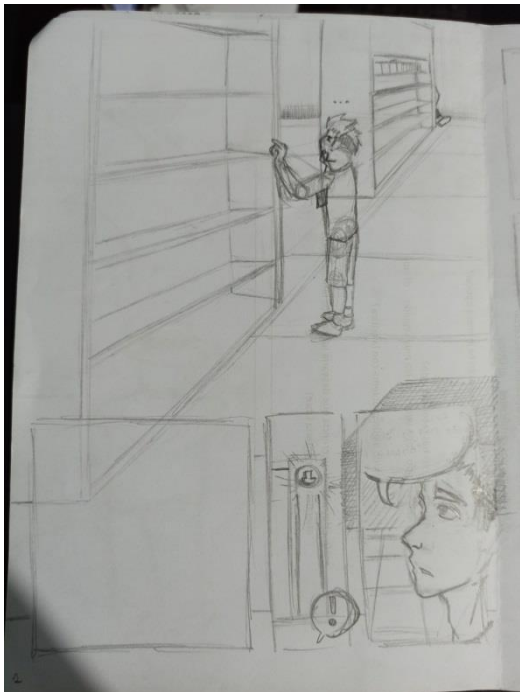
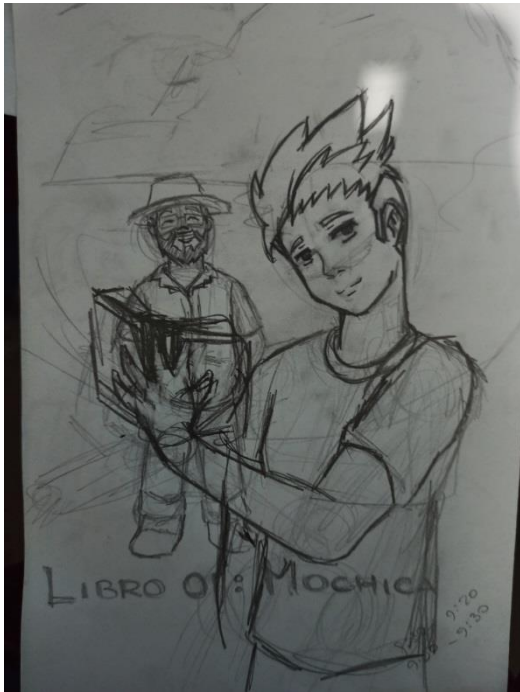


Imagen 22 - Comparación bocetos tradicionales y digitales – Parte 1

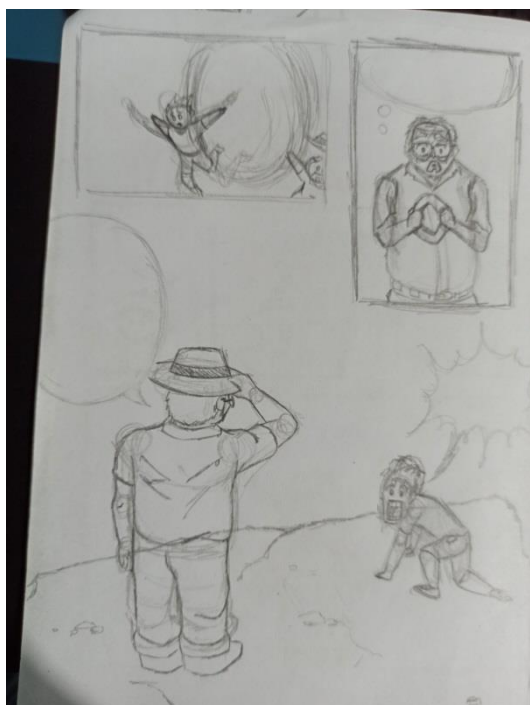
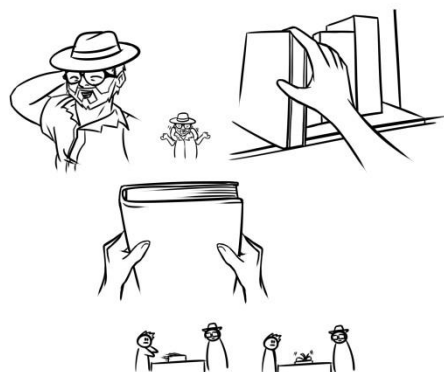


