



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

(UTN)

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

(FECYT)

CARRERA: PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y LAS HUMANIDADES

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, MODALIDAD
DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“EL COMIC COMO RECURSO DIDACTICO PARA IMPARTIR CONOCIMIENTOS
SOBRE SABERES ANCESTRALES DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS KICHWA
OTAVALO EN NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA GABRIELA
MISTRAL”**

**Trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de Licenciado en
Pedagogía de las artes.**

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

Autor: Anekyn Fausto Arellano Cordova

Director: Msc. Darwin Alejandro Mafla Tobar

Ibarra – 2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1004841274		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Arellano Cordova Anekyn Fausto		
DIRECCIÓN:	Otavalo – San Vicente de Cotama		
EMAIL:	afarellanoc@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0997646283

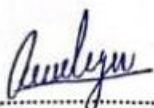
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	EL COMIC COMO RECURSO DIDACTICO PARA IMPARTIR CONOCIMIENTOS SOBRE SABERES ANCESTRALES DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS KICHWA OTAVALO EN NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL
AUTOR (ES):	Arellano Cordova Anekyn Fausto
FECHA: DD/MM/AAAA	22 de Junio del 2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	☒ PREGRADO ☐ POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Pedagogía de las Artes
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Darwin Mafla / Msc. Lorena Jaramillo

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 22 días del mes de junio de 2023

EL AUTOR:

Firma.....
Nombre: Arellano Cordova Anekyn Fausto

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 21 de junio del 2023

Msc. Darwin Mafla

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Unidad Académica de la Universidad Técnica de Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

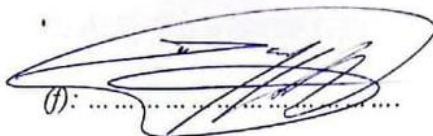
A handwritten signature in dark ink, consisting of a large, stylized 'D' followed by several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Msc. Darwin Mafla

C.C.: 0401306840

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité calificador del trabajo de integración curricular "El cómic como recurso didáctico para impartir conocimiento sobre saberes ancestrales de los pueblos originarios kichwa Otavalo en estudiantes de 9 a 11 años de edad en la "Unidad Educativa Gabriela Mistral" elaborado por Anekyn Fausto Arellano Cordova, previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de las Artes, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



Msc. Darwin Alejandro Mafla Tobar

C.C.: 0401306840



Msc. Lorena Jaramillo Mediavilla

C.C.: 1002240784

DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación es con el amor y cariño, dedicada a mi amada familia. También quiero dedicar esto a todas las personas que estuvieron junto a mí, en este transcurso, el amor, paciencia y confianza que me dieron, para lograr culminar mi meta.

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a la Universidad Técnica del Norte por brindarme la oportunidad de obtener mi título profesional y nutrirme del conocimiento necesario para ejercerlo correctamente.

A mi familia que estuvo apoyándome en todo momento a pesar de las duras circunstancias, brindándome amor, ánimos y toda la paciencia que he obtenido de ellos, sin ustedes sé que esto no sería posible.

RESUMEN

Es importante saber que los niños necesitan recursos innovadores para poder llegar al aprendizaje significativo, por ende, se tomó como material didáctico al cómic, siendo esta una narrativa-visual que cuenta una historia a través de una serie de imágenes y viñetas, con o sin texto, llegando a ser uso dentro de la educación básica y lograr que la enseñanza quede plasmada en los niños, tales como son de la cultura, tradición y costumbres, llegando a rescatar, preservar y difundir, dando como resultado la conservación del legado de nuestros antepasados. La finalidad de la presente investigación es plantear un modelo visual narrativo mediante el cómic basada en los saberes ancestrales de los pueblos originarios Kichwa Otavalo, donde también permita ser una alternativa más para el buen aprendizaje en el aula de estudiantes en la Unidad Educativa Gabriela Mistral. El tipo de esta investigación es descriptivo con enfoque cualitativo y para la obtención de estos datos se aplicó una encuesta a maestros de la U.E. Gabriela Mistral; adquiriendo resultados del cual se puede observar la necesidad de dar uso de una material didáctico innovador, tal como puede llegar a ser un diseño de cómic, ya que dentro del establecimiento es esencial que se reconozca que el cómic, como un recurso educativo puede llegar a ser un arma factible, potencial, incentivador, para los niños el cual es viable para su educación y conocimiento sobre la cultura kichwa Otavalo y temas tratados en el salón de clases.

Palabras claves: Cómic, Innovador, Recurso didáctico, Herramienta, Arte, Pedagogía

ABSTRACT

It is important to know that children need innovative resources to learn more and be able to reach meaningful learning, therefore, it was taken as a didactic material the cómic, being this a visual-narrative that tells a story through a series of images and vignettes, with or without text, becoming use within basic education and achieve that teaching is reflected in children, such as culture, tradition and customs, coming to rescue, preserve and disseminate, resulting in the conservation of the legacy of our ancestors. The purpose of this research is to propose a visual narrative model through the cómic based on the ancestral knowledge of the Kichwa Otavalo native peoples, which also allows to be an alternative for good learning in the classroom of students in the Gabriela Mistral Educational Unit. The type of this research is descriptive with a qualitative approach and in order to obtain this data, a survey was applied to teachers of the Gabriela Mistral Educational Unit. Gabriela Mistral; acquiring results from which we can observe the need to use an innovative didactic material, such as a cómic design, since within the establishment it is essential to recognize that the cómic, as an educational resource can become a feasible, potential, incentive weapon for children which is viable for their education and knowledge about the Kichwa Otavalo culture and topics discussed in the classroom.

Keywords: Cómic, Innovative, Didactic resource, Tool, Art, Pedagogy.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción	1
Objetivos	4
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos	4
CAPITULO I: MARCO TEÓRICO	5
1.1. La imagen.....	5
1.2. La composición de la narrativa visual en el cómic	6
1.2.1. Tiempo y ritmo en la historia.....	6
1.2.2. Recorrido visual en el cómic.....	7
1.2.3. Globos de diálogo	7
1.2.4. Planos y su uso en el cómic	8
1.3. El cómic	9
1.3.1. Características del cómic	9
1.3.2. La narrativa en el cómic.....	10
1.4. El recurso didáctico.....	10
1.4.1. Cómic, como recurso didáctico para los niños	11
1.4.2. Aporte del cómic en la educación.	12
1.5. El aprendizaje significativo.....	12
1.5.1. Como se logra el aprendizaje significativo mediante el uso del cómic.	13
1.6. Cómic como medio para impartir saberes ancestrales kichwa Otavalo.....	13
1.6.1 Qué son los saberes ancestrales	14
1.6.2. Saberes ancestrales kichwa Otavalo	15
1.6.3. Saberes ancestrales vinculados a la práctica pedagógica.....	15
Capítulo II: MATERIALES Y MÉTODOS	16

2.1 Tipo de investigación.....	16
2.2. Nivel de investigación.....	16
2.3. Diseño de la investigación	16
2.4. Enfoque de la investigación	17
2.5. Población de estudio	17
CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	18
CAPITULO IV: PROPUESTA.....	27
Introducción	27
Conclusiones	50
Recomendaciones	51
Referencias.....	52
Anexos	54
Encuesta	56
Fotos.....	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	18
<i>Conoce la Importancia del Cómic como Método Alternativo</i>	18
Figura 2	20
<i>Se Debe Cumplir Pautas de la Narrativa Visual.</i>	20
Figura 3	20
<i>Importancia del Recorrido Visual para Comprensión la Historia</i>	20
Figura 4	21
<i>Recurso Didáctico Llamativo y Atractivo</i>	21

.....	21
Figura 5	22
<i>Cómic para Impartir Conocimientos</i>	22
Figura 6	23
<i>Usar el Cómic en el Aula con Niños</i>	23
Figura 7	24
<i>Cómic para Impartir Saberes Ancestrales en Niños</i>	24
Figura 8	25
<i>Ha Utilizado el Cómic Dentro de su Clase</i>	25
Figura 9	25
<i>Cómic Valioso para Impartir Clases</i>	25
Figura 10	26
<i>El Cómic es Útil para el Aprendizaje Significativo</i>	26

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	8
<i>Tipos de Planos</i>	8
Tabla 2	54
<i>Operacionalización de la Variable 1</i>	54
Tabla 3	54
<i>Operacionalización de la Variable 2</i>	54
Tabla 4	55
<i>Matriz de Consistencia</i>	55

Introducción

El principio de los cómics se remonta a partir de que la gente tuvo la necesidad de hacer un dibujo para lograr describir una historia, travesía, evento o leyenda, las pinturas rupestres son una forma de cómic, ya que relata historias de hechos que sucedían a diario, aunque carecía de lógica narrativa, pero quienes construyeron las bases de los cómics son los egipcios, pues, ellos plasmaban pinturas en papiros los cuales también eran relatos de la vida cotidiana, pero han adquirido una gran variedad de formas y géneros a lo largo de los años. Pero los primeros cómics modernos surgieron en U.S.A. a principios del siglo XX y se convirtieron rápidamente en un fenómeno popular en todo el mundo.

El uso del cómic como una opción educativa no puede sonar como una buena idea pero esto es todo lo contrario, Guerrero & López (2021) en su artículo “El cómic como recurso para el aprendizaje histórico en el grado de educación primaria (Córdova)” publicada en la revista San Gregorio. Cuyo objeto de investigación fue reflexionar sobre el uso del cómic como gran utilidad para profundizar en prácticas que auxilien a que la ilustración del área de las materias que ofertan en las escuelitas, con técnica de la encuesta para recoger información sobre la validez, que permitió concluir que es útil como recurso didáctico y provee beneficios para el saber del infante.

Así pues, el cómic puede tener contenido dirigido a enseñar saberes ancestrales de cierto sector para salvaguardar los mismos. Velásquez (2019) en su investigación “El cómic como recurso gráfico para el conocimiento de seres mitológicos kichwa Otavalo” se llevó a cabo para usar el cómic como recurso gráfico y dar a conocer los seres mitológicos de los pueblos originarios de la zona, brindando así un recurso útil con el cual se puede aprender y conocer más sobre su cosmovisión.

Los cómics pueden ayudar a los alumnos a comprender y retener de carácter más segura la información, que combinan textos, imágenes para presentar una práctica visualmente atractiva y fácil de seguir, es decir esto llega a considerarse una forma efectiva y entretenida de aprender para muchos estudiantes. Cabarcas (2020) afirma que la didáctica basada en la imagen logra activar la parte creativa e imaginaria en un estudiante, debido a que es mejor optar por una educación que se base en emociones, experiencias y la creación constante de cosas nuevas.

El presente proyecto pretende realizarse en la institución donde la presencia de niños de diferentes pueblos y nacionalidades estudian en la comunidad, a pesar de ello los docentes del área de ECA mencionada por la institución no utilizan recursos con los cuales trabajar junto a sus estudiantes para, captar la atención, animar a que el niño, niña se motive o se esfuerce por instruirse y solo se adhieren a un enfoque tradicional de teoría en clase y tarea a casa lo cual se puede describir como una educación artística mecanizada.

Así mismo dentro de la institución solo se enfocan en impartir datos sobre la cultura kichwa Otavalo que se vienen estudiando desde hace varios años atrás que tienen beneficios de adquisición de conocimiento cultural limitado para los estudiantes ya que dichos temas pueden encontrarse ya sea en internet o son conocimiento de cultura general pero no procuran impartir la esencia misma de los kichwas, pues el tratar de enseñar de una forma mucho más adecuada implica más trabajo.

Un problema de una educación que no procura impartir saberes ancestrales es que puede conducir a la desaparición o marginación de las culturas y las tradiciones de esos pueblos. Si los saberes y las tradiciones de una comunidad no son transmitidos a las generaciones jóvenes, estas pueden perder su conexión con su cultura y su patrimonio, si estos saberes no son transmitidos, se pierde una fuente valiosa de conocimiento y sabiduría que podría contribuir al desarrollo sostenible y la resiliencia de las comunidades. Si los escolares no tienen la oportunidad de aprender sobre las diferentes culturas y tradiciones, pueden desarrollar prejuicios y estereotipos negativos hacia los miembros de esas comunidades.

Esto se basa con el propósito de contribuir conocimiento existente sobre el Cómic como recurso didáctico, siendo así, que esta propuesta, para ser de apoyo para el ámbito educativo ya que se estaría demostrando que mediante el uso del cómic como recurso didáctico se puede impartir conocimiento ancestral sobre los pueblos originarios kichwa Otavalo dentro de una institución educativa Gabriela Mistral. La investigación propuesta busca impartir conocimiento sobre el Cómic- mediante la aplicación de la teoría y los conceptos básicos, planea encontrar elucidaciones a contextos del ámbito educativo en lo que respecta a la escasa adquisición de conocimiento. Todo ello permitirá al maestro contrastar diferentes conceptos de la aplicación del cómic.

El estudio de la Cómic-historieta se justifica por la validez que tiene para usarse dentro del aula de clase y proveerá un recurso a los docentes con el cual ellos puedan enseñar sobre variedad de temas ya que aportara un modelo para la impartición de clases y servirá para que el conocimiento adquirido por los estudiantes perdure de tal manera que puedan mejorar sus hábitos de estudio mediante el uso del cómic, siendo este un apoyo para el aprendizaje de los niños.

El presente proyecto es considerado importante debido a que la misma está centrada en proporcionar un modelo diferente con contenido original para brindar clases, así pues, esta misma ayuda a mantener, preservar y difundir conocimientos ancestrales por el hecho de que su narrativa es cultural. Ofrecer este tipo de material a los estudiantes es viable para su aprendizaje, pues así, ellos pueden comprender la clase de tal modo que no resulte agotador o aburrido aprender ya que el cómic permite compartir un mensaje profundo y ser captado de manera entretenida.

El impacto que tendrá el presente proyecto viene a ser en el ámbito educativo, dado que está destinado ser un recurso de cambio en el aula, motivando al estudiante para aprender más sobre cierto tema, como pueden ser los saberes ancestrales, de tal forma que el niño comprenda de lo que trata la clase, pues, si solo se enfoca en enseñar de una manera tradicional, simplemente no existe motivación que incentive al estudiante a descubrir nuevos temas educativos. Esta viene a ser una alternativa para los docentes que deben innovar su forma de dar clases y llegar a los estudiantes.

La presente propuesta con contenido cultural, viene a ser algo nuevo para un estudiante, por las ilustraciones, colores y forma, teniendo una apariencia agradable a la vista, con una interesante historia que está inspirada en las mitologías, historias, costumbres, tradiciones de los kichwa Otavalo. Así mismo este puede causar un impacto notable en la sociedad, pues, al ser un cómic basado en las historias, leyendas y mitologías andinas, sería muy atractivo tanto para los niños, jóvenes y para los adultos, llegando a ser un medio para preservar saberes ancestrales y pueda enseñar toda esa riqueza cultural a todo aquel que lo observe, interactúe y manipule.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar un modelo visual narrativo mediante la utilización del cómic como recurso pedagógico basada en, saberes ancestrales de los pueblos originarios Kichwa Otavalo que permita ser una alternativa más para el aprendizaje significativo en el aula en estudiantes de 9 a 11 años de edad en la Institución.

Objetivos específicos

- Investigar lo que es el cómic, y como utilizar para que este, se convierta en un diseño de modelo visual narrativo como un recurso didáctico, el cual facilite la adquisición de conocimiento.
- Elaborar un cómic inédito basado en conocimientos ancestrales de los pueblos originarios kichwa Otavalo, para niños y niñas de quinto a séptimo grado.
- Impartir y socializar con los docentes para demostrar que haciendo uso de un método alternativo como el cómic se llega a una mejor adquisición de conocimientos por parte del estudiante, así también ayudando a preservar los legados ancestrales.

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

Se menciona que el cómic es una valiosa herramienta para impartir clases, dando a conocer temas sobre cultura, legados ancestrales, siendo diseñada con una variedad de colores, gráficos llamativos donde, el niño se sienta atraído y se motive a conocer e interactuar con el material, para desarrollar las destrezas, habilidades, y logre adquirir conocimientos del mismo es decir plasmar un adecuado aprendizaje sobre los saberes ancestrales y se logre difundir por el entorno escolar hasta sus hogares.

