UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN UNAE

Educación Intercultural Bilingüe - Presencial

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Los mitos en cómics como estrategia didáctica para lecto-escritura para estudiantes del octavo grado de la UECIB "ABC"

Autora:

Blanca Dalila Chalán Medina

Autor:

Stalin Rafael Cárdenas Castro

Azogues - Ecuador

Febrero, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Línea de investigación

Educación, diversidad cultural, artes e interculturalidad

Autora:
Blanca Dalila Chalán Medina
Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Intercultural Bilingüe

Autor:
Stalin Rafael Cárdenas Castro
Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Intercultural Bilingüe

Docente Tutor	Germán Flores Bonilla
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0000-0002-3283-5921

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

Dedicatoria

A mi familia, por ser mi pilar fundamental. A mi papá, hermanas y sobrinos, pero de manera especial dedico este trabajo a la persona quien me dio la vida, para ti mamá, aunque hoy te encuentres en ese espacio infinito, sé que tu mirada me acompaña y estarás orgullosa de este logro que también te pertenece. Tu recuerdo no es solo una memoria, es mi fortaleza inquebrantable y la guía que ilumina mis días oscuros. Gracias por el amor incondicional, por cada consejo oportuno y por las enseñanzas de vida que grabaste en mi corazón, hoy rindo tributo a tu legado a través de este éxito.

A ti, papá, mi eterno agradecimiento por ser mi amigo y ser un padre ejemplar. Gracias por impulsarme a seguir adelante cuando el camino se tornaba difícil, por tus palabras de motivación que nunca me permitieron dudar de mis capacidades, y por ese cariño constante que me ha dado seguridad. Tus consejos han sido la brújula en este proceso. A mis hermanas, les agradezco por su amor y por las alegrías compartidas, su apoyo ha sido el eco que me recordaba que no estaba sola. A mis queridos sobrinos Fabián, Mia, Milán y Dominic, gracias por la pureza de su ternura, esas sonrisas se convirtieron en la luz de mi alma y mi refugio. Gracias a todos por ayudarme a construir este puente, permitiéndome caminar con sabiduría y humildad, mi impulso necesario para no desmayar, alimentando día tras día mis ganas de seguir luchando por mis sueños.

Blanca Chalán

Agradecimiento

Expreso mi profundo agradecimiento a mis maestros y maestras, por la dedicación al transmitir sus conocimientos durante estos años. Asimismo, a la UNAE por permitirme formar parte de esta institución, especialmente dentro de la carrera de Educación Intercultural Bilingüe, donde tuve la oportunidad de conocer a grandes amigos y compartir experiencias sumamente enriquecedoras.

A mi compañero y amigo, Stalin, gracias por tu compromiso y responsabilidad; tu esfuerzo y dedicatoria fue fundamental para culminar este trabajo con éxito.

Finalmente, agradezco a nuestro tutor por su valioso tiempo para orientarnos y guiarnos. Mi gratitud se extiende a los habitantes de la comunidad de Tenta por su apertura en las entrevistas, a la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe ABC por brindarnos el espacio necesario, y a los estudiantes por su colaboración desinteresada, sin la cual, este proyecto no habría sido posible.

Blanca Chalán

Dedicatoria

A mi madre, por ser mi guía y mi refugio; gracias por cada consejo, por cada palabra de ánimo y por estar conmigo en cada paso de este camino. Tu amor ha sido mi mayor fuerza.

A mis hermanos, por su preocupación constante y su cariño. De manera muy especial, dedico este logro a mi hermano Didier, quien ha sido mi motor y mi mayor motivación para salir adelante, gracias por acompañarme estos años de universidad, tu presencia es el impulso que me lleva a querer ser un mejor profesional cada día.

A mi familia, por ser el cimiento de mi vida y el apoyo incondicional que me ha sostenido durante estos años de estudio, motivándome siempre a alcanzar mis sueños.

A mis amigos de toda la vida, que más que amigos se han convertido en mi familia elegida; gracias por cuidarme, aconsejarme y caminar a mi lado siempre.

Stalin Cárdenas

Agradecimientos

En primer lugar, expreso mi gratitud a la Universidad Nacional de Educación (UNAE), por haberme brindado la oportunidad de formarme profesionalmente. La experiencia universitaria en la carrera de EIB ha sido una etapa maravillosa que llevare siempre en mi corazón. A la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC”, por abrirnos las puertas de su institución y brindarnos el espacio necesario para desarrollar nuestro trabajo de titulación.

A mi amiga y pareja pedagógica, Blanca, con quien he compartido estos años de estudio tan intensamente. Gracias por la cercanía y la confianza; hacer este trabajo de investigación fue una experiencia linda que disfrute de principio a fin, gracias a tu apoyo.

A nuestro tutor, Germán Flores Bonilla, por guiarnos con paciencia, sabiduría y por sus acertadas correcciones que nos permitieron dar forma a este proyecto.

Finalmente, a los amigos que hice en el camino de mi formación, especialmente a aquellos con quienes compartí las últimas tres prácticas de titulación. Gracias por hacer que este proceso sea disfrutable y por convertir los tiempos de trabajo en momentos llenos de alegría y aprendizaje compartido.

Stalin Cárdenas

RESUMEN

El presente Trabajo de Integración Curricular se realizó con estudiantes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC” (UECIB “ABC”) con la finalidad de diseñar una estrategia didáctica basada en el cómic con los mitos de la comunidad de Tenta, del cantón Saraguro, para fortalecer la lecto-escritura en la asignatura de Lengua y Literatura (LL) para los estudiantes del proceso de Desarrollo de las Destrezas y Técnicas de Estudio (DDTE) del subsistema Intercultural bilingüe que es equivalente a séptimo grado en educación intercultural. Para ello, se realizó el análisis luego de la recopilación, selección y sistematización de los mitos en el que se incorporó los principios del Modelo de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) como marco pedagógico para la implementación en el aula.

La investigación se enmarcó en el método cualitativo y descriptivo, se utilizaron técnicas como la observación participante, entrevistas semiestructuradas y análisis documental. Los resultados evidencian que el uso del cómic basado en mitos locales es una estrategia didáctica efectiva que mejora la comprensión lectora y la escritura de los estudiantes y fortalece la identidad cultural en contextos interculturales.

PALABRAS CLAVES: Cómic, Lecto-escritura, Lengua y Literatura, Mito y EIB

UCHILLA YUYAY

Kay Tantachishka Yachay Llankayka, Tenta ayllullaktamanta mitokunawan, Saraguro kitipi, "ABC" Yachay Wasimanta yachakukkunawanmi rurarirka. Kayka shuk cómic nishka yachachiy ñanta rurankapakmi kan, kanchisniki patapi yachakukkunapa killkayta ñawiriyta sinchiyachinkapak, Shimimanta Kilkaymantapash yachaypimi rurarirka. Chaypakka, chay mitokunata tantachishpa, akllashpa, sinchiyachishpami MOSEIB yachachiy ñanpa yachaykunata yachana ukupi paktachirka.

Kay taripayka imashina kashkata rikuchik ñanwanmi (cualitativo y descriptivo) rurarirka, rikushpa yachay, tapuykunawan, kamukunata rikuypashmi karka. Cómic nishkata yachachiy ñan kashkata, ñawiriyta killkaytapash alliyachishkata, ayllullaktapa kikin kaytapash sinchiyachishkatami rikuchin.

SAMI SHIMIKUNA: Killkashka rikuchiy, Ñawirikillkay, Shimi yachay Killkaykunapash, Ñawpa rimay, Kawsaypurapi Ishkay Shimipi Yachay

ABSTRACT

This Curricular Integration Project was carried out with students from the ABC Intercultural Bilingual Community Educational Unit (UECIB ABC) with the aim of designing a teaching strategy based on comics featuring the myths of the Tenta community in the Saraguro canton, to strengthen reading and writing skills in the Language and Literature (LL) subject for students in the Study Skills and Techniques Development (DDTE) process of the Intercultural Bilingual subsystem, which is equivalent to seventh grade in intercultural education. To this end, the analysis was carried out after the compilation, selection, and systematization of the myths, incorporating the principles of the Intercultural Bilingual Education Model (MOSEIB) as a pedagogical framework for implementation in the classroom.

The research was based on a qualitative and descriptive method, using techniques such as participant observation, semi-structured interviews, and documentary analysis. The results show that the use of comics based on local myths is an effective teaching strategy that improves students' reading comprehension and writing skills and strengthens cultural identity in intercultural contexts.

KEYWORDS: Comics, Literacy, Language and Literature, Myth, and EIB

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS *4*

RESUMEN *8*

UCHILLA YUYAY *9*

ABSTRACT *10*

INTRODUCCIÓN *13*

Definición del problema / Pregunta de Investigación **17**

Objetivo General **18**

Objetivos específicos **18**

Justificación **19**

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO *20*

Estado del Arte **20**

Marco Conceptual **24**

Los mitos en la educación 24

Cuento 25

Leyenda 26

Fábula 26

Historia 27

Enseñanza 28

Aprendizaje 28

Lecto-escritura 29

Lectura 29

Comic 29

Lengua y Literatura 29

Marco Metodológico **30**

Paradigma de la investigación 30

Método de la investigación 32

Escenario de estudio o contexto 32

Criterios de selección 34

Tamaño de la muestra 35

Técnicas e instrumentos de recolección de datos **35**

Observación participante 35

Diario de campo 35

Entrevista semiestructurada 36

Guía de entrevista semiestructuradas 36

Proceso Metodológico del Cómic **37**

Matriz de análisis de categorías para sistematizar los mitos 37

Matriz de criterios de selección de los mitos....37
Matriz de sistematización y metodología para la estructura del comic....38
Comic....38
Inteligencia Artificial / Del guion al cómic....38
Código de ética....39

CAPÍTULO 2....40

Resultados....40

Las voces de Tenta desde la memoria oral ancestral....40

Los mitos memoria para la elaboración de la estrategia cómic....61

La waka y la niña huérfana....65
La mujer que se casó con el Diablo....66
El uso de Inteligencia Artificial para la recreación visual de los mitos de Tenta....70
Guion 1....70
Guion 2....77

Aplicación de la estrategia didáctica del comic en clase....83

Valoración de la aplicación del cómic....85

Conclusiones y recomendaciones....86

Referencias Bibliográficas....88

Anexos....92

Anexo 1 Guía de Entrevistas Semiestructuradas....92
Anexo 2 Matriz de análisis de categorías....94
Anexo 3 Matriz de criterios de selección de mitos....95
Anexo 4 Matriz de sistematización de Mitos....97
Anexo 5 Se anexa el cuadernillo Cómic....99
Anexo 6 Guía de interaprendizaje planificación microcurricular....100
Anexo 7 Ficha de valoración lecto-escritura....110
Anexo 8 Ficha aplicación del cómic....111
Anexo 9 Resultados de la aplicación de los mitos....113
Anexo 10 Ficha de valoración....118

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Población total de la parroquia y comparación a nivel cantonal y provincial*.... 15
Tabla 2 *Docentes por grupo étnico*.... 33
Tabla 3 Estudiantes por grupo étnico.... 33
Tabla 4 *Matriz de análisis de categorías*.... 43

Tabla 5 *Matriz de criterios de mitos para cómic* 62
Tabla 6 *Tabla de valoraciones* 69

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo estudia, sistematiza y valida el uso del cómic diseñado a partir de los mitos de la parroquia San Pablo de Tenta para el fortalecimiento de la lecto-escritura en estudiantes de octavo grado de la UECIB “ABC” (corresponde al Proceso de Aprendizaje Investigativo (PAI) en Educación Intercultural Bilingüe). La investigación se enfoca en desarrollar una estrategia didáctica innovadora que permita no solo mejorar las habilidades de lectura y escritura, sino también destacar y valorar el patrimonio cultural local integrando de manera contextualizada en el proceso educativo.

Este estudio es relevante en el ambiente educativo porque responde a la necesidad de superar las dificultades que presentan muchos estudiantes en el aprendizaje de la lectura y escritura, un componente fundamental para su desempeño académico y desarrollo integral. Además, busca fomentar el interés por la lectura utilizando un material significativo y culturalmente relevante como son el uso de los mitos en cómics.

Esta investigación aporta al ámbito educativo al proporcionar una herramienta didáctica alternativa y creativa que puede ser utilizada en otros contextos educativos similares, contribuyendo a la mejora de la lecto-escritura y la preservación de la cultura al integrar elementos culturales en la enseñanza.

La investigación se llevó a cabo en el cantón Saraguro, ubicado a 64 km al norte de la provincia de Loja al sur del Ecuador. Saraguro es un territorio que se destaca por su riqueza cultural, histórica y natural, con una ubicación estratégica en la sierra sur. Los habitantes no solo preservan su herencia cultural, sino que poseen una gran diversidad ecológica y paisajes que lo convierten en un destino turístico cada vez relevante.

El origen del nombre del lugar no está todavía claro. Según Pérez (1979), Saraguro es un vocablo quichua compuesto de “*Zara*” = maíz y “*curo*” = gusano, y significa gusano del maíz o maíz que se apolilla. Hay otras posibilidades, tal vez ha sido *Sara*- “juro” -inclinado, agobiado, es decir agobiado por el maíz- o *Sara* “jura” -germinado, es decir maíz que germina o crece- o *Sara* “*curi*” – oro, maíz de oro-. Puede ser que no sean vocablos kichwas, sino de otro idioma, ahora perdido. Por ejemplo, Martínez de Campañon citado en Torero (1989, p. 250) tiene presente la palabra “*guro*” en su diccionario Culli, un idioma antiguo del norte del

Perú, ahora extinguido. "*Guro*" en Culli quiere decir "tronco madero". Tal vez Saraguro quiere decir tronco o madero de maíz, combinando Quichua y Culli. Sea cual fuere su significado, lo cierto es que la cultura del pueblo Saraguro guarda estrecha relación con el maíz, planta autóctona que lo acompaña como alimento cocido (mote), *kamcha* (tostado), harina o como bebida, especialmente como la chica. (Chalán y otros, 1994)

Este cantón cubre una superficie de 10.8487.62 Ha, lo que lo convierte en uno de los territorios más extensos de la provincia. La altitud promedio de su cabecera cantonal es de 2,550 metros sobre el nivel del mar, lo que influye en su clima y ecosistemas. Sus límites son: al norte limita con la provincia de Azuay, lo que lo conecta directamente con el cantón Oña, favoreciendo la interacción socioeconómica entre ambos territorios; al sur limita con el cantón Loja, la capital provincial, lo que facilita el acceso a servicios administrativos y comerciales; al este limita con el cantón Yacuambi, perteneciente a la provincia de Zamora Chinchipe, lo que genera un contacto con la Amazonía ecuatoriana; y por último, al oeste limita con la provincia del Oro, que lo acerca a la actividad económico productiva (GADM Saraguro, 2023).

Estos límites geográficos le otorgan a Saraguro una posición estratégica entre la Costa, Sierra y la Amazonía, facilitando el intercambio cultural y comercial, además de su influencia en rutas importantes como el antiguo Camino Real incaico -*Kapak Ña*n que cruzaba por el territorio.

Saraguro está dividido en 11 parroquias, de las cuales la cabecera cantonal es Saraguro. Otras parroquias importantes incluyen El Paraíso de Celen, Selva Alegre, Lluzhapa y San Pablo de Tenta. Según el último censo disponible, la población del cantón Saraguro en 2022 tiene 29,111 habitantes, con una densidad poblacional de aproximadamente 27,00 habitantes por km². Aunque se ha registrado un ligero descenso en los últimos años.

El territorio de Saraguro tiene una rica historia vinculada a la cultura indígena de los Saraguros, que descienden de pueblos que fueron asentados por los incas como parte del sistema de "mitimaes". Estos pueblos tienen orígenes en el altiplano y aún mantienen muchas de sus tradiciones y costumbres, como su lengua, el kichwa, mientras que el español/castellano es la lengua mayoritaria en la comunicación cotidiana. Durante el período inca, Saraguro fue una región estratégica debido al paso del Camino Real, *Kapak Ñan* por su territorio, lo que la conectaba con otras importantes regiones del imperio. En la época colonial, el proceso de colonización fue lento debido a la topografía montañosa, pero el comercio y el

trueque con otras regiones de Loja y El Oro jugaron un papel fundamental en su desarrollo (GADM Saraguro, 2023).

La institución donde se realizó la investigación está ubicada en la parroquia San Pablo de Tenta del cantón Saraguro, comunidad de Membrillo. La población de San Pablo de Tenta está conformada por 3290, de cuales 1548 hombres y 1742 mujeres; esto quiere decir que el 52,90% de la población es femenina y el 47,10% de la población es masculino. Realizando una comparación de la población de hombres a nivel cantonal y provincial se identificó que los 1.548 hombres de la parroquia equivalen al 5,32% dentro del cantón y el 0,32% a nivel provincial; por su parte, las mujeres cubren el 5,98% del cantón y el 0,36% de la provincia. En la tabla 1, se presenta esta información para mayor comprensión.

TABLA 1

Población total de la parroquia y comparación a nivel cantonal y provincial

Población de San Pablo de Tenta						
Sexo	**N° habitantes parroquia**	**Porcentaje %**	**N° habitantes cantón**	**Porcentaje %**	**N° habitantes provincia**	**Porcentaje %**
Hombre	1.548	47,10	13.631	5,32	235.444	0,32
Mujer	1.742	52,90	15.480	5,98	249.977	0,36
Total	3.290	100,00	29.111	11,30	485.421	0,68

Fuente: INEC, 2022.

Tenta está conformada por 13 comunidades asentadas sobre pendientes fuertes y muy fuertes (Conchabón, Jaratenta, Jerembuer, Llaco, Llavicocha, Mater, Purdilig, Quebrada Honda, Resbalo, San Isidro, Sauce, Toctepamba y San José) lo que equivale al 72,2% de los asentamientos humanos principales de la parroquia. Al ser San Pablo de Tenta, una parroquia ubicada dentro del límite cantonal de Saraguro, la parroquia posee comunidades indígenas distribuidas dentro de todo el perímetro parroquial. Por lo cual, no es raro encontrarse con que el 59,33% de la población de San Pablo de Tenta, es Indígena. Seguidamente tenemos la etnia mestiza con 40,67%. Por lo tanto, la población indígena es de mayor predominancia en la parroquia con 1952 habitantes. Al ser la etnia indígena la de mayor presencia dentro de la parroquia, es muy llamativo que el idioma kichwa es hablado únicamente por un 8,40%, siendo el idioma castellano el que predomina en las relaciones sociales. (INEC, 2022).

La parroquia San Pablo de Tenta tiene sus orígenes mucho antes de la llegada de los españoles, su historia se remonta hacia los años de la época Incaica con la llegada de los Saraguro (pueblo descendiente de la nobleza Inca) a tierras sureñas del actual Ecuador. Los inicios de la parroquia fueron pantanosos ya que en épocas pasadas las especies vegetales de tigna predominaban en la zona y en base a esto, la parroquia toma la denominación de Tenta y San Pablo en honor a su Patrono. Se comenta que la presencia de la tigna se debe a que entre los años de 1803 – 1805, hubo un deslizamiento de una parte del cerro Pizhanga. Este derrumbe terminó con la vida de gran parte de la población indígena de aquella época, tapando algunas casas y fomentando el crecimiento de tigna (Castillo, 2012). San Pablo de Tenta se eleva a la categoría de Parroquia Civil y Eclesiástica un 29 de junio de 1868, sin embargo, no pertenecía o no se encontraba dentro de una jurisdicción municipal hasta el año de 1878 donde Saraguro es elevado a la categoría de Cantón conformada por las parroquias de El Paraíso de Celén, El Tablón, Lluzhapa, Manú, San Antonio de Cumbe, San Pablo de Tenta, San Sebastián de Yúluc, Selva Alegre, Sumaypamba, Urdaneta (Castillo, 2012).

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ACB” (UECIB-ABC) se divide por bloques. El primer bloque es utilizado para el proceso educativo, Educación Infantil Comunitaria (EIFC), el segundo bloque es utilizado para el proceso educativo Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio (DDTE), la cancha de fútbol y la casa comunal, en el tercer bloque se encuentran los procesos educativos Proceso de Aprendizaje Investigativo (PAI), Bachillerato y un laboratorio de Computación. Este último, es de pisos de madera, paredes de bloques de cemento, escritorios, pizarrones, estantería para colocar los útiles escolares, pupitres para cada estudiante, puertas de madera y techo de teja. Al frente de cada bloque se encuentra una pequeña jardinera.

La historia de esta institución indica que entre los años 1977 y 1980, se inició el Programa de Educación para Adultos y las Escuelas Radiofónicas Populares del Ecuador, promovidas y dirigidas por Monseñor Leónidas Proaño. Rumaldo de Jesús Contento fue uno de los primeros docentes en capacitarse y también profesor de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe ACB (UECIB-ABC). La escuela comenzó prácticamente con un grupo de voluntarios compuesto por entre 20 y 25 estudiantes de la comunidad, funcionando inicialmente en la casa comunal.

En 1986, la GTZ (Sociedad Alemana para la Cooperación Internacional) planificó un proyecto denominado Educación Intercultural Bilingüe. Esto motivó la creación de una escuela de atención para niños y niñas en la comunidad de Membrillo, que empezó en una

casa que hasta ahora existe. Los niños y niñas no querían asistir a los centros educativos urbanos por temas socioeconómicos y racismo. Esta fue una motivación para crear sus propios centros educativos, que sean atendidos por maestros de las comunidades (Comunicación personal, RC001,13mar2023).

Entre 1993-1994 se realiza una solicitud de cambio de nombre de la institución y de jurisdicción a Intercultural Bilingüe, pasó de ser “Colegio Pablo Palacios” a ser denominado como “Colegio Intercultural Bilingüe Pablo Palacios”. Para el año 1995, se logró construir la infraestructura, con el apoyo de la Fundación Alemana ABC, por esta razón, la institución lleva su nombre en la actualidad. Fue inaugurada en ese mismo año y cuando la fundación verificó las condiciones de funcionamiento se empezó con las actividades educativas. (Comunicación personal, PM002,14mar2023).

Este trabajo de titulación se estructuró por capítulos que abordan cada etapa de la investigación en la UECIB-”ABC” de Tenta. En el primer capítulo, se presenta la contextualización sociocultural y educativa del entorno, destacando la diversidad cultural y las dificultades específicas en la lecto-escritura de los estudiantes de séptimo grado. Luego, se formula el problema y se establecen los objetivos orientados al desarrollo de una estrategia didáctica basada en cómics con mitos locales. El estado del arte revisa investigaciones nacionales e internacionales sobre el uso del cómic como herramienta pedagógica y la enseñanza de la lecto-escritura en contextos interculturales. En el marco conceptual, se explican los fundamentos teóricos enfatizando el constructivismo, la educación intercultural bilingüe y la importancia didáctica de los mitos. En la metodología, se describe el enfoque, diseño de estudio de caso, selección de participantes y técnicas empleadas, así como la elaboración y sistematización del cómic. Finalmente, los resultados y las conclusiones.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA / PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Las prácticas preprofesionales realizadas en el año 2024, entre el 23 noviembre hasta el 13 de diciembre, nos permitió tener un primer acercamiento con los niños y niñas de la UECIB ABC. en la segunda salida de prácticas de inmersión realizadas entre el 19 mayo al 06 de junio del año 2025, se identificó la problemática, lo cual nos motivó a centrar nuestro trabajo de integración curricular para fortalecer la lectura y escritura, considerada fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. Este enfoque estuvo alineado con el proceso educativo DDTE, conforme al Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe

(MOSEIB). Además, nos permitió aplicar los instrumentos para el levantamiento de datos e información. En nuestra última práctica preprofesionales realizada del 17 al 28 de noviembre de 2025 aplicamos el cómic con los estudiantes.

La problemática detectada se centró principalmente en la lecto-escritura, evidenciada durante las horas de clase cuando la docente realizaba dictados y entregaba hojas de lecturas a los estudiantes, estos presentaban dificultades persistentes y errores gramaticales frecuentes para escribir y leer de manera fluida y comprensiva, situación que impacta negativamente en la precisión gramatical de sus escritos, comprensión lectora y seguridad al participar en clase. Ante esta situación, surgió la necesidad de realizar material significativo que potencialice su rendimiento académico integral. Frente a esta realidad, se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son los mitos de la comunidad de Tenta que pueden ser adaptados como cómics en la asignatura de Lengua y Literatura para mejorar la lectura de los estudiantes de octavo grado en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe ABC?

Con la finalidad de dar respuesta a la pregunta de investigación se plantean los siguientes objetivos:

OBJETIVO GENERAL

- Diseñar una estrategia didáctica basada en cómic a través de los mitos de la comunidad de Tenta para mejorar la lecto-escritura en la asignatura de Lengua y Literatura para los niños y niñas de octavo grado de la (UECIB-ABC).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recopilar los mitos de la comunidad de Tenta para realizar una estrategia didáctica basado en cómics que refuerce la lecto-escritura de la asignatura de Lengua y Literatura de los niños y niñas de octavo grado mediante entrevistas semiestructuradas a los adultos de la comunidad y material bibliográfico existente.
- Identificar y seleccionar dos mitos de la comunidad de Tenta que serán parte de la estrategia didáctica del cómic para mejorar la lecto-escritura de los niños y niñas en la asignatura de Lengua y Literatura mediante una ficha de criterios de selección.
- Sistematizar los dos mitos para el diseño de la estrategia didáctica del cómic para mejorar la lecto-escritura de los niños y niñas en la asignatura de Lengua y Literatura mediante la metodología de la estructura del cómic.

- Aplicar los cómics con los niños y niñas de octavo grado para evaluar su utilidad mediante una clase activa.

JUSTIFICACIÓN

La incorporación de los mitos de la comunidad de Tenta en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de octavo grado en la UECIB "ABC" responde a una necesidad educativa y cultural fundamental para mejorar la lectoescritura. Esta propuesta busca no solo fortalecer las habilidades de lectura y escritura, sino también promover la identidad cultural y generar aprendizajes significativos y contextualizados en el marco del subsistema de Educación Intercultural Bilingüe.

Actualmente, es difícil despertar el interés por la lectura en niños y niñas debido a contenidos académicos poco atractivos y al impacto del uso excesivo de redes sociales e internet. Los mitos locales constituyen una herramienta pedagógica valiosa por su conexión con la cosmovisión y el entorno cultural de los estudiantes.

Esta iniciativa se alinea con los principios de la Educación Intercultural Bilingüe, que reconoce la importancia de valorar y preservar las lenguas, tradiciones y conocimientos ancestrales de las comunidades indígenas.

Los mitos tienen gran relevancia en las aulas de clases, ya que aborda varias formas de aprendizaje. Como primer punto, desde la literatura, los mitos ofrecen gran variedad de elementos, como son los personajes, tramas y símbolos que analizan el desarrollo de diferentes habilidades, contribuyendo al pensamiento reflexivo y al dominio del lenguaje como lo menciona Loureico (2024).