Imagen 23 - Comparación bocetos tradicionales y digitales – Parte 2

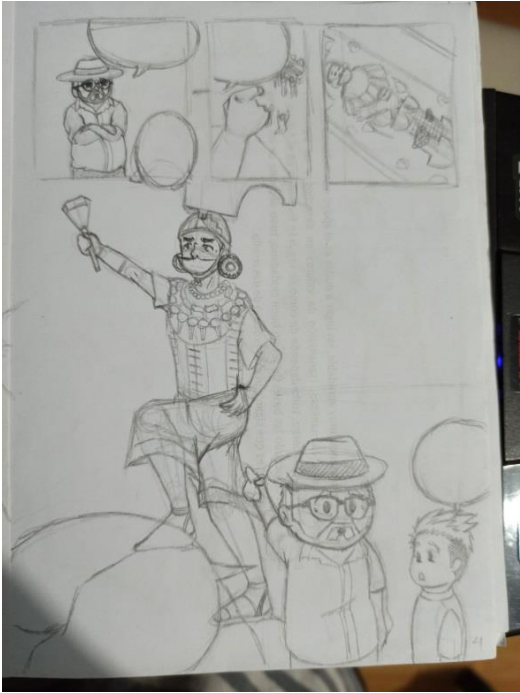


Imagen 24 - Comparación bocetos tradicionales y digitales – Parte 3

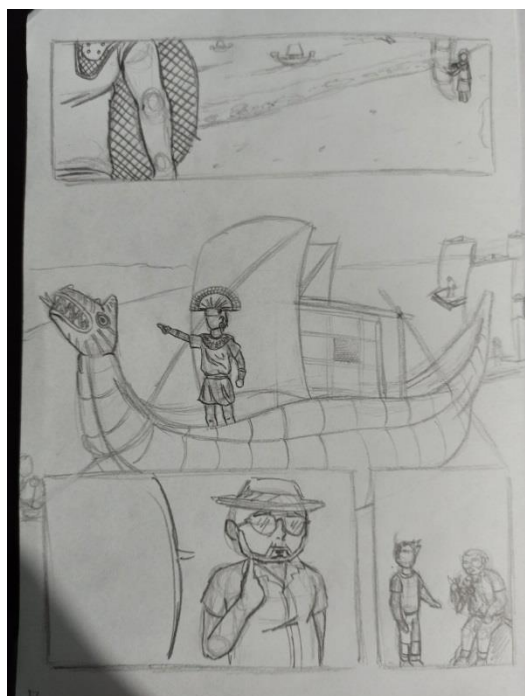


Imagen 25 - Comparación bocetos tradicionales y digitales – Parte 4