Se señala que el cómic como recurso didáctico, los niños/as son estimulados en la creatividad-imaginación de los educandos, al igual que fomentan la lectura y mejora las pericias lingüísticas y de agudeza lectora, ayuda a visualizar y comprender mejor conceptos abstractos o complejos, facilita la retención de información al combinar texto e imágenes, favorecer el trabajo en equipo con un recurso versátil que puede adaptarse a diferentes niveles y áreas de conocimiento, entonces lo que se busca es que los instructivos puedan dar uso de este recurso pedagógico, que consiste en la presentación del cómic ya que este será protagonista de la actividad, para la adquisición del conocimiento de saberes ancestrales del kichwa Otavalo.

Con este material se busca potenciar la información, conocimiento de los legados ancestrales, es decir un método alternativo del tema mencionado, ya que, gracias al, diseño, e ilustraciones, ayudan a estimular la imaginación, e invita al niño a explorar, interactuar, conocer más lo que está dentro del cómic. Para ello es muy importante reconocer que este tema, desempeña un papel importante en el desarrollo general de los niños porque utiliza las características de los niños, como los dibujos animados, para reconocer, aprender y recordar de una manera interesante.

1.1. La imagen

La imagen es una representación visual capturada, creada o interpretada mediante diversos medios. Es una forma de comunicación que utiliza elementos visuales como formas-colores y líneas para transmitir información, evocar emociones y expresar ideas. Puede ser estática o en movimiento, manifestándose en fotografías, pinturas, ilustraciones, entre otros. La imagen tiene un impacto poderoso en nuestra percepción y comprensión del mundo. Comunica de manera rápida y efectiva, transmitiendo mensajes y narrativas sin necesidad de palabras. Walzer (2021) manifiesta que la imagen no es la realidad y la realidad no es la imagen. La imagen es una representación de la realidad, de una realidad. Es un lenguaje universal que trasciende barreras culturales y lingüísticas.

1.2. La composición de la narrativa visual en el cómic

La composición de la narrativa visual en el cómic se refiere a cómo se organizan las imágenes y las palabras en la página para contar una historia. Esto incluye elementos como la disposición de las viñetas, el uso del espacio en la página, la colocación de los personajes y los objetos, y la secuencia de las acciones y los diálogos. También se refiere a cómo se usan las imágenes y las palabras para crear un ritmo y una tensión en la historia. Por ejemplo, una composición de narrativa puede utilizar viñetas más grandes para momentos de acción y viñetas más pequeñas para momentos de diálogo o reflexión.

La composición narrativa del cómic se fundamenta en el montaje de pictogramas o viñetas, debido a que en las viñetas solamente se selecciona lo más importante y se omiten espacios muertos que el lector recrea imaginariamente en su mente, por lo que ayuda a fomentar la creatividad en un individuo. El cómic comparte con los textos narrativos escritos recursos como, por ejemplo: Personajes, narrador y criterio, tiempo, espacio, y su composición interna que rige del mismo modo de planteamiento, nudo y desenlace.

1.2.1. Tiempo y ritmo en la historia

En el cómic, el tiempo puede ser presentado de manera lineal o no lineal. En una narrativa lineal, los eventos se presentan en un orden secuencial, mientras que, en una narrativa no lineal, los eventos pueden ser presentados en un orden desordenado o no secuencial. El uso de una narrativa no lineal puede crear efectos especiales y dar una mayor profundidad a la historia. El ritmo en el cómic se refiere a cómo se presentan los eventos a los lectores. Así pues, para una fácil comprensión de los niños se debe usar una narrativa lineal debido a que es más fácil de comprender y no confundirse conforme vaya desarrollándose la historia.

Los autores pueden jugar con el tamaño de las viñetas, el uso del espacio en la página, la colocación de los personajes y los objetos, y la secuencia de las acciones y los diálogos para crear un ritmo en la historia. El uso de viñetas grandes para momentos de acción y viñetas pequeñas para momentos de diálogo o reflexión puede ayudar a crear un ritmo en la historia. Minaya (2021) afirma que, si se toman dos viñetas con diferentes imágenes, en la primera puede realizar una acción y en la segunda una acción completamente diferente después de un largo período de tiempo omitiendo los detalles que no son importantes para narrar la historia. Inclusive puede usarse para crear tensión en la historia.

1.2.2. Recorrido visual en el cómic

El recorrido visual en el cómic se refiere al camino que sigue el lector a través de las páginas de un cómic, desde la primera hasta la última. El recorrido visual también se refiere a cómo los elementos visuales en las páginas, como las viñetas, las imágenes y los paneles, son utilizados para guiar al lector a través de la historia, también puede ser utilizado para crear un ritmo y una tensión en la historia. Por ejemplo, un autor puede utilizar una disposición de viñetas que guíe al lector a través de una serie de eventos, creando un ritmo en la historia. También pueden utilizar la colocación de las viñetas y las imágenes para crear una tensión en la historia.

El recorrido visual también es utilizado para controlar la velocidad a la que el lector avanza a través de la historia. Anónimo (s.f.) comenta que, si se llega a hacer un uso correcto del recorrido visual se garantiza una comprensión del contenido, pero si existe una falencia en el orden o la composición de estas puede causar confusión y puede provocar que no sea atractivo para los lectores. Un autor puede utilizar viñetas grandes y pocas palabras para mostrar un evento rápido y emocionante, mientras que puede utilizar viñetas pequeñas y mucho diálogo para mostrar un evento más lento y reflexivo pero lo más importante es que el recorrido visual sea comprensible para el lector.

1.2.3. Globos de diálogo

Los globos de diálogo en el cómic son las formas utilizadas para representar las palabras de los personajes en las viñetas. Los globos de diálogo pueden ser de diferentes formas y tamaños, y pueden estar rodeados por una línea curva o recta. También pueden tener flechas que señalan hacia el personaje que habla. Sergey (2021) afirma que el globo de diálogo globo de texto, es conocido también como bocadillo de texto, o globo de conversación, es aquel que contiene los diálogos de los personajes en una historieta. Entonces se considera que, el globo de dialogo es aquel que contiene el diálogo por el personaje en una viñeta.

En los cómics, los globos de diálogo son esenciales para contar una historia, ya que permiten que los lectores entiendan lo que los personajes están diciendo. Además de mostrar las palabras de los personajes, los globos de diálogo también pueden indicar el tono y la emoción de lo que se está diciendo mediante el uso de diferentes tipografías, tamaños y colores. Existen diferentes tipos de globos de diálogo, como los globos de diálogo, los globos de pensamiento, los globos de narración

y los globos de sonido. Cada uno de ellos tiene una función específica en el cómic, y se utilizan para aclarar la historia y ayudar al lector a comprender lo que está sucediendo.

1.2.4. Planos y su uso en el cómic

existen diversos tipos de planos que se utilizan para componer la imagen y transmitir diferentes mensajes visuales, La elección del plano adecuado depende del objetivo artístico, el mensaje que se desea transmitir y la historia que se quiere contar a través de la imagen. A continuación, se describen algunos de los planos utilizados en el cómic:

Tabla 1

Tipos de Planos

Plano general	Muestra una vista amplia de la escena, capturando un área extensa y proporcionando contexto al sujeto principal.
Plano medio	En este plano, el sujeto se muestra desde la cintura hacia arriba.
Plano americano	Muestra al sujeto desde las rodillas-cabeza.
Primer raso	El sujeto se muestra en gran detalle, enfocándose en una parte específica, como el rostro, las manos o un objeto.
Plano detalle	Enfoca un elemento particular de la escena o del sujeto, como una parte del rostro, una textura o un objeto pequeño.
Plano contrapicado	Desde una posición baja, el plano contrapicado enfatiza el sujeto o los objetos desde una perspectiva elevada.
Plano picado	Se toma desde una posición alta, mirando hacia abajo hacia el sujeto o los objetos.
Plano cenital	El plano cenital ofrece una vista aérea de la escena o el sujeto.

Los planos en el cómic son técnicas utilizadas para dar profundidad visual a las viñetas. En la elaboración de una historieta, el uso de diferentes planos ayuda a contar la historia de una manera más efectiva y atractiva. Los planos en los cómics son una herramienta visual utilizada para

representar y contar historias de manera más efectiva y atractiva. Cada tipo de plano tiene una función específica en la narración y se utiliza para lograr diferentes efectos emocionales y estéticos. El uso de los planos también puede influir en la narrativa y el ritmo del cómic. Cambiar entre diferentes planos puede ayudar a crear tensión, dar énfasis a un momento importante o proporcionar una transición suave entre escenas.

1.3. El cómic

Un cómic es una forma de narrativa visual que cuenta una historia a través de una serie de imágenes y viñetas, con o sin texto. Los cómics pueden tratar una variedad de temas, desde historietas humorísticas hasta dramas serios, y pueden ser publicados en una variedad de formatos, como revistas, libros o en línea. Montenegro (2020) manifiesta que para definir al cómic debemos enfocarnos en la imagen y la palabra, ambos aparecen en cada viñeta por lo que el cómic es la recopilación de relatos narrados que se arman con viñetas cuadradas y textos breves. Cada viñeta representa un rato específico del caso contado.

En general, todos los anteriores lo consideran una forma de arte, aunque para muchos lo es en otra. En el manga, tenemos la oportunidad de encontrar innumerables temas y formas de representar cada escena. Sin embargo, se reconocen las historias sobre superhéroes, las historias sobre personajes fantásticos y mitológicos, las exageraciones, las situaciones absurdas y las historias llenas de expresividad, como situaciones de violencia, amor y acción.

1.3.1. Características del cómic

Las características comunes de un cómic incluyen:

- Uso de viñetas o paneles para dividir la historia en secuencias visuales.
- Uso de burbujas de diálogo para mostrar los pensamientos y palabras de los personajes.
- Narrativa visual y uso de imágenes para contar una historia.
- Uso de texto escrito para proporcionar información adicional o detalles en la historia.
- Uso de diferentes técnicas de dibujo y color para dar vida a los personajes y el mundo de la historia.

- A menudo tiene un tono humorístico, aunque también puede ser serio y emocional.
- Puede ser tanto de ficción como de no ficción.
- A menudo se publica en formato de revista o libro.

1.3.2. La narrativa en el cómic

La narrativa en el cómic es la forma en que las historias son contadas a través de imágenes y palabras. A diferencia de otros medios como el cine-televisión. El cómic combina elementos visuales y verbales para contar una historia. Los autores utilizan elementos como viñetas, balones de diálogo, onomatopeyas y lenguaje corporal para contar una historia de manera efectiva. En el cómic, las imágenes y las palabras trabajan juntas para crear una experiencia única para el lector. Por ejemplo, las imágenes pueden ser utilizadas para crear un ambiente o una sensación, mientras que las palabras pueden ser utilizadas para proporcionar diálogo y contexto.

La narrativa en el cómic también puede ser utilizada para crear un ritmo y una tensión en la historia. En resumen, la narrativa en el cómic es la representación en que se cuentan, en las historietas, combinando elementos visuales y verbales para crear una experiencia única para el lector, donde las imágenes y las palabras trabajan juntas para contar una historia de manera efectiva. En los últimos años, también ha habido un aumento en el uso de la narrativa no lineal en los cómics, donde los autores juegan con el tiempo y la secuencia de eventos para crear efectos especiales y dar una mayor profundidad a la historia.

1.4. El recurso didáctico

Es cualquier herramienta o material utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puede ser un libro de texto, un video educativo, un juego, una presentación o incluso una plataforma educativa. El objetivo de los recursos didácticos es ayudar a comprender y retener mejor la indagación, y facilitar el trabajo del profesorado. Existen diferentes tipos de recursos didácticos, cada uno con sus propias características y usos específicos. Por ejemplo, los libros de texto son un recurso tradicional y esencial en cualquier aula, mientras que los recursos digitales como las plataformas educativas ofrecen una gran variedad de opciones interactivas y personalizadas para el aprendizaje.

1.4.1. Cómic, como recurso didáctico para los niños

Es efectivo en la cultura de varias materias, como la literatura, la historia, las ciencias sociales y las lenguas extranjeras. Los cómics ofrecen una forma atractiva y accesible de contar historias y transmitir información, y pueden desarrollar habilidades. Además de mejorar la comprensión y retención de la averiguación, el uso de cómics como recurso didáctico. Los estudiantes suelen estar más interesados y comprometidos cuando se les presenta la información de una manera visual y atractiva. También puede ser útil para estudiantes con dificultades de aprendizaje o discapacidad, ya que la presentación visual puede ayudar a mejorar su comprensión y retención de la información.

Los cómics son un género literario que se caracteriza principalmente por el uso de recursos gráficos, la escritura breve y la distribución de contenido en forma de viñetas o marcos. En un caso, los cómics se utilizan como recurso para los estudiantes, muestran un mayor interés en clase, buscando saber más del tema y por ende aprender por su propia cuenta. Gómez & Ruiz (2019) comentan que, desde la perspectiva de la didáctica, el cómic ofrece varias posibilidades de capacitación y formación, pero estas dependen del objetivo al cual el docente pretende llegar o que es lo que debe enseñar, puede ser muy útil y depende del docente como utilizarlo en clases.

Los cómics deben ser seleccionados cuidadosamente para asegurar que se relacionen adecuadamente con el contenido de la materia y que sean apropiados para el nivel de habilidad de los estudiantes. García (2020) menciona que el cómic tiene un bajo prestigio en el ámbito educativo y social estando por debajo de los cuentos y novelas, aunque se puede usar diferentes estrategias para trabajar con el cómic dentro del aula mediante la lectura del cómic y dramatizaciones, ordenar las viñetas de forma intercalada para tener mejor comprensión de la historia en caso de que sea complicado de seguir el ritmo de esta, en su mayoría estas actividades tienen el fin de desarrollar la creatividad del estudiante.

Es importante tener en cuenta que el uso de cómics como recurso didáctico debe ser adecuadamente planificado y utilizado de manera efectiva.

1.4.2. Aporte del cómic en la educación.

Los cómics pueden ser utilizados para enseñar varias materias. Los cómics de ciencia pueden ayudar a los estudiantes a comprender conceptos científicos difíciles de una forma visual. Los cómics de matemáticas pueden ayudar a los estudiantes a comprender problemas y conceptos matemáticos de una forma visual. Los cómics también pueden ser utilizados para mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes. Los cómics pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de lectura, ya que tienen que seguir una historia y comprender el significado de las palabras e imágenes.

Es mucho más fácil que un estudiante mire los gráficos y diálogos de un cómic, a que el profesor brinde la clase sin que los estudiantes presten atención o se dediquen a otras actividades. Villamizar (2022) asegura que mediante el uso del cómic en clase el estudiante se interesa en la clase y recibe la información de forma placentera, también incentiva la lectura y el compañerismo por lo que también pueden aportar con ideas creativas. Los cómics también pueden ser utilizados para mejorar la autoestima y la confianza de los estudiantes. Los cómics pueden ayudar a los estudiantes a ver que pueden crear algo interesante y valioso, lo que puede mejorar su autoestima.

1.5. El aprendizaje significativo

En este enfoque, se busca que los estudiantes funden activamente su oportuno conocimiento, otorgándole significado y sentido a la información que se les presenta. En el aprendizaje significativo, el estudiante no solo memoriza de manera pasiva la información, sino que establece conexiones y relaciones con sus experiencias previas, conceptos y esquemas mentales existentes. Esto implica que el nuevo conocimiento se ancla en una base sólida de conocimientos previos, lo cual facilita su comprensión y retención a largo plazo, pero para que esto ocurra, el material de estudio debe tener relación lógica con los conocimientos existentes del estudiante.