Como segundo punto, los mitos ofrecen enseñanzas morales y éticas, que son de gran importancia para la formación de los estudiantes. Los mitos muestran que se pueden abordar temas como el respeto a la naturaleza, valores humanos y unión comunitaria. Lecciones que van más allá de lo académico, con impacto positivo en el desarrollo de los estudiantes (Loureico, 2024).

Como último punto, la perspectiva cultural, al trabajar con mitos y cuentos locales fomenta el interés por las raíces ancestrales que refuerza la identidad cultural de los alumnos. En un mundo globalizado, implementar estrategias didácticas innovadoras permite preservar

una parte del legado cultural de la comunidad. Además, permite integrar mitos y cuentos en el currículum, para promover las voces e historias de las comunidades como lo menciona Loureico (2024).

En vista a esta problemática educativa que afecta a los estudiantes de séptimo grado de la (UECIB-ABC), relacionada con las dificultades en el desarrollo de habilidades de lecto-escritura, producto de múltiples factores tanto sociales como pedagógicos que limita el rendimiento académico y el proceso comunicativo de los menores, resulta imprescindible implementar estrategias didácticas innovadoras que potencien el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. La utilización del cómic como recurso educativo se presenta como una alternativa eficaz, ya que integra elementos visuales y narrativos que facilitan la comprensión y despierta el interés por la lectura y la escritura. Por lo tanto, la aplicación de esta estrategia basada en los mitos de la parroquia San Pablo de Tenta no solo contribuye a fortalecer las competencias básicas en Lengua y Literatura, sino que promueve una clase activa y participativa, que responde a las necesidades específicas de los niños y niñas en el contexto escolar y que busca enriquecer los procesos educativos desde una perspectiva culturalmente significativa y lúdica.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se realiza una revisión exhaustiva de la literatura científica de los últimos cinco años, tanto a nivel nacional como internacional, abarcando al menos tres estudios nacionales y tres internacionales, con el propósito de establecer los antecedentes de la investigación, lo cual es fundamental para entender la importancia de implementar el cómic como herramienta en el proceso educativo de los estudiantes. Seguidamente se presenta el marco conceptual en el cual se desarrolla una revisión teórica que servirá para analizar y sustentar el estudio abordando temáticas cruciales relacionadas con el problema identificado. finalmente, se expone la metodología, donde se detallan los materiales y métodos empleados.

ESTADO DEL ARTE

Esta investigación aborda diversas perspectivas y estudios clave que fundamentan el desarrollo de estrategias didácticas innovadoras para el fortalecimiento de la lecto-escritura en contextos interculturales mediante el diseño de cómic a través de los mitos de la comunidad. Se toma como referencia el estudio de Núñez y Santamarina (2014) que analizan los prerrequisitos esenciales para el aprendizaje de la lectura y escritura, destacando la

importancia de la conciencia fonológica y las destrezas orales de la lengua, así como otros factores motrices y cognitivos. Sin embargo, este estudio señala la ausencia de estrategias específicas adaptadas a contextos culturales particulares, un vacío que nuestra investigación busca suplir mediante el uso del cómic basado en mitos de la comunidad. Por otro lado, el modelo de evaluación realizado por Paris et al. (1993) presenta un enfoque integral y contextualizado que supera las limitaciones de las evaluaciones tradicionales, proponiendo el gusto por la lectura. El Ministerio de Educación del Ecuador (2019) que destaca la creación de entornos lectores adecuados, la selección de textos pertinentes y la promoción de actividades variadas, principios fundamentales para motivar a estudiantes en contextos interculturales. Jara (2018) que contribuye con una metodología de sistematización, aunque no es lo principal de nuestro estudio, aporta un marco valioso para la recuperación de saberes ancestrales mediante la reconstrucción de mitos comunitarios y su reinterpretación de saberes ancestrales mediante la reconstrucción de mitos comunitarios y su reinterpretación educativa. Paredes-Bonilla et al. (2024) y Mendoza y Betancourt (2024) evidencian su eficiencia para facilitar aprendizajes significativos, estimular la creatividad y mejorar la motivación de los estudiantes, especialmente en contextos culturalmente diversos y rurales, destacando la relevancia y necesidad de investigar su impacto en comunidades como la de Tenta. Este cuerpo teórico sustenta y guía el diseño e implementación de la propuesta didáctica presentada en este trabajo, además estos estudios se organizaron en cuatro categorías que integran los aportes de los diferentes autores.

La primera categoría está relacionada con los fundamentos cognitivos y motrices para el aprendizaje de la lecto-escritura, donde se incluye el artículo titulado “Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la estructura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua” de Núñez y Santamarina (2014), que analiza los conocimientos y habilidades previas, indispensable para facilitar el aprendizaje de la lectura y la escritura en contextos educativos formales. Las autoras destacan especialmente el desarrollo de la conciencia fonológica y las destrezas orales de la lengua como factores clave. Además, señalan la importancia de otros prerrequisitos como el desarrollo motriz y cognitivo, enfatizando que una intervención educativa planificada y adaptada es fundamental para prevenir dificultades en el aprendizaje. Sin embargo, el artículo no profundiza en cómo integrar estos prerrequisitos en estrategias didácticas específicas para contextos culturales particulares, como el uso de material significativo para comunidades indígenas. Esto representa un vacío relevante para investigaciones como la nuestra, que buscan diseñar estrategias didácticas innovadoras, como el uso del cómic basado en mitos de la comunidad,

para reforzar la lecto-escritura en contextos específicos. Este conocimiento permite a los investigadores no solo comprender los fundamentos teóricos del aprendizaje, sino también identificar áreas donde la práctica educativa puede ser enriquecida y adaptada para responder a las necesidades culturales y contextuales de los estudiantes.

La segunda categoría abarca los modelos y enfoques de evaluación educativa contextualizada y colaborativa. Aquí el estudio “Un marco de referencia para una evaluación fiable de la lectoescritura” de Paris et al., (1993), presenta un modelo innovador para evaluar la lectoescritura, que supera las limitaciones de las pruebas tradicionales estándar al proponer un enfoque integral y contextualizado para evaluar la lectoescritura. El modelo que aplicaron en el proyecto KEEP (Kamehameha Elementary Education Project) en Hawai, se basó en cinco fases que incluyeron: Identificar las dimensiones de la lecto-escritura, identificar los atributos de las dimensiones, establecer métodos para recopilar evidencias sobre la capacidad del alumno, recopilar y puntuar las muestras de trabajo de los alumnos y utilizar la información para guiar la instrucción y la toma de decisiones. Este enfoque promueve la colaboración activa entre docentes, estudiantes y administradores, adaptando la evaluación a las metas educativas locales y culturales. Para nuestra investigación, que utiliza la estrategia didáctica del cómic para fortalecer la lecto-escritura con los estudiantes de Tenta, este modelo resulta relevante al integrar evaluaciones que sean auténticas, contextualizadas y participativas, reconociendo el valor de los productos y procesos de aprendizaje dentro del entorno cultural específico, lo que facilita una intervención educativa significativa y acorde a las necesidades de los estudiantes.

La tercera categoría incluye las estrategias pedagógicas y recursos didácticas para la motivación y contextualización cultural, donde destaca la “Guía metodológica para desarrollar el gusto por la lectura”, realizado por el Ministerio de Educación de Ecuador (2019). Esta guía ofrece estrategias para fomentar el interés y placer por la lectura en diferentes contextos familiares, escolares y de las comunidades. La guía hace mención sobre la importancia de crear ambientes lectores adecuados, la selección correcta de textos según las edades y promover actividades variadas como la narración de cuentos, talleres literarios y el uso de espacios como las bibliotecas y rincones de lectura. Además, enfatiza la promoción de la lectura funcional, destacando su impacto en el desarrollo emocional, lingüístico y cognitivo de niños y jóvenes. Este enfoque es especialmente relevante para nuestra investigación pues al utilizar cómic, no solo buscamos fortalecer la lecto-escritura en estudiantes, sino también incentivar su interés y vínculo afectivo con la lectura a través de materiales culturalmente

significativos, generando así un ambiente lector que conecta lo educativo con la identidad comunitaria.

En este ámbito se sitúan los aportes del artículo “La sistematización de experiencias: práctica y teórica para otros mundos posibles” de Jara (2018), que resulta útil para comprender la sistematización crítica desde las prácticas sociales y su relación con la educación popular y la transformación social. El autor presenta una metodología estructurada y flexible para sistematizar experiencias, que incluyen la recuperación histórica, el análisis crítico y la construcción colectiva de aprendizajes. Sin embargo, en nuestra investigación no aplicamos la sistematización como metodología principal, sino que nos enfocamos en la recopilación y reconstrucción de los mitos de la comunidad de Tenta a través de entrevistas, priorizando la recuperación de saberes ancestrales y su reinterpretación en clave educativa. De este modo, aunque no realizamos una sistematización formal, el enfoque de Jara nos aporta marcos conceptuales valiosos para valorar el proceso participativo y crítico que implica recuperar y poner en diálogo las relaciones culturales con objetivos pedagógicos, enriqueciendo así el desarrollo de nuestra estrategia didáctica basada en los mitos para reforzar la lecto-escritura.

Como última categoría tenemos el uso del cómic como recurso didáctico para la enseñanza y motivación en contextos educativos diversos, donde Paredes-Bonilla et al., (2024) nos habla sobre el creciente interés en la comunidad académica por su potencial para facilitar el aprendizaje significativo, motivar a los estudiantes y mejorar habilidades como lectura y escritura. Este recurso didáctico se adapta a múltiples áreas del conocimiento y contextos culturales, permitiendo una enseñanza inclusiva y contextualizada. Sin embargo, pese a su creciente uso, aún existen vacíos en la investigación sobre su impacto en poblaciones específicas, como estudiantes de comunidades indígenas o rurales lo cual genera un espacio para profundizar en la contextualización cultural del aprendizaje mediado por el cómic. Por lo tanto, nuestra investigación se sitúa en la necesidad de aportar evidencias sobre la eficiencia del cómic en la mejora de la lecto-escritura con los estudiantes de Tenta, integrando dimensiones pedagógicas y culturales que implican las perspectivas actuales sobre recursos educativos.

Además, el cómic como recurso didáctico en “Consideraciones sobre el uso del cómic como estrategia para la enseñanza de Ciencias Naturales” de Cárdenas, Mendoza y Betancourt, (2024) demuestra ser una estrategia innovadora que favorece un aprendizaje dinámico y significativo, promoviendo la construcción de conocimiento contextualizado,

conectado a experiencias personales. Los autores mencionan que el cómic facilita la comprensión de conceptos complejos, estimula la creatividad, la participación activa, contribuye a mejorar la motivación y el rendimiento académico. Pese a estos avances, aún existen un vacío en la exploración del impacto del cómic en contextos específicos, como comunidades rurales o indígenas, lo que resalta la importancia de nuestra investigación, que contextualiza el uso del cómic en Tenta.

MARCO CONCEPTUAL

Los mitos en la educación

La palabra “mito” tiene origen en el antiguo griego, más específico el término *mithos*, que hace referencia a una narración oral tradicional destinada a explicar fenómenos naturales, orígenes culturales y creencias esenciales de las comunidades (Veschi, 2019). En el contexto ecuatoriano, los mitos tienen importancia fundamental para comprender las cosmovisiones de las culturas preincaicas y afroecuatorianas. Según López (2022), la mitología ecuatoriana se compone de una amplia variedad de mitos que refleja profundamente la relación simbólica de los pueblos con la naturaleza, el mundo espiritual y sus ancestros, articulando una visión holística del universo. Estos mitos integran deidades, fuerzas naturales, animales míticos y ritos que explican el origen del mundo, los ciclos de la vida y las leyes que regulan la convivencia humana y el equilibrio ecológico. Además, están marcadas por la influencia mesoamericana y las diversas interacciones culturales, lo que da lugar a una mitología rica en sincretismos y significados profundos. Por ejemplo, en las culturas costeras como Jama Coaque y Tolita, la cerámica con símbolos ha permitido reconstruir deidades y relatos que explican la creación y conexión espiritual con el entorno. Así, los mitos no son meros relatos entretenidos, sino estructuras simbólicas que sostienen la identidad colectiva y los modos de comprender el mundo en estas comunidades.

Los mitos son narraciones orales tradicionales que explican fenómenos naturales, culturales y creencias esenciales de las comunidades. Cumplen una función fundamental en la cosmovisión de los pueblos, integrando seres sobrenaturales, fuerzas naturales y deidades que explican la creación del mundo, el ciclo de la vida y las normas sociales y ecológicas.

Sus características incluyen:

- ✓ Narraciones orales y anónimas transmitidas de generación en generación.

- ✓ Presentaciones de hechos extraordinarios con protagonistas sobrenaturales o místicos.
- ✓ Función explicativa sobre el origen del universo, la vida y las leyes de convivencia.
- ✓ Valor simbólico profundo que refleja la relación entre el ser humano, la naturaleza y el mundo espiritual
- ✓ Contribución a la identidad colectiva y el mantenimiento de la memoria cultural.

Estos elementos hacen de los mitos sean pilares en la educación intercultural bilingüe, permitiendo preservar y transmitir saberes ancestrales que fortalezcan la identidad comunitaria y ofrecen una perspectiva holística del mundo (Veschi, 2019; López, 2022).

Cuento

El cuento a diferencia de un mito es una narración breve que se distingue por su estructura clara, concisa y centrada en una sola línea argumental. A diferencia de otros géneros narrativos, el cuento presenta un número limitado de personajes y una trama sencilla que suele desarrollarse de manera literal a través de tres partes fundamentales: introducción, nudo y desenlace. La introducción sitúa a los personajes y el contexto, el nudo presenta el conflicto o problema que impulsa la acción hacia un momento culminante, conocido como clímax, y el desenlace resuelve el conflicto, dejando al lector con una conclusión clara o abierta. Según Bobes (1993), el cuento se caracteriza por desarrollar una anécdota sencilla y progresiva, con un final que a menudo resulta sorprendente y desafiante de la línea narrativa previa. Este género busca captar el interés del lector a través de una trama compacta y dinámica, donde cada elemento cumple una función específica para mantener la coherencia y el ritmo de la historia. Además, el narrador juega un papel esencial al dirigir la atención del lector y otorgar perspectiva a los eventos narrativos. En suma, el cuento es una herramienta literaria poderosa para transmitir mensajes, valores o enseñanzas mediante una narrativa eficiente y evocadora.

En contraste, el mito es una narración tradicional que explica fenómenos naturales, orígenes culturales y la cosmovisión de una comunidad, a través de relatos sagrados con seres sobrenaturales o dioses que personifican fuerzas naturales y sociales (Veschi, 2019; López, 2022). Los mitos tienen un carácter simbólico y ritual, no buscan un final concreto sino

explicar la realidad desde una perspectiva sagrada y ritual. Mientras que el cuento se enfoca en la narración lineal y el entretenimiento enseñanza directa Bobes (1993), el mito posee una función más profunda, originaria y explicativa, sostenida en la tradición oral y en la identidad cultural del pueblo.

Así, aunque ambos son narraciones orales, el cuento presenta una estructura narrativa concreta y breve con una moraleja o enseñanza, mientras que el mito enfatiza una explicación simbólica y ritual que conecta al ser humano con el universo y la comunidad (Bobes, 1993; Veschi, 2019).

Leyenda

La leyenda es un género narrativo tradicional que se caracteriza por relatar hechos en los que se combinan elementos naturales y sobrenaturales, ubicados en un tiempo y espacio reconocibles por la comunidad, y que se transmite de generación en generación. Según Zavala (2020) este tipo de narración mantiene un “valor de verdad” para quienes cuentan y escuchan, pues el suceso narrativo se percibe como posible o verídico dentro del imaginario colectivo, aunque incluya acontecimientos maravillosos y fantásticos. Además, la leyenda a diferencia del mito suele presentar una estructura sencilla y abierta, centrada en la relación del ser humano con lo sobrenatural y adaptándose en múltiples versiones según la comunidad que la conserva.

Entre las características principales de la leyenda están la transmisión oral, la vinculación con hechos o lugares concretos, elementos sobrenaturales, y la función de transmitir valores y enseñanza, su historia puede variar a través del tiempo y presentar múltiples versiones (Zavala, 2020). Al contrario, el mito es una narración sagrada con una función cosmogónica, que explica orígenes culturales y naturales a través de relaciones que integran fuerzas sobrenaturales y las creencias de los pueblos (López, 2022; Veschi, 2019). Mientras las leyendas se centran en hechos narrados como plausibles y relacionados con la experiencia humana, los mitos abordan temas universales desde una perspectiva simbólica y religiosa más profunda.

Fábula

La Fábula es un relato breve, en prosa o verso, cuyo propósito es didáctico, y que usualmente presenta a animales u objetos inanimados como personajes que actúan y hablan

como seres humanos. Al contrario de un mito, a través de una historia sencilla y clara, la fábula transmite una enseñanza o moraleja, que suele encontrarse explícita al final del relato, lo cual busca orientarse sobre valores éticos y comportamientos humanos. Este género combina la narración con la reflexión moral, y es ampliamente utilizado para criticar vicios o reforzar virtudes en la sociedad (Rodríguez, 2015).

Las características principales de la fábula incluyen:

- ✓ Brevedad narrativa, enfocándose en una única acción central con un conflicto claro y resolución rápida.
- ✓ Personificación, donde animales o cosas adquieren características humanas para representar comportamientos y valores universales.
- ✓ Moraleja o enseñanza ética que orienta sobre valores y comportamientos humanos.
- ✓ Lenguaje sencillo y formativo, utilizado para criticar vicios o reforzar virtudes sociales.
- ✓ Trama simbólica o alegórica, permitiendo una crítica social o política indirecta y la transmisión de valores.

En contraste con el mito, que es una narración sagrada y simbólica que explica fenómenos naturales y cultural mediante seres sobrenaturales y posee una función cosmogónica y ritual, la fábula es más concreta, tiene una estructura narrativa clara y finaliza en una enseñanza práctica y directa sobre la conducta humana (Rodríguez, 2015; Veschi, 2019).

Historia

La historia, como género narrativo, se define como una narración organizada de acontecimientos o hechos reales o ficticios que se desarrollan en un tiempo y espacio determinado, contados por un narrador con intención de ofrecer sentido y coherencia al relato (Álamo, 2016). Sus características principales incluyen una estructura clara (introducción, nudo y desenlace), personajes definidos, un marco temporal y especial, y un enfoque secuencial que permite la compresión lógica de los eventos. Además, la historia puede tener distintos niveles de verosimilitud, desde relatos fantásticos hasta crónicas basadas en hechos comprobables.

En cuanto a su diferencia con el mito, este último es una narración que tiene un carácter sagrado y simbólico, cuyo fin es explicar el origen del mundo, fenómenos naturales y reglas sociales a través de seres sobrenaturales o fuerzas divinas, funcionado como base de la cosmovisión cultural y religiosa de una comunidad (Veschi, 2019). La historia tiende a ser más actual o plausible, enfocada en eventos cronológicos concretos, mientras que el mito tiene una función explicativa y ritual más profunda, con un simbolismo que está ligado a la identidad y creencias colectivas.

Enseñanza

La enseñanza es un proceso complejo y dinámico que implica no solo transferencia de conocimientos, habilidades y valores de una persona a otra, sino también la creación de un ambiente enriquecedor donde el aprendizaje se vuelve significativo y contextualizado. En el ámbito educativo, la enseñanza requiere que el docente prepare y presente contenidos adaptados a las necesidades, intereses y realidades culturales de los estudiantes, utilizando métodos pedagógicos que forman la participación activa, el pensamiento crítico y la creatividad (Bermeo, 2021).

Este concepto va más allá de la simple transmisión de información: implica diseñar experiencias de aprendizaje que conecten el contenido con la vida y experiencias previas de los estudiantes, favoreciendo la comprensión profunda y el desarrollo de habilidades para aplicar el conocimiento en situaciones reales. Según Bermeo (2021), para que la enseñanza sea efectiva y significativa, debe considerar la diversidad y la singularidad de cada estudiante, proporcionando un espacio inclusivo que valore la interculturalidad y fomente el diálogo y la reflexión. Así, la enseñanza se convierte en un acto transformador que no solo transmite saberes, sino también construye identidad y autonomía en los aprendices, fortaleciendo su capacidad para enfrentar desafíos presentes y futuros.

Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso activo y dinámico mediante el cual un individuo adquiere, modifica o fortalece conocimientos, habilidades, actitudes y valores, a partir de la experiencia, la interacción con el entorno y la reflexión. Este proceso implica cambios relativamente permanentes en la conducta o en la estructura cognitiva que permiten al sujeto adaptarse, transformar su realidad y desarrollarse integralmente, Castañeda (2022) menciona que el aprendizaje es un cambio en el conocimiento de una persona como resultado de la

experiencia vivida, y tiene un carácter formativo, cognitivo y social que trasciende la simple acumulación de información.

Lecto-escritura

La lecto-escritura se define como un proceso complejo e integrado que comprende la adquisición y el dominio simultáneo de las habilidades de leer y escribir, siendo fundamental para el desarrollo intelectual, social y personal del individuo. Este proceso involucra múltiples capacidades cognitivas como la percepción, memoria, análisis fonológico, compresión semántica y reflexividad metacognitiva, permitiendo no solo la decodificación simbólica de texto sino también la construcción significativa del conocimiento y la comunicación efectiva. La lecto-escritura es considerada una base crucial para el aprendizaje autónomo y la participación activa en la vida social y académica (Betancourt, 2006).

Lectura

La lectura, basándonos en López (2022) es la habilidad de interpretar para luego comprender un texto escrito. El proceso involucra no solo el reconocimiento de algunas palabras, sino la compresión del significado del mismo, la inferencia de ideas y la conexión con conocimientos previos. Es fundamental para el aprendizaje en todas las áreas, esté presente la lectura ya que ayuda a acceder a información y desarrollar habilidades analíticas.

Comic

La combinación de texto e imágenes da la posibilidad de interactuar de manera activa con el contenido que se pretende enseñar. Según Jiménez et al. (2020) los cómics además de potenciar la alfabetización, evidencia una mejora en las competencias lingüísticas gracias a que se involucra a los estudiantes a una lectura crítica y creativa. También evidencian en interés y motivación por la lectura gracias al uso de esta herramienta, dando como resultado participación por parte de los estudiantes en su formación.

Lengua y Literatura

La lengua para López (2022), es un sistema de comunicación que permite a los individuos expresar pensamientos e ideas, mientras que la literatura se refiere al conjunto de obras que evidencia la experiencia humana, a través de muchos géneros y estilos. Al hablar concretamente de lengua y literatura la importancia en la educación radica en que ayuda al

desarrollo de habilidades lingüísticas de los estudiantes a través del estudio de textos como pueden ser los mitos, en los cuales se exploran temas complejas y empatía por perspectivas culturales.

MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo, se detalla la metodología adoptada para llevar a cabo la presente investigación. Se especifican los métodos de investigación empleados de manera estructurada, lo que incluye la selección de herramientas, instrumentos y técnicas de recolección de datos. Además, se fundamentó el tema de investigación, lo que permitió obtener información valiosa y relevante a partir del levantamiento inicial, para así proponer respuestas al problema planteado, junto con las técnicas e instrumentos utilizados, tales como diarios de campo, análisis de observación participante y entrevistas semiestructurada, identificando a los participantes del estudio. Finalmente se describe el proceso de investigación (alineada con los objetivos educativos y las necesidades de la comunidad).

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, para Hernández y Mendoza (2018) el proceso consiste en recopilar datos no numéricos. Este enfoque es indispensable para levantar los mitos y con ello realizar los cómics para la enseñanza de la lectura. Exploramos diferentes antecedentes académicos y una aproximación a la realidad educativa de los estudiantes en el aula. También validamos el valor que tienen los mitos en el aprendizaje de los estudiantes y cómo influye en su interés y comprensión los textos literarios.

Al comprender las percepciones y actitudes de los estudiantes hacia la lectura a través de los mitos, se identificaron estrategias para desmitificar conceptos erróneos y fomentar un aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura.

Paradigma de la investigación

El paradigma de investigación es el constructivismo y considerando el Modelo Pedagógico de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), nos apoyamos en Vygotsky (1978), cuando menciona que el conocimiento es un fenómeno social en el que, a través de las experiencias disponibles, el individuo interpreta el mundo. Por otro lado, Piaget (1991) agrega que el conocimiento entendido como construcción, implica conocer el objeto para transformarlo.

Esta investigación se sustenta en el enfoque epistemológico constructivista, debido a que el conocimiento se construye activamente a partir de la interacción del sujeto con su entorno y con el conocimiento previo. En el contexto educativo, este enfoque reconoce que el aprendizaje es un proceso dinámico, significativo y situado, donde los estudiantes construyen nuevos saberes a partir de sus experiencias, contextos sociales y culturales (Coll, 2019). Al emplear el cómic basado en mitos de la comunidad de Tenta, se promueve a que los estudiantes interpreten, reconstruyan y den sentido a los relatos desde su propia cosmovisión, reforzando la identidad cultural y favoreciendo la comprensión de la lecto-escritura. Además, el constructivismo valida el uso de métodos cualitativos, como la observación participante, para capturar de manera integral y contextualizada las experiencias y procesos de aprendizaje de los estudiantes (Vega, González y Tinitana, 2024).

El Modelo Educativo-Pedagógico de la Universidad Nacional de Educación (2024) enfatiza el “aprender haciendo”, que destaca la importancia de fomentar actitudes estratégicas en los estudiantes a través de la práctica activa. Según este modelo, el aprendizaje basado en problemas, casos y proyectos permite que los estudiantes se involucren de manera significativa con el contenido.

La enseñanza de la lectura no debe limitarse a que el docente exponga mitos o estrategias fijas sobre cómo leer y comprender, en lugar de ello, el conocimiento sobre la lectura se construye a partir de las experiencias previas de los estudiantes que en nuestro caso son los mitos locales, y el docente facilitar este proceso mediante una conversación con un lenguaje apropiado.

Según el diseño de investigación se optó por el estudio de caso. El estudio de caso se define como un enfoque que permite un análisis profundo y detallado de una unidad específica dentro de su contexto real, facilitando el entendimiento integral del fenómeno relacionado con el planteo del problema (Hernández y Mendoza, 2018).

El alcance del estudio de caso es holístico y contextualizado que busca comprender la singularidad de la realidad. Los procedimientos fundamentales incluyen la delimitación del caso, la recolección de información basada en lo que observamos directamente y la comparación de diferentes fuentes para asegurar que el análisis sea confiable y profundo. Este enfoque es especialmente adecuado para nuestra investigación porque posibilita una comprensión detallada de las prácticas educativas de la comunidad de Tenta, que

contextualiza la estrategia didáctica tipo cómic en el marco cultural específico de los estudiantes.