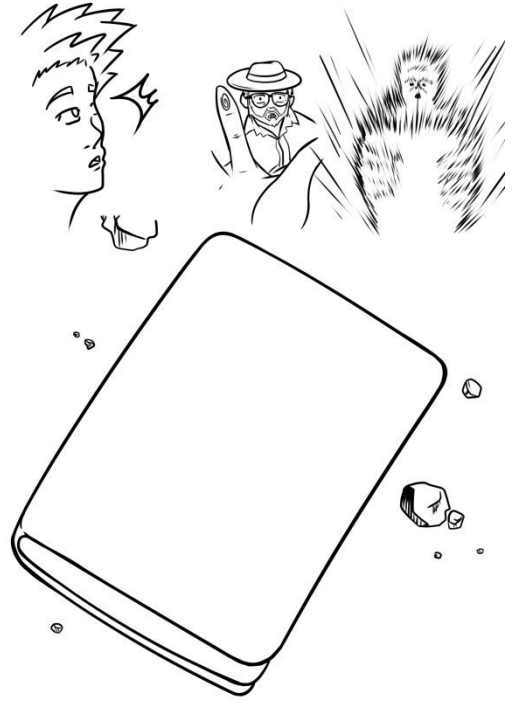


Imagen 26 - Comparación bocetos tradicionales y digitales – Parte 5



Imagen 27 - Historieta - Portada



Imagen 28 - Historieta - Capítulo 1

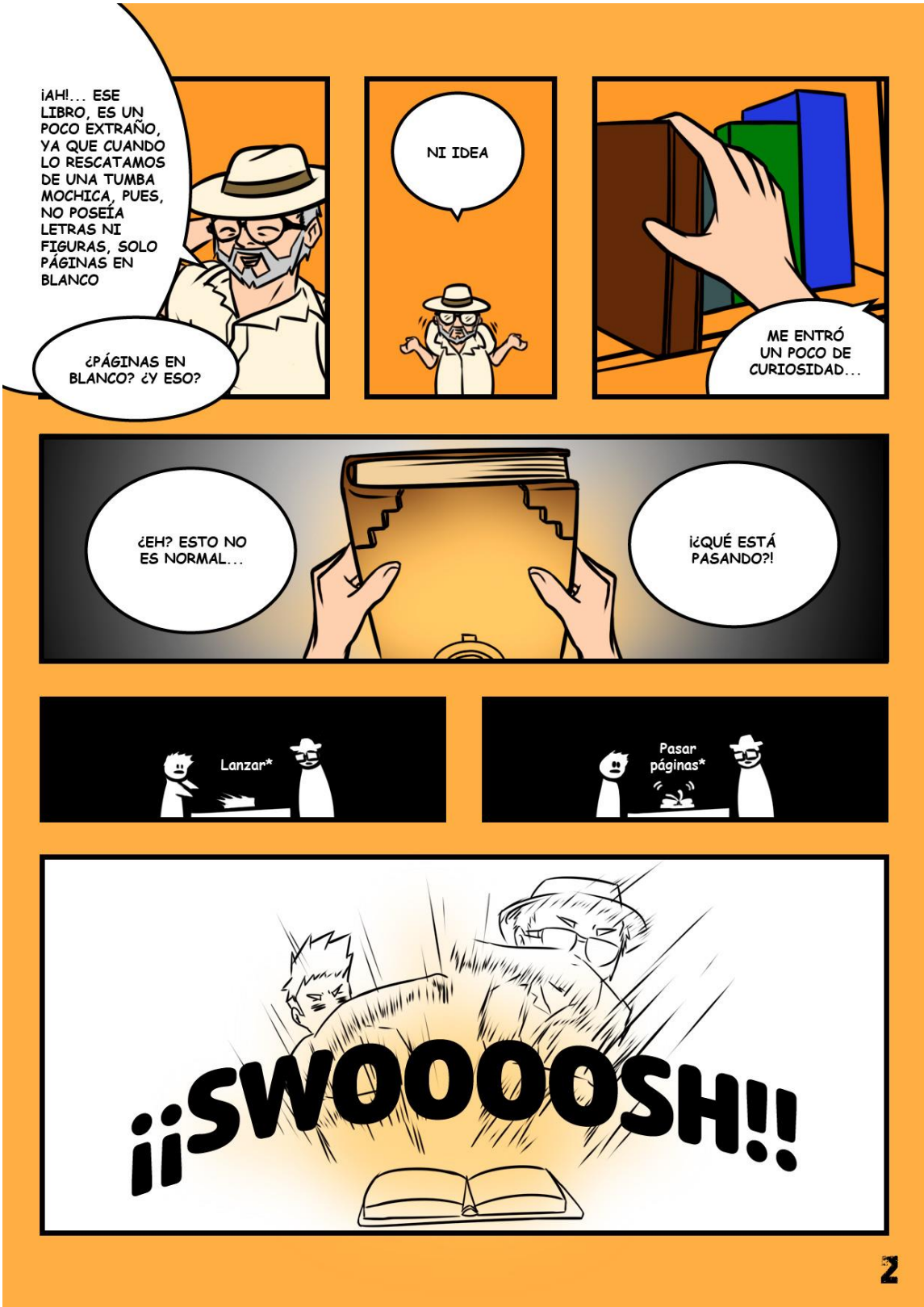


Imagen 29 - Historieta - Capítulo 2

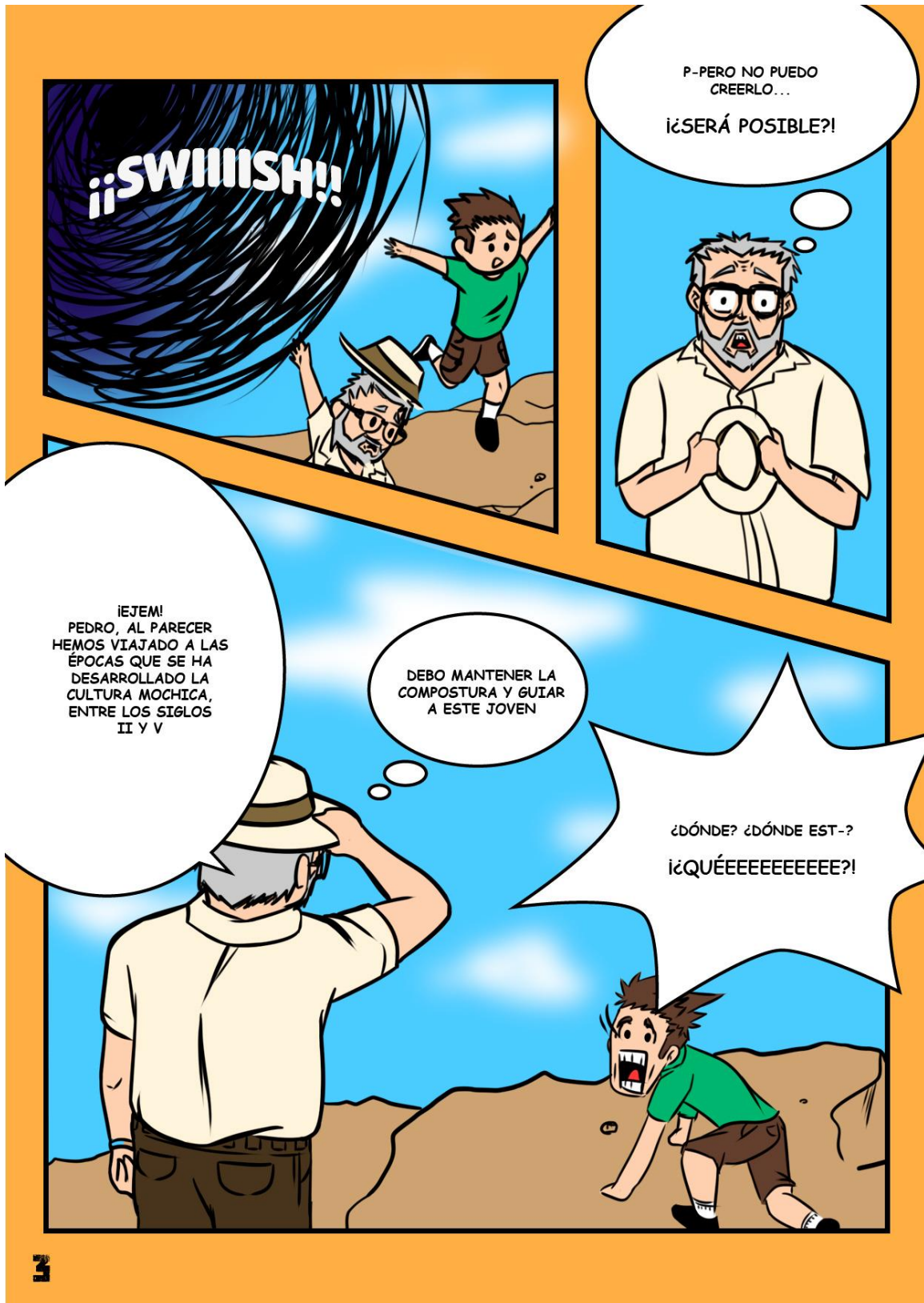