Para facilitar este tipo de aprendizaje, se utilizan estrategias como la elaboración, la organización y la aplicación práctica de los conocimientos. Además, se fomenta la participación activa. Roa (2021) comenta que con el tiempo la educación ha evolucionado y actualmente no se espera que el alumno retenga información o la memorice, sino que este sea consciente de lo que aprende y construya su propio conocimiento de la forma correcta. El docente no solo debe dictar una clase y esperar buenos resultados, sino que este debe facilitar al estudiante modos y alternativas para que produzca por sí mismo nuevo conocimiento.

1.5.1. Como se logra el aprendizaje significativo mediante el uso del cómic.

El cómic combina imágenes y texto en una narrativa secuencial. Esto permite que los estudiantes visualicen los conceptos de una manera más concreta y atractiva. Las imágenes ayudan a captar la atención y a transmitir información de manera más efectiva, lo que facilita la comprensión y la retención de los contenidos. Se evidencia que en acción la imaginación y el proceso creativo del estudiante capte a base de que observa distintas imágenes con las cuales debe darle un significado. Cordero & Mejía (2021) manifiestan, este ayuda a que se desarrolle una mejor comprensión de lo compartido debido a que se utiliza textos breves solo con información necesaria.

Al igual que el cómic puede presentar situaciones cotidianas o reales en las que se apliquen los conceptos que se están enseñando. Al mostrar ejemplos concretos y contextos familiares, en este caso sería la cultura, costumbres, legados ancestrales en la que los estudiantes pueden relacionar la información nueva con su propia experiencia, lo que facilita la construcción de significado y la comprensión profunda. El cómic es visualmente atractivo y puede despertar emociones en los estudiantes. Esto contribuye a generar interés y motivación hacia el aprendizaje, lo que favorece la atención y la disposición para construir significado.

Si los docentes toman en cuenta, adquirir conocimiento para el correcto uso del mismo, no deben mostrarse ajenos a ideas innovadoras para la práctica pedagógica. Gómez et al. (2020) Aseguran que, se descubrió que los maestros en gran medida se muestran indiferentes al momento de innovar sus prácticas educativas con textos como los cómics para fortalecer las clases. Para obtener resultados beneficiosos con los estudiantes los docentes deben adecuar sus clases de tal forma que sean diferentes a lo habitual y causen impacto en el estudiante.

1.6. Cómic como medio para impartir saberes ancestrales kichwa Otavalo

Los cómics pueden ser una herramienta efectiva para impartir conocimientos ancestrales de la cultura Kichwa Otavalo. Los cómics pueden ayudar a los estudiantes a entender mejor las tradiciones, costumbres y conocimientos de dicha cultura de una manera visual y atractiva. Velásquez (2019) comenta que sea cualquiera la propuesta que vaya dirigida a fortalecer la parte cultural de un sector es importante, aunque el campo de estudio no tenga que ver con lo artístico, se deben abordar elementos culturales que apoyen y salvaguarden el folklor de una zona en específica y que no solo apoyen el contenido científico.

Otra forma de utilizar los cómics para impartir conocimientos ancestrales Kichwa Otavalo es a través de la creación de cómics que ilustren las técnicas y prácticas tradicionales de la cultura como la artesanía y sus saberes. Estos cómics pueden ayudar a los estudiantes a entender mejor cómo se realizan estas tareas y cuál es su importancia en la cultura indígena Otavaleña. Además, los cómics también pueden ser utilizados como una herramienta para transmitir las enseñanzas y valores de estos pueblos originarios, como el respeto a la naturaleza.

Usando la historieta como medio para impartir conocimientos ancestrales debe ser planificado y utilizado de manera cuidadosa para asegurar que se respeten las tradiciones y cultura Otavaleña. Es recomendable contar con la colaboración y orientación de expertos y líderes comunitarios para asegurar que la información presentada en los cómics sea precisa y respetuosa.

1.6.1 Qué son los saberes ancestrales

Son el conjunto de instrucciones, prácticas transmitidas de generación por las comunidades indígenas. Estos saberes incluyen conocimientos sobre el medio ambiente, medicina, agricultura y artesanía. Son específicos de cada comunidad, estos son el resultado de siglos de experimentación y observación en un entorno. Castro et al. (2021) comentan que el conocimiento ancestral sobre los diferentes grupos originarios se forma como una cultural intangible, que se refiere al conocimiento, la práctica, habilidades y técnicas milenarias, transmitidas durante años, que deben ser protegidos porque son parte de nuestra herencia ancestral e historia. Esto identifica la cultura de cada zona y su gente.

Para la preservación de la diversidad cultural y la identidad de las comunidades que los poseen. Sin embargo, a menudo estos saberes ancestrales son desatendidos y marginados por las sociedades dominantes y las instituciones gubernamentales. La falta de reconocimiento y protección legal de estos saberes puede llevar a su pérdida y a la marginación económica y cultural de las comunidades que los poseen. Carranza et al. (2021) Aseguran que preservar los saberes ancestrales es importante debido a que son las tradiciones y costumbres que han vivido nuestros antepasados, esto lo han heredado a las futuras generaciones que viven en la actualidad

1.6.2. Saberes ancestrales kichwa Otavalo

La comunidad kichwa Otavalo son mezcla de tradiciones y prácticas que se han transmitido de generación en generación. Una de las principales características de esta comunidad es su fuerte conexión con la naturaleza, su culto a los antepasados y a los dioses andinos. Su religión originaria es politeísta y se basa en la creencia de dioses y espíritus todos ellos provenientes de la naturaleza, como los de los ríos, árboles y montañas, tienen una larga tradición en la elaboración de textiles y artesanías. Estas artesanías son un reflejo de la vida cotidiana y su relación con la naturaleza debido a que los plasman en sus trabajos y son una fuente inagotable de inspiración y belleza.

1.6.3. Saberes ancestrales vinculados a la práctica pedagógica

Esto puede enriquecer y fortalecer la educación, al brindar una perspectiva más diversa y un enfoque en la sostenibilidad y la conexión con la naturaleza. La educación tradicional a menudo se basa en un enfoque euro centrista y racionalista, que ha marginado y desvalorizado. Sin embargo, la incorporación de saberes ancestrales en la educación puede ayudar a corregir esta desigualdad y brindar una educación más equitativa y diversa.

Para la impartición de clases sobre saberes ancestrales, debe surgir de la necesidad de adquisición de conocimiento sobre el tema por parte de los estudiantes para que sepan sobre su historia y raíces así pues el docente debe brindar clases no solo de la forma que el crea conveniente sino, buscando la forma en la cual los estudiantes puedan comprender de una forma clara. Uribe (2019) concluye que es indispensable el desarrollo de competencias para enseñar sobre diversidad cultural de pueblos originarios, con el fin de reconocer la identidad de los mismos, así como la de los estudiantes, inclusive si es posible añadir al currículo una enseñanza intercultural.

Capítulo II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1 Tipo de investigación

El estudio desarrollado busca implementar el cómic como recurso didáctico, siendo esta una forma atractiva para impartir clases, siendo esta una herramienta esencial para el desarrollo del docente logrando facilitar la realización de la actividad de la labor docente. Así también se trabajó con fuentes de investigación las cuales fueron de utilidad, para describir los fenómenos que permiten indicar que la presente investigación aplicada se llegue a dominar activo encontrándose íntimamente ligada a la exploración de diversos instrumentos con el propósito de recolectar información útil y verídica.

2.2. Nivel de investigación

La investigación tiene nivel y alcance descriptivo, sin tratar de explicarlo o probar hipótesis. Es decir, se enfoca en recolectar y analizar datos para obtener una comprensión detallada y precisa de las características, propiedades o relaciones de un grupo o población. Algunas de las características principales de la investigación descriptiva son; Se basa en la observación y medición de variables o factores relevantes; Utiliza métodos cuantitativos y/o cualitativos para recolectar y analizar datos; No busca establecer relaciones causales entre las variables; Busca generalizar los hallazgos a una población más amplia; Permite conocer la realidad tal como es; Es útil para identificar patrones, tendencias y características importantes de un fenómeno.

2.3. Diseño de la investigación

Es de diseño no experimental, el estudio actual ya que como se puede visualizar, se recolectaron datos a través de las técnicas e instrumentos expuestos a continuación, ya que una vez descritas las variables en el marco teórico e interpretado los resultados obtenidos, permitirán conocer la relación entre ambas variables; tal cual como se puede demostrar en este documento presentado.

2.4. Enfoque de la investigación

La investigación cualitativa brinda una visión más completa y profunda sobre un tema o problema, lo que permite una comprensión más rica y detallada de los fenómenos sociales y humanos. Los estudios de calidad significan datos no compartidos para comprender conceptos, creencias o experiencias, así como datos sobre la experiencia de la vida, los sentimientos o el comportamiento, y las personas se refieren a su importancia. Conejero (2020) asegura que no todas las investigaciones pueden llegar a ser cualitativas debido a que deben ser fenómenos con un poco de documentación evidenciada, por lo que requiere el mismo empeño que se le atribuye a la investigación cuantitativa por el trabajo que requiere buscar fuentes de información.

Es sin duda el realizar entrevistas encuestas-cuestionarios accesibles que tiene la intención de poder saber el dictamen que tiene las personas sobre un tema en particular, por eso es necesario saber que se optó por la construcción de la encuesta a los profesores de ECA de dicha institución, y así poder analizar el comportamiento y pensamientos que se tiene mediante el desarrollo de conocimientos acerca del cómic como recursos didácticos dentro de las horas de clase.

2.5. Población de estudio

Por decisión del autor la población escogida corresponde a 5 docentes de la unidad educativa Gabriela Mistral a quienes se aplicará las encuestas. Al socializar con los docentes sobre la propuesta solo 5 se vieron interesados mientras que el resto decían estar ocupados o solamente no querían saber del tema debido a que no les parecía útil para usarlo con sus estudiantes, al contrario de los docentes que, si participaron, pues querían saber más sobre cómo enseñar con el uso del cómic. La institución educativa mencionada se encuentra ubicada en el cantón Otavalo, ubicado en las calles Pedro Pérez y Panamericana Norte.

CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Al ras de lo previsto, se observó que los magistrales se les mostro e informó sobre la importancia del uso de una herramienta valiosa tal como es el cómic, por lo que ellos se comprometen a dar un uso adecuado y compartir con sus estudiantes dentro del aula de clases. Así dando como una gran alternativa a nivel institucional, donde se realizará que la implementación de un grandioso recurso pedagógico, facilitará el trabajo docente y mejorará los niveles de participación, comprensión, interacción y comunicación de los estudiantes dentro de las diferentes actividades escolares y más con los temas que se trataran como son los saberes ancestrales, ya que en toda institución de puede observar la interculturalidad dentro de clases.

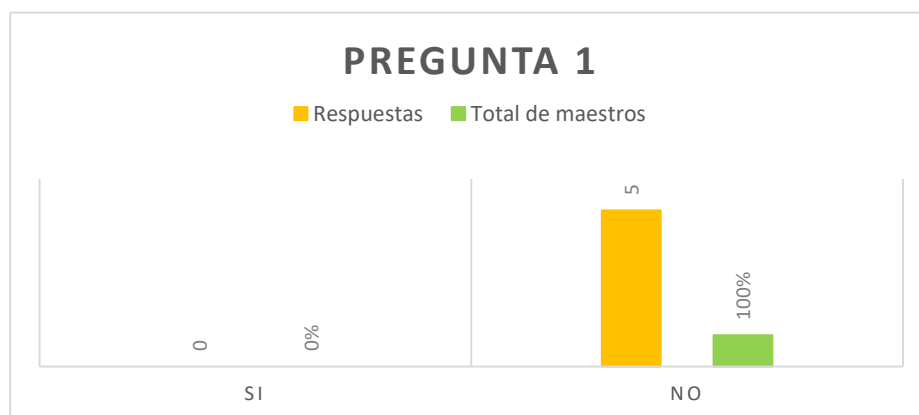
Mientras que, a nivel personal, la participación dentro del proceso educativo en los distintos niveles académicos ha permitido que, mediante la ilustración, material lúdico atractivo e informativo, da un gran paso a la implementación de ideas innovadoras a partir del cómic lo cual ha permitido desarrollar de una manera divertida, y única el aprendizaje dentro del aula.

3.1. Encuesta a docentes; Seguidamente luego de haber realizado y aplicado las encuestas se procede a realizar un análisis, basándose con los resultados obtenidos a través de la aplicación de encuesta a los docentes, De acuerdo con el proyecto para ello a continuación, se presentan los siguientes resultados.

¿Usted como docente conoce la importancia de hacer uso un método alternativo, como es el cómic dentro del ámbito educativo?

Figura 1

Conoce la Importancia del Cómic como Método Alternativo



Se aplicó una encuesta a 5 docentes de la Unidad Educativa “Gabriela Mistral”; donde se puede comprobar que como docentes desconocen la importancia de hacer uso un método alternativo, como es el cómic dentro del ámbito educativo, tal como se puede observar en el grafico n°1.

Espinel (2020) La aplicación muestra puntos favorables en los niños, como su comprensión de la historia, relacionarse con su pasado y analizar el presente, por lo que existe un incremento en el aprendizaje mucho más eficaz, además de ser interesante y atractivo para el estudiante despertando su curiosidad por los mismos. Para lo cual se puede mencionar que el uso de un método alternativo como el cómic tiene varias ventajas en diferentes contextos; para ello se dará mención de algunas: Que es la comunicación visual; el cómic combina imágenes y texto de una manera narrativa, lo que permite una comunicación visual efectiva.

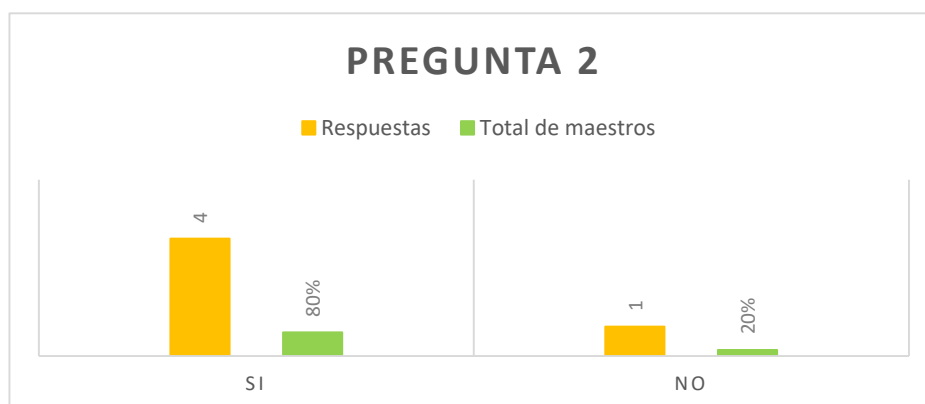
Es especialmente útil cuando se necesita transmitir información compleja o abstracta de manera más accesible y atractiva; Atracción y retención de la atención: El cómic tiende a capturar la atención de los lectores debido a su naturaleza visual y secuencial. Esto puede ser beneficioso en situaciones donde se desea captar y mantener el interés de la audiencia, como en la educación, presentaciones o divulgación de información; Accesibilidad: El cómic es un formato que puede ser accesible para una amplia gama de personas, incluidos aquellos con dificultades de lectura, problemas de atención o barreras lingüísticas. Las imágenes ayudan a transmitir el mensaje de manera más clara permitiendo una comprensión más amplia y rápida.

Los dibujos, colores, estilos de arte y diseños de viñetas pueden utilizarse para transmitir emociones, tonos o matices que pueden ser difíciles de lograr solo con texto; Memoria y retención de información: Los cómics son visualmente atractivos y ofrecen una narrativa secuencial, lo que facilita la retención y el recuerdo de la información presentada. Las imágenes pueden ayudar a reforzar la memoria visual y establecer asociaciones más fuertes entre conceptos; Entretenimiento: El cómic tiene un componente lúdico y entretenido que puede generar una atracción por parte de los lectores. Esto puede ser beneficioso en la promoción de productos, la divulgación de mensajes importantes o la creación de contenido atractivo en general.