Método de la investigación

En cuanto al método es inductivo. Este método en educación promueve el aprendizaje a través de la observación y la experiencia directa, permitiendo a los estudiantes desarrollar conocimientos a partir de ejemplos específicos y llegar a generalizaciones y principios (Flores y Adlaon, 2025). Este método posibilita que los estudiantes exploren, descubran y construyan su conocimiento activamente, favoreciendo un aprendizaje significativo, lo cual es coherente con el paradigma constructivista adoptado en esta investigación.

El alcance de la investigación es descriptivo con un enfoque cualitativo, lo que implica la observación y descripción detallada de los fenómenos tal como se manifiestan en su entorno natural, sin que el investigador intervenga ni modifique las variables. Este enfoque permite recopilar información contextualizada, dando cuenta de las características, comportamientos y procesos involucrados en el fenómeno de interés. A través de métodos cualitativos, se logra captar la complejidad y subjetividad de las experiencias en este sentido, la investigación descriptiva posibilita un análisis de la realidad educativa sin alterar su dinámica, permitiendo comprenderla en su propia complejidad y desde la perspectiva de los participantes (Valleet al., 2022).

Escenario de estudio o contexto

El proceso de investigación se desarrolló a través de tres periodos de inmersión preprofesional que permitieron un acercamiento progresivo a la realidad educativa. La primera inmersión, realizada entre noviembre-diciembre de 2024 y mayo-junio de 2025, se centraron en el reconocimiento del entorno institucional y el acercamiento a la realidad del aula. En la segunda inmersión se levantó los datos e información mediante entrevistas a los adultos de la comunidad, permitiendo obtener los mitos locales para la construcción de la propuesta. Finalmente, la tercera práctica que se dio en noviembre de 2025 consistió en la aplicación de los cómics diseñados, evaluando su utilidad en la lecto-escritura de los estudiantes. Este proceso permitió que la investigación se integrará en el contexto histórico-cultural de la UECIB “ABC” y los principios del MOSEIB.

La UECIB “ABC” está ubicada en la comunidad de Membrillo, parroquia San Pablo de Tenta, cantón Saraguro, provincia de Loja, Ecuador, es una Unidad educativa del subsistema intercultural bilingüe. Cuenta con 26 docentes de los cuáles 20 son indígenas (10 hombres y 10 mujeres) y 6 mestizos (3 hombres y 3 mujeres). El total de estudiantes es de 165, de cuales 117 indígenas (60 hombres y 57 mujeres) y 48 mestizos (24 hombres y 24 mujeres).

TABLA 2

Docentes por grupo étnico

Grupo étnico	Mujeres	Hombres	Total
Indígenas	10	10	20
Mestizos	3	3	6
Total	13	13	26

TABLA 3

Estudiantes por grupo étnico

Grupo étnico	Mujeres	Hombres	Total
Indígenas	57	60	117
Mestizos	24	24	48
Total	81	84	165

Esta investigación inicio durante el año lectivo 2023-2024 con 14 estudiantes (8 niñas y 6 niños) del proceso DDTE (que corresponde a séptimo. grado del subsistema Intercultural), de estos, 2 se retiraron. Para el año lectivo 2024-2025 se integraron 11 niños llegando a 23, compuesto por 10 estudiantes mujeres indígenas, 2 estudiantes mujeres mestizas, 9 estudiantes hombres indígenas y 2 estudiantes hombres mestizos. Las edades oscilan entre los 12 y 13 años, todos oriundos de la parroquia y sus alrededores. En la aplicación de la propuesta, se ajustó el número de estudiantes, por ascenso al Proceso de Aprendizaje Investigativo PAI (octavo grado del subsistema intercultural).

Los participantes de las entrevistas semiestructuradas fueron cinco personas adultas de la comunidad de Membrillo, en edades comprendidas entre 60 y 80 años, seleccionados por su larga trayectoria y participación de vida en la comunidad. Estos sabios, receptores y transmisores directos de la tradición oral, lo que les convierte en fuente primaria confiable.

Son indígenas originarios con larga trayectoria vital en el territorio, dedicados principalmente a la agricultura, ganadería y transmisión oral de saberes ancestrales, seleccionados como depositarios de mitos locales. La colaboración de los profesores, estudiantes y habitantes locales fue fundamental para facilitar el contacto directo con los informantes y crear un ambiente de confianza y respeto, indispensable para obtener los testimonios narrados. Este proceso de selección cuidadosa asegura la validez de la información recopilada para la reconstrucción y sistematización de los mitos comunitarios.

Cada participante mostró gran disposición para colaborar, dejando momentáneamente sus ocupaciones diarias para compartir sus relatos y conocimientos. Fue común encontrar a los entrevistados en situaciones muy diversas, lo que evidenció la riqueza de su vida cotidiana y sus responsabilidades. Esta variedad de actividades mostró complejidad y dinamismo de la vida comunitaria, además de la voluntad genuina que mostraron para apoyarnos pese a sus múltiples responsabilidades.

Criterios de selección

Los criterios de selección de los estudiantes para la intervención y aplicación de nuestra propuesta se basaron en tres ejes principales. Primero, un criterio intencional, al elegir trabajar específicamente con el séptimo año por ser el nivel donde se consolidan las habilidades de lecto-escritura del proceso DDTE. Segundo, la matrícula oficial en dicho grado durante el periodo 2024-2025. Y tercero la representatividad cultural, enfocándonos inicialmente en un grupo de 14 estudiantes del pueblo Saraguro originarios de la comunidad de Membrillo.

Durante la fase de aplicación final, desarrollada entre el 17 a 28 noviembre de 2025, el grupo de estudio se reestructuró debido al nuevo periodo escolar, el grupo transitó hacia el proceso PAI (octavo grado). Esta transición implicó un crecimiento en la matrícula, pasando de los 14 estudiantes que inicialmente trabajamos a un total de 23 estudiantes. Esta incorporación permitió evaluar la efectividad de la estrategia didáctica en un entorno de diversidad étnica, respetando siempre el marco de la EIB y el contexto de la institución bajo el modelo del MOSEIB.

Se empleó muestreo intencional o propositivo para seleccionar deliberadamente a participantes con características específicas relevantes al estudio, como adultos de entre 60-80 años, que viven en Membrillo. Complementariamente, se aplicó muestro en cascada o

bola de nieve, donde participantes iniciales, profesores, y habitantes de la comunidad recomendaron a otros informantes potenciales, ampliando la red de contacto en un contexto de confianza comunitaria. Los estudiantes facilitaron la información para ubicar a los informantes. Este enfoque no probabilístico, común en investigación cualitativa, prioriza la profundidad de los datos sobre la representatividad estadística (Patton, 1990).

Tamaño de la muestra

La saturación teórica se define como el punto en la investigación cualitativa en que la recolección adicional de datos deja generar nueva información relevante, propiedades o temas, indicando que las categorías analíticas están completamente desarrolladas. Este criterio, propio de la teoría fundamentada, determina el tamaño de la muestra cuando los testimonios posteriores repiten patrones ya identificados sin aportar profundidad adicional al fenómeno estudiado (Saunders et al., 2018). En este estudio, se entrevistó a cinco adultos de 60-80 años, hasta alcanzar dicha saturación, confirmada cuando los testimonios sobre mitos locales de Tenta repetían patrones narrativos, valorando culturales y detalles sobre las cosmovisiones sin aportar información novedosa adicional.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Observación participante

La observación participante se define como la técnica de recolectar datos a través del involucramiento directo del investigador en el entorno de estudio, permitiendo comprender las realidades desde adentro (Kawulich, 2005). En este trabajo, esta herramienta fue fundamental para integrarnos en el aula de la UECIB “ABC”, donde se registró de manera sistemática el interés, la creatividad y la respuesta de los estudiantes ante el uso del comic. Esta inmersión facilitó la valoración de la propuesta en el fortalecimiento de la lecto-escritura, permitiendo describir como el recurso basado en mitos locales promueve un aprendizaje motivador con pertinencia cultural dentro del marco del MOSEIB.

Diario de campo

El diario de campo es una técnica que mediante anotaciones es un apoyo a la memoria, estimulando la recreación de las vivencias experimentadas, llevando a quien

escribe a la reflexión y a la autocrítica, pues da un recuento de las opiniones personales, las frustraciones y los logros de quien escribe (Sanjek, 1990). Esta técnica tiene también en su elaboración un carácter personal y de consulta que es valioso tanto para el trabajo individual como en equipo, y es una fuente de información para profesionales que trabajan sobre un mismo asunto, pues ayuda a dar continuidad al seguimiento de la intervención pedagógica.

Esta técnica permite registrar los eventos y hechos que ocurren en los contextos sociales. El diario de campo forma parte de los procesos de levantamiento de información. En esta investigación, este instrumento se utilizó para la recolección de información cualitativa, el cual permitió registrar las observaciones, las reacciones, logros y dificultades durante las fases de inmersión. Este recurso facilitó la sistematización de las experiencias pedagógicas con los estudiantes de DDTE y PAI (séptimo y octavo grado) así como la documentación de los aspectos contextuales durante las entrevistas a los sabios de la comunidad, asegurando la trazabilidad y el rigor del proceso investigativo en territorio.

Entrevista semiestructurada

La entrevista semiestructurada es una técnica que usamos en nuestra investigación, ya que al ser un método de recolección de datos que combina una guía temática con la flexibilidad necesaria para la reformulación de repreguntas de forma espontánea, permite indagar con mayor profundidad las respuestas. El instrumento que es la guía de preguntas previamente planificadas con la libertad para explorar temas emergentes, facilita la comprensión de las experiencias, percepciones y significados. Según Babativa et al. (2024) esta metodología facilita la recolección de datos ricos y variados, adaptándose a las respuestas del entrevistado y capturando una diversidad de perspectivas.

En el contexto de nuestra investigación, la entrevista semiestructurada permitió captar matices y elementos culturales fundamentales de la transmisión de mitos comunitarios, mediante un diálogo abierto que enriquece la construcción de conocimientos colectivos y culturales.

Guía de entrevista semiestructuradas

Como parte de nuestro proceso de recolección de datos se realizó la guía de entrevista (Anexo 1). Este instrumento se estructuró en tres secciones fundamentales: primero, el encuadre ético para informar sobre el objetivo de la investigación; segundo, una sección de

datos personales y de identidad comunitaria para conocer cuánto tiempo han vivido en el lugar; y el tercero, un bloque de preguntas abiertas enfocadas en la recuperación de la memoria oral. Esta consta de ¿Usted es de esta comunidad? ¿Qué tiempo vive en la comunidad? ¿Qué mitos conoce de la comunidad? ¿Nos puede contar un mito o cuento que usted conoce (1 o 2)? ¿Nos puede contar otro mito o cuento? Las interrogantes permitieron indagar sobre el tiempo de resistencia y, principalmente, obtener el relato detallado de mitos locales. La guía incluye también un cuadro de criterios para el análisis de los relatos, posterior a eso, se procedió a la transcripción de todas las entrevistas levantadas.

PROCESO METODOLÓGICO DEL CÓMIC

Matriz de análisis de categorías para sistematizar los mitos

Esta matriz fue diseñada para organizar y dar sentido a la información obtenida de las entrevistas semiestructuradas en territorio. Su función principal es facilitar la transición de los relatos orales hacia una estructura clara, permitiendo desglosar cada historia en componentes esenciales como el nombre del relato, su clasificación (mito, leyenda, historia o cuento) y la identificación detallada de los personajes involucrados.

En la secuencia metodológica, este instrumento actúa como puente entre la recolección de datos y el diseño pedagógico, ya que permite interpretar el rol y el significado simbólico de cada personaje dentro de la cosmovisión local y categorizar elementos como los espíritus protectores a los presagios naturales. Anexo 2.

Matriz de criterios de selección de los mitos

Se diseñó una matriz que permitió seleccionar de manera técnica y justificada los mitos que formarán parte de la estrategia didáctica. Su función principal fue filtrar el material obtenido de las entrevistas y sistematizado previamente, mediante una valoración de calidad basada en dimensiones como la narrativa, potencial visual, la temática, la originalidad, la complejidad y la accesibilidad de los mitos.

Para asegurar la selección del mito, la ficha contiene un sistema de puntuación aplicado a 6 criterios y 16 ítems específicos. Cada criterio se mide en una escala donde el nivel bajo equivale a un punto, el nivel medio a dos puntos y el nivel alto a tres puntos. Bajo este sistema, la puntuación máxima alcanzable es de 48 puntos, lo que permite identificar

con precisión qué mitos recopilados reúnen las condiciones para ser transformadas en cómics, garantizando una elección con coherencia pedagógica. Anexo 3.

Matriz de sistematización y metodología para la estructura del comic

Esta matriz permite sistematizar los dos mitos seleccionados para el diseño de la estrategia didáctica. Su función primordial es organizar la información bajo una metodología de estructura del cómic que garantiza la calidad del recurso educativo, obteniendo como resultado final tanto los guiones técnicos como los cómics terminados.

Este proceso de construcción se desarrolló a través de las siguientes etapas:

- Planificación y guion: En esta fase se definen las escenas y diálogos definitivos a partir de los relatos originales de la comunidad.
- Diseño y dibujo: Etapa en la que crean los personajes y los escenarios que representan la identidad cultural de Tenta.
- Entintado y coloreado: Proceso que otorga fuerza visual y estética a las viñetas para capturar el interés de los estudiantes.
- Finalización y edición: Revisión de los encuadres y textos para asegurar la coherencia pedagógica del material final.

Este procedimiento asegura que los relatos obtenidos de las entrevistas pasen de ser textos escritos a convertirse en recursos didácticos visuales, accesibles y atractivos para el aprendizaje de los niños y niñas. Anexo 4.

Comic

El cómic se utilizó como recurso didáctico central, siguiendo a Jiménez et al. (2020) fue seleccionado por su eficacia para facilitar la interacción activa con el contenido. En la práctica, permitió observar y registrar cómo la combinación de texto e imágenes influyen en la comprensión lectora y en el interés por la escritura en el contexto bilingüe, funcionando como el eje de la propuesta pedagógica.

Inteligencia Artificial / Del guion al cómic

En nuestra metodología, la incorporación de la inteligencia artificial (IA) fue un recurso clave para optimizar y sistematizar el proceso creativo de nuestra investigación. Por ello se

usó la herramienta de inteligencia artificial *Gemini de Google*, herramienta que permitió la revisión de los guiones. Posteriormente, se empleó *Google AI Studio*, plataforma de generación de gráficos para luego diseñar los dos cómics. Esto se alinea con lo expresado por Paredes-Bonilla et al. (2024) quienes señalan que la incorporación de *IA* en metodologías educativas mejora la creatividad y efectividad de aprendizaje, revolucionando la manera en que se diseñan los contenidos didácticos y se involucra a los estudiantes.

Tras la elaboración de los guiones y los cómics, se realizó una revisión minuciosa para ajustar detalles y asegurar la fidelidad del contenido a la realidad cultural y educativa del proyecto de investigación.

Código de ética

Para asegurar la integridad de la investigación, el proceso se rigió por un estricto código de ética y transparencia con los participantes. Antes de iniciar cada entrevista, se informó explícitamente a los entrevistados que la información compartida será utilizada con fines académicos para el desarrollo de nuestro Trabajo de Integración Curricular. Asimismo, se garantizó el anonimato de los informantes mediante el uso de códigos para proteger su identidad, el consentimiento quedó registrado en las grabaciones de audio de cada entrevista. El uso anónimo de los informantes se realizó mediante codificación, es decir, comunicación personal, letra del nombre y apellido, el código de entrevista y la fecha (comunicación personal, BC001, 13Jun2025).

En cuanto a la fase de aplicación de la propuesta didáctica, se contó con las autorizaciones y permisos de imagen correspondientes por parte de los representantes legales de algunos estudiantes, permitiendo así el registro visual del proceso pedagógico de manera ética y segura.

En el siguiente enlace de la plataforma *Open Science Framework* (OSF) se encontrarán todas las herramientas, matrices y fotos que se utilizaron en la fase de aplicación del trabajo de integración curricular. También se adjunta en la parte de anexos de trabajo de investigación.

https://osf.io/bg93u/overview?view_only=d2c305ae7f7a46e88ed2cd10908ddeac

CAPÍTULO 2

RESULTADOS

Los resultados obtenidos en este trabajo de investigación reflejan el proceso integral de recopilación, selección, diseño y aplicación de una estrategia didáctica basada en cómics, a través de los mitos representativos de la comunidad de Tenta, para mejorar la lecto-escritura en los estudiantes de octavo grado de la UECIB “ABC”. En primer lugar, mediante las entrevistas semiestructuradas con los sabios residentes de la comunidad y consulta de material bibliográfico, se logró recopilar una variedad significativa de narrativas tradicionales que incluyen mitos, leyendas, cuentos e historias, aunque el interés principal se centra en mitos para adaptarlos al formato cómic. A partir de estas entrevistas, se recolectó un patrimonio oral de doce relatos, con evidentes desafíos derivados del tiempo y la memoria. Estos mitos fueron sistematizados combinando textos e ilustraciones, complementadas con actividades didácticas para formar la reflexión, vocabulario y expresión escrita. La estrategia fue aplicada en un ambiente de clase activa, donde lo comics sirvieron no solo como herramienta para fortalecer la comprensión lectora y escritura creativa, sino también como un recurso cultural vivo, permitiendo evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Este conjunto de resultados evidencia un soporte significativo en la innovación pedagógica y la valorización del patrimonio oral dentro del ámbito educativo local.

LAS VOCES DE TENTA DESDE LA MEMORIA ORAL ANCESTRAL

El diseño de la estrategia didáctica basada en cómics que ayude tiene como propósito fortalecer los procesos de lectoescritura en los estudiantes octavo grado proceso PAI de la UECIB “ABC”. Recopilación de mitos con pertinencia cultural que resulten significativas y adecuadas para el contexto educativo, que permita construir la estrategia didáctica que vincula el aprendizaje lingüístico con la identidad local.

Para este fin, se llevaron a cabo cinco entrevistas a los sabios de la parroquia San Pablo de Tenta. Estas conversaciones permitieron levantar la memoria oral, los mitos tradicionales de la parroquia. Es importante destacar la apertura y disposición de los participantes, quienes pausaron sus labores cotidianas en el campo y el comercio para contribuir con esta investigación. A partir de estas entrevistas se logró recopilar 12 relatos, los cuales representan el patrimonio cultural oral de la comunidad. Durante el desarrollo de las entrevistas nos percatamos de cómo les costaba recordar los mitos, a unos más que a

otros. La razón de esto, según mencionan, es debido a que hace muchos años no habían contado a nadie, lo que en la niñez les contaron.

Las entrevistas nos permitieron recopilar la información relacionada con diferentes formas de narraciones tradicionales de la comunidad, tales como los mitos, leyendas, cuentos y otras historias orales. Aunque en este proceso surgieron diversos relatos con múltiples características narrativas, nuestro interés principal se centró en seleccionar aquellos que eran potencialmente aplicables para la creación de cómics didácticos. Por ello, si bien reconocemos una amplia variedad de relatos, nuestro enfoque estuvo en estructurar y adaptar aquellos mitos que resultan adecuados para ser presentados en formato cómic. Esto nos permite garantizar que el material recopilado no solo preserva la riqueza cultural, sino que también ofrece un soporte para la estrategia didáctica orientada a mejorar la lecto-escritura en los estudiantes.

Para comenzar a sintetizar los mitos, lo primero que se realizó fue la transcripción de las entrevistas obtenidas, el formato que se utilizó fue, la matriz de recolección de datos cualitativos mediante entrevista semiestructurada, una vez realizado esta primera parte se pasó a la redacción de los mitos, cuentos, leyendas e historias obtenidos.

Se levantaron un total de doce relatos, a continuación, se presentan de manera resumida.

El presagio del búho (Comunicación personal, MC001, 29May2025) Relato sobre un búho, según la creencia popular de la comunidad, anuncia con sus gritos la muerte próxima de alguien, especialmente cuando se posa sobre alguna casa.

El presagio de las moscas (Comunicación personal, MC001, 29May2025) Creencia que vincula la aparición en gran cantidad de ciertas moscas negras y peludas en una cosa con cercanía de una muerte en ese hogar.

Los Gagones (Comunicación personal, MC001, 29May2025) Historia que cuenta la aparición de seres llamados Gagones que son seres imaginarios como perros, que representan la infidelidad en parejas que conviven en secreto. Cuenta que estos seres aparecen como castigo de la unión prohibida.

Medicina y Origen de Tenta (Comunicación personal, NA002, 30May2025) Narración histórica y mítica sobre un sabio curandero que usaba la planta Tinta para sanar y el origen del nombre de Tenta dado por la famosa medicina ancestral.

La voz en la noche (Comunicación personal, NA002, 30May2025) Relato mítico sobre una voz que advierte al abuelo del narrador que durante una noche de fuego y juego evite peleas y respete el tiempo natural del día y la noche

La mujer que se casó con el diablo (Comunicación personal, NA002, 30May2025) Mito que narra la historia de una joven que por interés se casa con un hombre que resulta ser el diablo, transmitiendo una enseñanza moral sobre el valor y las apariencias.

El ladrón de *Wishawiña* (Comunicación personal, MCL003, 03jun2025) Narración sobre un hombre valiente de Saraguro que acabó con los ladrones que se escondían en las cuevas del cerro de *Wishawiña*, permitiendo la paz para los viajeros y comerciantes.

El cóndor (Comunicación personal, MCL003, 03jun2025) Relato sobre la llegada y desaparición de los cóndores negros que cazaban los animales del llano, asociado con el respeto a la naturaleza y la caza descontrolada.

Nuestro esfuerzo y nuestra comunidad (Comunicación personal, MCL003, 03jun2025) Historia contemporánea que resalta el trabajo colectivo para construir la escuela y fortalecer la comunidad, como un valor de unión y sacrificio.

La *waka* de la laguna *Pizhanga* (Comunicación personal, MCJ004, 03jun2025) Mito sobre un espíritu femenino protector que cuidaba la laguna Pishanga y los recursos naturales, desaparecidos debido a la destrucción del monte.

La *waka* y la niña huérfana (Comunicación personal, MCJ004, 03jun2025) Mito que explica la ayuda mágica de la *waka* a una niña huérfana maltratada por su madrastra, que le otorga protección y fortuna, reforzando valores de justicia y bondad.

La laguna de *Wishawiña* y los espíritus guardianes (Comunicación personal, LG005, 03jun2025) Leyenda acerca de una laguna sagrada conocida como *waka*, custodiada por un espíritu femenino que protege la naturaleza y muestra solo a quienes respetan la tierra.

Una vez recopilada las 12 narraciones se empleó una matriz de categorización para su análisis sistemático, que permitió organizar y analizar de manera sistemática y detallada la información. La matriz contempló variables fundamentales con el desglose detallado de los roles y patrones temáticos y simbolismos culturales, se organizó una selección de contenidos alineada con los objetivos de la estrategia didáctica y la identidad cultural de la comunidad.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TABLA 4

Matriz de análisis de categorías

Matriz de Análisis de Categorías					
Entrevistados	**Nombre del mito**	**Clasificación**	**Personajes del mito**	**Rol que cumple el mito**	**Significado de los personajes**
E1 (Comunicación personal, MC001, 29May2025) Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán.	El presagio del Búho.	Leyenda	Los mayores de la comunidad El búho o cuscungo La comunidad (en general, como grupo) Las personas o cosas específicas (sobre las cuales el búho se posa y que están en peligro de morir)	-Los mayores de la comunidad: Narradores y transmisores de la creencia ancestral. Son quienes comparten la historia, conocimientos y tradiciones relacionadas con el búho. -El búho o cuscungo: Es el símbolo del presagio o aviso en la creencia popular. Actúa como un mensajero que anuncia posibles fallecimientos mediante su presencia y sonidos. -La comunidad: Es el receptor y observador de las señales del búho, que interpreta su	Los mayores de la comunidad: Representan la tradición, la sabiduría popular y la transmisión de creencias ancestrales que explican fenómenos naturales y sucesos importantes. El búho o cuscungo: Es un símbolo de presagio, de aviso o de inminente cambio importante (en este caso, la posible muerte). Es un animal considerado sagrado y digno de atención. La comunidad: Es la colectividad que respeta,

				presencia y comportamiento con respeto y atención. -Las personas o cosas específicas (sobre las cuales el búho se posa): Son los lugares o individuos en peligro, cuyas vidas podrían estar próxima a terminarse según la creencia. La presencia del búho en estos sitios tiene un significado especial y simbólico.	interpreta y se muestra atenta a las señales del entorno, valorando las creencias y las advertencias ancestrales. Las personas o cosas específicas: Son los receptores de la señal, y su relación con la creencia refleja una conexión entre los signos naturales y los sucesos humanos, reforzando la idea de que la naturaleza también comunica y avisa.
E1 (Comunicación personal, MC001, 29May2025)	El presagio de las moscas	Leyenda	Las moscas grandes de color negro con pelos largos	-Las moscas grandes de color negro con pelos largos: Son el símbolo del presagio o aviso. Actúan como un signo natural que anuncia la posible muerte próxima en una vivienda. Son las	Las moscas grandes de color negro con pelos largos: Simbolizan un mensaje o advertencia de la naturaleza, en este caso, una señal de que alguien en esa vivienda

Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán.			Las habitantes de la vivienda donde aparecen las moscas La comunidad (como conjunto de creyentes y observadores)	portadoras de la señal en esta creencia popular. -Las habitantes de la vivienda donde aparecen las moscas: Son los receptores del presagio, las personas sobre quienes recae la interpretación. La aparición de estas moscas en su casa genera preocupación y atención sobre un posible próximo fallecimiento. -La comunidad: Es la colectividad que interpreta este fenómeno y le atribuye un significado simbólico, respetando y valorando esta creencia ancestral como una señal importante.	está próximo a morir. Son consideradas un presagio por su apariencia distintiva y comportamiento notorio. Las habitantes de la vivienda: Representan a las personas que, al notar la presencia de estas moscas, interpretan esto como una señal de que la muerte puede estar cerca, generando un sentido de alerta y respeto hacia esta creencia. La comunidad: Encapsula la tradición y la sabiduría popular, considerando estas señales como formas de comunicación de la naturaleza o el destino, que deben ser tomadas en serio.