Imagen 30 - Historieta - Capítulo 3



Imagen 31 - Historieta - Capítulo 4



Imagen 32 - Historieta - Capítulo 5



Imagen 33 - Historieta - Capítulo 6

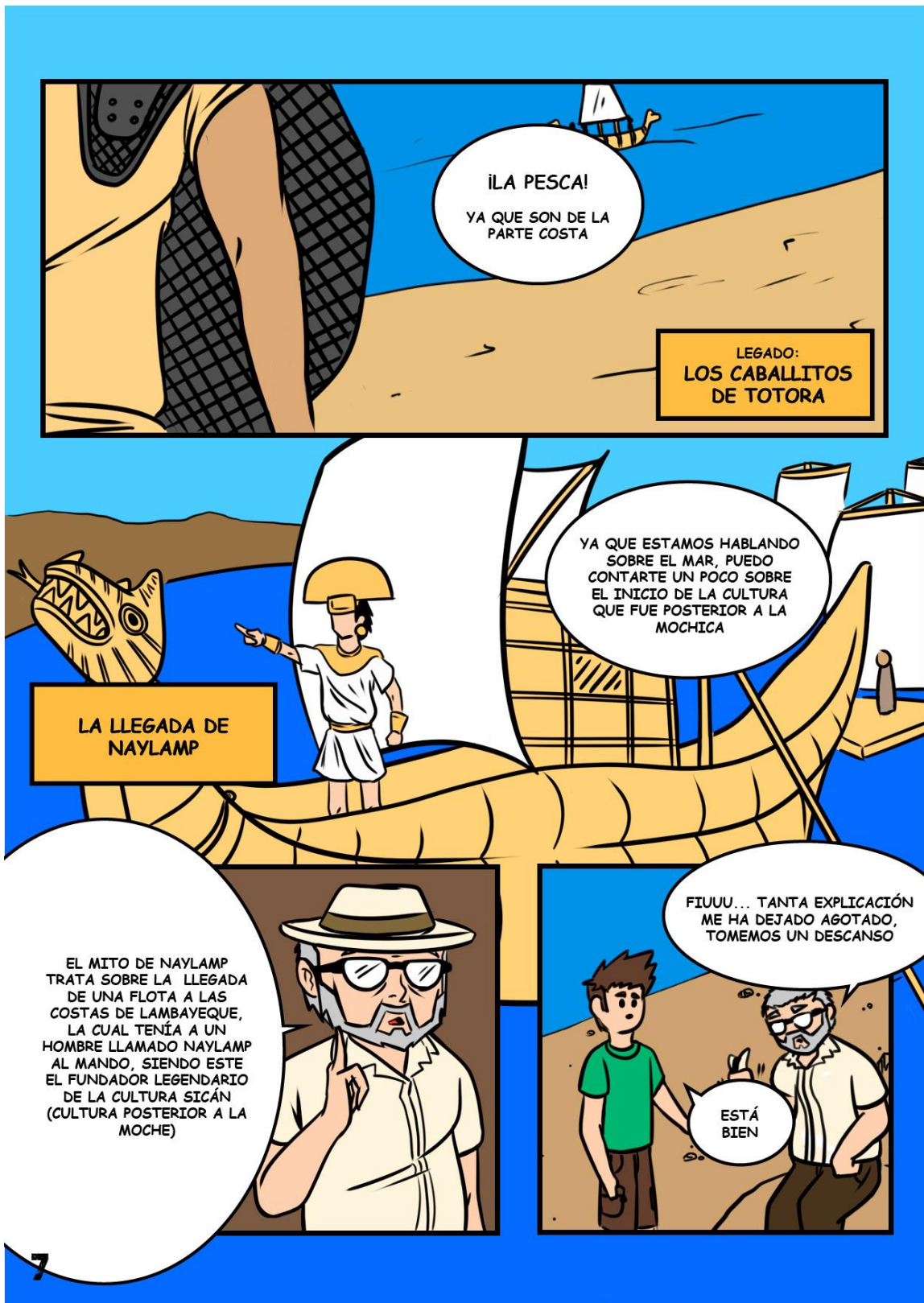


Imagen 34 - Historieta - Capítulo 7

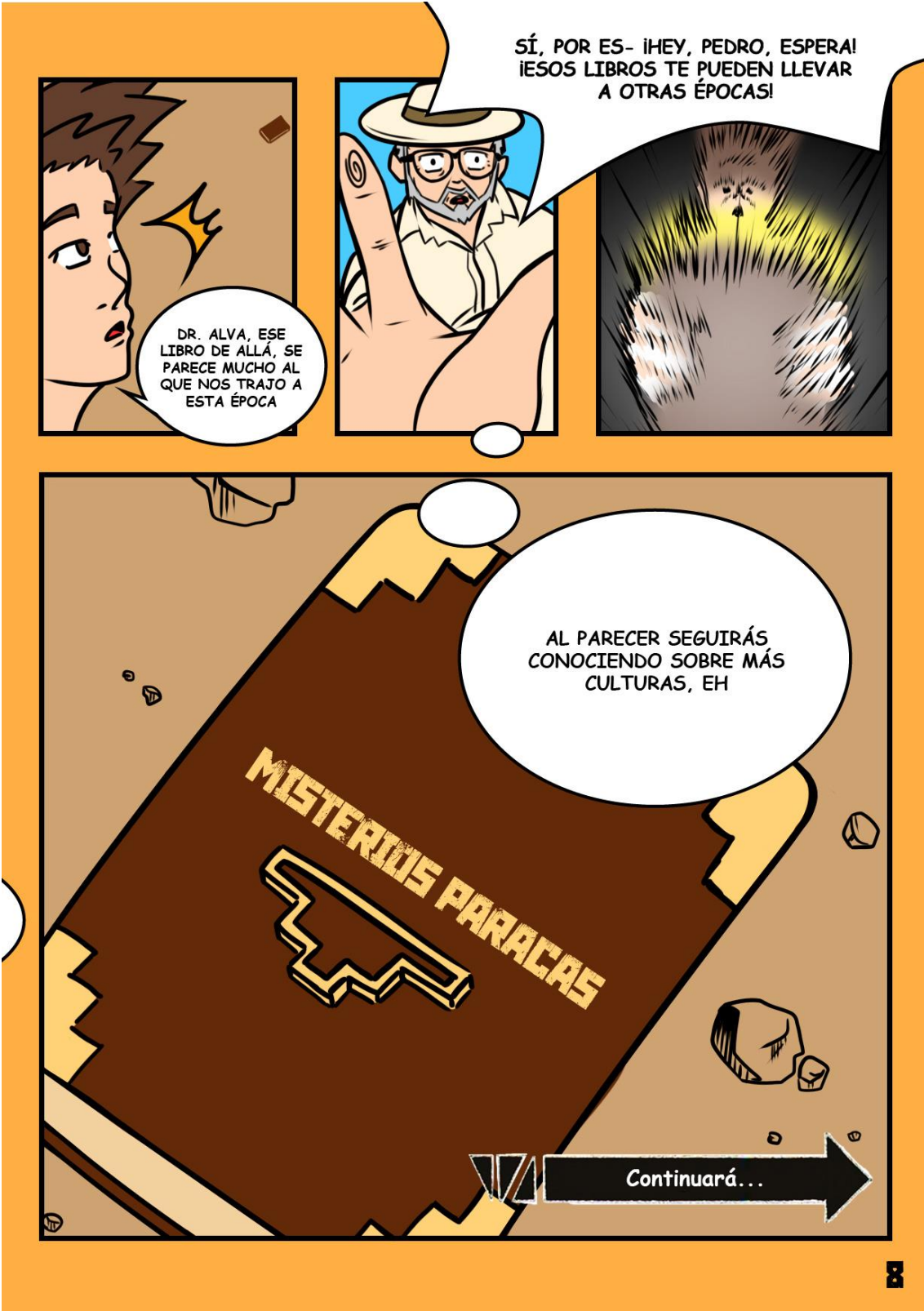


Imagen 35 - Historieta - Capítulo 8

**¡SIGAMOS APRENDIENDO
JUNTOS!**



NEDZ
STUDIOS

Imagen 36 - Historieta - Contraportada

ANEXO 07: CAPTURAS DE PANTALLA DE LA CLASE VIRTUAL DE HISTORIA DEL PERÚ DEL 1° Y 2° AÑO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO “SAN JUAN SCHOOL”