¿Cree usted que la narrativa visual, debe cumplir con las pautas, apropiadas para que el cómic sea una gran herramienta, dentro de clases?

Figura 2

Se Debe Cumplir Pautas de la Narrativa Visual.

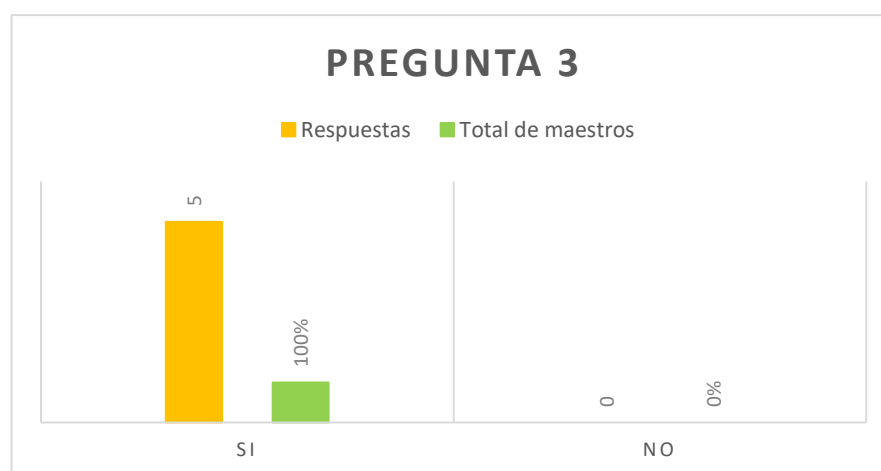


5 encuestas a educadores del sector educativo “Gabriela Mistral”; donde se puede comprobar, el 80% de docentes, consideran que la narrativa visual, debe cumplir con las pautas, apropiadas para que el cómic sea una gran herramienta, dentro de clases y con el 20% de docente dan a conocer que lo apropiado sería, que el cómic sea también apto no solo para el aula de clases, sino que se adapte para que los alumnos lleguen, a compartir en sus hogares esta herramienta, dando como resultado tal como se puede observar en el gráfico n°2.

¿Cree usted que el recorrido visual dentro de un cómic, es importante para entender y comprender la historia que se está tratando de impartir dentro del aula de clases?

Figura 3

Importancia del Recorrido Visual para Comprensión la Historia



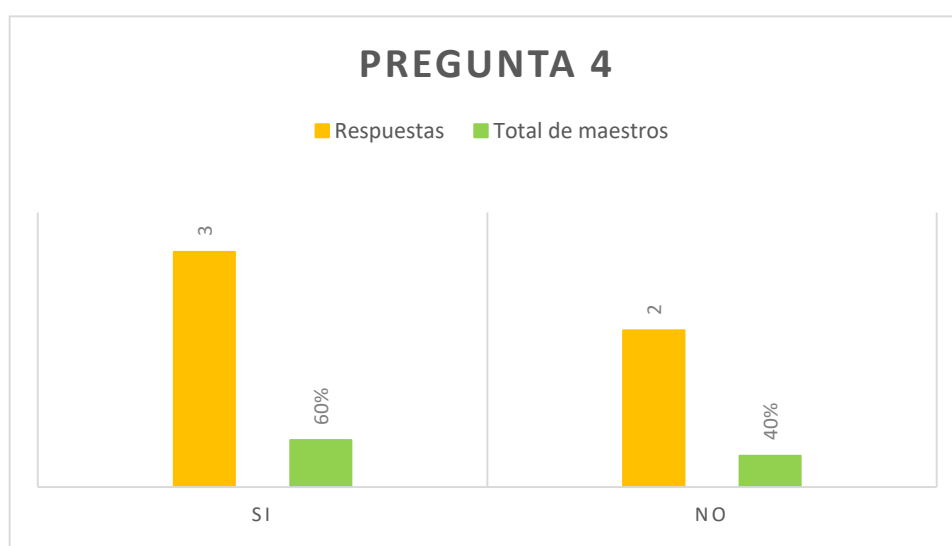
En la Unidad Educativa “Gabriela Mistral”; donde se llegó a preguntar si cree usted que el recorrido visual dentro de un cómic, es importante para entender y comprender la historia que se está tratando de impartir dentro del aula de clases, el cual se puede comprobar, que todos los docentes, es decir el 100% de los mismos, consideran que es fundamental el recorrido visual. Para mayor veracidad dada como resultado, se puede observar en el grafico n°3.

Anonimo (s.f.) comenta que si se llega a hacer un uso correcto del recorrido visual se garantiza una comprensión del contenido, pero si existe una falencia en el orden o la composición de estas puede causar confusión y puede provocar que no sea atractivo para los lectores. Añadiendo el significado de que es el recorrido visual es una técnica que combina la visión. Mediante el reconocimiento de imágenes, se identifican elementos visuales clave. A partir de esta información, se genera una descripción textual que captura la esencia de la imagen. Con el recorrido visual, se busca comprender y comunicar la información visual de manera precisa y comprensible.

Los temas que se imparte en el aula de clases, para enseñar y dar a conocer a los estudiantes.
¿Usted como docente considera que el recurso didáctico debe ser llamativo, atractivo y adecuado?

Figura 4

Recurso Didáctico Llamativo y Atractivo

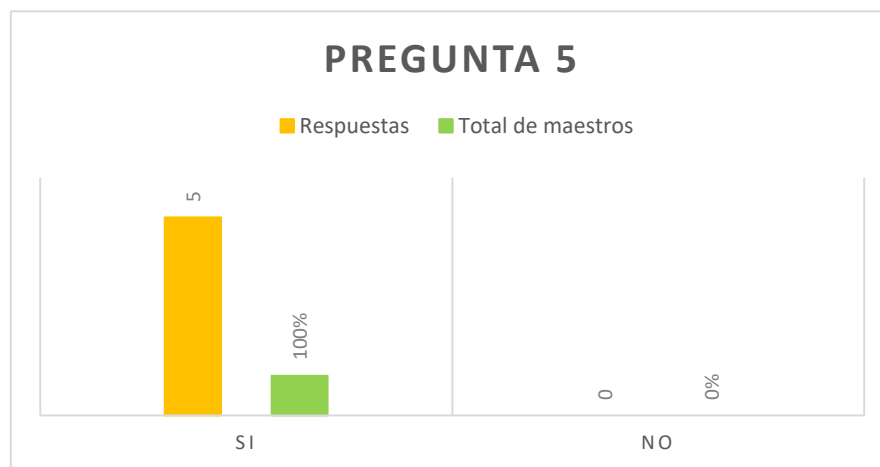


Para enseñar y dar a conocer a los estudiantes, se debe de considerar que el recurso didáctico debe ser llamativo, atractivo y adecuado, lo cual se obtuvo como resultado que el 60% de los docentes estaba de acuerdo con lo mencionado, mientras que el 40% de los docentes restantes mencionaron que el recurso educativo no solo debe ser llamativo y atractivo, sino que debe ser apto, informativo, rico en temas ya sea de los saberes ancestrales como también los que imparten los demás docentes como por ejemplo biología, lenguaje, matemáticas, ingles entre otras para que el material sea valioso y extraordinario, tal como lo menciona el proyecto de investigación, dando como resultado tal como se puede observar en el grafico n°4.

¿Usted como docente considera que hacer uso del cómic, como un recurso didáctico dentro de las horas de clase con los estudiantes se logra enseñar e impartir conocimiento?

Figura 5

Cómic para Impartir Conocimientos.

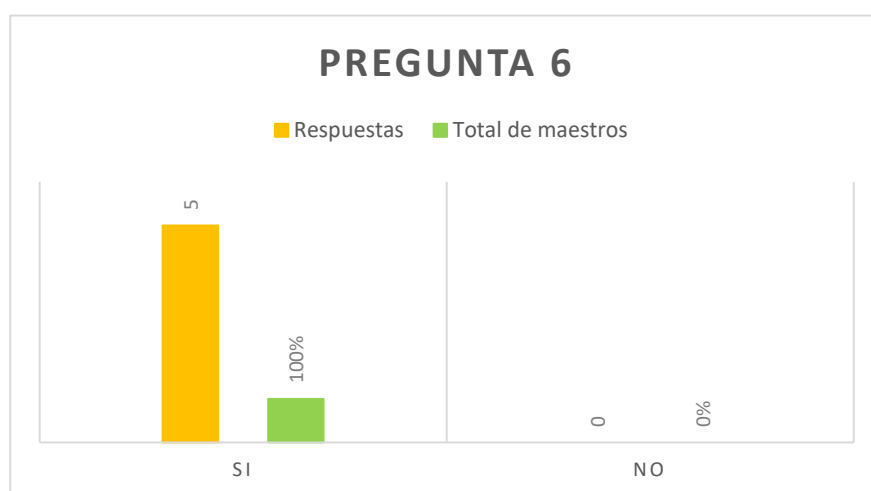


Se aplicó una encuesta, donde se puede comprobar, que con la pregunta de si consideran, dentro de las horas de clase con los estudiantes se logra enseñar e impartir conocimiento donde se pudo obtener resultados favorables dando como un total de 100% dada la mención, que lo consideran apropiado para dar clases. Gómez & Ruiz (2019) Desde la perspectiva de la didáctica, el cómic ofrece varias posibilidades de capacitación y formación, pero estas dependen del objetivo al cual el docente pretende llegar o que es lo que debe enseñar. Añadiendo que anteriormente se conoce los beneficios de este maravilloso material para mayor veracidad se puede observar los resultados en el grafico n°5.

Después de conocer sobre los beneficios de hacer un adecuado uso del cómic. ¿Usted aplicaría la misma en el aula de clases?

Figura 6

Usar el Cómic en el Aula con Niños



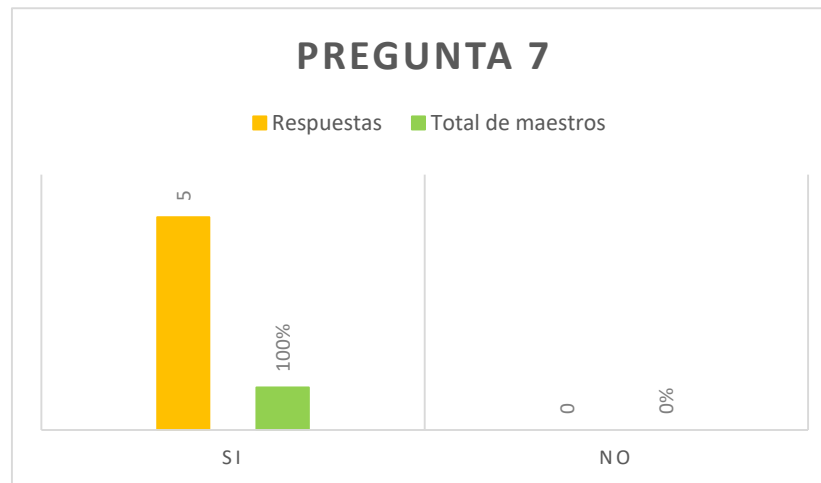
Después de conocer sobre los beneficios de hacer un adecuado uso del cómic, usted aplicaría la misma en el aula de clases; la cual los resultados fueron positivos es decir, se obtuvo un 100% por respuesta por parte de los docentes; dando a conocer que el material por sí, es una buena opción para impartir conocimientos o temas sobre los saberes ancestrales o también temas variadas, también el que se difunda dentro de los hogares de los estudiantes, lo que enriquecerá estos temas ya establecidos, llegando así a los objetivos sin alguna dificultad; Añadiendo que se lograría rescatar y preservar la cultura, ya que la institución cuenta con interculturalidad. Dado como resultado, lo antes mencionado, para que se verifique se puede observar el grafico n°6.

García (2020) menciona que el cómic tiene un bajo prestigio en el ámbito educativo y social estando por debajo de los cuentos y novelas, aunque se puede usar diferentes estrategias para trabajar con el cómic dentro del aula mediante la lectura del cómic y dramatizaciones, ordenar las viñetas de forma intercalada para tener mejor comprensión de la historia en caso de que sea complicado de seguir el ritmo de esta, en su mayoría estas actividades tienen el fin de desarrollar la creatividad del estudiante, aunque el autor menciona que el cómic no tiene el reconocimiento que debe dentro de la educación, se evidencia que dentro de la institución tienen claro lo valioso que puede llegar a ser.

¿Usted como docente cree que el uso del cómic como recurso didáctico es recomendable para impartir temas como los saberes ancestrales, en niños de nueve a once años de edad?

Figura 7

Cómic para Impartir Saberes Ancestrales en Niños



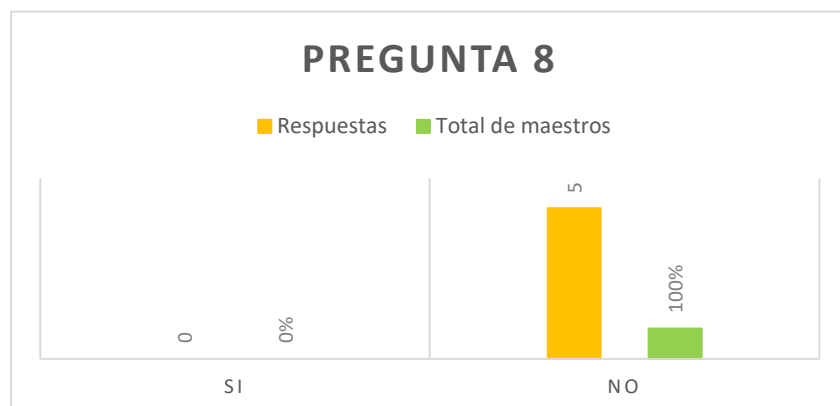
Los docentes dieron como respuesta, un sí, mencionando que este recurso pedagógico puede llegar a ser muy útil, y no solo con los temas de los saberes ancestrales sino más temas, enriqueciendo el conocimiento del menor, potenciando su adquisición de información, llegando a un aprendizaje significativo, en resumen, para enseñar saberes ancestrales puede ser altamente recomendable.

Velásquez (2019) manifiesta que, sea cualquiera la propuesta que vaya dirigida a fortalecer la parte cultural de un sector es importante, aunque el campo de estudio no tenga que ver con lo artístico, se deben abordar elementos culturales que apoyen y salvaguarden el folklor de una zona en específica y que no solo apoyen el contenido científico. Su combinación de elementos visuales, narrativos y capacidad de fomentar el aprendizaje significativo lo convierte en una herramienta efectiva para transmitir conocimientos, promover la inclusión y estimular la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes, gracias a un uso adecuado del recurso pedagógico, la cual nos da como resultado de un 100% para mayor credibilidad de lo antes mencionado, se puede mirar en el grafico n°7.

¿Usted como docente ha utilizado el cómic como recurso didáctico dentro del aula de clase?

Figura 8

Ha Utilizado el Cómic Dentro de su Clase

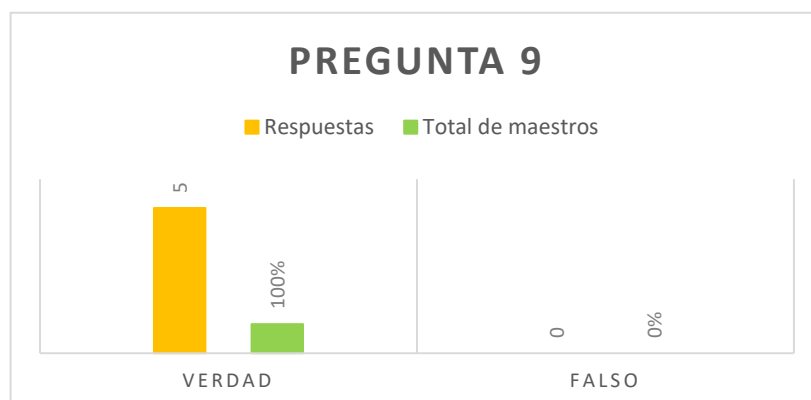


La encuesta se realizó entre pedagogos de 5 unidades educativas “Gabriela Mistral”; de esto se puede ver que surge la siguiente pregunta: como docente, ¿alguna vez ha utilizado historietas como recurso didáctico en su salón de clases? Lo cual nos ha permitido obtener los siguientes resultados, los cinco docentes, manifiestan que no han utilizado en clases, para cual también dieron a conocer que están gustosos de recibir más información, de este recurso pedagógico ya que, gracias a la información brindada, les permitió darse cuenta que es una manera especial de captar la atención del niño gracias a las ilustraciones, colores e información, para ello como resultado fue el 100% tal y como se puede observar en la tabla n°8.