E1 (Comunicación personal, MC001, 29May2025) Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán.	Los Gagones	Mito	El hombre que madruga a cuidar los animales Los perros blancos, llamados Gagones El otro hombre y su pareja (la pareja en secreto) La mujer que acompaña al otro hombre La comunidad (como conjunto de creyentes y observadores)	-El hombre que madruga: Es el protagonista que detecta la presencia de los gagones y que, mediante su observación, descubre la infidelidad y la doble vida de la pareja en secreto. -Gagones: Son el símbolo y la advertencia. Funcionan como guardianes y vigilantes de la verdad, alertando sobre infidelidades u ocultamientos en la pareja. Representan la protección, la vigilancia y la revelación de la mentira oculta. -El otro hombre y su pareja: Son los personajes que llevan una relación oculta, que los Gagones están alertando. La pareja en secreto simboliza la doble vida y la mentira en la comunidad.	El hombre que madruga: Representa al observador o a quien enfrenta las verdades ocultas, usando la experiencia con los gagones para descubrir engaños. Los perros blancos (Gagones): Simbolizan la vigilancia, la protección y las señales divinas o naturales que revelan la verdad oculta. Son guardianes que alertan sobre infidelidades y relaciones en secreto. La pareja en secreto: Encarnan la mentira, el engaño y la doble vida que la comunidad sospecha o busca revelar. Son objeto de

				-La comunidad: Es la que interpreta estas apariciones como señales y advertencias sobre las relaciones ocultas, reforzando la creencia en los Gagones como guardianes de la verdad	vigilancia por parte de los Gagones. La comunidad: Es quien, a través de la historia, refuerza la creencia en estas entidades como protectores de la justicia y portadores de la verdad, promoviendo la moral y los valores tradicionales.
E2 (Comunicación personal, NA002, 30May2025) Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán	Medicina y Origen de Tenta.	Mito	El anciano o viejo curandero (el viejito) Las plantas y árboles de la región (el árbol Tinta, añil, flor de Cristo, torillos, valeriana del cerro, etc.)	-El anciano o viejito: Es el representante de la medicina ancestral, guardián del conocimiento tradicional y curandero reconocido. Es quien extrae y prepara las medicinas con las plantas y árboles de la región. -Las plantas y árboles de la región: Son los recursos	El anciano: Encarnación de la sabiduría ancestral, símbolo de la resistencia cultural y el custodio de las tradiciones medicinales. Las plantas y árboles: Son el patrimonio natural y cultural, considerados sagrados y curativos, que representan la

			Las personas que buscaban su medicina (el pueblo, desde diferentes regiones y países) Los españoles y otras influencias externas Las historias y tradiciones orales (Mama Michi, Tayta Espíritu Gualan, ancestros)	naturales y materiales que le dan forma a las medicinas tradicionales. Son considerados patrimonio de la comunidad y fuentes de curación. -Las personas que buscaban su medicina: Son los pacientes o receptores de la medicina ancestral. Vienen de lejos buscando sanación y protección, ejemplo de la eficacia de los conocimientos tradicionales. -Los españoles y otras influencias externas: Representan las fuerzas externas que intentaron borrar o destruir las tradiciones y conocimientos ancestrales, pero también subrayan la resistencia	conexión de la comunidad con su tierra y su historia. Los pacientes: Representan la confianza en las prácticas tradicionales como métodos efectivos de curación y su importancia en la identidad cultural. Los españoles y externalidades: Son las fuerzas externas que, mediante su presencia, intentaron acabar con las tradiciones, simbolizando los desafíos y la resistencia cultural. Las historias orales: Son la memoria viva, transmisora de conocimientos y leyendas

				y recuperación de estas prácticas culturales. -Las historias y tradiciones orales: Son las portadoras de la memoria cultural, que mantienen vivo el conocimiento, las leyendas y las experiencias de los ancestros, como Mama Michi y Tayta Espíritu Gualan.	que mantienen viva la herencia cultural y medicinal.
E2 (Comunicación personal, NA002, 30May2025) Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán	La voz en la noche.	Leyenda	El abuelo Manuel Nicanor Contento Andrade Chalán Los miembros de la comunidad que participaron en la noche del evento El espíritu o entidad que	-El abuelo: Es el portador de la sabiduría ancestral, quien comparte las enseñanzas y experiencias. Es un ejemplo de respeto por las fuerzas invisibles y de vivir en armonía con la naturaleza y lo divino. -Los miembros de la comunidad en esa noche: Con los personajes que experimentaron y aprendieron la advertencia,	El abuelo: Es un ejemplo de cómo el conocimiento de los ancestros y el respeto por las fuerzas invisibles son fundamentales para vivir en armonía con la naturaleza y Dios. Los miembros de la comunidad: Representan a todos los que deben aprender a respetar el tiempo

			habló en la noche La naturaleza (cerro Piruro, río Yaku, tierra virgen) Dios (como creador del día y la noche)	reforzando la enseñanza de respetar las horas de descanso y la presencia de las fuerzas invisibles. -El espíritu o entidad que habló: Representa la presencia de lo invisible, las fuerzas espirituales o poderes del género espiritual que existen en la tradición y que debemos respetar. Es una advertencia que vino desde la naturaleza o el mundo espiritual. -La naturaleza (cerro Piruro, río Yaku, tierra virgen): Sirve como escenario físico, símbolo de lo sagrado, de lo ancestral y de las fuerzas que guardan y protegen los secretos del mundo natural y espiritual.	sagrado de descanso y reconocer que hay fuerzas que gobiernan lo invisible. El espíritu o entidad que habló: Simboliza las fuerzas espirituales, los seres invisibles que vigilan e imponen límites; nos advierten que hay cosas que no debemos desafiar en la oscuridad. La naturaleza: Es el escenario de lo sagrado y lo ancestral, en donde habitan muchas de estas fuerzas invisibles que deben ser respetadas. Dios: Es la autoridad suprema que ordena y permite la existencia del ciclo

					natural, enfatizando que todo tiene un propósito divino, incluido el descanso nocturno.
E2 (Comunicación personal, NA002, 30May2025) Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán	La mujer que se casó con el Diablo	Mito	La joven muchacha La madre de la joven El joven apuesto (el supuesto novio/demonio) Los hermanos de la muchacha (los niños pequeños) El cura El diablo o la entidad maligna	-La joven muchacha: Representa la superficialidad y la impulsividad, busca a su pareja por apariencia y belleza sin valorar las cualidades internas. Su historia refleja cómo las apariencias engañan y pueden arrastrar a las personas a peligros mayores. -La madre: Es la voz de consejos prudentes y tradicionales, que recomienda buscar ayuda en la religión y en la fe, además de orientar sobre los peligros de fijarse solo en lo material o superficial.	La joven: Es la representación de la superficialidad y la necesidad de discernimiento en las decisiones importantes. Su búsqueda sólo en la apariencia la llevó a un gran peligro, simbolizando que no todo lo que brilla es bueno. La madre: Significa la sabiduría tradicional, los valores morales y el amor protector que busca evitar que los hijos caigan en engaños o peligros.

				-El joven apuesto (el diablo): Es la figura engañosa, símbolo del falso atractivo y de las malas intenciones. Representa la tentación, el engaño y el peligro de dejarse llevar por las apariencias sin discernimiento. -Los hermanos de la muchacha: Son los ojos de la conciencia y la intuición, alertando a la familia sobre las señales y peligros que no se ven a simple vista; representan la inocencia y la pureza que también ayudan a detectar la malicia. -El cura: Figura de autoridad espiritual, representante de las enseñanzas religiosas y de la protección del alma frente a las fuerzas del mal.	El joven diablo: Es la advertencia contra las apariencias engañosas, los engaños y las malas intenciones que pueden disfrazarse de algo bonito o atractivo. Los hermanos: Son la inocencia que detecta lo oscuro y ayuda a alertar a la comunidad sobre los peligros invisibles. El cura: Simboliza la protección espiritual y la confianza en Dios para enfrentar las tentaciones y los peligros del mundo.

E3 (Comunicación personal, MCL003, 03jun2025) Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán	El Ladrón de cerro de Wishawiña.	Leyenda	El hombre de Saraguro (el valiente o héroe) La mujer del hombre valiente Los ladrones en las cuevas de Wishawiña La comunidad de viajeros que pasaba por el cerro La policía (o autoridad que llegó después de la muerte del ladrón)	-El hombre valiente: Encarnación de la valentía, el coraje y la justicia. Es la figura que arriesga su vida para defender a la comunidad, enfrentándose a los peligros del territorio y eliminando la amenaza de los ladrones. -La mujer del hombre valiente: Representa la preocupación, el amor y el miedo, valores que motivan y también protegen al héroe. Es símbolo del apoyo familiar y de la vulnerabilidad que requiere protección. -Los ladrones: Simbolizan el peligro, la delincuencia y la amenaza en los caminos. Son los enemigos de la comunidad que pretenden robar y matar a los viajeros. Representan los	El hombre valiente: Es la encarnación del valor ancestral, el protector de la comunidad, que no teme enfrentar el mal para que los demás vivan en paz. La mujer: Simboliza el amor y la preocupación por sus seres queridos, que también refleja la vulnerabilidad y la confianza en la justicia. Los ladrones: Representan las amenazas que acechan en los caminos, las fuerzas del mal que buscan robar y destruir la paz social, pero también la posibilidad de que la valentía y la justicia puedan derrotarlos.

				obstáculos que deben ser enfrentados con valentía y justicia. -La comunidad de viajeros: Son los protagonistas que se ven amenazados por los ladrones, y cuya seguridad es defendida por el héroe. Representan la convivencia social y la necesidad de protección en el territorio. -La policía o autoridad: Es la figura que llega a certificar el fin de la amenaza, simbolizando la justicia y el orden que se restablece tras la acción valiente del héroe.	La comunidad de viajeros: Son los que dependen de la valentía y de la protección para poder circular libremente y realizar sus labores. La policía o autoridad: Significa la justicia terrenal que refuerza el orden y ratifica que los delincuentes no deben tener espacio en la comunidad y que la valentía también encuentra su recompensa.
E3 (Comunicación personal,	El cóndor	Leyenda	El cóndor (el “ushco”) Los animales en los llanos	-El cóndor (el “ushco”): Representa la figura de la naturaleza que actúa como depredador natural y símbolo de	El cóndor (“ushco”): Es el guardián del equilibrio en la naturaleza, un símbolo de la justicia ecológica que

MCL003, 03jun2025) Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán			(borregos, caballos, pollitos) La gente y los cazadores	equilibrio. También simboliza la autoridad de la cadena ecológica, que busca mantener el equilibrio en el ecosistema. -Los animales (borregos, caballos, pollitos): Son las víctimas del ciclo natural, pero también símbolo de la abundancia y la vida en los campos, que se ven amenazadas por la sobre caza y la destrucción del medio ambiente. -Los cazadores: Representan la acción humana que, si no se regula, puede desequilibrar el ecosistema y acabar con las especies. Simbolizan la falta de respeto a la naturaleza, la	mantiene a raya a las especies y a los seres humanos, siempre que su entorno esté intacto y respetado. Los animales: Simbolizan la vida y la riqueza de los llanos, que están en peligro de desaparecer por la acción irresponsable de los humanos. Los cazadores: Son la causa principal del desequilibrio, al matar en exceso y sin control, provocando la extinción o desaparición de especies, incluyendo al “ushco.”

				codicia y el impacto destructivo de la actividad humana.	
E3 (Comunicación personal, MCL003, 03jun2025) Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán	Nuestro esfuerzo y nuestra comunidad	Leyenda	La comunidad de habitantes Mi familia y parientes (incluyendo al tío, esposo, primos, hijos y nietos) El pasado y las tradiciones Las próximas generaciones La comunidad en actividades y celebraciones (fiesta, minga,	-La comunidad de habitantes: Encarnan la fuerza colectiva, la solidaridad, el esfuerzo compartido y la identidad. Son los que trabajan unidos para construir, mantener y celebrar su cultura y sus logros. -Mi familia y parientes: Son los protagonistas del esfuerzo personal y familiar, ejemplo de compromiso, sacrificio y amor por la comunidad y sus tradiciones. -El pasado y las tradiciones: Representan la historia y las raíces que les dan sentido a lo que han logrado, y que fortalecen su identidad y orgullo.	La comunidad: Es símbolo de la organización social, el trabajo cooperativo y el valor del esfuerzo conjunto que hace posible el progreso. Es un ejemplo de dignidad y orgullo por sus logros colectivos. La familia y parientes: Son los pilares del trabajo, que con sacrificio y dedicación contribuyen a los bienes comunes, transmitiendo valores de unión, esfuerzo y tradición. El pasado y las tradiciones: Son la memoria viva que fortalece el sentido de

			ceremonia en el cerro)	-Las próximas generaciones: Son los beneficiados del esfuerzo colectivo, quienes heredarán esa labor, cultura y valores de unión y sacrificio. -La comunidad en actividades: Expresan la celebración, la cultura viva, el respeto por sus creencias y las muestras del trabajo en conjunto.	pertenencia y la continuidad cultural. Las generaciones futuras: Representan el legado que se deja, una herencia de esfuerzo, unión y amor por la comunidad. Las actividades y celebraciones: Son expresiones vivas de la cultura, el agradecimiento y la alegría compartida, que refuerzan los lazos sociales y culturales.
E4 (Comunicación personal, MCJ004, 03jun2025)	La *waka* y la niña huérfana	Mito	El papá La niña La madrastra	-La niña: saca a pastar a las ovejas, y es encargada de hilar todos los días. -El papá: quien se casó con la madrastra y tuvo una hija. -La madrastra: encargada de	-La niña huérfana: Representa la inocencia, humildad y justicia, quien sufre el maltrato, pero protegida por fuerzas divinas.

Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán.			La hija de la madrastra Las ovejas La *waka*	enviar a la hijastra a pastear a las ovejas y quedarse en la casa. -la hija de la madrastra: se quedaba en la casa y la que murió. -La *waka*: se presentaba en forma de una mujer suca quien jugaba con la niña huérfana y le ayudaba a hilar el guango. -Las ovejas: animales que eran pastados todos los días por la niña huérfana.	-La madrastra: Símbolo de la envidia y maldad, quien castiga y maltrata a la niña y sufre consecuencias. -La hija de la madrastra: Personifica la pereza y la falta de virtud, no recibe ayuda de los espíritus protectores y fracasa. -La *waka*: Espíritu femenino protector de la naturaleza que otorga fortuna y castiga la injusticia, revelando poder sagrado. - El padre: Personaje pasivo, víctima del engaño de su esposa y del maltrato a su hija.

E4 (Comunicación personal, MCJ004, 03jun2025) Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán	la *waka* de la laguna Pizhanga	Historia	Prima La mujer La *waka* (mujer con cabello largo y brillante	-La prima y la mujer: mujeres que salían a leñar en la loma de Pishanga. -La *waka*: Es el espíritu protector del cerro, la laguna, los animales y las personas que respetan la tierra.	-La prima y la mujer: son las mujeres que salían al cerro a recoger las joyapas. -La *waka*: es cuidar la naturaleza y castigar la destrucción o el irrespeto hacia el entorno natural. Su desaparición simboliza la pérdida de ese equilibrio y respeto en el ambiente.
E5 (Comunicación personal, LG005, 03jun2025) Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán	La laguna de Wishawiña y los espíritus guardianes	Cuento	La *waka* Una joven El toro Una paloma Dionisio Gualán El señor que tomaba	-La *waka*: proteger a la naturaleza y se presenta en varios animales o a veces en números -Una joven: que supuestamente fue tragada por la laguna. -El toro: de color café encerado, que apareció en la laguna Wishawiña.	-La *waka,* el toro y la paloma: simboliza un personaje femenino y espiritual que protege la naturaleza. -Dionisio Gualán: el difunto que vio al toro sobre el agua. -El señor que tomaba alcohol: simboliza a alguien que está en un estado de debilidad o falta de respeto

				-Una paloma: otro animal que se aparece en la laguna Wishawiña. -Dionisio Gualán: un hombre que vio al toro caminar sobre el agua. -El señor que tomaba alcohol: se acercó a la laguna para tomar el agua en estado etílico y viendo la laguna se tuvo que marchar.	hacia la naturaleza y lo sagrado.

Los mitos, cuentos, leyendas e historias recopilados en esta investigación reflejan la riqueza cultural y simbólica de la parroquia San Pablo de Tenta, mostrando cómo las narraciones tradicionales combinan elementos naturales, sociales y espirituales que construyen un sentido profundo de la realidad. La leyenda del Búho (comunicación personal, MC001, 29May2025), por ejemplo, es una narración tradicional que interpreta el canto del búho como un presagio de muerte, integrando un significado simbólico muy arraigado en la comunidad. De manera similar, el relato sobre las moscas negras funciona como una advertencia con base en fenómenos observados, reforzando la conexión entre la naturaleza y las creaciones populares, Por otro lado, el mito de los Gagones (comunicación personal, MC001, 29May2025) representa fenómenos sociales y morales, utilizando personajes fantásticos para explicar y vigilar las relaciones humanas y sociales, reflejando valores culturales y normas. Las historias sobre la medicina, la voz en la noche, y otras leyendas locales, combinan hechos históricos, personajes reales y elementos sobrenaturales, enfatizando la relación entre lo visible y lo invisible, y la importancia de la armonía con la naturaleza.

Estos relatos no solo cumplen una función explicativa y educativa en la comunidad, sino que transmiten enseñanzas filosóficas y morales sobre valores como la justicia, la humildad, el respeto y la responsabilidad. En particular, los mitos como el de la *waka*, espíritu guardián de la naturaleza, subrayan el papel que la naturaleza juega en la vida cultural y espiritual del pueblo, incentivando al respecto y cuidado hacia el entorno natural. A partir de este conjunto de narraciones se construye un marco sólido para el desarrollo de la estrategia didáctica de los cómics, que busca aprovechar la riqueza de las tradiciones orales para fortalecer la lecto-escritura y la identidad cultural de los estudiantes. Con esta base, el siguiente paso en la investigación se orienta hacia la elaboración y la aplicación de la ficha de criterios de selección que permite seleccionar los mitos más pertinentes y significativos para ser adaptados en un formato pedagógico visual y narrativos.

Como resultado de este apartado se tienen los doce relatos para la selección de dos mitos para el diseño del cómic y la estrategia didáctica.

LOS MITOS MEMORIA PARA LA ELABORACIÓN DE LA ESTRATEGIA CÓMIC

Para la estrategia didáctica basada en cómic, se identificaron y seleccionaron dos mitos representativos que cumplan con criterios específicos de pertinencia cultural, riqueza narrativa, y capacidad para motivar y facilitar la lecto-escritura. Esta selección se realizó mediante una ficha de criterios que evaluó aspectos como la narrativa y la estructura, elementos visuales y estéticos, temática y mensaje, originalidad, longitud y complejidad, y accesibilidad. Los mitos que pasaron el filtro y fueron seleccionados son La mujer que se casó

con el diablo (comunicación personal, NA002, 30May2025) y La *waka* y la niña huérfana (Comunicación personal, MCJ004, 03jun2025). Ambos mitos ricos en elementos simbólicos propician un aprendizaje contextualizado y motivador. La matriz de selección asegura que los mitos incorporados en la estrategia no solo enriquecen la enseñanza de la lecto-escritura, sino que además fortalecen la identidad cultural de los estudiantes mediante narrativas locales significativas.

La matriz de criterios de selección utilizada en esta investigación fue fundamental para evaluar de manera rigurosa y sistemática la pertinencia y la calidad narrativa de las doce narraciones recopiladas de la parroquia San Pablo de Tenta. Al pasar todas las narraciones por esta herramienta, se aseguró un análisis objetivo que facilitó la identificación de aquellos relatos más adecuados para ser adaptados al formato cómic, priorizando aquellos con mayor riqueza simbólica y posibilidades pedagógicas.

El foco exclusivo en la matriz de criterios para mitos responde a la orientación específica del objetivo de la tesis, que es identificar y seleccionar dos mitos representativos para la elaboración de la estrategia didáctica tipo cómic. Esta decisión se fundamenta en que los mitos poseen un valor simbólico y cultural superior dentro del patrimonio oral, siendo portadores de los significados profundos sobre la cosmovisión, valores y creencias de la comunidad. A diferencia de las leyendas, cuentos e historias, los mitos ofrecen un marco enriquecedor para el aprendizaje cultural y moral, además de facilitar la construcción de relaciones visuales atractivas y con un impacto mayor para la motivación y comprensión lectora de los estudiantes. Por ello, la matriz se centró en evaluar los mitos, asegurando que la selección final cumpliera con el criterio de calidad necesario para fortalecer la identidad cultural y los procesos de lecto-escritura a través del recurso didáctico del cómic. A continuación, se presentan los dos mitos que fueron seleccionados luego de pasar por la ficha de criterio de selección:

TABLA 5

Matriz de criterios de mitos para cómic

Título del mito: La *waka* y la niña huérfana			
Origen/cultura: Saraguro, parroquia San Pablo de Tenta, comunidad Membrillo			
1. Narrativa y Estructura	**Alta**	**Media**	**Baja**
• Tiene una historia clara con inicio, desarrollo y desenlace.	x		

• Cuenta con una trama didáctica para uso con niños y un final coherente.	x		
• Cuenta con personajes simbólicos y estos tienen un rol definido.	x		
2. Elementos Visuales y Estéticos			
• Presenta escenarios que se pueden representar en viñetas.	x		
• Sus personajes (criaturas, seres y dioses) tienen potencial visual.	x		
• Posee simbolismo que puede enriquecer la narrativa gráfica.	x		
3. Temática y Mensaje			
• Transmite valores o una enseñanza relevante.	x		
• Tienen tramas relacionadas con el tema de la vida comunitaria.	x		
• Ofrece una reinterpretación creativa.	x		
4. Originalidad			
• El mito puede atraer interés	x		
• Poco explorado o usado y ofrece una versión única	x		
5. Longitud y complejidad			
• El mito es lo suficientemente claro para adaptarlo a un cómic.	x		
• La cantidad de personajes y eventos es manejable dentro de la historia.	x		
• Se puede simplificar sin perder la esencia de la historia	x		
6. Derechos de Autor y Accesibilidad			
• El mito es de dominio público y puede ser adaptado libremente.	x		
• Existen fuentes para investigar y desarrollar la historia	x		
TOTAL	48		

Título del mito: La mujer que se casó con el Diablo			
Origen/cultura: Saraguro, parroquia San Pablo de Tenta, comunidad de Membrillo			
1. Narrativa y Estructura	**Alta**	**Media**	**Baja**

• Tiene una historia clara con inicio, desarrollo y desenlace.	x		
• Cuenta con una trama didáctica para uso con niños y un final coherente.	x		
• Cuenta con personajes simbólicos y estos tienen un rol definido.	x		
2. Elementos Visuales y Estéticos			
• Presenta escenarios que se pueden representar en viñetas.	x		
• Sus personajes (criaturas, seres y dioses) tienen potencial visual.	x		
• Posee simbolismo que puede enriquecer la narrativa gráfica.	x		
3. Temática y Mensaje			
• Transmite valores o una enseñanza relevante.	x		
• Tienen tramas relacionadas con el tema de la vida comunitaria.	x		
• Ofrece una reinterpretación creativa.		x	
4. Originalidad			
• El mito puede atraer interés	x		
• Poco explorado o usado y ofrece una versión única	x		
5. Longitud y complejidad			
• El mito es lo suficientemente claro para adaptarlo a un cómic.	x		
• La cantidad de personajes y eventos es manejable dentro de la historia.	x		
• Se puede simplificar sin perder la esencia de la historia	x		
6. Derechos de Autor y Accesibilidad			
• El mito es de dominio público y puede ser adaptado libremente.	x		
• Existen fuentes para investigar y desarrollar la historia	x		
TOTAL	47		

Como se observa en la ficha de criterios de selección los mitos La *waka* y la niña huérfana y La mujer que se casó con el diablo, se fundamentan en los aspectos narrativos,

simbólicos, pedagógicos y culturales. Estos mitos destacan por su estructura narrativa clara, su riqueza en elementos visuales y simbólicos, y su capacidad para generar reflexiones éticas y morales, adecuadas para un público infantil de 12 a 13 años. La matriz permitió identificar relatos que combinan un lenguaje atractivo y accesible con temas profundos que la adaptación mantuviera la integridad cultural y el potencial formativo de los mitos seleccionados. A continuación, se describen los mitos completos.

La waka y la niña huérfana

Mito contado por MCJ004 (Comunicación personal, 03jun2025). Dicen que en este pueblo de Tenta hubo una vez una historia muy antigua. Cuentan que un hombre viudo se quedó solo tras la muerte de su esposa. Él tenía una hija y al poco tiempo se volvió a casar con una señora que tenía una hija. Ambos al casarse tienen hijastras. Y fue así como la esposa comenzó a maltratar a la hijastra. Siempre la mandaba a hacer los trabajos más duros. Le decía que fuera a pastar los borregos y, además, le daba un gran huso de hilar, un guango (herramienta que se utiliza para hilar la lana de oveja en el cantón Saraguro) y que lo terminara antes de regresar a casa.

La niña, obediente, salía temprano al campo, a pastar las ovejas, llevando el *guango*. Un día, mientras hilaba sentada en una piedra grande, apareció una *waka* laichita suca (mujer mestiza), con sombrerito y falda, que se acercó y le dijo:

—¡Juguemos!

Pero la niña respondió:

—No puedo, mi madrastra me mandó a *hilar* este *guango* y a cuidar las ovejas. Si juego, las ovejas se irán a otro lado y me regañará.

Entonces la suca le dijo:

—No sufras. Juguemos un ratito. Yo te ayudaré a terminar de *hilar.*

Dicen que la niña aceptó. Jugaron entre risas, y luego la suca terminó el *guango* en un instante, como por arte de magia. Además, cuidó de los borregos para que no se escaparan rompiéndoles los tobillos, para que estos no se escaparan del lugar donde estaban jugando.

La niña regresó a casa con el trabajo hecho y los animales bien cuidados. La madrastra sorprendida, no entendía cómo lo había logrado. Sospechando algo, al tercer día envió a su propia hija a pastar las ovejas en el mismo sitio. Le dio el mismo *guango* de *hilar*, pero esta niña era distinta: perezosa, envidiosa, no tenía el mismo corazón. Por este motivo no se presentó la *waka.*

Al otro día nuevamente volvió a enviarle a su hijastra y desde un escondite, la madrastra fue a espiar y vio cómo la laichita suca jugaba con su hijastra. Entonces pensó: “Si con ella apareció esa mujercita y le fue bien, voy a mandar a mi hija también, para que reciba lo mismo”.

Sin embargo, la suca no apareció para la hija de la madrastra. Las ovejas se escaparon, el *guango* no fue hilado y la niña regresó llorando a la casa. Celosa y llena de rabia, la madrastra ideó una maldad.

Una noche, mandó a encerrar a la niña huérfana en una casa vieja y abandonada, mientras el padre, engañado, dormía. Sin embargo, esa madrugada, un gallo cantó misteriosamente: “¡María... María... la casa brilla!”. Cuando fueron a ver, la vieja casa brillaba intensamente y dentro de ella había toda clase de cosas: vestidos, tesoros y alimentos. Era un regalo de la *waka* que le dio a la niña.