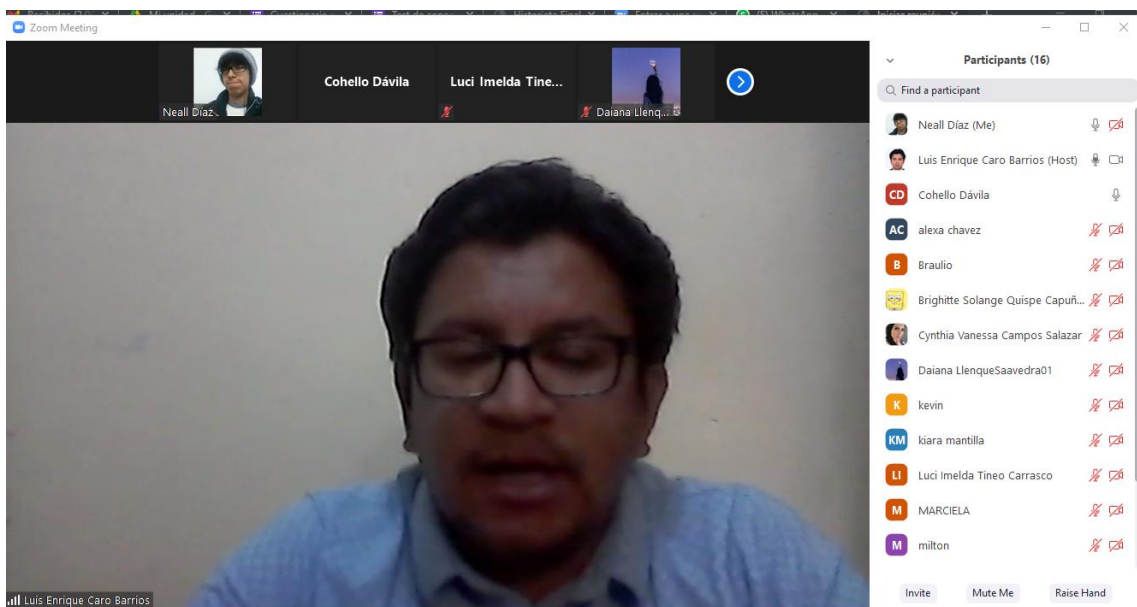
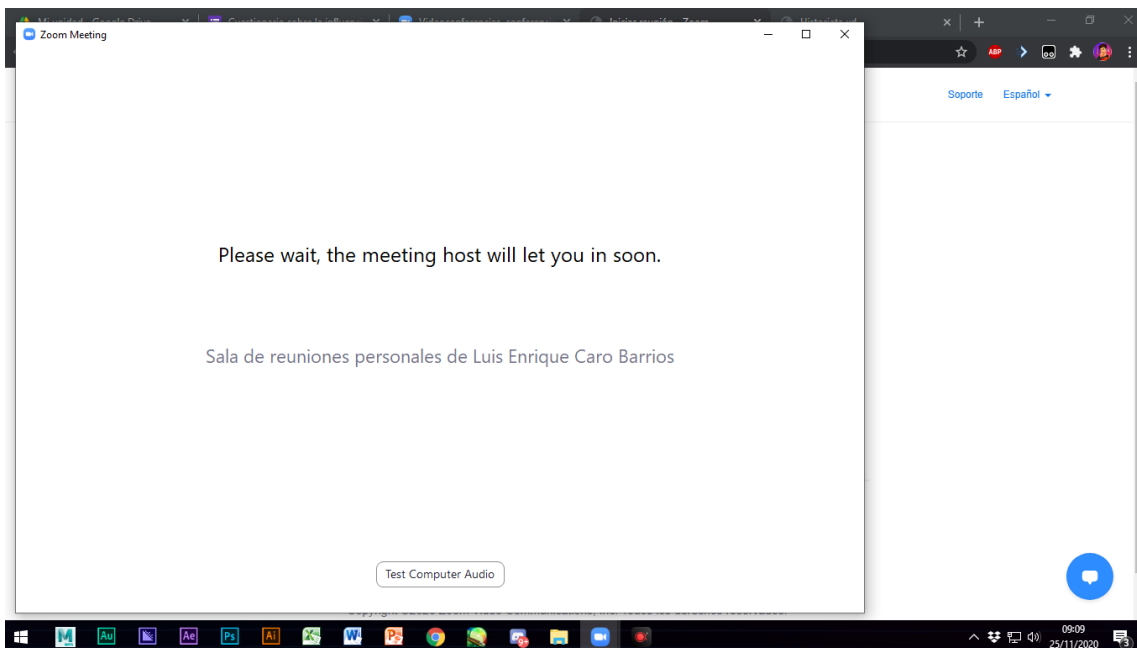


Imagen 37 - Evidencia Clase Virtual 1

Recibidos (2.0) x Mi unidad - G x Cuestionario x Test de conoci x Historieta Final x Entrar a una r... x (7) WhatsApp x Posasistente x +

docs.google.com

Test de conocimiento cultural

Preguntas Respuestas 8

8 respuestas

Se aceptan respuestas

Resumen Pregunta Individual

Año que cursa

8 respuestas

100%

1° Año 2° Año

Remaining Meeting Time: 09:23 Stop Share

Group Chat

to Everyone: <https://forms.gle/5JxW4L65FHjqWUR16>

everyone message here...

Neall Díaz

Luis Enrique Caro Barrios

NOELY

Cohello Dávila

POST- TEST de Conocimientos

Se han guardado todos los cambios en Drive

Preguntas Respuestas 7

Primer nombre

7 respuestas

Sebastian Cohello

Franco

Braulio

Dalana

Marciela

NOELY MAYBRIT RUPAY HERNÁNDEZ

Sebastián

Año que cursa

7 respuestas

You are screen sharing Stop Share

1° Año

Zoom Group Chat

no me sale el test