A su criterio el siguiente enunciado es verdadero o falso “El cómic es una valiosa herramienta para impartir clases

Figura 9

Cómic Valioso para Impartir Clases.

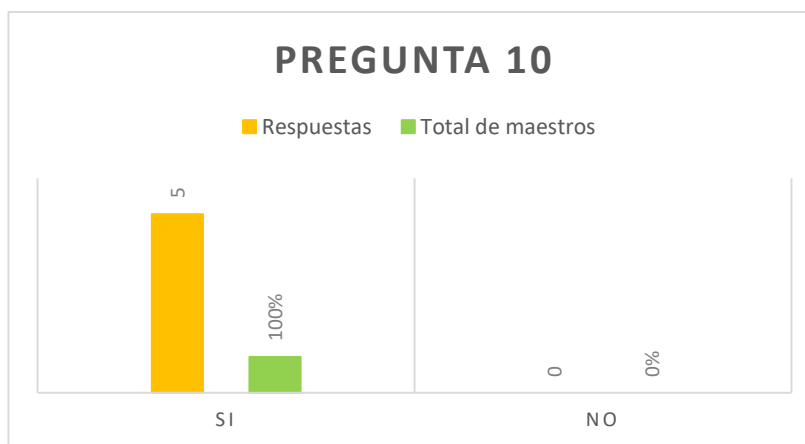


A su criterio el siguiente enunciado es verdadero o falso “El cómic es una valiosa herramienta para impartir clases” en cual los docentes a través de sus respuestas dieron a conocer que el cómic se puede considerar una herramienta valiosa para impartir clases, dando como resultado un 100% de los docentes, a favor de la pregunta mencionada y para mayor credibilidad se puede observar en el grafico n°9. Añadiendo que a pesar de que existen una gran variedad de métodos, recursos pedagógicos, al cómic los docentes lo consideran algo especial como se mencionaba anteriormente, dándole uso como una gran alternativa al momento de impartir temas como historia, culturas, ciencias y como esta espera seria los saberes ancestrales.

¿Usted como docente considera que el cómic puede ser útil para que el niño tenga un aprendizaje significativo sobre un tema brindado?

Figura 10

El Cómic es Útil para el Aprendizaje Significativo.



La siguiente pregunta realizada tal como es; ¿Usted como docente considera que el cómic puede ser útil para que el niño tenga un aprendizaje significativo sobre un tema brindado? En donde las respuestas de los docentes fueron las siguientes; El 100% está de acuerdo, con lo antes mencionado. Cordero & Mejía (2021) este ayuda a que se desarrolle una mejor comprensión de lo compartido debido a que se utiliza textos breves solo con información necesaria. Para lo cual se llegó a analizar que mediante un material que sea adecuado, optimo que logre potenciar, en el desarrollo del menor ya sea intelectualmente, socialmente, cumple con los estándares para un aprendizaje significativo, eso sí siempre y cuando este sea aplicado en los estudiantes de una manera apropiada, seguro, planificada depende la edad de los mismo; porque lo que se busca es estimular, enseñar llegar a un objetivo, sin dificultad, problemas, e inconvenientes en el proceso de aplicación. Una vez analizada las respuestas de los docentes, como esta en la tabla n°10 del presente documento.

CAPITULO IV: PROPUESTA

El fin de la propuesta es proporcionar un modelo narrativo visual mediante el cómic para ser utilizado como recurso didáctico dentro del aula, que permita una mayor comprensión del estudiante ante cualquier tema brindado. Así pues, el contenido del cómic es de carácter cultural, sobre los pueblos originarios kichwa Otavalo, siendo este cómic un apoyo para salvaguardar los saberes ancestrales de su cultura.

Introducción

La imagen se ha utilizado para expresar todo tipo de situaciones y emociones, por lo que también es un medio informativo y de comunicación, siendo esta un lenguaje más fácil de comprender, así pues, mediante la creación de varias imágenes en viñetas se puede crear una narrativa que cuente una historia dentro de un cómic y utilizarlo como una opción para enseñar temas que vayan en el contenido del mismo cómic.

El mensaje que se quiere transmitir y adquiriéndolo de forma en la que no sea molesta u obligatoria, siendo este un método útil para la enseñanza de temas sociales, culturales o asignaturas con las cuales se quiera trabajar minuciosamente, ya que el cómic implica trabajar de forma que el lector comprenda perfectamente el contenido logrando captar su interés para que así no solo se quede en una lectura de contenido visual y textual, más bien que el estudiante busque más conocimiento por sí mismo del tema ya tratado en el cómic.

El uso del cómic dentro del aula aparte de enseñar un tema específico es útil para desarrollar otra habilidad. Así como el cómic es útil para usarlo como recurso didáctico ayuda a incentivar la lectura y mejorar su caligrafía, pues favorece mucho a los niños de la actualidad donde escasea la lectura y poseen una ortografía decadente.

Los cómics son efectivos para impartir saberes ancestrales de la cultura indígena Otavalo. Pues son una forma visual de contar historias y transmitir información de manera atractiva y accesible para diferentes edades y niveles educativos en este caso. En base a la cultura indígena Otavalo, los cómics pueden utilizarse para contar historias tradicionales, mitos y leyendas de esta cultura. Además, pueden utilizarse para presentar los sistemas de creencias, las prácticas sociales y culturales, así como los sistemas de valores de esta comunidad.

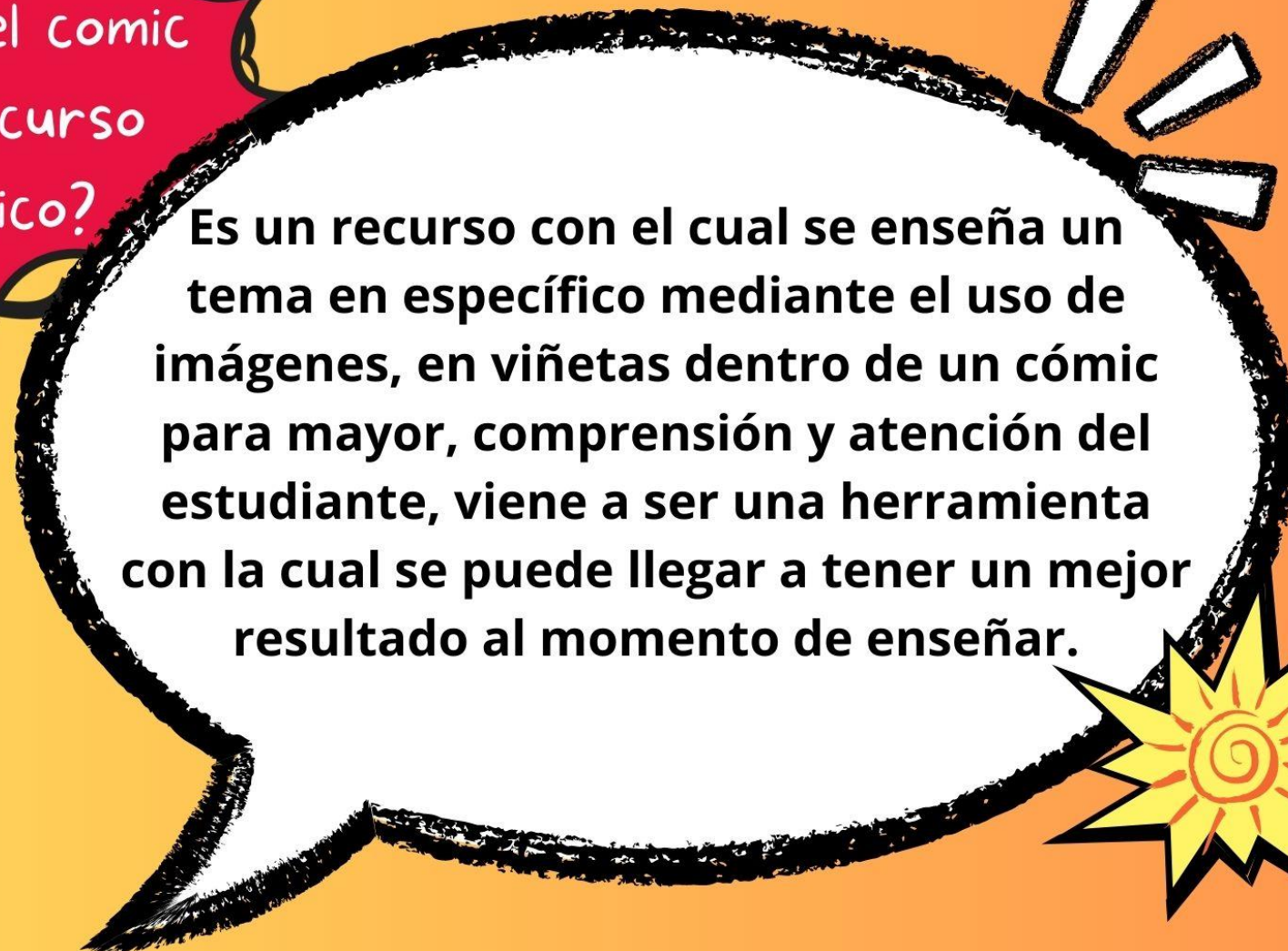
Con el diseño de esta narrativa visual como es el cómic centrado en impartir conocimiento sobre los pueblos kichwa de la zona se busca que el docente pueda optar por utilizarlo como recurso didáctico en edades de 9 a 11 años y que puedan salirse de lo habitual para poder explorar una forma diferente de enseñar, gracias a los diseños, ilustraciones, colores, letras, temas que ofrece este material didáctico para captar la atención del menor y poco a poco lograr el objetivo.

Para ello, se puede añadir que, el hacer uso de este método alternativo como un recurso didáctico de una manera apropiada se puede llegar a lograr un sin fin de beneficios, para el niño y niña de nueve a once años de edad, tales como podría llegar a que el menor comprenda, practique en su hogar, en la escuela o en alguna institución donde comparta lo aprendido, y este demuestre que logro un aprendizaje significativo sobre dicho tema.

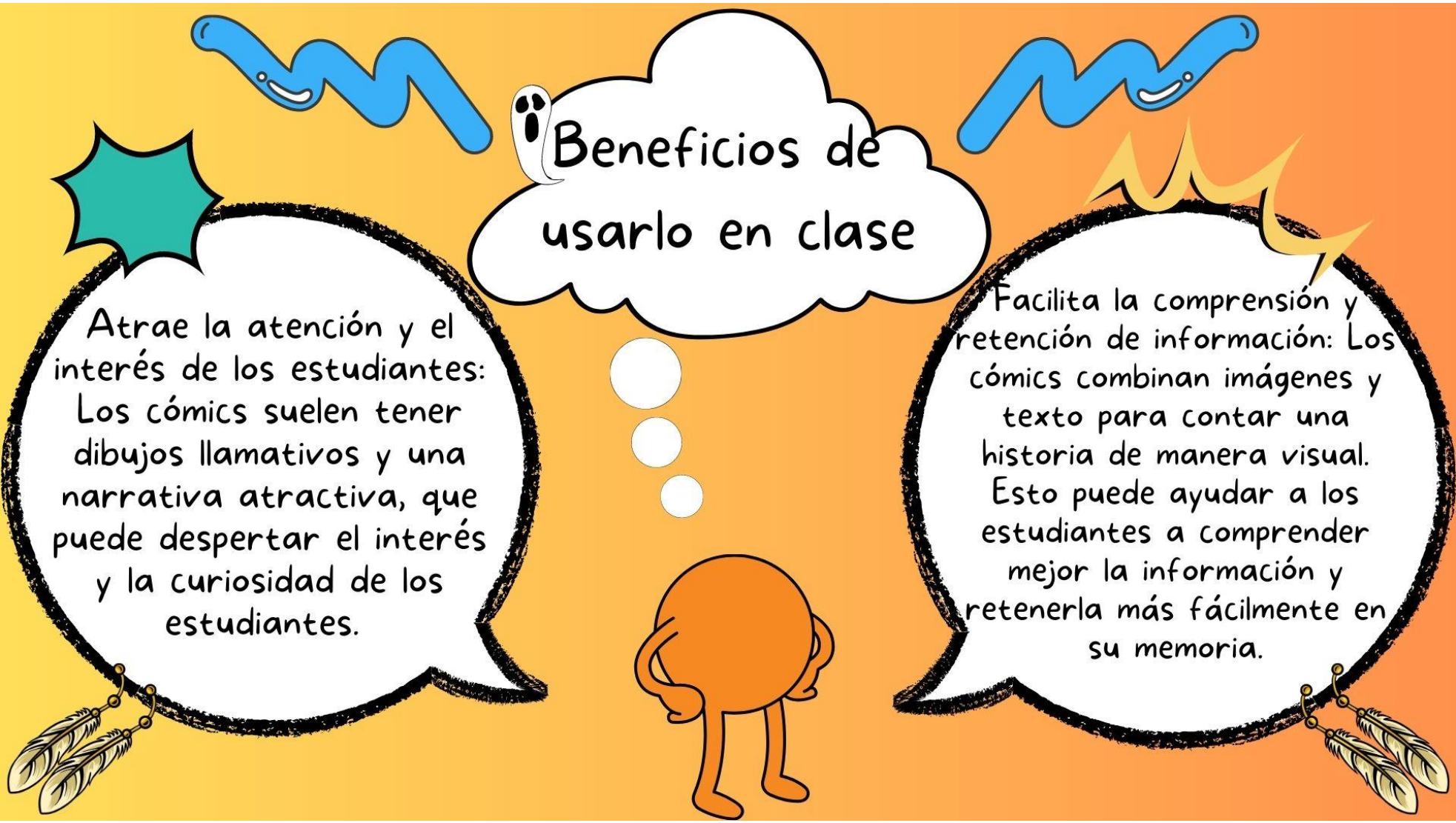
**CÓMIC COMO
RECURSO DIDÁCTICO
DENTRO
DEL AULA**



**¿Qué es el comic
como recurso
didáctico?**



Es un recurso con el cual se enseña un tema en específico mediante el uso de imágenes, en viñetas dentro de un cómic para mayor, comprensión y atención del estudiante, viene a ser una herramienta con la cual se puede llegar a tener un mejor resultado al momento de enseñar.



Beneficios de usarlo en clase

Atrae la atención y el interés de los estudiantes: Los cómics suelen tener dibujos llamativos y una narrativa atractiva, que puede despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes.