Asombrados, pensaron entonces que esa fortuna también podía ser para la hija de la esposa. Por eso, esa misma noche, encerraron a la hija de la madrastra en la misma casa. Pero cuando cantó el gallo al amanecer, el mensaje fue otro: ¡María... María... muerta! Fueron a ver, y encontraron a la niña sin vida. La casa estaba vacía.

Finalmente, la niña que fue maltratada vivió luego feliz, con lo que la *waka* le dio. Se casó y formó su familia.

La mujer que se casó con el Diablo

Mito contado por NA002 (Comunicación personal, 30May2025). Había una vez una joven muchacha que vivía en una humilde choza, en una época en que las historias del diablo y las fuerzas del bien y del mal aún estaban muy presentes en las tradiciones de nuestro pueblo. La muchacha era muy bonita y muy enamorada, y su madre siempre le aconsejaba que debía buscar novio, casarse y tener un esposo. Pero ella no quería a cualquier hombre:

solo buscaba a uno guapo, a uno lindo, y no le importaba si tenía dinero o no, solo buscaba que fuera bonito.

Su madre, con más voz de consejo que de imposición, le decía: “Ve a la iglesia cada domingo, después de la misa, y allí escogerás al mejor joven para que sea tu marido”. La muchacha, bien mandada, hacía lo que su madre le decía: iba cada domingo a la iglesia, esperaba en la puerta y miraba salir a los jóvenes, para escoger al más hermoso.

Pero, uno tras otro, los chicos que salían no le gustaban. Algunos eran regulares, otros viejos, y otros simplemente feos. Ella esperaba con ansias hallar a alguien guapo, y cuando finalmente parecía tener uno en la mira, decía que no le gustaba, y se volvía triste y se iba a su casa sin novio. Pasaron así varios domingos, y en cada uno, ella seguía esperando, buscando en la multitud al joven que le robara el corazón.

Hasta que un día, un joven muy apuesto salió de la iglesia. Era de sombrero grande de lana, con dientes de oro, vestido elegante. La muchacha, emocionada, pensó: “Este es mi favorito, este será mi novio.” Entonces, al terminar la misa, se le acercó y le dijo:

— Oiga, jovencito, yo quería decirle que yo estaba interesada en usted. ¿Por qué no salió antes?

El joven le contestó:

— Pues, aquí estoy, y si usted quiere, puedo casarme con usted.

Y ella respondió:

— ¡Sí, me caso contigo! Tú eres el que buscaba, el que quería.

La niña, feliz, llevó al muchacho a su casa y le dijo a su mamá:

— Mamá, aquí traigo a mi novio, el más bonito, ¡se va a casar conmigo!

La madre, sorprendida, preguntó:

— ¿Y dónde está?

La muchacha señaló al joven, que ya estaba allí, y le dijo:

— Aquí está, mira, esta es mi pareja.

El joven le dijo a la madre:

—Mamita, vamos a hacer la boda pronto, yo quiero ser su yerno.

Y así, en poco tiempo, prepararon todo para la boda. Fueron a hablar con el cura, quien les dio la bendición, y en una fiesta llena de alegría y bailes, celebraron la unión. Pero esa noche, en medio del baile, algo extraño ocurrió. Los niños, hermanos de la muchacha que estaban en la fiesta, de entre 5 y 7 años, comenzaron a observar al novio y a la novia. Uno de ellos le dijo a otro:

— Oye, ¿ves? Ese no es hombre, es ¡diablo!

— Tú, ¿estás seguro? — respondió el otro.

— Vamos a decirle a la mamá — dijeron, y le contaron lo que habían visto.

La madre, al escuchar lo que decían sus hijos, se alarmó mucho. Cuando vio al hombre bailando con su hija, notó que no era persona, sino algo muy extraño: bailaba con movimientos raros, con los pies que parecían patas de vaca, y tenía el rabo metido en la boca, mientras se abrazaba con la muchacha sin detenerse. La alegría de la fiesta se convirtió en miedo brutal.

Entonces, en medio del caos, el diablo que, en forma del supuesto joven, salió corriendo de la casa, rodando y chispeando, como si fuera chispas quemadas. La madre gritó con miedo:

— ¡Virgen del Cisne¡, ¡qué es esto! ¡Es un demonio! —

Y en ese momento, el diablo les dijo:

— ¡Peleen por interés y ustedes serán engañados! —

Y en un acto desesperado, el diablo rodó fuera de la casa, dejando de sí un frío helado y una enseñanza que quedó grabada en el corazón de todos:

Para casarse, no hay que fijarse si es que tiene plata, si tiene ganado, tiene tierras. Ya si Dios bendice, pero quizá ya sea pobre. Te puedes casar, pero no con interés de que tenga bienes o tantas cosas o que sea guapo mismo, así sea morenito, pero bueno "decía mi abuelito" no hay que ser interesados, tanto el hombre como la mujer.

Para garantizar la objetividad en la selección de los relatos, se transformó la matriz cualitativa a un modelo cuantitativo. Se asignó un valor numérico a cada nivel de cumplimiento en los 16 indicadores que evaluamos: Nivel Alto (3 puntos), Nivel Medio (2 puntos) y Nivel Bajo (1 punto). Al aplicar, el puntaje máximo alcanzable por cada relato es de 48 puntos. Este análisis

técnico se realizó de manera exhaustiva con la totalidad de los doce relatos recopilados en la comunidad de Membrillo. Tras la tabulación de datos, se confirmó que los relatos clasificados como mitos poseen un potencial visual narrativo significativamente superior en comparación con los otros relatos recopilados.

Los mitos de “La *waka* y la niña huérfana” (48/48 puntos) y “La mujer que se casó con el Diablo) (47/48 puntos) obtuvieron la máxima valoración en elementos estéticos, presencia de personajes simbólicos y escenarios representativos en viñetas. Esta riqueza simbólica es lo que permite una transición al lenguaje del cómic para la lecto-escritura. A diferencia de otros relatos que presentaron tramas difusas, los dos mitos seleccionados mostraron una historia clara con el inicio, desarrollo y desenlace, lo cual es fundamental para una trama didáctica coherente. Por lo tanto, se determinó que solo los relatos que supera el umbral de los 45 puntos serían integrados en la estrategia didáctica, asegurando así el uso de historias con un alto valor cultural y facilidad de adaptación gráfica. A continuación, la tabla de valoraciones.

TABLA 6

Tabla de valoraciones

Título del mito	Valoración (máxima 48)	Nivel de idoneidad
La *waka* y la niña huérfana	48/48	Muy alto
La mujer que se casó con el diablo	47/48	Muy alto
La voz en la noche	40/48	Alto
Medicina y Origen de Tenta	41/48	Alto
Los Gagones	35/48	Medio-alto
La laguna de *Wishawiña* y los espíritus guardianes	32/48	Medio
Nuestro esfuerzo y nuestra comunidad	32/48	Medio
El presagio del Búho	26/48	Bajo-medio
El ladrón del cerro de *Wishawiña*	32/48	Medio

El presagio de las moscas	21/48	Bajo
El cóndor	27/48	Bajo-medio
La *waka* de la laguna Pishanga	19/48	Bajo

El uso de Inteligencia Artificial para la recreación visual de los mitos de Tenta

La sistematización de los dos mitos elegidos para el diseño de la estrategia didáctica tipo cómic, se emplea la estructura del cómic, que integra narrativa visual y textual en secuencias gráficas. Cada mito se descompone en elementos clave: introducción del contexto y personajes, desarrollo de la trama, clímax y desenlace, distribuidas en viñetas o cuadros que combinan textos con ilustraciones explicativas y simbólicas. Esta organización facilita que los estudiantes sigan la historia de manera clara y atractiva, fortaleciendo relaciones en cada cuadro. Además, se incluyen recursos didácticos complementarios como preguntas de reflexión, ejercicios de vocabulario y propuestas de escritura creativa vinculadas a los relatos, promoviendo así un aprendizaje activo e interdisciplinario. Esta metodología convierte la enseñanza en un proceso lúdico y motivador, potenciando el desarrollo de habilidades críticas y creativas, y adaptándose al contexto cultural de la parroquia San Pablo de Tenta para lograr un impacto significativo en la lecto-escritura.

Los dos mitos seleccionados, “La *waka* y la niña huérfana” y “La mujer que se casó con el diablo”, se realizó el guion inicial, luego se usó la IA Gemini de Google, para la revisión de final del guion para cómics. Este enfoque garantizo que los guiones fueran lo más exacto posibles, reflejando fielmente las tramas y elementos culturales de los mitos. Posteriormente, se realizó una revisión minuciosa para corregir nombres de los personajes, ajustar palabras y los nombres en kichwa y mejorar las viñetas y escenarios y diálogos, asegurando que la versión final del cómic mantuviera coherencia narrativa y respeto cultural. De esta manera, la combinación de la creación automatizada y la revisión humana permitió un producto final de calidad didáctica y visualmente atractivo, que preserva la esencia de las historias originales y facilita su difusión educativa. A continuación, la versión final de los guiones:

Guion 1

Los nombres de los personajes fueros asignados con la finalidad de darle identidad y facilitar la lectura de los mitos. Los nombres seleccionados fueron tomados del libro Diccionario de nombres kichwas (Kowii, 2006).

Título del cómic: La *waka* y la niña huérfana

Personajes:

●**Manai:** Niña Saraguro, obediente y de buen corazón. Huérfana. Hijastra de Amsa.

●**Amsa:** La nueva esposa, celosa y malvada. Madrastra de Manai.

●**Ika**: Padre de Manai, engañado por su nueva esposa. Padrastro de Nawa.

●**Nawa:** Hija de Amsa, perezosa y envidiosa. Hijastra de Ika.

●**Isali:** *waka*, ser mítico andino (mujer con poderes mágicos).

●**Paushi**: Voz misteriosa del amanecer.

PÁGINA 1: Carga y Soledad

Viñeta 1:

Descripción de la imagen: Una choza humilde en Tenta, Saraguro. *Ika*, padre de *Manai*, está de pie, cabizbajo. A su lado, *Amsa*, con una expresión de frialdad, tomando la mano de su hija, *Nawa. Manai*, la niña huérfana, mira desde una esquina con tristeza. La escena irradia un ambiente tenso y melancólico.

NARRADOR (Cuadro de texto): En Tenta, un hombre viudo se casó con *Amsa*, trayendo a una hijastra, *Nawa,* para vivir bajo el mismo techo. Descuidando así de su propia hija *Manai.*

MANAI: (Burbuja de pensamiento): ¿Papá, ellas se quedarán aquí también?

Viñeta 2:

Descripción de la imagen: Están fuera de la casa, de pie *Amsa* y *Manai.* Se ve el corral de las ovejas. Amsa entrega un enorme guango a Manai (cuadro de texto: Lana sin hilar). La niña carga el guango con dificultad. La madrastra señala la puerta del corral con desdén.

AMSA: (Burbuja de diálogo, voz dura) ¡*Manai* toma! Irás a pastar las ovejas y el *guango* debe estar hilado.

Viñeta 3:

Descripción de la imagen: *Manai*, con su vestimenta Saraguro, camina sola por el campo. A lo lejos se ven las montañas. Ella lleva el pesado *guango* bajo el brazo.

MANAI: (Pensamiento, con resignación) ¡¡Porqué me trata así!!

Viñeta 4:

Descripción de la imagen: A lo lejos se ven las montañas y la llanura con pasto verde, un rebaño de ovejas comiendo. *Manai* está caminando. sentada en una piedra grande, luchando por hilar el *guango*. Su rostro muestra cansancio.

MANAI: (Burbuja de pensamiento): Me siento desprotegida de mi padre.

Descripción de la imagen: Manai está sentada en una piedra grande, luchando por hilar el *guango.* Su rostro muestra cansancio.

MANAI: (Burbuja de pensamiento): Me siento desprotegida de mi padre.

PÁGINA 2: El Juego de la *Waka*

Viñeta 1:

Descripción de la imagen: *Manai* hilando. De pronto aparece *Isali* (la *waka* una mujer andina), vestida con sombrero y falda. Isali se acerca a *Manai* con una sonrisa juguetona, como si hubiera surgido de la neblina del páramo andina.

Globo de texto, voz dulce: *Isali*, ¡Hola *Manai*! ¡Juguemos un rato!

Globo de texto: *Manai*, ¿Cómo te llamas?

Globo de texto: *Isali*

Viñeta 2:

Descripción de la imagen: Primer plano de *Manai*, negando con la cabeza, señalando con un gesto de preocupación por las ovejas que están a lo lejos y por el guango sin terminar.

Globo de texto: *Manai*, ¡NO PUEDO! Mi madrastra me castigará. Debo terminar de hilar y cuidar que las ovejas no se vayan.

Globo de texto: ¡*Isali*, No te preocupes! ¡Juguemos un ratito! Yo te ayudaré.

Viñeta 3:

Descripción de la imagen: *Isali* toma la mano de Manai con ternura y la convence.

Globo de texto: *Manai*, Ahora eres mi amiga.

Globo de texto: *Isali,* SIIIIIIII...

Viñeta 4:

Descripción de la imagen: Una secuencia de dos pequeños recuadros: 1) *Manai* e Isali riendo y jugando juntas. 2) Isali sostiene el *guango* la lana se enrolla y se hila sola, brillando por un instante con una luz mágica.

Globo de texto: *Isali*, Mañana también jugaremos.

Globo de texto: *Isali, Manai*, el guango está hilado.

NARRADOR (Cuadro de texto): Jugaron. Y al instante, Isali terminó el *guango*, como si el tiempo y el trabajo no existieran.

Viñeta 5:

Descripción de la imagen: Plano medio de las ovejas. Se insinúa una línea mágica o una pequeña luz que envuelve los tobillos de los animales, impidiendo que huyan.

Globo de pensamiento: *Manai*; Es hora de regresar a casa.

NARRADOR (Cuadro de texto): Isali cuidó de los borregos, rompiéndoles los tobillos para que no huyeran del lugar. La niña regresó a casa con el trabajo bien hecho.

Globo de pensamiento: *Manai*; ¡Todo está listo!

Descripción de la imagen: Manai está de regreso a casa con el guango terminado de hilar. El Paisaje representa la tarde, con el sol ocultándose a lo lejos. Manai presenta el guango completamente hilado a la madrastra lo examina con desconfianza y un ceño fruncido.

Globo de texto: *Manai;* (Burbuja de pensamiento) Las ovejas están bien cuidadas y termine de hilar.

Globo de texto: *Amsa*; ¿Cómo lo lograste? ¡Esto es imposible!

PÁGINA 3: La Envidia y el Engaño

Viñeta 1:

Descripción de la imagen: *Amsa* y *Nawa*, están sentadas en la cocina, Amsa le dice que mañana debe ir *Nawa* a hacer lo mismo que *Manai.*

MADRASTRA: (Burbuja de diálogo, voz cortante) Mañana irás tú *Nawa*, y harás lo mismo que *Manai*.

NAWA: ¡Esta bien mamá!

Viñeta 2:

Descripción de la imagen: Al tercer día, *Amsa* le da el guango a su propia hija. *Nawa*, perezosa, se encoge de hombros y su rostro demuestra pereza.

MADRASTRA: (Burbuja de diálogo) ¡Ve hija! Haz lo mismo que esa huérfana.

NAWA: ¡MAMÁ! Esto es muy grande

Viñeta 3:

Descripción de la imagen: *Nawa* está en el campo. Está recostada perezosamente sobre la piedra, con el guango sin tocar. El Sol está bajando. Las ovejas se dispersan por la ladera.

NAWA: (Burbuja de pensamiento) ¡NO PUEDO HILAR!

NARRADOR (Cuadro de texto): La niña era perezosa y egoísta. Por eso, la *waka* nunca apareció para ella. Las ovejas escaparon. Y regresa por la tarde llorando sin el guango ni las ovejas.

NAWA: (Burbuja de pensamiento) Ahora que le digo a mi mamá, perdí las ovejas y no hilé.

NARRADOR (Cuadro de texto): *Amsa* le sujeta a su hija con cariño y no le regaña, *Nawa* le dice que ha perdido todo.

Globo de texto; *Nawa*: ¡MAMAAAA! Las ovejas se perdieron y también el guango.

Globo de texto; *Amsa;* No te preocupes mañana iré a ver porque esa tiene suerte.

Viñeta 4:

Descripción de la imagen: Al día siguiente, *Amsa* se esconde y espía detrás de un arbusto. Ve a *Manai* riendo y jugando con *Isali. Amsa*, la madrastra tiene una expresión de cálculo maliciosa.

AMSA: (Burbuja de pensamiento) ¡Ah! ¿Quién es ella? ¿Por qué no se le aparece a mi hija? ¿Por qué ella tiene suerte?

Viñeta 5:

NARRADOR: (Cuadro de texto) Amsa ideó una maldad para *Manai* ya que a su hija no se le presentó ninguna *waka* ni su obra fue realizada. Pero su celo se transforma en una idea oscura.

AMSA: (Burbuja de diálogo, voz de resentimiento) ¡Tengo el plan perfecto!

Viñeta 1:

Descripción de la imagen: *Amsa y Nawa* encerraron a la niña huérfana en una casa vieja y abandonada, mientras el padre, engañado, dormía.

AMSA: (Burbuja de diálogo, voz fría) ¡Quédate aquí, huérfana! ¡Por desobediente!

Manai (Burbuja de diálogo, voz de llanto) ¡Por favor, no me dejen aquí! Obedeceré en todo.

Viñeta 2:

Descripción de la imagen: Interior de la casa abandonada. *Manai* está sola y asustada en la oscuridad. Afuera, inicia el amanecer, Paushi canta posado sobre un muro. El canto de *Paushi* se representa con letras grandes y mágicas en el aire.

PAUSHI: (Burbuja de diálogo con forma de estrella o brillo) ¡MARÍA! ¡MARÍA! ¡LA CASA BRILLA!

Viñeta 3:

Descripción de la imagen: *Amsa* e *Ika* corren hacia la casa. La casa vieja y abandonada brilla intensamente con una luz dorada que emana de las rendijas de la puerta y las ventanas, lleno de tesoros.

AMSA: (Grito con asombro) ¡Qué es todo esto! ¡Mira, Ika! ¡Es OROOOO!

IKA: (Con los ojos muy abiertos) ¡Brilla! ¡Mamá no lo puedo creer, es oro!

Viñeta 4:

Descripción de la imagen: *Amsa* e *Ika* asombrados al ver eso, hablan que también deberían dejar a su propia hija *Nawa*, para que reciba el mismo tesoro que Manai.

AMSA: globo de texto; Ika, esta noche iremos a dejar a nuestra hija.

IKA: Globo de texto; ¿Crees que recibirá lo mismo?

AMSA: (Burbuja de diálogo, con avaricia) ¡Hija no tengas miedo!

IKA; Globo de texto; En cuanto cante el gallo vendremos.

Viñeta 5:

Descripción de la imagen: Al amanecer, aún en penumbras la casa vieja quemada. Paushi canta de nuevo, con letras oscuras y siniestras.

PAUSHI: (Burbuja de diálogo con forma de calavera o sombra) ¡MARÍA! ¡MARÍA! ¡MUERTA!

Viñeta 6:

Descripción de la imagen: *Amsa* e *Ika* abren la puerta. *Nawa* está tirada en el suelo, sin vida. Los padres se arrodillan con horror y arrepentimiento.

NARRADOR (Cuadro de texto, voz de llanto y arrepentimiento)): ¡Mi hija no puede estar muerta! ¡Qué hicimos mal! ¡No, *Nawa*!

Viñeta 7:

Descripción de la imagen: han pasado los años. *Manai* es adulta, se la ve vestida con hermosos atuendos Saraguro (regalo de la Isali), Se ha casado y está feliz con su esposo. El fondo es un paisaje tranquilo y próspero de Tenta.

NARRADOR (Cuadro de texto final): *Manai* se casó con *Ituwa*, vivió feliz con la fortuna que obtuvo de Isali. En Tenta se recuerda: “la suerte solo acompaña a quien tiene buen corazón y son humildes”.

Guion 2

Título del cómic: La mujer que se casó con el diablo

Personajes:

●**Wayna:** La joven y hermosa protagonista de Saraguro.

●**Mama Killa:** La madre sabia y tradicional de Wayna.

●**Supay** (el diablo): Un hombre apuesto y misterioso.

●**Niños** Ikakutik y Tupak: Los hermanos pequeños de Wayna.

●**El cura:** Un sacerdote de la comunidad.

●Miembros de la comunidad de Saraguro.

PÁGINA 1

Viñeta 1:

Descripción de la imagen: Una choza tradicional Saraguro al amanecer, con humo saliendo del techo. Wayna, una joven Saraguro de 25 años con vestimenta formal elegante (pollera, blusa bordada, cintas en el cabello) está sentada en el exterior, peinando su largo cabello. Mama Killa, su madre, de pie junto a ella, con un rebozo que la cubre, le habla con seriedad. El paisaje andino de fondo es majestuoso.

Mama Killa: (Burbuja de diálogo) Wayna, hija, ya es tiempo de que busques un buen hombre para que sea tu esposo. La vida es mejor con un compañero.

Wayna: (Burbuja de diálogo) Madre, no quiero a nadie. Solo busco uno que sea hermoso, que alegre mi vista.

Viñeta 2:

Descripción de la imagen: Interior de la choza. Wayna y Mama Killa están sentadas junto al fogón, compartiendo comida. La madre mira a Wayna con cariño.

Mama Killa: (Burbuja de diálogo) El domingo, después de la misa en la iglesia del pueblo, los jóvenes salen. Allí podrás elegir al mejor, al que te conquiste el corazón.

Wayna: (Burbuja de diálogo, con una sonrisa soñadora) Sí, madre. Así lo haré.

Viñeta 3:

Descripción de la imagen: Una serie de cuatro pequeños paneles que muestran a Wayna en la puerta de la iglesia cada domingo. En el primer panel, un hombre mayor y de aspecto cansado sale. En el segundo, un joven de apariencia común. En el tercero, un hombre robusto, pero de poca gracia. En el cuarto, Wayna se lleva una mano a la mejilla, con expresión de asombro, mientras la gente pasa.

Narrador: (Cuadro de texto) Domingos y domingos pasaron. Los jóvenes salían, pero ninguno era lo que Wayna buscaba. Demasiado viejo, demasiado común, o simplemente... no hermosos. Su corazón seguía anhelando algo más.

Viñeta 4:

Descripción de la imagen: La multitud de la comunidad Saraguro sale de la iglesia, pero ningún hombre destaca. Wayna suspira profundamente, apoyando su peso en una columna. Su rostro expresa tedio y frustración.

Wayna: (Pensamiento) ¿Es que no existe en este pueblo un hombre realmente guapo? No me interesa si no es bello.

Viñeta 5:

Descripción de la imagen: La gente se dispersa. Wayna se lleva una mano a la mejilla, con expresión de decepción y tristeza. La iglesia quedó vacía detrás de ella. Recuadro de texto en la esquina inferior.

Wayna: (Burbuja de diálogo, triste) Otro domingo en vano... Me voy a casa sin novio.

PÁGINA 2

Viñeta 1:

Descripción de la imagen: Un domingo soleado. La iglesia de Saraguro, con su arquitectura colonial (en primer plano). De la puerta sale un hombre impresionante, Supay. Viste un sombrero de ala ancha, de lana negra, su ropa es elegante y oscura, sus dientes brillan como el oro. Wayna lo mira con los ojos abiertos, con expresión de asombro y admiración. Otros miembros de la comunidad también lo miran, pero con un matiz de curiosidad o recelo.

Wayna: (burbuja de diálogo, con gran emoción) ¡Esto es! ¡Este es el hombre que buscaba!

Viñeta 2:

Descripción de la imagen: Wayna se acerca al Supay con decisión, su mano extendida ligeramente hacia él. Supay la mira con una sonrisa enigmática, sus ojos parecen brillar levemente bajo el ala de su sombrero.

Wayna: (Burbuja de diálogo) ¡Oiga, jovencito! Yo... yo estoy interesada en usted. ¿Por qué no lo había visto antes?

Supay: (Burbuja de diálogo, voz suave y profunda) Pues, aquí estoy. Y si usted desea, me casaré con usted.

Viñeta 3:

Descripción de la imagen: Primer plano de las manos de Wayna, entrelazándose con las de Supay. Ella tiene una expresión de éxtasis. Él mantiene una sonrisa enigmática.

Wayna: (Burbuja de diálogo, exultante) ¡Sí! ¡Sí, me caso contigo! ¡Tú eres el que buscaba, el que quería!

Viñeta 4:

Descripción de la imagen: Wayna arrastra a Supay hacia su choza. Mama Killa está en la entrada, mirando con sorpresa.

Wayna: (Burbuja de diálogo, radiante) ¡Mamá! ¡Aquí te traigo a mi novio! ¡El más bonito! ¡Se va a casar conmigo!

Mama Killa: (Burbuja de diálogo, con el ceño fruncido) ¿Y dónde está? No lo veo...

Viñeta 5:

Descripción de la imagen: Mama Killa finalmente ve a Supay. Supay sonríe cortésmente. Su sombra en el suelo es un poco más alargada y extraña de lo normal, pero solo se insinúa.

Wayna: (Burbuja de diálogo, señalando a Supay) ¡Aquí está, mamá! ¡Él es mi pareja!

Supay: (Burbuja de diálogo, con voz seductora) Mamita, vamos a hacer la boda pronto. Quiero hacer este año.

PÁGINA 3

Viñeta 1:

Descripción de la imagen: Interior de la iglesia de Saraguro. El cura bendice a Wayna y a Supay. Detrás de ellos, Mama Killa y otros miembros de la comunidad, algunos con expresiones de alegría, otros con curiosidad. La atmósfera es solemne.

Cura: (Burbuja de diálogo) Con la bendición de Dios y de la Virgen, declaró que estas dos almas están unidas en matrimonio.

Narrador: (Cuadro de texto) En poco tiempo, todo se preparó. El cura dio su bendición, y la comunidad se reúne para celebrar.

Viñeta 2:

Descripción de la imagen: Una fiesta vibrante en el patio de la choza. Música tradicional Saraguro, gente bailando, comiendo y riendo. Wayna y Supay bailan en el centro, él con su sombrero de ala ancha. Dos niños pequeños, Ikakutik y Tupak (los hermanos de Wayna), están en un rincón, observando atentamente a la pareja con ojos curiosos.

Wayna: (Burbuja de diálogo, riendo y feliz) ¡El día más feliz de mi vida! ¡Míralo, madre, qué elegancia! ¡Qué porte!

Supay: (Burbuja de diálogo, sonriendo) Baila, mi Wayna. Baila sin parar.

Narrador: (Cuadro de texto) La fiesta era alegría pura, un baile sin fin bajo la luz de la luna.