From Sebastián Castro Gutiérrez to Everyone: profe necesito permiso

From Brayan Perez Sedillo to Everyone: nada profe sigue igual

From Me to Everyone: <https://forms.gle/tvGWLJMcpW29fbck28>

From Daiana LlenqueSaavedra01 to Everyone: Ya envié mis respuestas.

To: Everyone message here...

Neall Díaz

Luis Enrique Caro Barrios

Cohello Dávila

NOELY

Windows Taskbar: Word, Excel, PowerPoint, Chrome, etc.

09:36 30/11/2020

Imagen 38 - Evidencias Clase Virtual 2(Pre Test y Post Test)

docs.google.com

POST- TEST de Conocimientos

Se han guardado todos los cambios en Drive

Preguntas Respuestas 8

Primer nombre

8 respuestas

Sebastian Cohello

Franco

Braulio

Daiana

Marciela

NOELY MAYBRIT RUPAY HERNÁNDEZ

Sebastián

Brayan

Zoom Group Chat

no me sale el test

From Sebastián Castro Gutiérrez to Everyone: profe necesito permiso

From Brayan Perez Sedillo to Everyone: nada profe sigue igual

From Me to Everyone: <https://forms.gle/yGWJMCpW29fBck28>

From Daiana LlenqueSaavedra01 to Everyone: Ya envié mis respuestas.

