



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y
HUMANIDADES**

Título

Desarrollo de una propuesta gráfica para representar la leyenda chimboracense “el cura sin cabeza” con los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades de la UNACH

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado de
Pedagogía de las Artes y Humanidades**

Autor:

Cedeño Lozano Jorge Luis

Tutor:

Mgs. William Paul Núñez Sánchez

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Jorge Luis Cedeño Lozano**, con cédula de ciudadanía **0603732926**, autor del trabajo de investigación titulado: **DESARROLLO DE UNA PROPUESTA GRÁFICA PARA REPRESENTAR LA LEYENDA CHIMBORACENSE “EL CURA SIN CABEZA” CON LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO SEMESTRE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES DE LA UNACH**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 09 de abril del 2025.



Jorge Luis Cedeño Lozano
C.I: 060373292-6

DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR

Quien suscribe, **Mgs. William Paúl Núñez Sánchez**, catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **DESARROLLO DE UNA PROPUESTA GRÁFICA PARA REPRESENTAR LA LEYENDA CHIMBORACENSE “EL CURA SIN CABEZA” CON LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO SEMESTRE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES DE LA UNACH**, bajo la autoría de Jorge Luis Cedeño Lozano; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, 9 de abril de 2025.



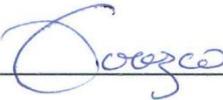
Mgs. William Paúl Núñez Sánchez
C.I: 060356193-7

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **DESARROLLO DE UNA PROPUESTA GRÁFICA PARA REPRESENTAR LA LEYENDA CHIMBORACENSE “EL CURA SIN CABEZA” CON LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO SEMESTRE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES DE LA UNACH**, por Jorge Luis Cedeño Lozano, con cédula de identidad número 0603732926, bajo la tutoría de Mgs. William Paúl Núñez Sánchez; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 22 de mayo del 2025.

Mgs. Robert Danilo Orozco Poma
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Iván Fabricio Benítez Obando
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Byron Leonardo Obregón Vite
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



DEDICATORIA

Con profunda gratitud, dedico mi tesis a Dios, quien me ha guiado en cada paso de este camino académico pues me ha dado la fortaleza y perseverancia para llegar hasta aquí. Quiero agradecer también a mi familia: a mi amada abuelita Julia Esther Chávez, a mi amado abuelito Humberto Heleodoro Lozano, mi hermana Karla Elizabeth Cedeño quien sin ella no sería posible este logro tan importante en mi vida, mis Padres Jenny Elizabeth Lozano, y Jorge Ernesto Cedeño y a mi segunda madre Yolanda Fabiola Lozano. Agradezco a mis tías quienes también han formado parte importante de mi vida: Bertha Carlota Lozano, Mariana de Lourdes Lozano y Julia Marieta Lozano. A mis primos que los considero mis hermanos mayores: Edson Paul Orozco y Rubén Darío Orozco, cuyo amor, apoyo y sacrificios han sido fundamentales para mi formación como persona que ha servido para el ámbito profesional. A mis maestros, por compartir su conocimiento, experiencia y pasión tanto por enseñar cómo lograr ver el lado humano de las personas. Y, por último, pero no menos importante, a mis amigos, quienes me han brindado su amistad, compañía y motivación, pues han hecho de estos años de estudio una experiencia inolvidable. Gracias infinitas a todos por ser parte de este logro.

Jorge Luis Cedeño Lozano

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo, por brindarme la oportunidad de formarme como profesional en la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades. En especial, quiero reconocer y agradecer a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, por ofrecerme una educación de calidad, por su apoyo en cada etapa de mi formación académica y por ayudarme a desarrollar tanto mis habilidades como los conocimientos aprendidos dentro del aula.

También deseo agradecer a mi tutor Mgs. William Paul Núñez Sánchez, por su invaluable orientación, asesoría, paciencia y motivación durante mi proceso de tesis. Sus conocimientos y experiencia fueron esenciales para completar este proyecto investigativo.

Finalmente, quiero agradecer a los estudiantes de Séptimo semestre de la carrera de pedagogía de las Artes y Humanidades de la Universidad Nacional de Chimborazo periodo 2024 2s, quienes participaron en mi estudio contribuyendo con sus opiniones y comentarios valiosos. Su cooperación fue fundamental para el éxito de mi investigación.