Viñeta 3:

Descripción de la imagen: Primer plano de Ikakutik, con una expresión de asombro y un poco de miedo. Sus ojos están fijos en los pies de Supay que baila.

Ikakutik: (Burbuja de diálogo, susurrando a Tupak) Oye, ¿ves eso? Sus pies... ¡No son pies de hombre! ¡patas de vaca!

Viñeta 4:

Descripción de la imagen: Tupak, con una expresión de incredulidad y horror creciente, se asoma por encima del hombro de Ikakutik para mirar. Supay sigue bailando con Wayna, su cuerpo ligeramente girado para que sus pies queden parcialmente ocultos por el movimiento. Se insinúa una cola que se esconde bajo su vestimenta.

Tupak: (Burbuja de diálogo, susurrando, con voz temblorosa habla a Ikakutik) Tú... ¿estás seguro?

Ikakutik: (Burbuja de diálogo, con urgencia) ¡Vamos a decirle a mamá! ¡Ese no es un hombre, es... ¡el diablo!

PÁGINA 4

Viñeta 1:

Descripción de la imagen: Mama Killa sentada, sus hijos Ikakutik y Tupak tirando de su rebozo, susurrándome al oído con caras de pánico. Mama Killa tiene una expresión de preocupación y se levanta.

Ikakutik y Tupak: (Burbuja de diálogo conjunto, susurrando) ¡Mamá, mamá! ¡Es el diablo! ¡No es un hombre!

Mama Killa: (Pensamiento, con creciente alarma) ¿El diablo?

Viñeta 2:

Descripción de la imagen: Mama Killa mira a Supay y Wayna bailando. Los movimientos de Supay son exagerados, casi grotescos, sus pies se ven claramente como pezuñas bovinas. Su cola se desliza fuera de su ropa, y él se mueve para esconderla. Wayna en sus brazos, está ajena.

Mama Killa: (Burbuja de diálogo, un grito ahogado de terror) ¡Virgen del Cisne! ¡No es un hombre! ¡Es... ¡un demonio!

Viñeta 3:

Descripción de la imagen: Supay transformándose, su sombrero se inclina más sobre sus ojos, sus dientes se ven más afilados. De su cuerpo empiezan a salir chispas y humo. Wayna, aterrorizada, se suelta de él. Mama Killa, con los brazos extendidos, protege a sus hijos. El resto de la gente de la fiesta huye en pánico.

Supay: (Burbuja de diálogo, voz distorsionada y furiosa) ¡Solo deseabas lo más hermoso, Wayna! ¡Ahora paga el precio de tu vanidad! ¡Este baile es mío!

Viñeta 4:

Descripción de la imagen: Supay sale rodando de la choza, envuelto en chispas rojas y amarillas, como un torbellino de fuego y azufre. Deja una estela de humo y un frío helado. Wayna está en el suelo, aterrada, y Mama Killa la abraza.

Mama Killa: (Gritando, con lágrimas en los ojos) ¡Es un demonio! ¡Un demonio!

Viñeta 5:

Descripción de la imagen: La choza ahora está en silencio, solo Mama Killa, Wayna y los niños. Wayna es consolada por su madre. Un aura de tristeza y arrepentimiento las rodea. El cielo de Saraguro comienza a aclararse, como si la noche hubiera sido una pesadilla.

Narrador: (Cuadro de texto) El diablo se fue, pero dejó una enseñanza grabada en el corazón de todos, una lección susurrada de generación en generación.

Mama Killa: (Cuadro de texto, como un eco de una voz ancestral) "Para casarse, no hay que fijarse en la plata, el ganado o las tierras, ni siquiera en la belleza. Quizás sea pobre, quizás sea de un tono de piel más oscuro, pero si es bueno, si es de corazón noble... No hay que ser interesado, ni el hombre ni la mujer."

Con los guiones generados para los dos cómics, procedimos a llenar las dos primeras partes de nuestra herramienta metodológica “Matriz de sistematización de mitos y metodología para la estructura del cómic”: 1. Planificación y guion, 2. Diseño y Dibujo 3. Entintado y coloreado 4. Finalización y edición. En la fase de planificación y guion, se detalla la idea central de cada cómic, se definieron los personajes principales y secundarios, se estructuraron las secuencias narrativas organizadas en viñetas, asegurando un ritmo visual dinámico y claro.

En la etapa de diseño y dibujo, utilizamos los guiones para crear las imágenes de las viñetas correspondientes en la plataforma *Google AI Studio* mediante un prompt (es una instrucción que se diseña para indicarle a la inteligencia artificial la tarea a ejecutar). Se detalló la vestimenta tradicional de los personajes y los escenarios que evocan el contexto andino comunitario de la historia. Los elementos naturales y arquitectónicos se integraron para dar vida y autenticidad a cada cómic. Así, la herramienta nos permitió sistematizar y ordenar el proceso creativo, garantizando que cada elemento visual y narrativo fuera cuidadosamente diseñado para cumplir con los objetivos didácticos y culturales de nuestro proyecto.

Para esta fase del entintado y coloreado, se utilizó los colores adecuados al contexto de la de comunidad y contar con una atmósfera a la narrativa visual que permita reforzar la identidad del mito, en cuanto al entintado se trabajó mediante los colores que representan a la naturaleza y dar contrastes definidos y así resaltar la expresividad de los personajes y la atmósfera mística de los relatos.

La finalización y edición de la matriz de sistematización. Consistió en el ensamblaje narrativo y la revisión técnica de las viñetas los elementos de globos de texto, asegurando una legibilidad óptima y un ritmo visual fluido. Finalmente, se realizó los ajustes y niveles de contraste y exportar el material en formatos aptos para su difusión física garantizando que el mito se preserve en el soporte final. El producto de este parte, es el cómic diseñado en formato cuadernillo. Anexo 5.

APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DEL COMIC EN CLASE

El resultado final de esta investigación se consolidó mediante la aplicación de una estrategia didáctica que es una clase activa donde se usa el cómic. La clase fue diseñada para transformar el aula en un espacio de participación directa y construcción de saberes. El proceso inició con la elaboración de una plastificación micro-curricular (Anexo 6) extendida para las dos semanas de inmersión, para la cual se preparó el material educativo, un cuadernillo impreso con los cómics de los mitos recopilados. El cómic fue entregado en físico a los estudiantes para generar sentido de pertenencia hacia sus propias historias comunitarias.

La primera sesión se enfocó en la ambientación y el diagnóstico de saberes previos. Durante este encuentro, se entabló un diálogo fluido sobre el concepto de cómic y la naturaleza de los mitos, descubriendo que los estudiantes poseían un conocimiento profundo de su traducción oral. Los niños identificaron con facilidad elementos que aparecen en los

cómics diseñados, como las diversas manifestaciones de la *waka* (hombre o mujer) y la figura del diablo como un hombre indígena atractivo y la característica de tener patas de vaca. Además. demostraron gran capacidad de diferenciación conceptual, logrando separar al mito de la leyenda o el cuento, en cuanto al primer mito nos supieron mencionar “es conocido y es como un suceso local con carga de verdad histórica” (Diario de campo, 21 de noviembre 2025). Esta base de conocimiento confirmó la relevancia cultural de los relatos seleccionados para las propuestas.

Siguiendo la planificación, en la segunda parte de la clase, se entrega el cuadernillo. Esto generó entusiasmo inmediato, mientras se explicaba el uso del material, los estudiantes iniciaron de forma autónoma la lectura del mito de La *waka* y la niña huérfana, comentado con asombro detalles como “el canto del gallo que advierte la muerte” (Diario de campo, 21 de noviembre 2025), elemento mencionado previamente en la ambientación y la caracterización de los personajes. La curiosidad fue tal, que muchos avanzaron hacia el segundo mito antes de lo previsto, debatiendo sobre escenas como “el diablo con patas de vaca o su entrada a la iglesia para casarse” (Diario de campo, 24 de noviembre 2025), en donde los estudiantes mencionaron que “el diablo no puede entrar a ese lugar y otro refutaron el argumento” (Diario de campo, 24 de noviembre 2025). Para consolidar la compresión, se realizó una lectura dramatizada por viñetas, globo de texto o bocadillo del cómic, asignando roles a voluntarios, lo que permitió reforzar la entonación respecto a los signos de puntuación (exclamación o interrogación). La jornada culminó con la ficha de valoración sobre la lectora-escritura (Anexo 7) y una actividad de un final alternativo del primer mito, el cual debían escribir y transformarlo en formato cómic, donde los estudiantes demostraron su creatividad.

La tercera y última sesión se centró en la lectura compartida del mito La mujer que se casó con el diablo. A pesar que la mayoría ya lo había explorado en casa, el análisis colectivo permitió una observación crítica del material, incluso una estudiante detectó un error técnico en la generación de una imagen (una mano adicional en el personaje de Supay), así como del cómic anterior (el número de ovejas en las viñetas donde Manai las cuidaba), lo que demostró el alto nivel de atención en detalle que los niños pusieron en el recurso. Tras la lectura por roles, se asignó una tarea final consistente en investigar un mito de su localidad y transformarlo en cómic. Aunque algunos estudiantes optaron por crear historias propias al no encontrar relatos orales disponibles en ese momento, la mayoría entregó los trabajos creativos (Anexo 8), evidenciando que el cómic no solo funcionó como un recurso de lectura, sino un motor de experiencia escrita y rescate de la identidad cultural.

VALORACIÓN DE LA APLICACIÓN DEL CÓMIC

El resultado de la valorización de la estrategia por parte de los estudiantes fue positiva, consolidando al cómic como una herramienta de impacto pedagógico y motivacional. Según los datos recolectados en la ficha de valoración, la mayoría de los estudiantes sobre la pregunta Marque con una X ¿Te resulto interesante trabajar con los cómics y personajes del mito? Mucho; poco y nada, la mayoría de los estudiantes seleccionaron la opción mucho, esto significa que les gustó trabajar y les resultó fácil cuando se incluyen personajes en el texto de lectura. Los estudiantes destacaron que lo que más capturo su atención fue el estilo de los dibujos y los colores, seguido por los diálogos. Anexo 9.

Esta respuesta demuestra que el paso de la oralidad al lenguaje visual no solo facilita la lectura, sino que genera un sentido de pertenecía y entusiasmo por los saberes de su propia comunidad cuando el material tiene elementos propios, de tal forma que valida la utilidad del recurso como un puente entre la cultura y el espacio escolar.

Por otro lado, la aplicación del ejercicio de escritura creativa y reflexión de los estudiantes donde tenían que diseñar un cómic imaginando otro final del cómic evidenció que finales alternativos donde los estudiantes no solo demostraron haber comprendido el desenlace de los mitos, sino que fueron capaces de proyectar valores de justicia y humildad; por ejemplo, muchos propusieron que la protagonista de “La *waka* y la niña huérfana” lograra la felicidad a través de la bondad, contrastándola con la envidia de la madrastra. Además, como observación, crítica y recomendaciones manifestaron: que el cómic sea más extenso; que haya más diálogos; más acción y más dibujos. Esto indica que el cómic no fue recibido de forma pasiva, sino que activó en ellos un rol de lectores críticos y productores de contenido. Esta valoración confirma que la estrategia no solo mejora la lecto-escritura, sino que empodera al estudiante en su proceso de aprendizaje intercultural. Con estas sugerencias por parte de los estudiantes hemos realizado los ajustes necesarios a los cómics. Anexo 10

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El presente estudió permitió consolidar una propuesta pedagógica innovadora que articula la riqueza de la cosmovisión andina con herramientas narrativas contemporáneas, con el fin de fortalecer los procesos de lecto-escritura en la UECIB “ABC”, a través de la implementación de esta estrategia didáctica basada en el cómic, convirtiendo a los mitos de la comunidad de Tenta en recurso vivo que despertaron el interés de los estudiantes. Las conclusiones que se presentan a continuación detallan los hallazgos más relevantes obtenidos en cada etapa de investigación, desde el levantamiento de la memoria oral con los adultos hasta la aplicación de la estrategia didáctica con uso del cómic.

Sobre la recuperación de patrimonio oral (objetivo 1 y pregunta de investigación). Se concluye que la comunidad de Tenta posee un vasto patrimonio oral entre ellos los doce relatos significativos, entre los que destacan “La *waka* y la niña huérfana” y la “La mujer que se casó con el diablo”. La investigación permitió determinar que estos mitos son aptos para ser adaptados a formato cómic porque contiene personajes simbólicos claros (como Isali y Supay) y estructuras narrativas que facilitan la comprensión lectora. A pesar de los desafíos de memoria en los adultos de la comunidad, se recopilaron los mitos que hablan de valores, justicia y respecto a la naturaleza, respondiendo así a la pregunta de investigación sobre qué relatos podían ser integrados al currículo de Lengua y Literatura.

En cuanto a la selección y sistematización técnica (Objetivo 2 y 3). La implementación de una ficha de criterios de selección (con una métrica de 48 puntos) y una matriz de categorías fue fundamental para la rigurosidad del estudio. Este proceso permitió identificar que los mitos con mayor potencial didáctico son aquellos que presentan un alto contraste visual y una reflexión colectiva. La sistematización mediante la metodología de la estructura del cómic (guion, diseño y edición) transformó los relatos orales abstractos en recursos educativos tangibles, asegurando que el diseño visual basado en Inteligencia Artificial respete la identidad estética y cultural de la comunidad de Saraguro.

Con la aplicación y el aprendizaje activo (Objetivo 4) se concluye que el uso de comics en una clase activa mejora significativamente la motivación y la lecto-escritura en los estudiantes de la UECIB “ABC”. La aplicación práctica mostró que los niños no solo leen de forma fluida con apoyo visual, sino que desarrollan un pensamiento crítico al comparar las versiones del cómic con los relatos de su propio lugar. La creación de finales alternativos y nuevos cómics que realizaron los estudiantes confirman que el recurso funciona como un

disparador de la escritura creativa y un puente para fortalecer el vínculo entre la escuela y los sabes ancestrales de la comunidad.

Los resultados evidencian que la estrategia didáctica basada en cómic, a través de los mitos de la comunidad, contribuye significativamente a mejorar las habilidades de la lecto-escritura en los estudiantes de octavo grado de la UECIB “ABC”. Se observó un incremento notable de la motivación, comprensión y participación activa de los estudiantes durante las clases de Lengua y Literatura, lo que facilitó un aprendizaje dinámico y significativo. Además, el uso del cómic resultó ser una herramienta accesible que potencia la creatividad y el pensamiento crítico, adaptándose al contexto cultural y educativo de la comunidad, favoreciendo un proceso de enseñanza-aprendizaje contextualizado y relevante para el desarrollo integral de los estudiantes.

El cómic al combinar textos e imágenes permitió en los alumnos relacionar los contenidos académicos con narrativas visuales que fomentaron una mayor retención y apropiación del conocimiento. En consecuencia, el cómic cumplió su función lúdica y fortaleció las competencias fundamentales para la lecto-escritura en el ámbito escolar. Esta investigación, deja un precedente innovador en el uso de herramientas tecnológicas y narrativas gráficas para la revitalización cultural, demostrando que es posible modernizar la enseñanza sin perder la esencia de la tradición oral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álamo Felices, F. (2016). Texto narrativo y autor. AnMal Electrónica, 41.

Babativa Salamanca, H. A., Rubiano Cárdenas, P. A., Velásquez Pérez, T., Gaona Diaz, N. F., González Ortega, J. A., & Vega Gámez, M. I. (2024). La entrevista semiestructurada: una herramienta pertinente en la percepción de valores sociales para la vida. Revista Lasallista De Investigación, 21(1), 92-107. https://doi.org/10.22507/rli.v21n1a5

Bermeo, JN (2021). Propuesta gráfica de una historia ilustrada basada en la Mitología de los Cañaris. Universidad de Cuenca. Recuperado de https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/18129/3/TESIS.pdf

Betancourt, M. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: una mirada desde la concepción cognitiva y genética. Revista Colombiana de Psicología , 15(2), 17-29. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552006000100003

Bobes Naves, M. (1993). La novela. Madrid: Síntesis.

Cádiz, España. (2023). Aportaciones metodológicas para el uso de la entrevista semiestructurada en la investigación educativa a partir de un estudio de caso múltiple. Revista de Investigación Educativa, 41(2), 501–522. https://doi.org/10.6018/rie.546401

Cárdenas, F., Mendoza, L., & Betancourt, M. (2024). Consideraciones sobre el uso del cómic como estrategia para la enseñanza de Ciencias Naturales. *Revista Iberoamericana de Educación*, 94, Artículo 6097. https://doi.org/10.35362/rie9416097

Castañeda Ramírez, IG (2022). El aprendizaje, a través de la mirada de diferentes autores. Éthos , 41, 1-15. https://imced.edu.mx/Ethos/Archivo/41-27.pdf

Cedeño, J. M., & Loor, G. A. (2021). La narración oral como herramienta pedagógica en la promoción de la lectura en niños de educación básica. Revista Científica UISRAEL, 8(2), 166-174. http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v8n2/2631-2786-rcuisrael-8-02-00011.pdf

Coll, C. (2019). *El constructivismo, según bases teóricas de César Coll.* Revista Andina de Educación. https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4

Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador. (2014, 19 de julio). Saraguro. Recuperado de https://conaie.org/2014/07/19/saraguro/

Flores, J. y Adlaon, M. (2025). Metodologías inductivas en la educación, apoyadas por la integración de la tecnología. *Sofía, Colección de Filosofía de la Educación***,** 38, 107-135. https://www.redalyc.org/journal/4418/441880389003/html/

Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal Intercultural de Saraguro (GADM Saraguro). (2024). *Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial PDOT 2023-2027* [PDF]. https://saraguro.gob.ec/wp/wp-content/uploads/2024/POA%20Y%20PAC%202024/PDOT%20-%20BORRADOR.pdf

GADM Saraguro (2023). *Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial 2023-2027*. documento borrador.

Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGRAW-HILL INTERAMERICANA.

Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2022). Censo de Población y Vivienda. INEC.

Jara Holliday, Ó. (2018). La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles. Primera edición colombiana. Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano (CINDE). ISBN: 978-958-8045-47-4.

Jiménez Arriagada, Victoria, Bañales-Faz, Gerardo, & Lobos-Sepúlveda, María Teresa. (2020). Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. Revista mexicana de investigación educativa, 25(85), 375-393. Epub 17 de agosto de 2020. Recuperado en 31 de enero de 2025, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662020000200375&lng=es&tlng=es.

Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos. *Forum: Qualitative Social Research,* 6(2). https://doi.org/10.17169/fqs-6.2.466

Rodríguez Ruiz, AB (2015). La fábula en la educación primaria. PEDAGOGÍA MAGNA, 19, 14-25. Disponible en https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3391385.pdf

López, FB (2022). El sentido del gigante en la mitología indígena ecuatoriana. Recuperado de https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9625/1/T4216-ML-Lopez-El%20sentido.pdf

Loureiro, C. (2024). La relevancia de los mitos en la Literatura Infantil. ABLIJ Blog.

Luna-Gijón, G., Nava-Cuahutle, AA, & Martínez-Cantero, DA (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. Zincografía, 6(11), 245-264. Publicación electrónica 23 de mayo de 2022. https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131

Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). Guía metodológica para desarrollar el gusto por la lectura. Primera edición. Quito, Ecuador.

Núñez Delgado, M.ª P., & Santamarina Sancho, M. (2014). Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua. Lengua y Habla, 18, 73-91.

Oscullo Soque, FR (2024). Educación e interculturalidad en contextos urbanos. Repositorio UASB. https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9717/1/T4238-MIE-Oscullo-Educacion.pdf

Paredes-Bonilla, G., Navas-Franco, L., Acuña-Checa, E., & Figueroa-Oquendo, A. (2024). El cómic como estrategia metodológica innovadora en la educación. *593 Editorial digital*, 9(5), 818-829. https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2675

París, SG, Calfee, RC, Filby, N., Hiebert, EH, Pearson, PD, Valencia, SW y Wolf, KP (1993). Un marco de referencia para una evaluación confiable de la lectoescritura. Comunicación, Lenguaje y Educación, 18, 15-29.

Parra Argudo, JL (2021). El uso de los mitos de los pueblos originarios del Ecuador como estrategia didáctica para el refuerzo de la lectura comprensiva del español: el caso de San Antonio. Repositorio UNAE. http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2269

Patton, MQ (1990). Evaluación cualitativa y métodos de investigación (2.ª ed.). Sage Publications.

Piaget, J. (1991). De la pedagogía. Buenos Aires: Paidós.

Universidad Nacional de Educación. (2024). Modelo educativo-pedagógico de la Universidad Nacional de Educación. Azogues, Ecuador: Universidad Nacional de Educación. [Documento en línea]. Recuperado de https://www.unae.edu.ec

Valle, A., Manrique, L y Revilla, D. (2022). *La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación.* Pontificia Universidad Católica de Perú.

Vega, AL, González, AF y Tinitana, VC (2024). La utilización del modelo constructivista dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar,* 8(1), 8729-8738. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10204

Veschi, B. (2019). *Etimología del mito.* Recuperado de https://etimologia.com/mito/

Vygotsky, LS (1978). Pensamiento y lenguaje. Madrid: Visera.

Zavala Gómez del Campo, M. (2020). La leyenda. Aproximaciones a un género "casi inasible". Revista de Literaturas Populares, 20(1-2), 185-221. https://ru.atheneadigital.filos.unam.mx/jspui/bitstream/FFYL_UNAM/7124/1/Populares_37_2020_Zavala_185-221.pdf

ANEXOS

Anexo 1 Guía de Entrevistas Semiestructuradas

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 1

GUÍA DE ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADAS

FICHA PARA RECOLECCIÓN DE DATOS CUALITATIVOS MEDIANTE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Educación Intercultural Bilingüe

TÍTULO: Los mitos en cómics como estrategia didáctica para lecto-escritura para estudiantes del octavo grado de la UECIB "ABC"

Objetivo específico: Recopilar los mitos de la comunidad de Tenta para realizar una estrategia didáctica tipo comic que refuerce la lecto-escritura en la asignatura de LL de los niños y niñas octavo grado mediante entrevistas semiestructuradas a los adultos de la comunidad y material bibliográfico existente.

Introducción

Buenas tardes, nuestros nombres son Stalin Cárdenas y Blanca Chalan Medina, estudiantes de la Universidad Nacional de Educación de la carrera de Educación Intercultural Bilingüe. Estamos realizando una investigación para conocer sobre los mitos o cuentos que forman parte de la historia y de la identidad de esta comunidad. Agradecemos de antemano su tiempo y disposición para conversar. Su conocimiento es muy valioso para ayudar a preservar la memoria y la cultura de la comunidad.

Queremos comunicarle que la información que usted comparta en esta entrevista será utilizada únicamente con fines académicos. Le aseguramos que todos sus datos personales serán tratados con absoluta confidencialidad. Agradecemos profundamente su colaboración y el valioso aporte que brinda a nuestro proyecto de investigación.

1. **¿Nos permite grabar la conversación?**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Datos introductorios	
Nombres y apellidos	
Edad	
Etnia	
Residencia	

Tomar en consideración (detalles)

¿Cuántos personajes son en el mito?

¿Cómo se llaman los personajes?

¿Qué significado tiene cada personaje?

¿El rol cumple cada personaje?

¿El personaje que simboliza?

Preguntas

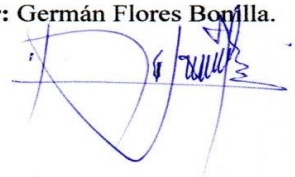
2. **¿Usted es de esta comunidad?**
3. **¿Qué tiempo vive en la comunidad?**
4. **¿Qué mitos conoce de la comunidad?**
5. **Nos puede contar un mito o cuento que usted conoce (1 o 2)**
6. **¿Nos puede contar otro mito o cuento?**

Elaborado por:

Blanca Dalila Chalán Medina y Stalin Rafael Cárdenas Castro.

Aprobado por:

Mgtr: Germán Flores Bonilla.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo 2 Matriz de análisis de categorías

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 2

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CATEGORÍAS PARA SISTEMATIZAR LOS MITOS

Educación Intercultural Bilingüe

TÍTULO: Los mitos en cómics como estrategia didáctica para lecto-escritura para estudiantes del octavo grado de la UECIB "ABC"

Análisis de Categorías					
Entrevistados	**Nombre del mito**	**Clasificación**	**Personajes del mito**	**Rol que cumple el mito**	**Significado de los personajes**
E1 (comunicación personal,000, fecha) Entrevistadores: Stalin Cárdenas y Blanca Chalán.					

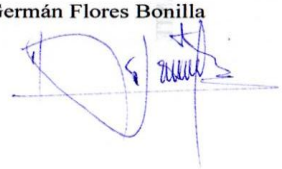
Elaborado por:

Blanca Dalila Chalán Medina

Stalin Rafael Cárdenas Castro

Aprobado por:

Mgtr: Germán Flores Bonilla



Anexo 3 Matriz de criterios de selección de mitos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 3

MATRIZ DE CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LOS MITOS DE LA COMUNIDAD DE TENTA PARA DISEÑO DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA TIPO COMIC

Educación Intercultural Bilingüe

TÍTULO: Los mitos en cómics como estrategia didáctica para lecto-escritura para estudiantes del octavo grado de la UECIB "ABC"

Objetivo específico: Identificar y seleccionar dos mitos de la comunidad de Tenta que serán parte de la estrategia didáctica tipo cómic para mejorar la lecto-escritura de los niños y niñas en la asignatura de Lengua y Literatura mediante una ficha de criterios de selección.

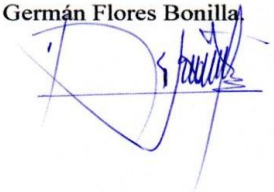
Título del mito:			
Origen/cultura:			
1. Narrativa y Estructura	**Alta**	**Media**	**Baja**
- Tiene una historia clara con inicio, desarrollo y desenlace.			
- Cuenta con una trama didáctica para uso con niños y un final coherente.			
- Cuenta con personajes simbólicos y estos tienen un rol definido.			
2. Elementos Visuales y Estéticos			
- Presenta escenarios que se pueden representar en viñetas.			
- Sus personajes (criaturas, seres y dioses) tienen potencial visual.			

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

- Posee simbolismo que puede enriquecer la narrativa gráfica.			
3. Temática y Mensaje			
- Transmite valores o una enseñanza relevante.			
- Tienen tramas relacionadas con el tema de la vida comunitaria.			
- Ofrece una reinterpretación creativa.			
4. Originalidad			
- El mito puede atraer interés			
- Poco explorado o usado y ofrece una versión única			
5. Longitud y complejidad			
- El mito es lo suficientemente claro para adaptarlo a un cómic.			
- La cantidad de personajes y eventos es manejable dentro de la historia.			
- Se puede simplificar sin perder la esencia de la historia			
6. Derechos de Autor y Accesibilidad			
- El mito es de dominio público y puede ser adaptado libremente.			
- Existen fuentes para investigar y desarrollar la historia			
TOTAL			

Elaborado por: Blanca Dalila Chalán Medina y Stalin Rafael Cárdenas Castro.