To: Everyone

Type message here...

Neall Diaz

Luis Enrique Caro Barrios

Cohello Dávila

NOELY

Año que curso

8 respuestas

You are screen sharing

Stop Share

docs.google.com

POST- TEST de Conocimientos

Se han guardado todos los cambios en Drive

Preguntas Respuestas 10

Primer nombre

10 respuestas

Sebastian Cohello

Franco

Braulio

Daiana

Marciela

NOELY MAYBRIT RUPAY HERNÁNDEZ

Sebastián

Brayan

Zoom Group Chat

no me sale el test

From Sebastián Castro Gutiérrez to Everyone: profe necesito permiso

From Brayan Perez Sedillo to Everyone: nada profe sigue igual

From Me to Everyone: <https://forms.gle/wGWJMCpW29fBck28>

From Daiana LlenqueSaavedra01 to Everyone: Ya envié mis respuestas.

To: Everyone

Type message here...

Neall Diaz

Luis Enrique Caro Barrios

Cohello Dávila

NOELY

Mute

Stop Video

Participants 16

New Share

Pause Share

Annotate

Remote Control

More

Participants (Alt+U)

Stop Share

Imagen 39 - Evidencias Clase Virtual 3(Pos Test)

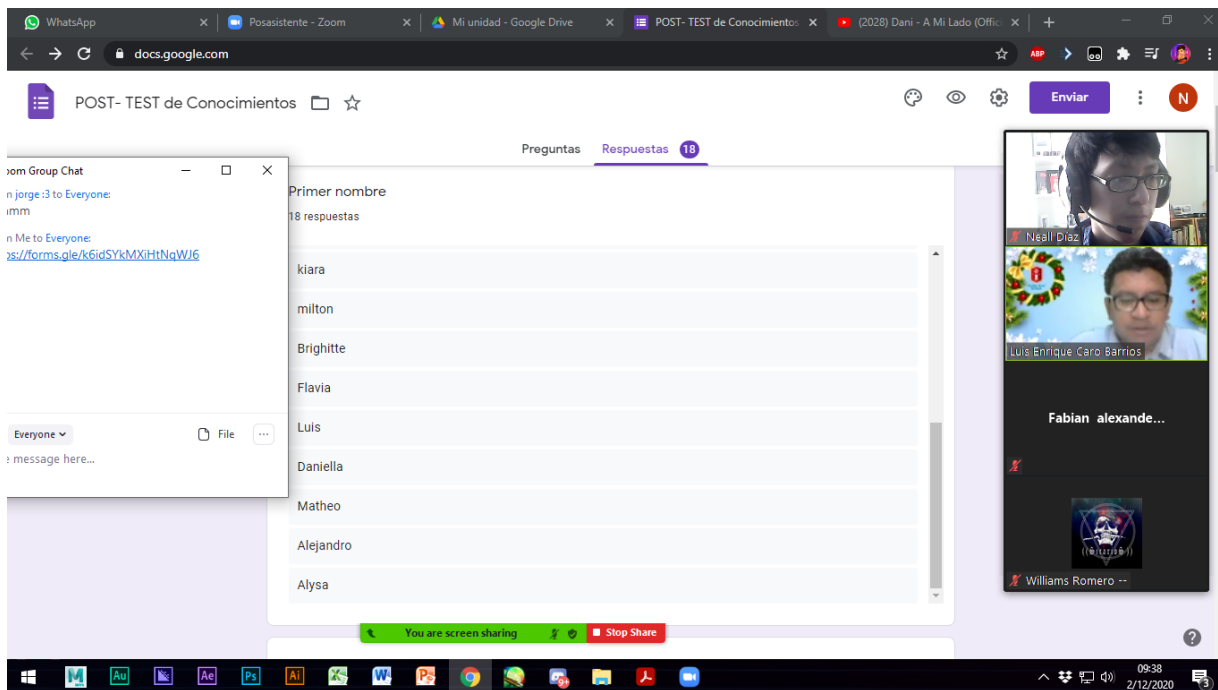


Imagen 40 - Evidencia Clase Virtual 4 (Post Test)



Imagen 41 – *Retroalimentación del profesor sobre la historieta*