Jorge Luis Cedeño Lozano

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	14
1. INTRODUCCIÓN.....	14
1.1 Antecedentes de investigaciones anteriores.....	16
1.2 Planteamiento del problema	17
1.3 Justificación	19
1.4 Objetivos.....	20
1.4.1 Objetivo General.....	20
1.4.2 Objetivos Específicos	20
CAPÍTULO II.....	21
2. MARCO TEÓRICO	21
2.1 REPRESENTACIÓN, CULTURA Y LEYENDAS POPULARES	21
2.1.1 Patrimonio Cultural	21
2.1.2 Patrimonio cultural material	22
2.1.3 Patrimonio cultural inmaterial	22
2.1.4 Leyendas.....	23
2.1.5 Leyendas de la ciudad de Riobamba	24
2.1.6 La leyenda: El cura sin cabeza.....	25
2.2 FUNDAMENTOS DE LA NARRATIVA VISUAL Y EL CÓMIC	26
2.2.1 Lenguaje Visual	26
2.2.2 Género Narrativo	28
2.2.3 Narrativa visual.....	29
2.2.4 Narrativa Secuencial.....	30
2.2.5 El cómic	30
2.2.6 Estructura del cómic	31

2.2.7	Diferencia entre cómic y manga	31
2.2.8	Programas de ilustración digital	32
CAPÍTULO III.....		33
3.	METODOLOGÍA.....	33
3.1	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	33
3.2	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	33
3.3	TIPO DE INVESTIGACIÓN	33
3.3.1	Nivel o alcance de la investigación	33
3.3.2	Por el objetivo	34
3.3.3	Por el lugar.....	34
3.3.4	Por el Tiempo	34
3.4	UNIDAD DE ANÁLISIS.....	34
3.4.1	Población o Universo de estudio	34
3.4.2	Tamaño de la Muestra	34
3.5	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	35
3.5.1	Técnica e instrumento de recolección de datos	35
3.6	MÉTODOS DE ANÁLISIS, Y PROCESAMIENTO DE DATOS	35
CAPÍTULO IV		36
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	36
4.1	Resultados de los datos recogidos mediante la Encuesta	36
4.1.1	Pregunta 1. ¿Tiene conocimiento o ha escuchado sobre la leyenda del Cura sin Cabeza?.....	36
4.1.2	Pregunta 2. ¿Considera usted llamativo los personajes representativos de la leyenda “El Cura sin Cabeza”?	37
4.1.3	Pregunta 3. ¿Usted cree que es importante la creación de nuevas propuestas gráficas de las antiguas leyendas en un contexto cultural?.....	38
4.1.4	Pregunta 4. ¿Considera usted esencial mantener viva la cosmología de las leyendas Chimboracenses?	39
4.1.5	Pregunta 5. ¿Cree usted factible y funcional la creación de un cómic sobre las leyendas Chimboracenses para llegar a las nuevas generaciones?	40
4.1.6	Pregunta 6. ¿El cómic al ser una herramienta física y digital, considera usted que puede brindar un mayor alcance para fomentar la lectura en la población Chimboracense?.....	41
4.1.7	Pregunta 7. ¿Cree usted que esta clase de tendencias gráficas faciliten al creador un mayor impulso y libertad creativa?.....	42

4.1.8	Pregunta 8. ¿Considera usted factible que esta clase de propuestas ilustrativas aporten en el rescate cultural narrativo de la provincia de Chimborazo?	43
4.1.9	Pregunta 9. ¿Cree usted que estas propuestas pueden ser creadas e ilustradas por un público juvenil?	44
4.1.10	Pregunta 10. ¿Considera usted que el cómic puede ser usado como material didáctico dentro de una actividad en clase?	45
CAPÍTULO V.....		47
5.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA	47
5.1	Técnica Artística	47
5.2	Fase 1 - Guion técnico	47
5.3	Fase 2 - Creación de personajes y boceto inicial	48
5.4	Fase 3 - Delineado	49
5.5	Fase 4 - Aplicación de colores y filtros	49
5.6	Fase 5 - Texto de diálogos	51
CAPÍTULO VI.....		53
6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	53
6.1	CONCLUSIONES.....	53
6.2	RECOMENDACIONES.....	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		55
ANEXOS.....		59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Leyendas principales de la ciudad de Riobamba.....	24
Tabla 3. Tamaño de la Muestra	35
Tabla 4. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 1.....	36
Tabla 5. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 2.....	37
Tabla 6. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 3.....	38
Tabla 7. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 4.....	39
Tabla 8. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 5.....	40
Tabla 9. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 6.....	41
Tabla 10. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 7.....	42
Tabla 11. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 8.....	43
Tabla 12. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 9.....	44
Tabla 13. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 10.....	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 1	36
Figura 2. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 2	37
Figura 3. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 3	38
Figura 4. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 4	39
Figura 5. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 5	40
Figura 6. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 6	41
Figura 7. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 7	42
Figura 8. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 8	43
Figura 9. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 9	44
Figura 10. Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 10	45
Figura 11. Guion teórico sobre la leyenda “El cura sin cabeza”	47
Figura 12. Elaboración del diseño de los personajes	48
Figura 13. Ilustración de los primeros bocetos	48
Figura 14. Delineado de los últimos bocetos	49
Figura 15. Aplicación de colores primarios y clasificación de capas	50
Figura 16. Aplicación de filtros	50
Figura 17. Aplicación de herramientas de textura para crear una ilustración realista	51
Figura 18. Elección de viñetas	51
Figura 19. Inserción de diálogos en el software MediBang Paint Pro	52
Figura 20. Resultado final	52