Aprobado por: Mgtr: Germán Flores Bonilla



2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo 4 Matriz de sistematización de Mitos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 4

MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE MITOS Y METODOLOGÍA PARA LA ESTRUCTURA DEL CÓMIC

Educación Intercultural Bilingüe

TÍTULO: Los mitos en cómics como estrategia didáctica para lecto-escritura para estudiantes del octavo grado de la UECIB "ABC"

Objetivo específico: Sistematizar los dos mitos para el diseño de la estrategia didáctica tipo cómic para mejorar la lecto-escritura de los niños y niñas en la asignatura de Lengua y Literatura mediante la metodología de la estructura del cómic.

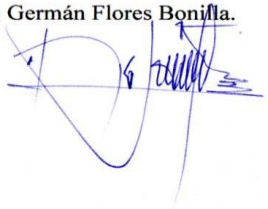
METODOLOGÍA		
1. Planificación y Guion:	Idea Central:	
	Personajes:	
	Secuencia narrativa:	
	Diálogos:	
2. Diseño y Dibujo:	Viñetas:	
	Ilustraciones:	
	Fondos:	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

3. Entintado y Coloreado:	Entintado:	
	Coloreado:	
4. Finalización y Edición:	Corrección:	
	Edición:	
	Producción:	

Elaborado por: Blanca Dalila Chalán Medina y Stalin Rafael Cárdenas Castro.

Aprobado por: Mgtr: Germán Flores Bonilla.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo 5 Se anexa el cuadernillo Cómic

Universidad Nacional de Educación

Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe ABC

Mitos de San Pablo de Tenta





Saraguro-Ecuador

2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Mitos de San Pablo de Tenta

AUTORES

Blanca Dalila Chalán Medina

Stalin Rafael Cárdenas Castro

TUTOR

Germán Flores Bonilla

Saraguro-Ecuador

2026

Mitos de San Pablo de Tenta

Estos cómics hacen parte del Trabajo de Integración Curricular denominado **Los mitos en cómics como estrategia didáctica para lecto-escritura para estudiantes del octavo grado (proceso PAI) de la UECIB "ABC"** que se realiza previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Intercultural Bilingüe, de la Universidad Nacional de Educación.

AUTORES
Blanca Dalila Chalán Medina
Stalin Rafael Cárdenas Castro

TUTOR
Germán Flores Bonilla

Rector de UECIB ABC
Miguel Antonio Japón Contento

FOTO-PORTADA
Los diseños de las imágenes son recreadas con el uso de Inteligencia Artificial, Google AI Studio.

SE SUGIERE CITAR
Chalán, B., y Cárdenas, S. (2026). *Los mitos en cómics como estrategia didáctica para lecto-escritura para estudiantes del octavo grado (proceso PAI) de la UECIB "ABC"*. [Tesis de grado]. UNAE.

La waka y la niña huérfana



PERSONAJES

Manai: Niña Saraguro, obediente y de buen corazón. Huérfana. Hijastra de Amsa.
Amsa: Nueva esposa de Ika, celosa y malvada. Madrastra de Manai.
Ika: Padre de Manai, engañado por su nueva esposa, Amsa. Padrastro de Nawa.
Nawa: Hija de Amsa, perezosa y envidiosa. Hijastra de Ika.
Isali: waka, ser mítico andino (mujer con poderes mágicos).
Ituwa: Esposo de Manai.
Paushi: Voz misteriosa del amanecer.



En Tenta, un hombre viudo se casó con Amsa, trayendo a una hijastra, Nawa, para vivir bajo el mismo techo. Descuidando así de su propia hija Manai.






Me siento desprotegida de mi padre.


TENGO QUE TERMINAR DE HILAR.


¡Hola Manai! ¡Juguemos un rato!
¿Cómo te llamas?
Isali.


¡NO PUEDO! Mi madrastra me castigará. Debo terminar de hilar y cuidar que las ovejas no se vayan.

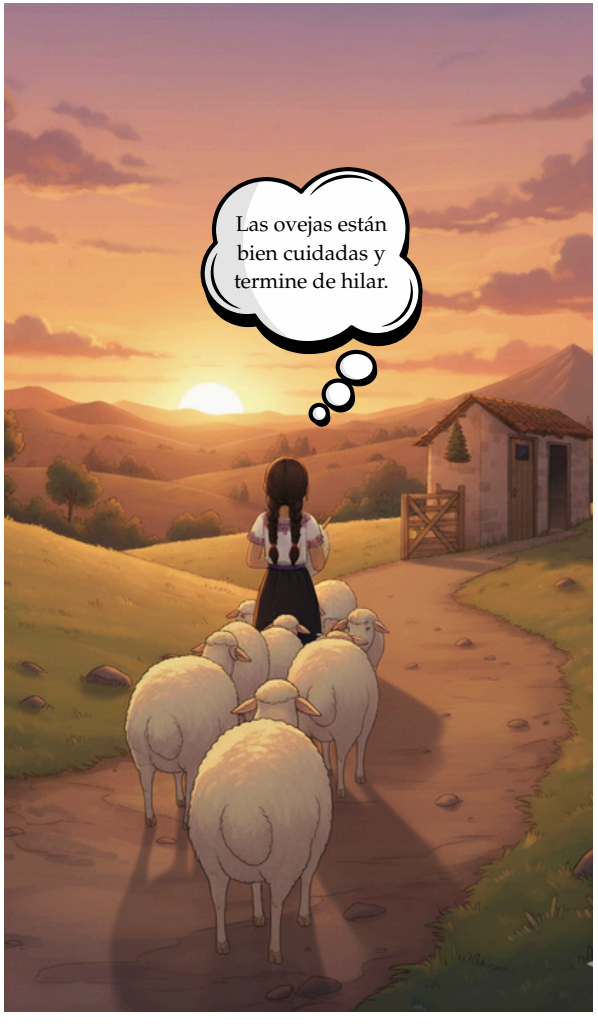

¡No te preocupes! ¡Juguemos un ratito! Yo te ayudaré.


Ahora
Eres mi
amiga.
SIIIIIIII....


Mañana también
jugaremos.
Manai, el guango
esta hilado.


Es hora de
regresar a casa.


¡Todo está listo!


Las ovejas están bien cuidadas y termine de hilar.


¿Cómo lo lograste? ¡Esto es imposible!


Mañana irás tú Nawa, y harás lo mismo que Manai.
¡ESTA BIEN MAMÁ!


¡VE, HIJA! Haz lo mismo que esa huérfana.
¡MAMÁ! Esto es muy grande


¡NO PUEDO HILAR!


Ahora que le digo a mi mamá, perdí las ovejas y no hilé.


¡MAMAAAA!
Las ovejas se perdieron y también el guango.
No te preocupes mañana iré a ver porque esa tiene suerte.


¡Ah!
¿Quién es ella?
¿Por qué no se le aparece a mi hija?
¿Por qué ella tiene suerte?
HAHAHA!


¡Tengo el plan perfecto!


¡Quédate aquí, huérfana! ¡Por desobediente!
¡Por favor, no me dejen aquí! Obedeceré en todo.


¡MARÍA! ¡MARÍA! ¡LA CASA BRILLA!


¡Brilla! ¡No lo puedo creer, es oro!
¡Qué es todo esto! ¡Mira! ¡Es OROOOO!


Ika, esta noche iremos a dejar a nuestra hija.
¿Crees que recibirá lo mismo?


Hija no tengas miedo.
En cuanto cante el gallo vendremos.


¡MARÍA!
¡MARÍA!
¡MUERTA!


¡Mi hija no puede estar muerta!
¡Qué hicimos mal!
¡No, Nawa!





Manai se casó con Ituwa, vivió feliz con la fortuna que obtuvo de Isali. En Tenta se recuerda: “la suerte solo acompaña a quien tiene buen corazón y son humildes”.



Isali



Manai



Ituwa



Amsa



Nawa



Ika



Paushi

La mujer que se casó con el diablo



PERSONAJES

Wayna: Joven y hermosa protagonista de Saraguro.
Mama Killa: Madre sabia y tradicional de Wayna.
***Supay* (el diablo):** Hombre apuesto y misterioso.
Niños *Ikakutik y Tupak*: Los hermanos pequeños de Wayna.
C**ura**: Sacerdote de la comunidad.
Miembros de la comunidad de Saraguro.

.


Wayna, hija, ya es tiempo de que busques un buen hombre para que sea tu esposo. La vida es mejor con un compañero.
Madre, no quiero a nadie. Solo busco uno que sea hermoso, que alegre mi vista.


El domingo, después de la misa en la iglesia del pueblo, los jóvenes salen. Allí podrás elegir al mejor, al que te conquiste el corazón.
Sí, madre. Así lo haré.



Domingos y domingos pasaron. Los jóvenes salían, pero ninguno era lo que Wayna buscaba, simplemente... no hermosos. Su corazón seguía anhelando algo más.






¡ESTE ES EL HOMBRE QUE BUSCABA!


¡Oiga, jovencito! Yo... yo estoy interesada en usted. ¿Por qué no lo había visto antes?


Pues, aquí estoy. Y si usted desea, me casaré con usted.


¡SÍ! ¡SÍ, ME CASO CONTIGO! ¡TÚ ERES EL QUE BUSCABA, EL QUE QUERÍA!




¡MAMÁ! ¡AQUÍ TE TRAIGO A MI NOVIO! ¡EL MÁS BONITO! ¡SE VA A CASAR CONMIGO!


Mamita, vamos a hacer la boda pronto. Quiero hacerla mañana mismo.
¡Que sorpresa! Es un gusto conocerlo.







En poco tiempo, todo se preparó. El cura dio su bendición, y la comunidad se reunió para celebrar.



La fiesta era alegría pura, un baile sin fin bajo la luz de la luna.




OYE, ¿VES ESO? SUS PIES... ¡NO SON PIES DE HOMBRE! ¡SON PATAS DE VACA!
Tú... ¿estás seguro?




¡VAMOS A DECIRLE A MAMÁ! ¡ESE NO ES UN HOMBRE, ES... ¡EL DIABLO!


¡MAMÁ, MAMÁ! ¡ES EL DIABLO! ¡NO ES UN HOMBRE!
¿El diablo?


¡VIRGEN DEL CISNE! ¡NO ES UN HOMBRE! ¡ES... ¡UN DEMONIO!






¡SOLO DESEABAS LO MÁS HERMOSO, WAYNA! ¡AHORA PAGA EL PRECIO DE TU VANIDAD! ¡ESTE BAILE ES MÍO!



El diablo se fue, pero dejó una enseñanza grabada en el corazón de todos, una lección susurrada de generación en generación.





Wayna



Mama Killa



Supay



Ikakutik y Tupak



Cura


UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo 6 Guía de interaprendizaje planificación microcurricular

ANEXO 6

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE ABC

	UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE ABC				**PERÍODO LECTIVO: 2024-2025**
PLANIFICACIÓN DE CLASE					
1. DATOS INFORMATIVOS:					
Docente: Blanca Chalán Medina y Stalin Cárdenas Castro	**Área/Asignatura:** Lengua y literatura		**Proceso: PAI**	**No. de Unidades de aprendizaje/Curso** Unidad 59/ 8ª	**Paralelo:** 1
No. de Períodos: 9 días	Fecha Inicial: 18/11/25			Fecha final:27/11/25	
Número y título de la unidad de aprendizaje	**CÍRCULO DE CONOCIMIENTOS**		**Objetivo del círculo**	**Dominio de aprendizajes a lograr**	
	Número y nombre	**Saberes y conocimientos**			
UNIDAD 59 "RECURSOS NATURALES RENOVABLES Y NO RENOVABLES	CÍRCULO DE CONOCIMIENTOS NO. 4 "DERECHOS COLECTIVOS"	Mitos. Reportaje, estructura del reportaje, verboidales, el gerundio, tipos de gerundio, el participio y extranjerismos. II.4.1.2., LL.4.5.1., LL.4.2.1.	Sensibilizar sobre el cuidado y prácticas de respeto y conservación de los bienes naturales, los efectos de las actividades antrópicas en el desarrollo social, económico de los pueblos; para un uso racionalizado de los recursos renovables y no renovables disponibles.	**D.LL.C.59.7.** Escribe mitos y reportajes con manejo de su estructura básica, y sustenta las ideas con razones y ejemplos organizados de manera jerárquica en castellano.	

2. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICA			
FASES DEL SISTEMA DE CONOCIMIENTO		**ACCIONES CURRICULARES**	**RECURSOS**
1. DOMINIO	**Senso-percepción**	Objetivo: Desarrollar la capacidad sensorial y perceptiva para reconocer y valorar la importancia de los recursos naturales presentes en la comunidad. Actividad: Observación guiada de los cómics relacionados con los mitos que involucran recursos naturales, estimulando la atención visual y auditiva a través de preguntas sobre imágenes y narrativas. (10 minutos)	Pizarra y marcadores. Recursos visuales (imágenes, tarjetas con palabras destacadas). Comic
	Problematización	1. ¿Qué valores sociales y culturales destacan en los mitos que hemos leído? 2. ¿Cómo nos enseñan estos relatos sobre la importancia de la solidaridad y el respeto en nuestra comunidad? 3. ¿Qué consecuencias muestran los mitos cuando alguien actúa con vanidad o injusticia? 4. ¿De qué manera estos mitos pueden ayudarnos a comprender y fortalecer nuestra identidad y convivencia social?	
	Desarrollo de Contenidos.	**Introducción (10 minutos)** En esta sesión se introduce a los estudiantes en el concepto de problematización como un proceso esencial para desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de análisis frente a situaciones o narrativas significativas, como los mitos presentados en los cómics. **Explicación teórica (15 minutos)**	Pizarra y marcadores

		• En la pizarra, explicar de forma clara y sencilla qué son los mitos y comics. • Proporcionar ejemplos y ejercicios de cada uno para que los niños puedan comprender mejor las diferencias. **MITO Y CÓMIC.** Un mito es una historia simbólica que explica el origen de un pueblo, su mundo o fenómenos naturales, transmitidos habitualmente y con enseñanzas culturales y sociales. Un cómic es una narrativa gráfica que utiliza imágenes y texto para contar una historia de forma visual y dinámica, facilitando la comprensión y el interés del lector. **Actividad de identificación (20 minutos)** Lee atentamente el mito "La waka y la niña huérfana" se proporcionará el mito y su versión cómic. Presta especial atención a los personajes, las acciones y las enseñanzas que se presentan en el relato. Título: **La waka y la niña huérfana** Dicen que en este pueblo de Tenta hubo una vez una historia muy antigua. Cuentan que un hombre viudo se quedó solo tras la muerte de su esposa. Él tenía una hija. Él, al poco tiempo se volvió a casar con una señora que tenía una hija. Ambos al casarse tienen hijastras. Y fue así como la esposa comenzó a maltratar a la hijastra. Siempre la mandaba a hacer los trabajos más duros. Le decía que fuera a pastar los borregos y, además, le daba un gran *huso* de hilar, un *guango* (herramienta que se utiliza para hilar la lana de oveja en el cantón Saraguro) y que lo terminara antes de regresar a casa.	

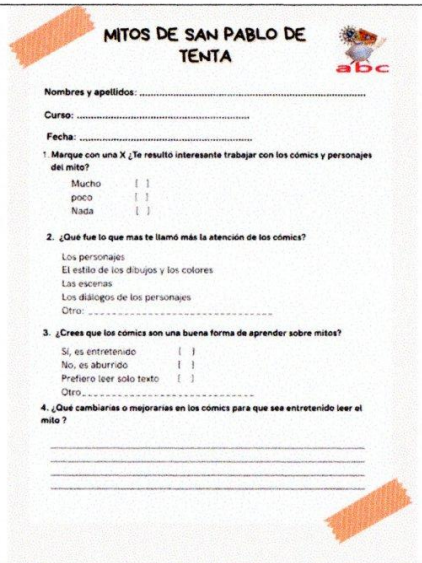
		La niña, obediente, salía temprano al campo, a pastar las ovejas, llevando el *guango*. Un día, mientras hilaba sentada en una piedra grande, apareció una *waka* laychita suca (mujer mestiza), con sombrerito y falda, que se acercó y le dijo: —¡Juguemos! Pero la niña respondió: —No puedo, mi madrastra me mandó a *hilar* este *guango* y a cuidar las ovejas. Si juego, las ovejas se irán a otro lado y me regañará. Entonces la suca le dijo: —No sufras. Juguemos un ratito. Yo te ayudaré a terminar de *hilar.* Dicen que la niña aceptó. Jugaron entre risas, y luego la suca terminó el *guango* en un instante, como por arte de magia. Además, cuidó de los borregos para que no se escaparan rompiéndoles los tobillos, para que estos no se escaparan del lugar donde estaban jugando. La niña regresó a casa con el trabajo hecho y los animales bien cuidados. La madrastra sorprendida, no entendía cómo lo había logrado. Sospechando algo, al tercer día envió a su propia hija a pastar las ovejas en el mismo sitio. Le dio el mismo *guango* de *hilar*, pero esta niña era distinta: perezosa, envidiosa, no tenía el mismo corazón. Por este motivo no se presentó la waka. Al otro día nuevamente volvió a enviarle a su hijastra y desde un escondite, la madrastra fue a espiar y vio cómo la laychita suca jugaba con su hijastra. Entonces pensó: "Si con ella apareció esa mujercita y le fue bien, voy a mandar a mi hija también, para que reciba lo mismo".	

		Sin embargo, la suca no apareció para la hija de la madrastra. Las ovejas se escaparon, el *guango* no fue hilado y la niña regresó llorando a la casa. Celosa y llena de rabia, la madrastra ideó una maldad. Una noche, mandó a encerrar a la niña huérfana en una casa vieja y abandonada, mientras el padre, engañado, dormía. Sin embargo, esa madrugada, un gallo cantó misteriosamente: "¡María... María... la casa brilla!". Cuando fueron a ver, la vieja casa brillaba intensamente y dentro de ella había toda clase de cosas: vestidos, tesoros y alimentos. Era un regalo de la waka que le dio a la niña. Asombrados, pensaron entonces que esa fortuna también podía ser para la hija de la esposa. Por eso, esa misma noche, encerraron a la hija de la madrastra en la misma casa. Pero cuando cantó el gallo al amanecer, el mensaje fue otro: ¡María... María... muerta! Fueron a ver, y encontraron a la niña sin vida. La casa estaba vacía. Finalmente, la niña que fue maltratada vivió luego feliz, con lo que la waka le dio. Se casó y formó su familia. **La mujer que se casó con el Diablo** Había una vez una joven muchacha que vivía en una humilde choza, en una época en que las historias del diablo y las fuerzas del bien y del mal aún estaban muy presentes en las tradiciones de nuestro pueblo. La muchacha era muy bonita y muy enamorada, y su madre siempre le aconsejaba que debía buscar novio, casarse y tener un esposo. Pero ella no quería a cualquier hombre: solo buscaba a uno guapo, a uno lindo, y no le importaba si tenía dinero o no, solo buscaba que fuera bonito. Su madre, con más voz de consejo que de imposición, le decía: "Ve a la iglesia cada domingo, después de la misa, y allí escogerás al mejor joven para que sea tu marido." La muchacha, bien mandada, hacía lo que su madre le decía: iba cada domingo a la iglesia, esperaba en la puerta y miraba salir a los jóvenes, para escoger al más hermoso.	

		Pero, uno tras otro, los chicos que salían no le gustaban. Algunos eran regulares, otros viejos, y otros simplemente feos. Ella esperaba con ansias hallar a alguien guapo, y cuando finalmente parecía tener uno en la mira, decía que no le gustaba, y se volvía triste y se iba a su casa sin novio. Pasaron así varios domingos, y en cada uno, ella seguía esperando, buscando en la multitud al joven que le robara el corazón. Hasta que un día, un joven muy apuesto salió de la iglesia. Era de sombrero grande de lana, con dientes de oro, vestido elegante. La muchacha, emocionada, pensó: "Este es mi favorito, este será mi novio." Entonces, al terminar la misa, se le acercó y le dijo: — Oiga, jovencito, yo quería decirle que yo estaba interesada en usted. ¿Por qué no salió antes? El joven le contestó: — Pues, aquí estoy, y si usted quiere, puedo casarme con usted. Y ella respondió: — ¡Sí, me caso contigo! Tú eres el que buscaba, el que quería. La niña, feliz, llevó al muchacho a su casa y le dijo a su mamá: — Mamá, aquí traigo a mi novio, el más bonito, ¡se va a casar conmigo! La madre, sorprendida, preguntó: — ¿Y dónde está? La muchacha señaló al joven, que ya estaba allí, y le dijo: — Aquí está, mira, esta es mi pareja. El joven le dijo a la madre:	

		— Mamita, vamos a hacer la boda pronto, yo quiero ser su yerno. Y así, en poco tiempo, prepararon todo para la boda. Fueron a hablar con el cura, quien les dio la bendición, y en una fiesta llena de alegría y bailes, celebraron la unión. Pero esa noche, en medio del baile, algo extraño ocurrió. Los niños hermanos de la muchacha que estaban en la fiesta, de entre 5 y 7 años, comenzaron a observar al novio y a la novia. Uno de ellos le dijo a otro: — Oye, ¿ves? Ese no es hombre, es...¡diablo! — Tú, ¿estás seguro? — respondió el otro. — Vamos a decirle a la mamá — dijeron, y le contaron lo que habían visto. La madre, al escuchar lo que decían sus hijos, se alarmó mucho. Cuando vio al hombre bailando con su hija, notó que no era persona, sino algo muy extraño: bailaba con movimientos raros, con los pies que parecían patas de vaca, y tenía el rabo metido en la boca, mientras se abrazaba con la muchacha sin detenerse. La alegría de la fiesta se convirtió en miedo brutal. Entonces, en medio del caos, el diablo que, en forma del supuesto joven, salió corriendo de la casa, rodando y chispeando, como si fuera chispas quemadas. La madre gritó con miedo: — ¡Virgen del Cisne, ¡qué es esto! ¡Es un demonio! — Y en ese momento, el diablo les dijo: — ¡Peleen por interés y ustedes serán engañados! — Y en un acto desesperado, el diablo rodó fuera de la casa, dejando tras de sí un frío helado y una enseñanza que quedó grabada en el corazón de todos: "Para casarse, no hay que fijarse si es que tiene plata, si tiene ganado, tiene tierras, ya si Dios bendice, pero quizá ya sea pobre. Te puedes casar, pero no con interés de que	

		tenga bienes o tantas cosas o que sea guapo mismo, así sea morenito, pero bueno," decía mi abuelito, "no hay que ser interesados, tanto el hombre como la mujer."	
	Verificación	**Práctica y ejercicios (15 minutos)** - Después de la lectura, responda las siguientes preguntas: - ¿Quiénes son los personajes principales del mito? - ¿Qué problema enfrenta la niña huérfana en la historia? - ¿Cómo interviene la waka en la vida de la niña? - ¿Qué enseñanza o valor transmite este mito?	-Hojas de trabajo
	Conclusión	• Observación durante la participación de los niños en la identificación de los personajes, las acciones y las enseñanzas que se presentan en el relato. • Revisión de la resolución de las preguntas de la hoja de trabajo. • Retroalimentación individualizada a través de preguntas y respuestas durante la clase.	
2. APLICACIÓN		Realice las siguientes actividades en clase.	Hoja de trabajo

		
3. CREACIÓN	**5. ¡Ahora te toca a ti! Dibuja tu mito favorito y represéntalo en un cómic.** (Incentiva la escritura, creatividad y la imaginación).	Hoja de trabajo
4. SOCIALIZACIÓN	• Presentación y lectura en voz alta de los comics producidos frente al grupo para compartir aprendizajes y generar un diálogo reflexivo sobre las enseñanzas	Creaciones de los estudiantes.

	sociales y valores culturales presentes en los mitos, fortaleciendo la identidad y comprensión comunitaria y promoviendo la valoración de la tradición oral y su relevancia en la convivencia social actual.	

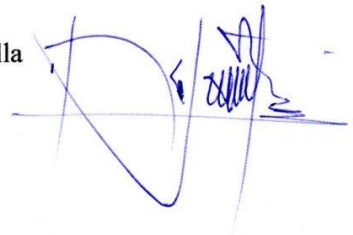
ELABORADO:	REVISADO:	APROBADO:
Firma:	**Firma:**	**Firma:**

Elaborado por:

Blanca Dalila Chalán Medina y Stalin Rafael Cárdenas Castro

Aprobado por:

Mgtr: Germán Flores Bonilla



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo 7 Ficha de valoración lecto-escritura

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 7

FICHA VALORACIÓN DE LECTO-ESCRITURA

Universidad Nacional de Educación

Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe ABC

Nombres: _____

Curso: _____

Fecha: _____

- Escriba cual es la idea principal y secundaria del mito: **La waka y la niña huérfana**

_____

_____

- ¿Qué enseñanza o moraleja nos deja este mito?

_____

_____

_____

- **¿Con qué personaje te identificas y por qué?** (Busca una conexión personal con la historia).

  Personaje: _____

  Porque:

_____

_____

- **¿Cómo ayudaron los colores del cómic a contar la historia?**

  [ ] Hacían la historia más alegre.

  [ ] Creaban una atmósfera de misterio o miedo.

  [ ] *No me fijé mucho en los colores.*

- **Imagina que la historia continúa. ¿Qué crees que pasaría después? Escribe y dibuja un final alternativo.** (Incentiva la escritura creativa y la imaginación)

_____

_____

Elaborado por:

Blanca Dalila Chalán Medina y Stalin Rafael Cárdenas Castro

Aprobado por:

Mgtr: Germán Flores Bonilla

Anexo 8 Ficha aplicación del cómic

ANEXO 8 **FICHA DE VALORACIÓN DE LA APLICACIÓN DEL CÓMIC**

MITOS DE SAN PABLO DE TENTA



Nombres y apellidos: .....

Curso: .....

Fecha: .....