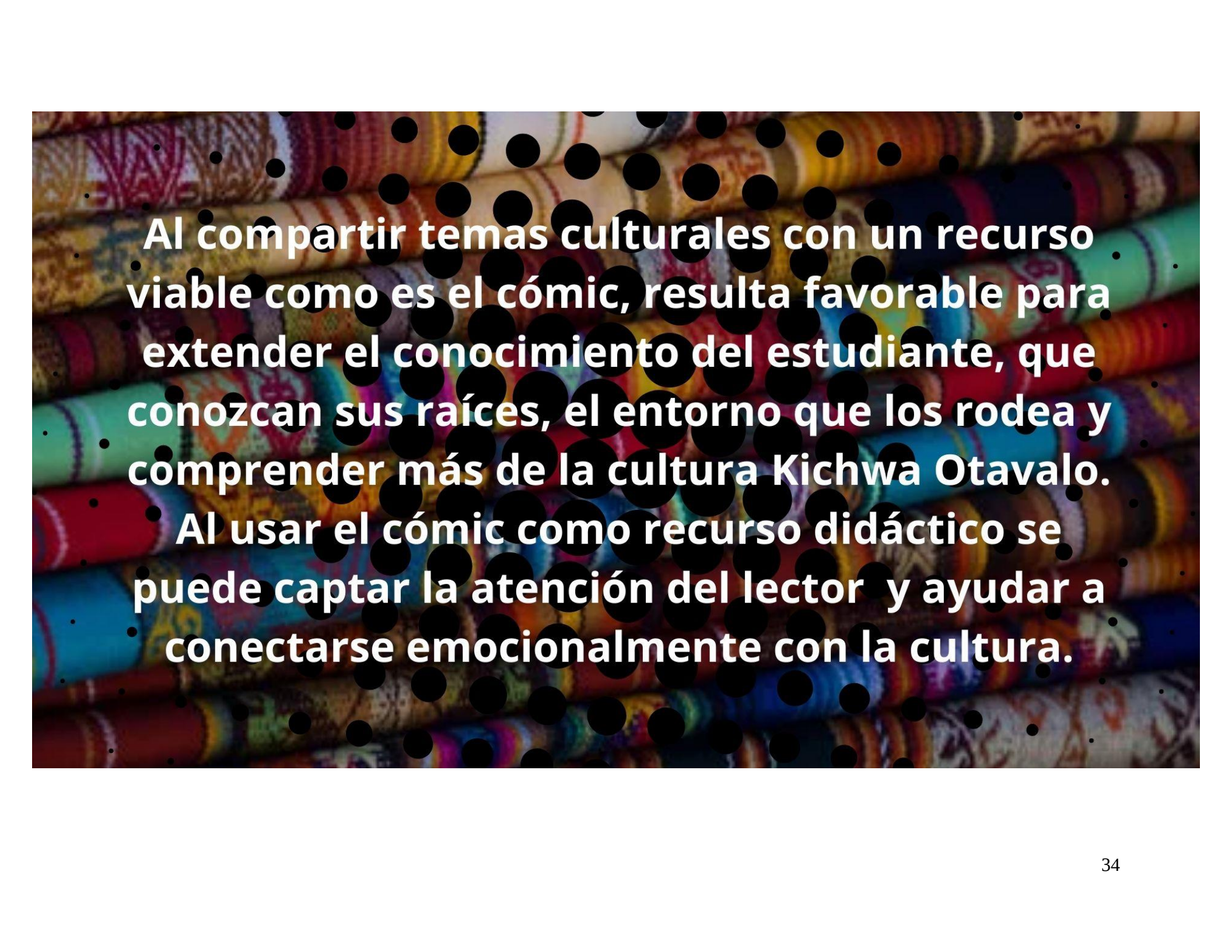
Facilita la comprensión y retención de información: Los cómics combinan imágenes y texto para contar una historia de manera visual. Esto puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor la información y retenerla más fácilmente en su memoria.



Promueve el desarrollo de habilidades de lectura y escritura: Los cómics pueden ser una herramienta efectiva para mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes.

Inclusión de diferentes perspectivas: Los cómics pueden incluir una variedad de perspectivas culturales y sociales, lo que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión más amplia y respetuosa de diferentes culturas y formas de vida.



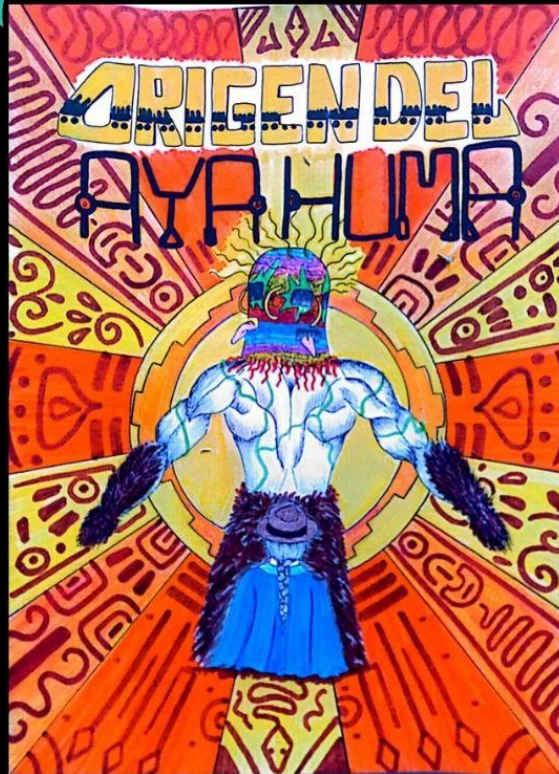


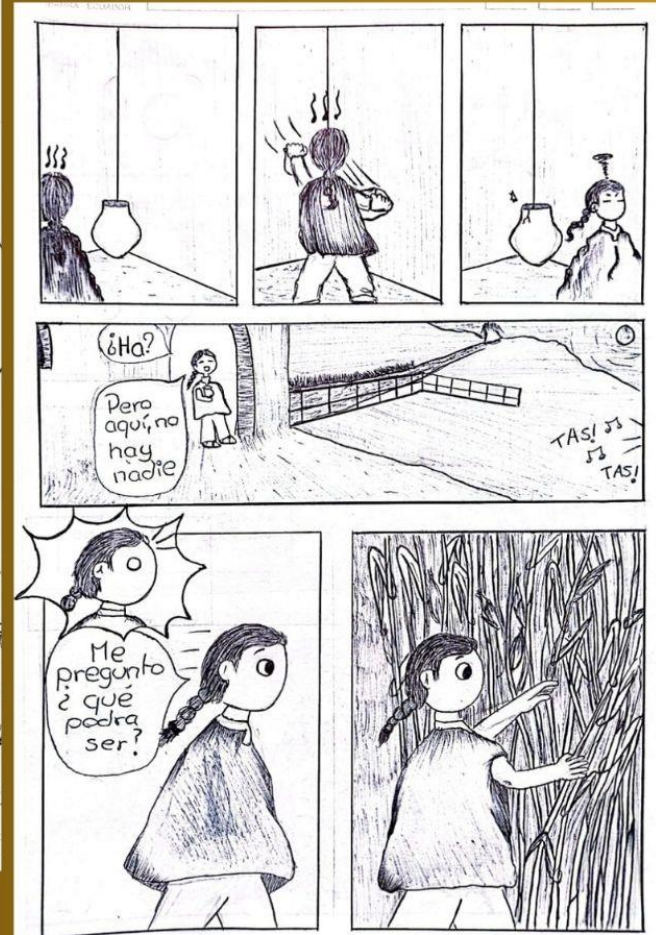
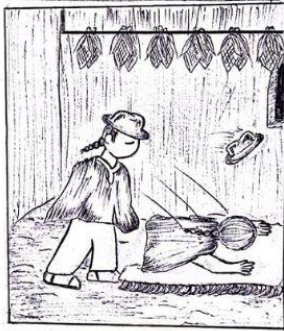
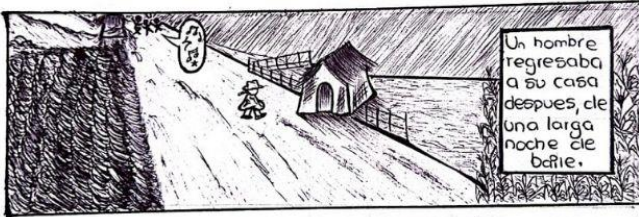
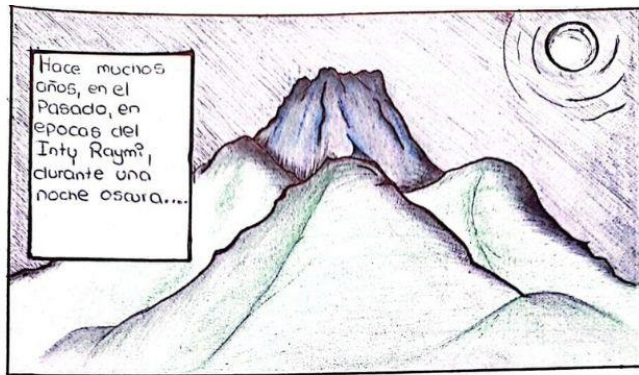
Al compartir temas culturales con un recurso viable como es el cómic, resulta favorable para extender el conocimiento del estudiante, que conozcan sus raíces, el entorno que los rodea y comprender más de la cultura Kichwa Otavalo.

Al usar el cómic como recurso didáctico se puede captar la atención del lector y ayudar a conectarse emocionalmente con la cultura.

ORIGEN DEL AYA HUMA

COMIC
Nº1

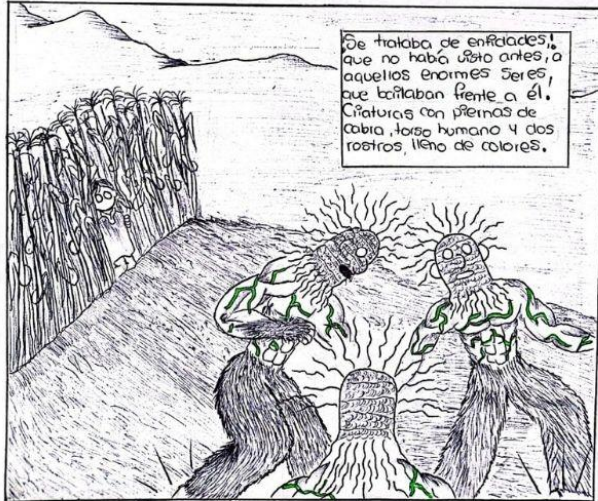
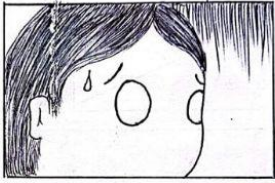
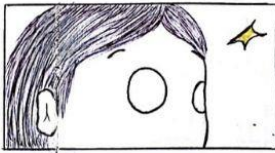




Páginas 1 - 2 y 3



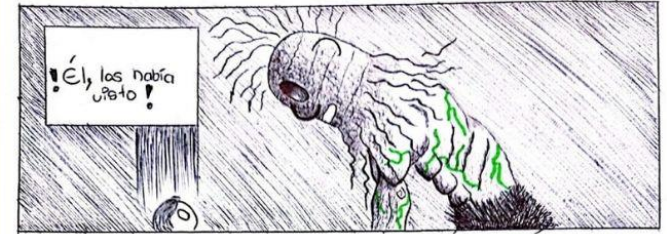
El quería saber de dónde salían esos ruidos, y se adentró en la chacra, hasta que observó; De dónde provenían los ruidos.



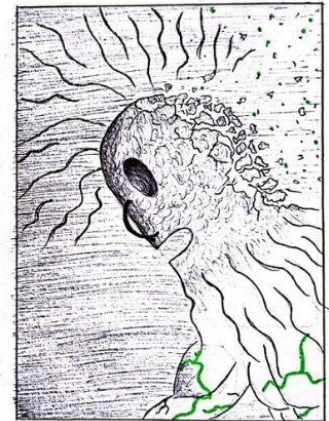
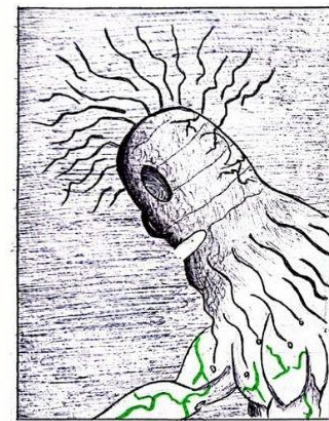
Se trataba de entidades! que no había visto antes, a aquellos enormes seres, que bailaban frente a él. Criaturas con piernas de cobra, torso humano y dos rostros, lleno de colores.



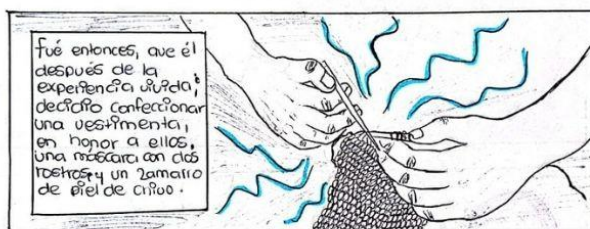
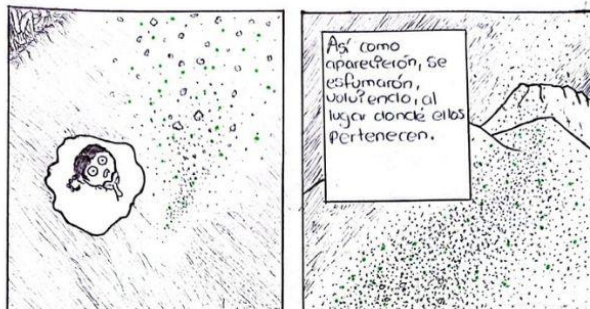
Eran, los Pya Humas, demonios de la naturaleza que bailaban, sin tocar, el suelo, en agradecimiento a la Pachamama. Majestuosos; Únicos; Sagrados y...



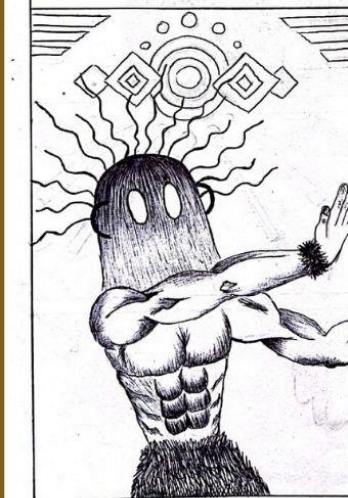
!Él, los había visto!



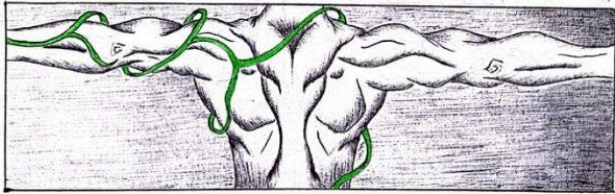
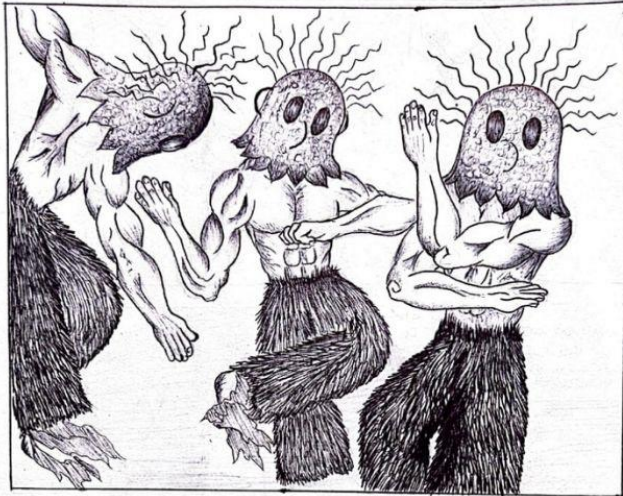
Páginas 4 - 5 y 6



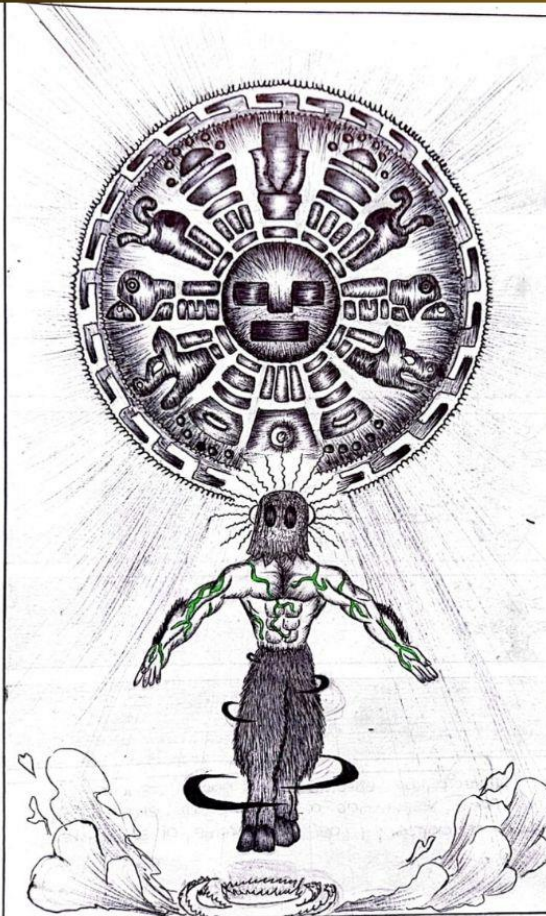
Se dice que él, era aquel que danzaba sin descanso, cuando se agradecía por las cosechas, inclusive afirmación que, cuando lo hacía, no tocaba el suelo y parecía flotar.