1. **Marque con una X ¿Te resultó interesante trabajar con los cómics y personajes del mito?**

   Mucho [ ]
   Poco [ ]
   Nada [ ]

2. **¿Qué fue lo que mas te llamó más la atención de los cómics?**

   Los personajes
   El estilo de los dibujos y los colores
   Las escenas
   Los diálogos de los personajes
   Otro: _____

3. **¿Crees que los cómics son una buena forma de aprender sobre mitos?**

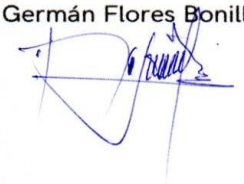
   Sí, es entretenido [ ]
   No, es aburrido [ ]
   Prefiero leer solo texto [ ]
   Otro_____

4. **¿Qué cambiarías o mejorarías en los cómics para que sea entretenido leer el mito ?**

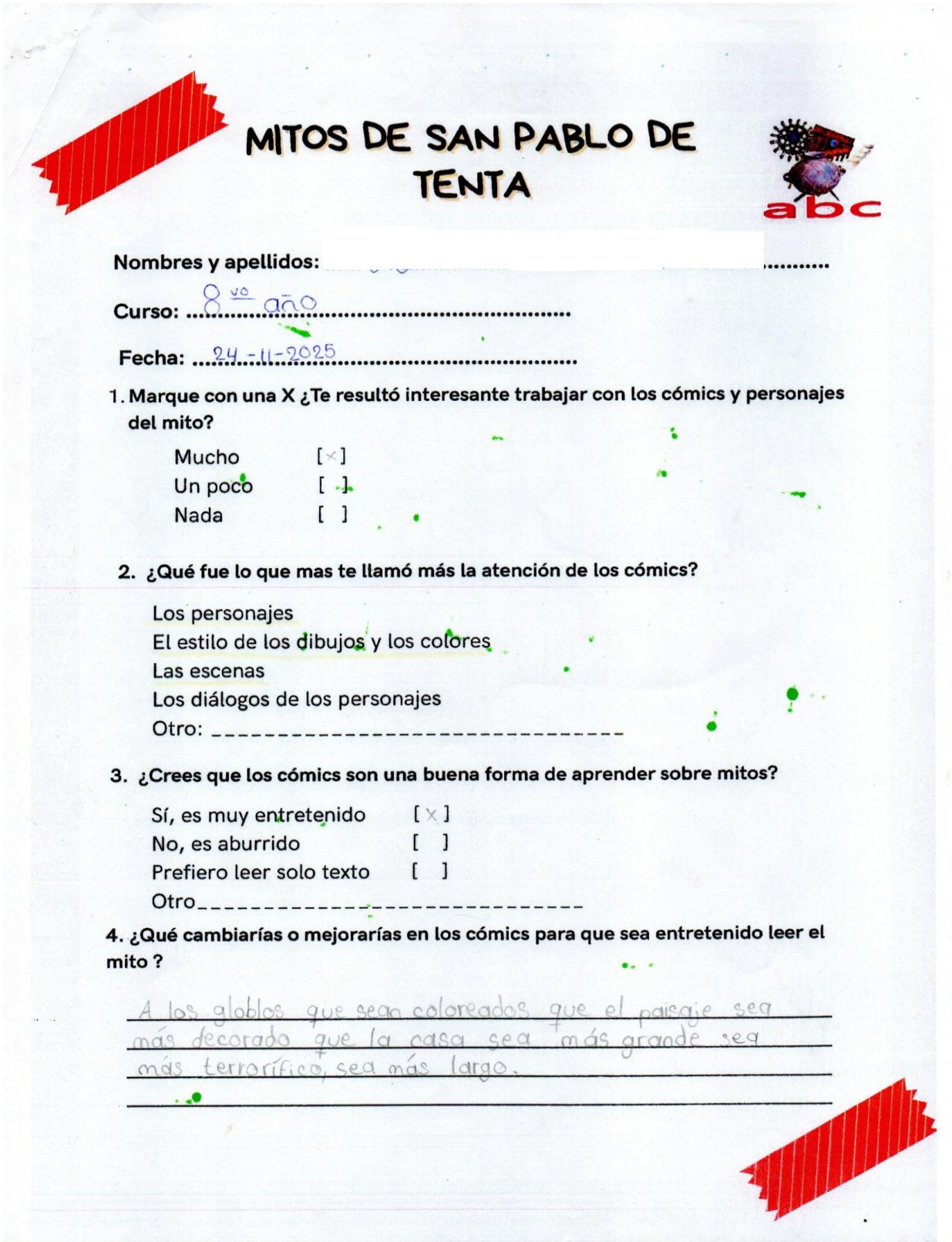
_____
_____
_____
_____

5. ¡Ahora te toca a ti! Dibuja tu mito favorito y represéntalo en un cómic. (Incentiva la escritura, creatividad y la imaginación).

Elaborado por:
Blanca Dalila Chalán Medina y Stalin Rafael Cárdenas Castro
Aprobado por:
Mgtr: Germán Flores Bonilla.



Anexo 9 Resultados de la aplicación de los mitos



MITOS DE SAN PABLO DE TENTA

abc

Nombres y apellidos: .....

Curso: 8vo año

Fecha: 24-11-2025

1. **Marque con una X ¿Te resultó interesante trabajar con los cómics y personajes del mito?**

Mucho	[x]
Un poco	[ ]
Nada	[ ]

2. **¿Qué fue lo que mas te llamó más la atención de los cómics?**

Los personajes
El estilo de los dibujos y los colores
Las escenas
Los diálogos de los personajes
Otro: _____

3. **¿Crees que los cómics son una buena forma de aprender sobre mitos?**

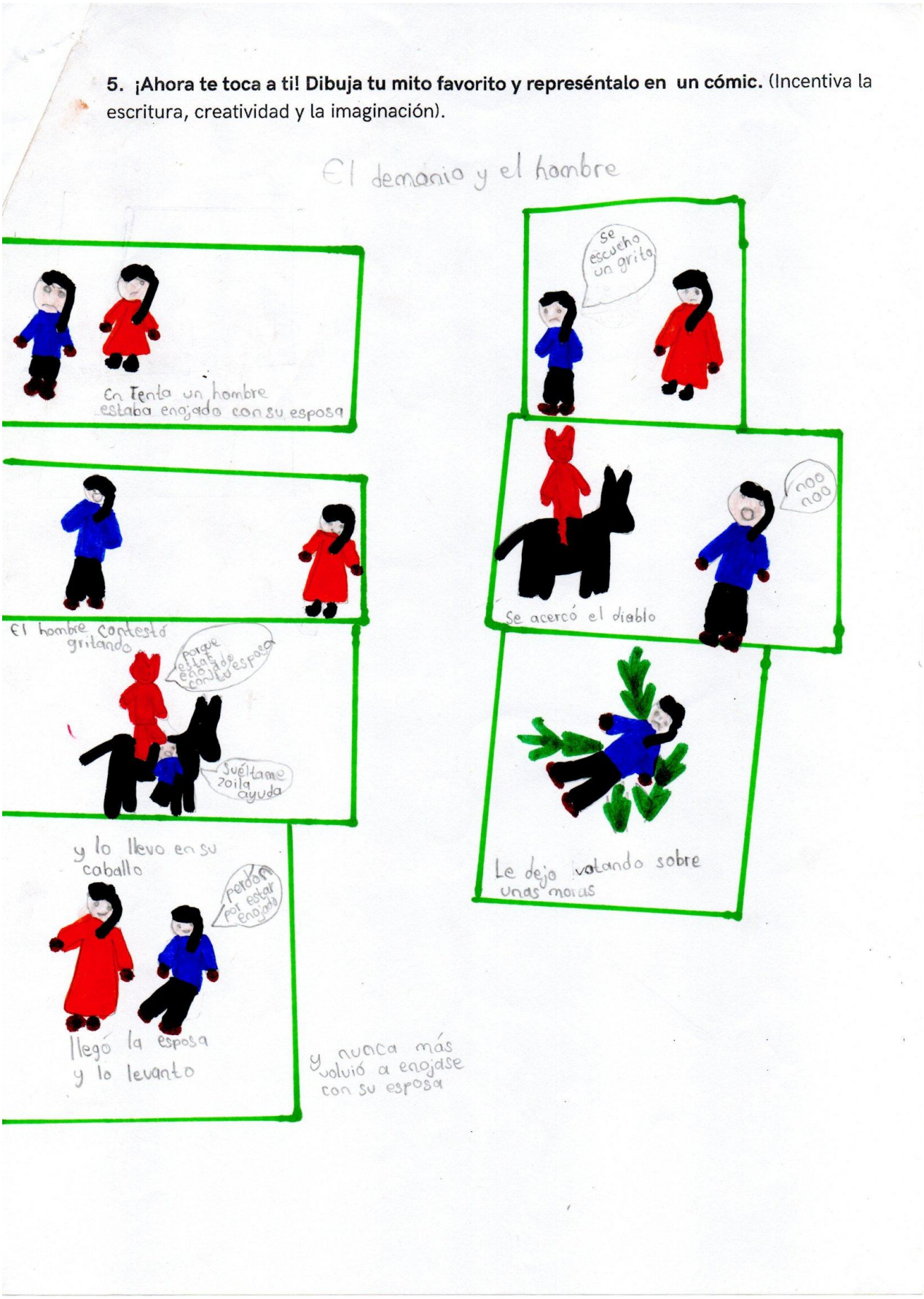
Sí, es muy entretenido	[x]
No, es aburrido	[ ]
Prefiero leer solo texto	[ ]

Otro_____

4. **¿Qué cambiarías o mejorarías en los cómics para que sea entretenido leer el mito ?**

A los globos que sean coloreados que el paisaje sea más decorado que la casa sea más grande sea más terrorífico, sea más largo.

5. ¡Ahora te toca a ti! Dibuja tu mito favorito y represéntalo en un cómic. (Incentiva la escritura, creatividad y la imaginación).



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Universidad Nacional de Educación

Nota: Ficha de valoración sistematizada de los trabajos realizados por los 23 estudiantes													
Ficha de evaluación	**Marque con una X ¿Te resultó interesante trabajar con los cómics y personajes del mito?**			**¿Qué fue lo que más te llamó la atención de los cómics?**					**¿Crees que los cómics son una buena forma de aprender sobre mitos?**				**¿Qué cambiarías o mejorarías en los cómics para que sea entretenido leer el mito?**
	Mucho	**Poco**	**Nada**	**Los personajes**	**El estilo de los dibujos y los colores**	**Las escenas**	**Los diálogos de los personajes**	**otros**	**Si, muy entretenido**	**No, muy aburrido**	**Prefiero leer solo el texto**	**Otro**	
Estudiante 1	x					x			x				Tienen que mejorar las casas, poner color a la iglesia y coloreare las burbujas de diálogo. Poner más ovejas y ponerse un poco más interesante y que no haya personas malas.
Estudiante 2	x			X	x				x				Quiero que haya más dibujos y más personajes. Que haya más casas y que haya más flores.
Estudiante 3													
Estudiante 4	x						X		x				Que sea más animales, más diálogos un poco más de personajes y plantas muy grandes. Y más interesante más colores, los diálogos más largos y que haya aves y más terrorífico.
Estudiante 5													
Estudiante 6	x				x				x				Que los cómics sean más largos con más animales. Más flores más personajes y un poco más interesantes plantas más grandes y más montañas y que haya aves que sea más terrorífico y que haya un poco de lluvia.
Estudiante 7	x						X		x				Que los diálogos sean más grandes, más personajes, más decoración con más paisajes de árboles.
Estudiante 8	x						X		x				Que sea algo divertido y atractivo.
Estudiante 9	x					x			x				Hay bonitos árboles y el cielo este pintado y las piedras es bien bonito y el pasto esta verdecito y bonito.

Estudiante 10	x				x				x				Que tenga el mismo color de camisa en todos los lados, que este el mismo tanto de ovejas que los árboles sean más grandes, la letra un poco más grande. Que los ojos no sean en una ocasión amarillos o reales que tenga solo dos manos.
Estudiante 11	x						x		x				En el mito de waka y la niña huérfana me gustaría que sea más extenso y más personajes. En el mito de la mujer que se casó con el diablo quisiera que haya más paisajes y más personajes.
Estudiante 12	x				x				x				Quiero que haya flores, árboles, casas y más personajes quiero que haya más cosas y menos ovejas, las viñetas son muy oscuras.
Estudiante 13	x			x			x		x				Que sean más personajes que sean más diálogos que no lo traten mal que sea más largo el diálogo y que se case con un hombre mejor y humilde. Que el diablo tiene tres manos
Estudiante 14	x			x			x		x				Le falta arreglar las casas poner los bancos para se sienten poner pintura a la iglesia, pintar a las burbujas de diálogo (La mujer que se casó con el diablo) la casa más grande y poner color a las montañas.
Estudiante 15		x			x			Las imágenes y la lectura	x				Que haya más diálogos más imágenes más personajes y más niños más hogares.
Estudiante 16	x				x				x				Que sean las letras más grandes y que haya más diálogos y más personajes y que haya más colores en el cielo y en las lomas.
Estudiante 17	x			x	x				x				Me gustaría que pusieran más montañas grandes, las letras más entretenidas, arboles, más acción y más terrorífico que haya más diálogos, más realistas más color, más niñas
Estudiante 18	x					x			x				Que haya más diálogos que hay más montañas que haya las letras más grandes que haya dibujo más realista.
Estudiante 19	x					x			x				El error en el diablo es que más largo y que haya más personajes y que haya preguntas animales más claro.
Estudiante 20	x					x			x				A los globos que sean coloreados que el paisaje sea más decorado que la casa sea más grande más terrorífico sea más largo.

Estudiante 21	x			x	x	x			x			Que sea el mito más largo que tenga más personajes más texto más dibujos para que sea más interesante el dibujo más realista letras más grandecitas.
Estudiante 22	x			x	x	x	x		x			Más decoración, más casas, más paisajes, más lugares.
Estudiante 23	x						x		x			Que sea más largos los diálogos, los comics sean más extensos, que haya más mitos en formato comic.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo 10 Ficha de valoración lecto-escritura

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Universidad Nacional de Educación

Unidad Educativa Intercultural Bilingüe ABC

Nombres:

Curso: 8vo año

Fecha: 21-11-2025

- Escriba cual es la idea principal y secundaria del mito: **La waka y la niña huérfana**

Amsa le maltrataba a Manai y le mandaba hacer todos los quehaceres
Manai se hizo amiga de Isali y le ayudaba hacer las cosas.

- ¿Qué enseñanza o moraleja nos deja este mito?

"La suerte solo acompaña a quien tiene buen corazón y son humildes"

- **¿Con qué personaje te identificas y por qué?** (Busca una conexión personal con la historia).

Personaje: Isali

Porque:

Porque ayuda y se hace amiga de una persona buena y es de corazón noble.

- **¿Cómo ayudaron los colores del cómic a contar la historia?**

[ ] Hacían la historia más alegre.

[x] Creaban una atmósfera de misterio o miedo.

[ ] No me fijé mucho en los colores.

- **Imagina que la historia continúa. ¿Qué crees que pasaría después? Escribe y dibuje un final alternativo.** (Incentiva la escritura creativa y la imaginación)

Tuvieron un hijo le llevaban a la escuela y en las tardes ayudaba a Manai a vender en su negocio.


estoy
Feliz
HaHa
Escuela
Adios
chao
Te ayudo
Si

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN								
Nota: Ficha de valoración de la lecto-escritura por parte de los 23 estudiantes								
Ficha de evaluación	**Escriba cual es la idea principal y secundaria del mito: La waka y la niña huérfana**	**¿Qué enseñanza o moraleja nos deja el mito?**	**¿Con que personaje te identificas y por qué?**		**¿Cómo te ayudaron los colores del cómic a contar la historia?**			**Imagina que la historia continúa. ¿Qué crees que pasaría después? Escribe y dibuje un final alternativo. (Incentiva la escritura creativa y la imaginación)**
			Personaje	**Porque:**	**Hacían la historia más alegre**	**Creaban una atmósfera de misterio o miedo**	**No me fijé mucho en los colores**	
Estudiante 1	1.- La niña Manai se queda huérfana de mamá y el papá de casa nuevamente. 2.-Se hizo amiga de Isali y jugaban todos los días	Que la buena suerte no ayuda a los malos, sino que ayuda a las personas de buen corazón y humildes	Paushi	El gallo contaba lo que iba a pasar y tenía una voz misteriosa			X	Manai después de casarse tendrán hijos y con la fortuna que le dejó Isali. Vivieron felices para siempre con sus hijos y continuaron su propia vida con su esposo y su papá y su madrastra en su casa lo recibirá a su papá muy feliz por estar con ella y su familia, pero a su madrastra recibirá con mala cara.
Estudiante 2	1.-En Tenta había un hombre viudo que se casó con Amsa y tuvieron una hija. 2.-La madrasta le trataba muy mal a su hijastra.	De no ser envidiosa y no ser perezosa y no tener envidia de lo que tiene los demás	Manai	Porque Manai era muy buena y también no era envidiosa y era alegre		X		Después de que se casó con Itwa tuvieron hijos y vivieron felices con la fortuna que obtuvo de Isali.
Estudiante 3	1.-Ika se casó con una nueva mujer y se descuidó de su propia hija. 2.-Isali le ayudó a hilar a Manai	A no ser envidiosos	Isali	Isali ayuda a las personas		X		Primero tuvieron sus hijos y luego compraron su casa y luego vivieron felices
Estudiante 4	1.-Ika se casó con Amsa y Amsa se aprovechaba de Manai que vaya todos los días a las ovejas e hilar. 2.-Isali y Manai se hicieron mejores amigas. Isali le ayudaba a hilar por arte de magia	Que no toca ser envidiosos y tratarlos a los demás por igual	Isali	Porque me gusta ayudar a las personas y jugar con mis amigos			X	Después que se casó vivieron felices, tuvieron 2 hijos que se llamaban Wayna, a una la despreciaban mucho por ayudar a las personas. El hermano Tukay era muy envidioso}, así que un día lluvioso el hermano cogió un cuchillo y a su hermana lo apuñaló hasta matarla, después se arrepintió y se mató a sí mismo. Fin.
Estudiante 5	1.- Ika lleva a su hija a vivir con Amsa, pero Amsa no quería tenerle a Manai como hijastra. 2.- Y luego Manai se encuentra con Isali y le dice a Manai que juegue con ella y luego le ayuda a hilar para que la madrastra no le hable a Manai	Que debemos ser buenos con todos y tener buen corazón como Manai	Amsa	Porque era la madrastra de Manai. Y se quedó con toda la fortuna que Amsa había recibido porque ella tenía buen corazón		X		Y Amsa le odiaba a Manai, pero la madrastra por no quererle a Manai la hija se murió por eso debes tener un corazón humilde y ser tranquila para siempre.
Estudiante 6	1.- La madrastra era muy mala con Manai 2.- La madrastra por envidiosa manda a su hija que reciba lo mismo que recibió Manai y su hija murió	Que hay que ser bueno porque la suerte le ayuda a la persona buena hay que ser como Manai	Manai	Porque es una buena persona y hay que ser como ella		X		Después que Manai se casó con Itwa vivieron felices. Hasta que Manai y Itwa tuvieron una hija y se llamó Isali y construyó su casa con la fortuna que les dejó la waka Isali y vivieron felices para siempre hasta que se murieron los papás.

Estudiante 7	1.- Un mito de una chica que al parecer no le agradaba su madrastra. 2.- La madrastra abusaba de ella haciéndole hacer todo.	Nunca ser envidiosas y pase lo que pase siempre tener un buen corazón ya que eso puede con todo	Manai	No le importa mis sentimientos solo hacer lo que digan y callar en silencio, pero siempre con una sonrisa y ayudando en lo que se pueda	X			Después que se casó con el chico que se amaba y pasara lo que pasara entre las buenas y las malas siempre estaban juntos, aunque hubiera tormentas en el camino, siempre una sonrisa dulce y siempre unidos con una hija a lado igual que Manai y vivieron muy felices.
Estudiante 8	1.- En Tenta un hombre se casó con Amansa. 2.- Manai se casó con Itwa vivió feliz con la fortuna	La suerte solo acompaña a quien tiene buen corazón	Manai	Porque demuestra la humildad, respeto y trabajo mutuo	X			Los padres se destrozaron en ellos mismo ya que Manai viviera una vida feliz con su hogar o en otro lugar de Tenta.
Estudiante 9	Manai niña Saraguro, obediente y de buen corazón. Huérfana, hijastra de Amansa.	La suerte acompaña a quien tiene buen corazón y son humildes y cuando se tiene envidia no lleva la surte a se lleva la mala.	Paushi	Él es un dormilón se va al palte y tiene buena salud y despierta pronto para que se levanten los dueños.			X	Manai se buscó un amante y dejándolo a su esposo solo y abandonado. Manai tuvo dos hijos con su amante Lizeth y Liliana.
Estudiante 10	Manai se quedó sola y triste y muy mal porque no tenía mamá	Que no es de tener envidia a los demás ni ser codiciosos	Isali	Es una chica buena y dulce y le gusta ayudar a las personas buenas y cariñosas	X			Después de casarse tuvieron hijos y Manai les contó su historia que cómo pasó en su tiempo anterior. Y vivieron felices por siempre.
Estudiante 11	1.- Manai era muy amable, pero la madrastra mandaba a pastar a las ovejas e hilar el guango. 2.- Isali y Manai fueron muy buenas amigas e hiló el guango de manera mágica	No hay que ser envidiosos y tratarlos a los demás por igual	Paushi	Porque yo me identifico como Paushi para matar a las personas vanidosas	X			Manai y Itwa se casaron, después se un tiempo y tuvieron un hijo llamado Ika el hijo era muy amable con las personas. El niño era muy querido por la comunidad, pero un día un anciano vino al pueblo y vio al niño de Manai y Itwa, le pregunto ¿Cómo te llamas? Y él respondió me llamo Ika y el anciano lanzo un hechizo a Ika. Pero después que el niño no le afecto nada descubriendo que era un niño por Dios. Fin.
Estudiante 12	Manai está triste porque la madrastra le hace trabajar mucho luego de llegar al lugar se encontró con Isali le dijo vamos a jugar, ella le dijo no puedo, solo será un rato y te ayudo a cuidar las ovejas y a hilar	No les importa los sentimientos solo me hacen madrugar para ir a pastar las ovejas e hilar el guango y la madrastra estaba furiosa y le dijo esto es imposible	Manai	Manai es una niña obediente no está de vaga le ayuda a su papá, no está preguntando que tiene que hacer es una chica trabajadora.	X			Manai se casó tuvieron sus hijos vivieron felices, construyeron su casa estaban muy felices para siempre.
Estudiante 13	la idea principal es que el padre puede hacer lo mismo con su hija	Nos dejó una enseñanza única que no ser envidiosa y ayudar a nuestra mamá y papá.	Manai	Porque soy humilde y no ser egoísta ni malo con todos ayudar a los que necesitan más de ti.	X			Itwa y Manai vivieron muy feliz y formaron una muy linda familia y se casaron muy felices con Manai.
Estudiante 14	A las personas buenas y que son humildes les viene la buena suerte	Que hay que ser de buen corazón y ser humildes con todas las personas	Paushi	El gallo Paushi le avisaba todo lo que pasaba.			X	Manai se casó con Itwa vivieron felices y después hicieron un emprendimiento sembrando papas, también sembrando porotos cosecharon vendieron las papas y los porotos después tuvieron

								una hija, la hija creció le mandaron a la escuela ella estudiaba y se convirtió en una profesora y sus padres se pusieron felices.
Estudiante 15	Ika el papá se descuidó de su propia hija Manai por culpa de Amsa. Manai trajo todo el guango hilado la Amsa hiso lo mismos con su hija.	No hay que ser envidiosa ni interesada porque todo va mal	Manai	Porque fue huérfana y nunca interesada por nada valioso que le daban	X			Manai se casó con Itwa con la fortuna que tuvieron años pasaron felices y ya tienen un hijo llamado Tupak al pasar el tiempo el hijo crecía y aprendía que el orgullo no está bien. Manai la mama de Tupak conto que fue su madrastra. Tanto tiempo Tupak tuvo su esposa llamada Wayna y se casaron y tuvieron un hijo y vivieron felices para siempre.
Estudiante 16								
Estudiante 17	1.-Manai se queda huérfana y el papá se volvió a casar y la madrastra le quería matar a la hijastra. 2.- Manai encontró una amistad y se volvió rica en un instante	El respeto y ser humildes y bondadosos con todos y tratar bien a todos por igual.	Paushi	Porque avisa a las personas por su canto		X		Se casan Manai y Itwa vive muy feliz y tienen un hijo.
Estudiante 18	1.- Ika se casó con Amsa y descuido a su propia hija 2.- Isali ayudo a Manai a hilar el guango	No descuidar a los hijos	Paushi	Porque informa lo bueno y lo malo		X		Y luego se separó de su propia pareja y tuvo hijos, pero ella no hizo lo mismo como su papá.
Estudiante 19	La niña huérfana era buena y amable, pero la madrastra mala con todos	Nos dejó que no debemos ser envidiosos y ser obedientes y ayudar	Ika	Fue engañado por su esposa y era bueno con todos	X			Manai con Itwa se casaron y vivieron para siempre felices tuvieron hijos y se llamó Ika y el otro se llamó Tupak.
Estudiante 20	1.-Amsa le maltrataba a Manai y le mandaba hacer todos los quehaceres. 2.- Manai se hizo amiga de Isali y le ayudaba hacer las cosas.	La suerte solo acompaña a quien tiene buen corazón y son humildes	Isali	Porque ayuda y se hace amiga de una persona buena y es de buen corazón noble		X		Tuvieron un hijo le llevaban a la escuela y en las tardes ayudaba a Manai a vender en su negocio.
Estudiante 21	1.-La madrastra de Manai era mala y le castigaba sino traía el guango acabado y la waka le regalo una fortuna de oro y la madrastra tuvo envidia. 2.-Puso a su hija en la bodega para que la waka le regalara oro, pero su hija murió.	La enseñanza que me deja es que no hay que tener envidia de los demás porque la vida le pagará con maldad.	Manai	Porque es humilde de buen corazón obediente	X			La madrastra la hermanastra y el papá vivían, pero la vida le quitó a su hija y vivieron una vida amargada por otro lado Manai y Itwa vivían felices en una casa grande cuidando ovejas en su terreno de Itwa.
Estudiante 22	El hombre se volvió a casar con una mujer llamada Amsa y su hijastra Nawa ella se quedará aquí al siguiente día la madrastra le manda a pastar a las ovejas y le mando que debe hilar porque me manda a mí solo tengo que hilar todo.	El que obra mal le va mal en todo	Isali	Le ayudó a hilar y a cuidar las ovejas que no se vayan	X			Manai se casó con Itwa y tuvieron 2 hijos y les llamo Ika, Isali les mando a la escuela a Ika Isali se puso un puesto de frutas después crecieron y le ayudaron a su mamá los hijos fueron a visitar a su abuelo que su mujer le maltrataba no le daba de comer.
Estudiante 23	Niña Saraguro obediente de buen corazón y la waka ayudó a hilar	Ser buenas personas y no ser codiciosos	Ika	Él era tranquilo y de buen corazón	X			Manai tuvo un hijo fue como ella de buen corazón. El hijo se llama Ika, todos los días visitan al abuelo.