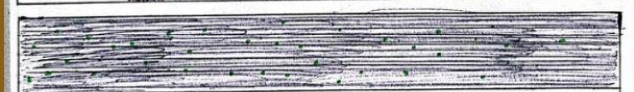
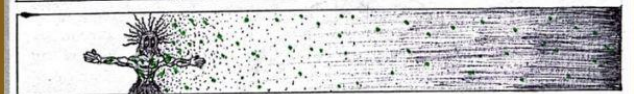
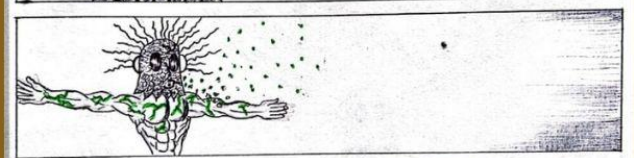
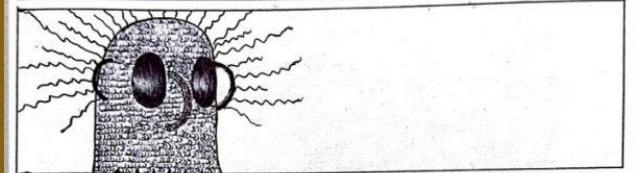
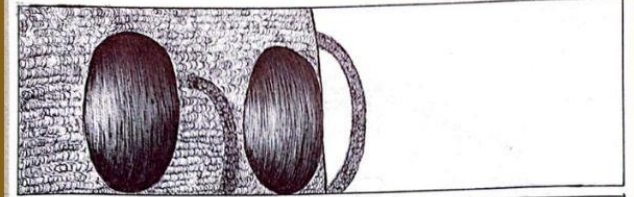
Páginas 7 - 8 y 9



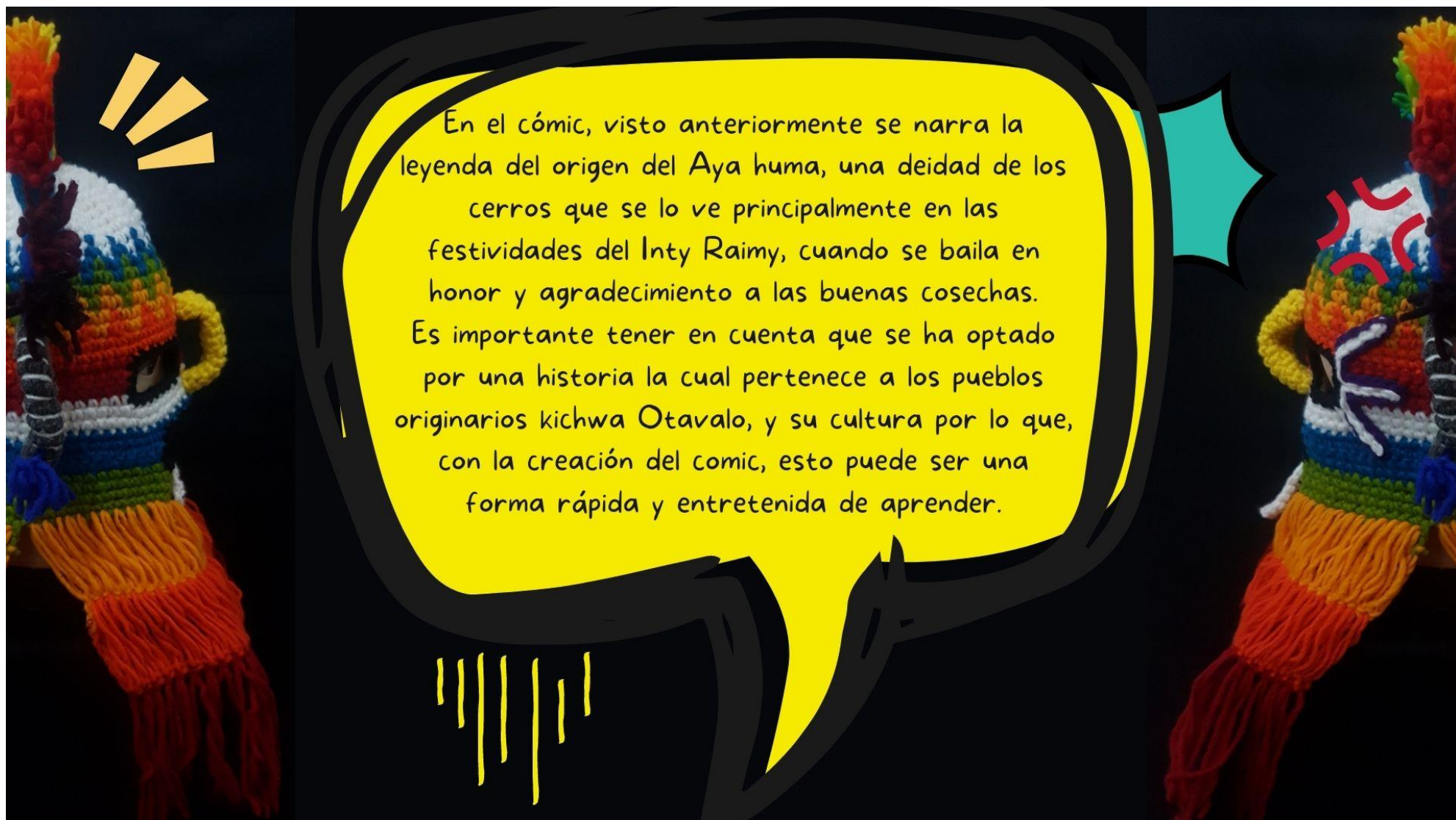
Páginas 10 -11 y 12



Entonces, llegó el momento en que aquel, hombre escogido para admirar la grandeza de los Aya Huma se unió a ellos para bailar y danzar junto a ellos después de las buenas cosechas. Ya no llevaba una vestimenta elaborada a mano, ahora era parte de su ser.



Y así como apareció, se esfumó en la nada siendo parte de la Pacha mama, esperando a que llegase el siguiente año para volver a danzar; y así al siguiente, al siguiente y para siempre.



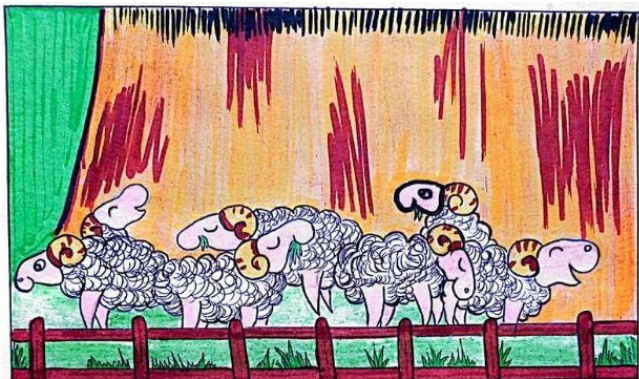
En el cómic, visto anteriormente se narra la leyenda del origen del Aya huma, una deidad de los cerros que se lo ve principalmente en las festividades del Inty Raimy, cuando se baila en honor y agradecimiento a las buenas cosechas. Es importante tener en cuenta que se ha optado por una historia la cual pertenece a los pueblos originarios kichwa Otavalo, y su cultura por lo que, con la creación del comic, esto puede ser una forma rápida y entretenida de aprender.

TELARES

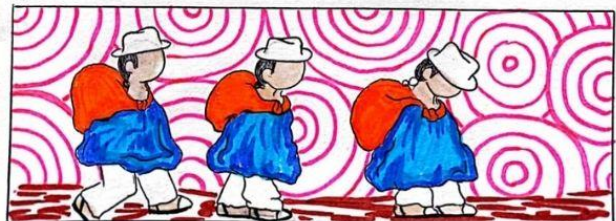
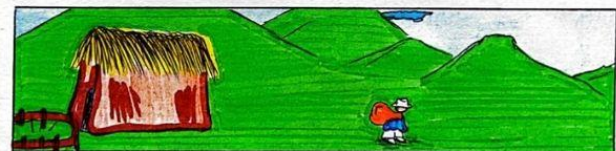
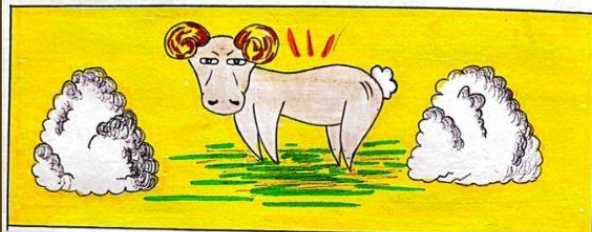
OTAVALEÑOS

COMIC
Nº2



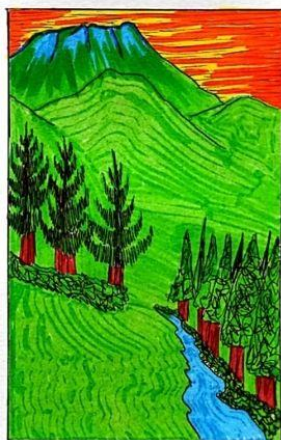


Páginas 1 -2 y 3

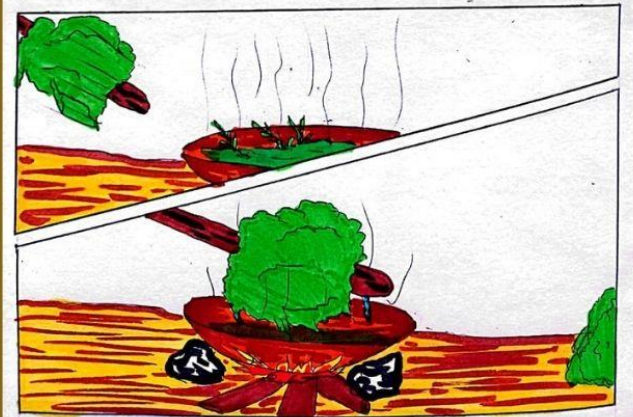


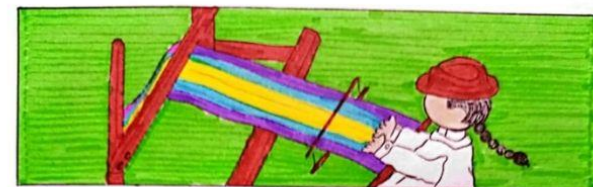
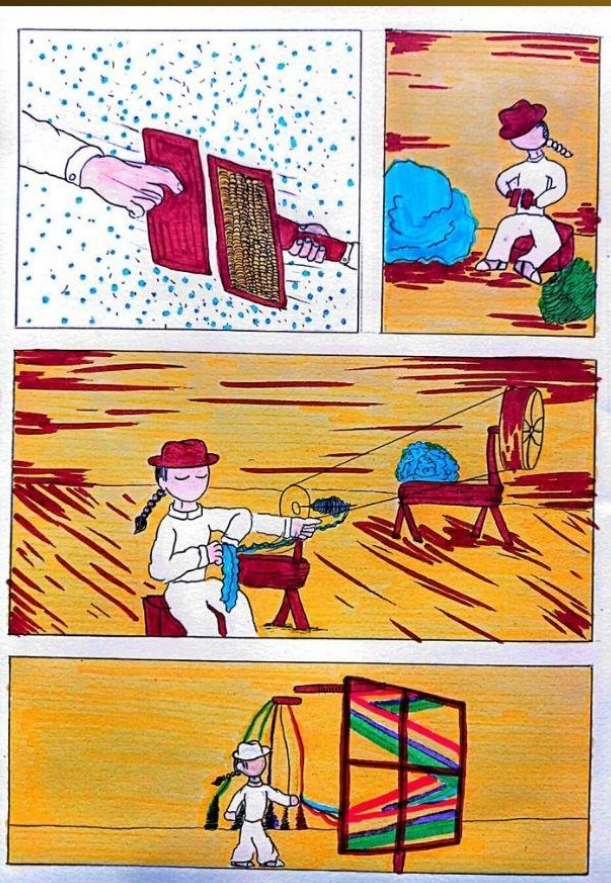
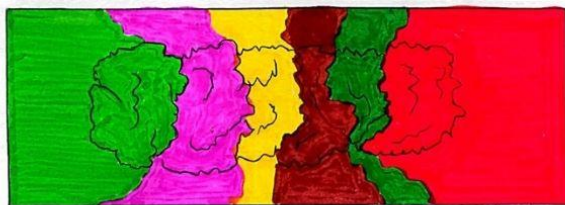
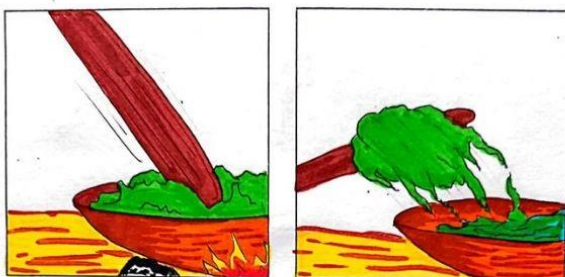


Páginas 4 - 5 y 6

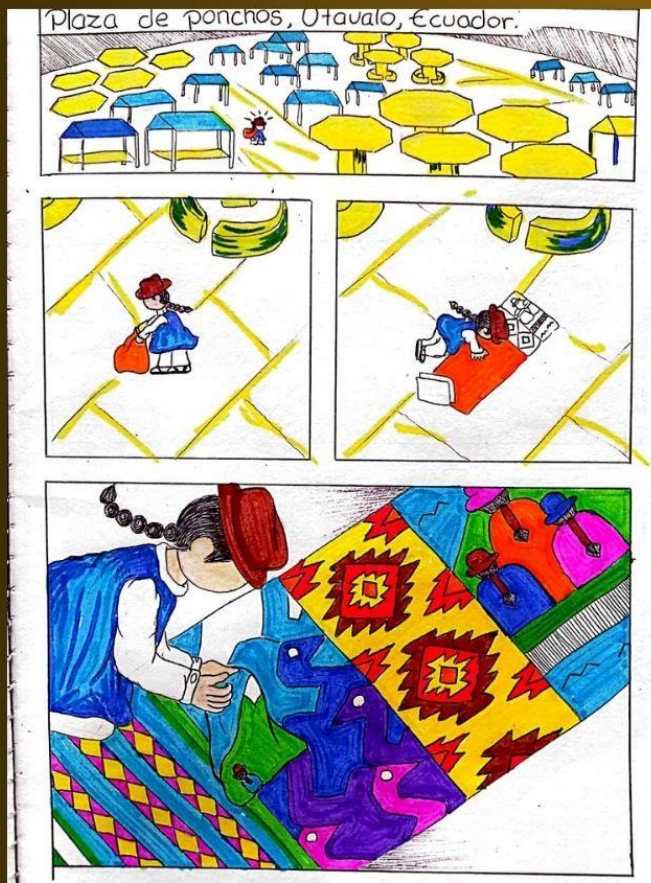
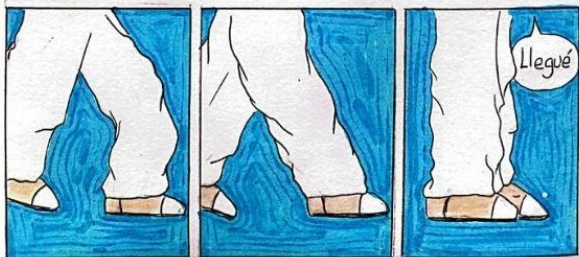


Ahora, es momento de tinturar la lana...





Páginas 7 - 8 y 9



Páginas 10 - 11 y 12

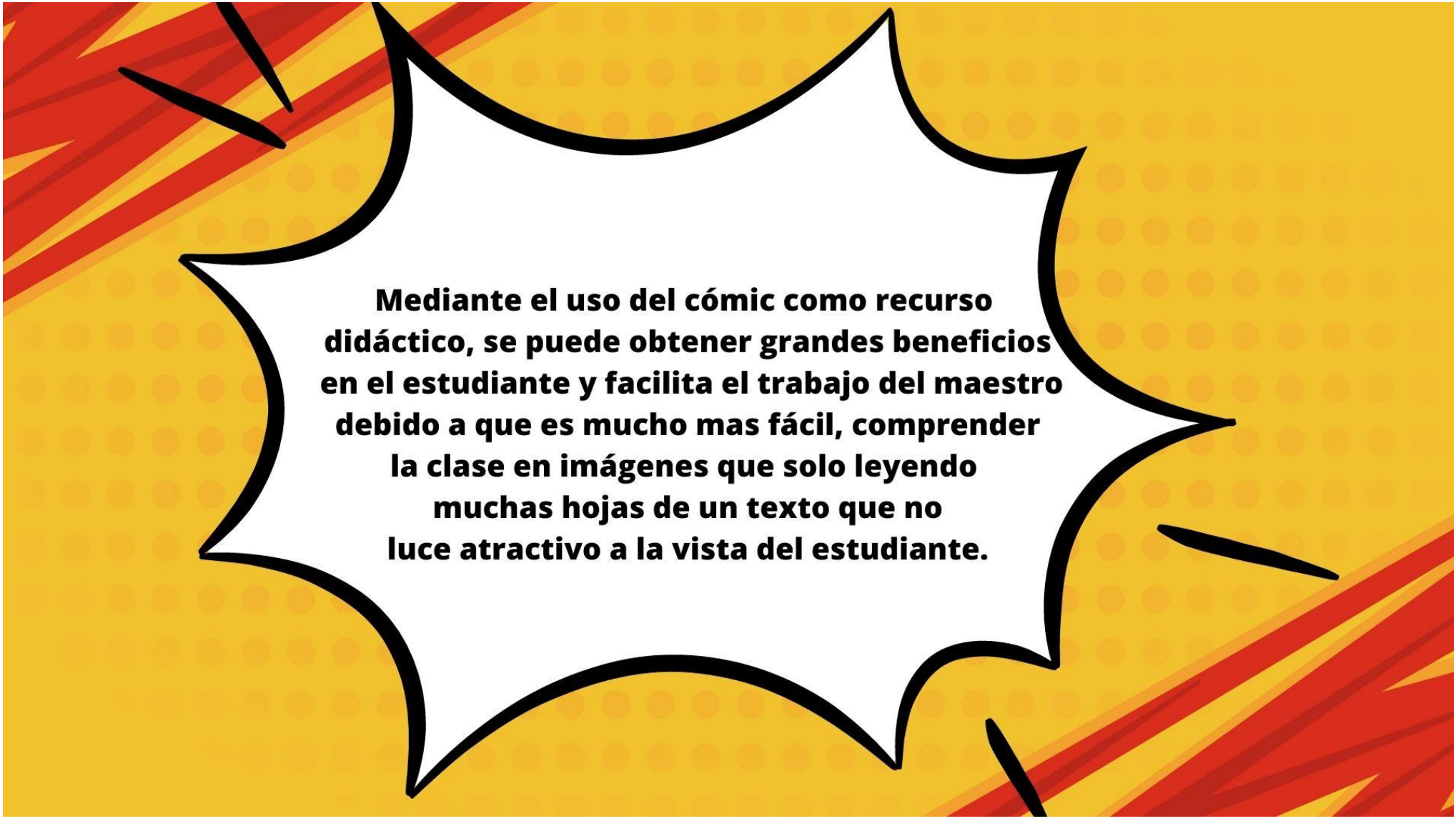
Utilizando una narrativa visual como el cómic se narra una historia que es el diario vivir de muchos indígenas otavaleños, y se puede comprender fácilmente mediante el uso de las viñetas las acciones que se realiza según avanza la historia.

Esta es una narrativa visual atractiva para el estudiante que puede aprender cual es el proceso con el que originariamente, se realizan los telares, elaborados por los kichwa otavalos, como se obtiene la variedad de colores y la preparación de la lana, hasta terminar el proceso de elaboración.

The background of the page is a vibrant orange with a pattern of stylized, grey indigenous motifs. On the left and right sides, there are vertical bands of purple and yellow geometric shapes. In the center, there is a red gear-like icon with a white circle in the middle. Two speech bubbles are present: a large white one at the top left and a smaller white one at the bottom right, both with black outlines. The text inside the speech bubbles is in a black, handwritten-style font.

Mediante el uso del cómic, dentro del aula se opta por una alternativa diferente y efectiva al momento de enseñar, Los cómics pueden proporcionar una experiencia de aprendizaje visual y narrativa que es diferente de los métodos tradicionales.

Estos cómics tienen fines educativos los cuales pretende enseñar la cosmovisión indígena otavaleña, el conocer un poco de sus historias y la práctica de conocimiento ancestral, siendo este un cómic que ayude a los niños a conocer e interesarse mas sobre ello y con el uso de este cómic se puede, rescatar, preservar y difundir los saberes de los ancestros kichwas otavalos.



Mediante el uso del cómic como recurso didáctico, se puede obtener grandes beneficios en el estudiante y facilita el trabajo del maestro debido a que es mucho mas fácil, comprender la clase en imágenes que solo leyendo muchas hojas de un texto que no luce atractivo a la vista del estudiante.

FUENTES:

<https://warmiec.com/producto/mascara-diablo-huma-doble-cara/>

<https://es.dreamstime.com/pinturas-coloridas-ind%C3%ADgenas-en-otavalo-ecuador-imagen07854871>

<https://www.talenthouse.com/item/2232704/2749081a>

Conclusiones

Se concluye que el cómic es un medio eficaz para impartir clases, capaz de fortalecer habilidades y destrezas, añadiendo que se puede mencionar que el cómic tiene un impacto real, mejorando así su aprendizaje o desenvolvimiento en el aula de clases.

En conclusión, la investigación sugiere que el cómic se considere que es un recurso pedagógico valioso para desarrollar o impartir información en la cual el niño logre captar, aprender de una manera motivadora que da como resultado la capacidad de retener información.

El diseño del cómic pretende presentarse de una manera ilustrativa, llamativa en el cual dado un uso correcto esto permita dirigir, lograr que los niños observen, así llegando a un objetivo que en este caso es enseñar al niño/a, mediante actividades innovadoras y material atractivo.

Finalmente, se intenta comprender que es fundamental el hacer uso del recurso educativo que es el cómic porque estimula el desarrollo de la memoria, así como la concentración de los menores, además de la socialización para captar información y una más de las bondades del mencionado recurso es que ayuda a salvaguardar los legados ancestrales mediante su aplicación en clase.

Recomendaciones

Considerando que el cómic es un recurso pedagógico para impartir información, conocimiento, temas, a los niños de nueve a once años de edad, logrando que este logre desarrollar la memoria/atención, y se considere que este estudio puede enfatizar, llegando así promover e informar a los docentes sobre el uso de este importante instrumento.

Se recomienda que, una vez para transmitir conocimiento, información dando paso a un aprendizaje entretenido, considerando que es una actividad lúdica, la cual requiere un adecuado ambiente para desarrollar dicha actividad, al igual que un tiempo apropiado para que el niño/a logara captar la información e interactuar con el material.

Se puede recalcar que, en la elaboración del cómic como un recurso educativo, mediante acciones lúdicas, busca ser presentada como una herramienta importante, porque permite dirigir, utilizar, interactuar con el mismo con el fin de que el niño se siente atraído por el material y realice las actividades sin novedad alguna.

Referencias

- Anonimo. (s.f.). *Persuasión e imagolectura como discurso visual: catarina.udlap.mx*. Obtenido de catarina.udlap.mx: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/morante_l_r/capitulo3.pdf
- Cabarcas Morales, Y. (2020). El cómic al aula: una didáctica narrativa. *Educación y ciudad*, 125-134.
- Carranza Patiño, H., Tubay Moreira, M., Espinoza Briones, H., & Chang Muñoz, W. (25 de 05 de 2021). Saberes ancestrales: una revisión para fomentar el rescate y revalorización en las comunidades indígenas del Ecuador: Dialnet. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 112-128. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8168767>
- Castro Viera, E., Rojano Gallardo, A., Alban Yáñez, C., & Cabezas Mejía, E. (2021). Los saberes ancestrales del pueblo Kichwa Otavalo y su influencia en el turismo cultural. *Dominio de las ciencias*, 430-450.
- Conejero S, J. (2020). Una aproximación a la investigación cualitativa. *Neumología Pediátrica*, 242-244.
- Cordero Carcamo, M., & Mejía Lora, M. (30 de 09 de 2021). *El Cómic Como Recurso Didáctico Para Fortalecer Los Procesos De Comprensión Lectora: CRAIUSTA*. Obtenido de CRAIUSTA: <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/38207>
- Espinel Salazar, N. M. (2020). El cómic como recurso didáctico en las clases de historia local. *ITEES*, 3328-3340.
- García, E. J. (2020). Comunicación verbal y no verbal en el cómic como recurso didáctico en la enseñanza de español como lengua extranjera. *Revista inclusiones*, 29-37.
- Gómez Linares, L. A., Hernández Chang, E. A., & Bernal Martínez, M. P. (2020). El cómic como recurso didáctico para la enseñanza de la literatura. *REVENCYT*, 242-253. Obtenido de Reseachgate.
- Gómez Trigueros, I., & Ruiz Bañuls, M. (2019). El cómic como recurso didáctico interdisciplinar. *TEBEOSFERA*.
- Guerrero Elecalde, R., & López Serrano, M. (2021). El cómic como recurso para el aprendizaje histórico en el grado de educación primaria (Córdova). *REVISTA SAN GREGORIO*, 83-96.
- Minaya. (30 de marzo de 2021). Teoría de la Narrativa Visual en el cómic 1: Tiempo y ritmo. [video]. Youtube. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=bamdMZVjDWc>

- Montenegro, P. I. (2020). Diseño gráfico de un producto editorial interactivo para la difusión de la emergente industria del cómic ecuatoriano. (*Tesis de Diseñador gráfico*). Universidad del Azuay, Cuenca.
- Roa Rocha, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica DeFAREM-Estelí*, 63-75.
- Sergey. (29 de Octubre de 2021). *Globo de texto: una gran guía: ONLYOFFICE*. Obtenido de ONLYOFFICE: <https://www.onlyoffice.com/blog/es/2021/10/globo-de-texto>
- Uribe Pérez, M. (2019). Saberes ancestrales y tradicionales vinculados a la práctica pedagógica desde un enfoque intercultural: un estudio realizado con profesores de ciencias en formación inicial. *Educación y ciudad*, 57-71.
- Valdés , F. (2019). *Repositorio Universidad Autónoma Del Estado De México*. Obtenido de <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/105291/Metodolog%C3%ADa+de+la+Investigaci%C3%B3n+Unidad+II.pdf?sequence=1>
- Velásquez Cotacachi, N. (23 de 05 de 2019). *El cómic como recurso gráfico para el conocimiento de seres mitológicos kichwa Otavalo: Repositorio Digital Universidad de Otavalo*. Obtenido de Repositorio Digital Universidad de Otavalo: <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/handle/52000/158>
- Villamizar Meza, N. (26 de 05 de 2022). *Tesis doctorales: espacio-digital.upel.edu.ve*. Obtenido de [espacio-digital.upel.edu.ve: http://espacio-digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/496](http://espacio-digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/496)
- Walzer Moskovic, A. (2021). En torno a la definición de imagen como representación de la realidad. *Doxa Comunicación*, 39-51.

Anexos

Tabla 2

Operacionalización de la Variable 1

Variable	Dimensión	Indicadores	Items	Niveles y rangos
Cómic como recurso didáctico	Técnica	Elección del producto	1	Eficiente (8-10)
		Objetivo		
	Proceso	Planificación	1	Regular (4-7)
		Narrativa		No Eficiente (1-3)
	Elaboración	Diseño	1	
		Cómic		

Tabla 3

Operacionalización de la Variable 2

Variable	Dimensión	Indicadores	Items	Niveles y rangos
Impartir saberes ancestrales	Conocimiento	Saberes ancestrales que preservar.	1	Alta (8-10)
		Lograr objetivos		
	Información	Impartir conocimientos sobre el cómic	1	Media (4-7)
				Baja (1-3)
	Integración	Uso del cómic	1	
		Motivación cultural.		

Tabla 4

Matriz de Consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
Problema general:				
	Objetivo general:			
¿Considera usted que el uso del cómic sería factible para la enseñanza de saberes ancestrales dentro del aula?	Diseñar un modelo visual narrativo mediante la utilización del cómic como recurso pedagógico basada en, saberes ancestrales de los pueblos originarios Kichwa Otavalo que permita ser una alternativa más para el aprendizaje significativo en el aula en estudiantes de 9 a 11 años de edad en la Institución.			Diseño: No experimental Nivel: Descriptivo
Problemas específicos:				
	Objetivos específicos:		Cómic como recurso didáctico	Método: deductivo
¿Usaría usted el cómic como recurso didáctico para la enseñanza de saberes ancestrales?	Investigar lo que es el cómic, y como utilizar para que este, se convierta en un diseño de modelo visual narrativo como un recurso didáctico, el cual facilite la adquisición de conocimiento.	No aplica	Impartir conocimiento sobre saberes ancestrales	Enfoque: Cualitativo
¿Qué tipo de contenido debería tener el cómic para brindar clases?	Elaborar un cómic inédito basado en conocimientos ancestrales de los pueblos originarios kichwa Otavalo, para niños y niñas de quinto a séptimo grado.			Población: 5
¿De qué manera cree usted que el cómic puede ser útil para la enseñanza de saberes ancestrales?	Impartir y socializar con los docentes para demostrar que haciendo uso de un método alternativo como el cómic se llega a una mejor adquisición de conocimientos por parte del estudiante, así también ayudando a preservar los legados ancestrales.			Técnica: Cuestionari0
				Instrumento: Encuesta

Encuesta

N°	ÍTEMS	SÍ	NO
1	¿Usted como docente conoce la importancia de hacer uso un método alternativo, como es el cómic dentro del ámbito educativo?		
2	¿Cree usted que la narrativa visual, debe cumplir con las pautas, apropiadas para que el cómic sea una gran herramienta, dentro de clases?		
3	¿Cree usted que el recorrido visual dentro de un cómic, es importante para entender y comprender la historia que se está tratando de impartir dentro del aula de clases?		
4	Los temas que se imparte en el aula de clases, para enseñar y dar a conocer a los estudiantes. ¿Usted como docente considera que el recurso didáctico debe ser llamativo, atractivo y adecuado?		
5	¿Usted como docente considera que hacer uso del cómic, como un recurso didáctico dentro de las horas de clase con los estudiantes se logra enseñar e impartir conocimiento?		
6	¿Después de conocer sobre los beneficios de hacer un adecuado uso del cómic, usted aplicaría la misma en el aula de clases?		
7	¿Usted como docente cree que el uso del cómic como recurso didáctico es recomendable para impartir temas como los saberes ancestrales, en niños de nueve a once años de edad?		
8	¿Usted como docente ha utilizado el cómic como recurso didáctico dentro del aula de clase?		
9	A su criterio el siguiente enunciado es verdadero o falso “El cómic es una valiosa herramienta para impartir clases”		
10	¿Usted como docente considera que el cómic puede ser útil para que el niño tenga un aprendizaje significativo sobre un tema brindado?		

Fotos