RESUMEN

El presente trabajo investigativo tuvo como objetivo principal desarrollar una propuesta gráfica con los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades para representar la leyenda Chimboracense “El cura sin cabeza”, con la finalidad de rescatar el patrimonio cultural intangible que posee la provincia por medio de la creación de un cómic que refleje la cosmovisión y creencias que los ancestros buscaban transmitir por medio de estos relatos. El diseño de esta investigación fue no experimental de tipo transversal, con enfoque cuantitativo y un alcance tanto descriptivo como exploratorio; se consideró como objeto de estudio a 17 estudiantes pertenecientes a séptimo semestre de la Carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades en la Universidad Nacional de Chimborazo período 2024 2s. Se cumplieron los objetivos planteados en esta investigación, utilizando como técnica una encuesta y como instrumento de recolección de datos un cuestionario constituido por 10 preguntas; los resultados obtenidos, indican que los estudiantes poseen un nivel considerable con respecto al cómic y las leyendas Chimboracenses, teniendo en cuenta la importancia que estas variables tienen en el ámbito académico, artístico y cultural. Además, en la conclusión final se comparte el resultado de la propuesta planteada en esta investigación, es decir, el cómic realizado por el autor para representar la leyenda chimboracense “El Cura sin cabeza” contribuyendo con la difusión de este patrimonio cultural intangible del país mediante herramientas actuales que llamen la atención de las nuevas y futuras generaciones.

Palabras claves: Leyenda, cómic, patrimonio cultural, propuesta gráfica.

ABSTRACT

The main objective of this research was to develop a graphic proposal with seventh-semester students from the Pedagogy of Arts and Humanities program to represent the Chimborazo legend "The Headless Priest," aiming to preserve the province's intangible cultural heritage through the creation of a comic that reflects the worldview and beliefs that ancestors sought to convey through these stories. The research design was non-experimental and cross-sectional, with a quantitative approach and a descriptive-exploratory scope. The study focused on 17 seventh-semester students from the Pedagogy of Arts and Humanities program at the National University of Chimborazo during the 2024 2s period. The research objectives were achieved using a survey as the technique and a 10-question questionnaire as the data collection instrument. The results indicate that the students have significantly enhanced their knowledge regarding comics and Chimborazo legends, underscoring the academic and cultural significance of these variables. Furthermore, the conclusion presents the outcome of the proposed project, namely the comic created by the author to represent the Chimborazo legend "The Headless Priest," contributing to disseminating this intangible cultural heritage using modern tools to engage current and future generations.

Keywords: legend, comic, cultural heritage, graphic proposal.



Reviewed by:
Mgs. Kerly Cabezas
ENGLISH PORFESSOR
I.D. 0604042382

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación titulado: Desarrollo de una propuesta gráfica para representar la leyenda chimboracense “El cura sin cabeza” con los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades (PAH) de la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH), ha sido desarrollado con la finalidad de analizar la manera en que una leyenda de tradición oral puede mantenerse vigente, a pesar del paso del tiempo y las distintas generaciones, todo esto mediante su ilustración en el estilo cómic como un enfoque artístico contemporáneo que combina técnicas visuales atractivas y narrativas dinámicas

El bagaje cultural de cualquier grupo social puede ser evidenciado, analizado y profundizado a partir de las representaciones que dicho grupo social otorga a cada aspecto de sus relaciones humanas; de esta manera y con el pasar del tiempo, todo aquello que ha sido representado y ha tenido la capacidad de mantenerse a través de las generaciones debido a su trascendencia o influencia, llega a convertirse en parte de la sabiduría de aquel grupo social, y el proceso mediante el que se transfiere entre generaciones responde a la tradición que en tal grupo social ha generado.

En Ecuador, las leyendas son una parte primordial en el desarrollo de las sociedades de antaño, principalmente debido a dos factores: el primero, hace referencia a la alta influencia que la tradición oral de los pueblos andinos ejerce sobre las relaciones inter e intrapersonales, a niveles micro, meso y macro; y el segundo, la necesidad cultural de mantener algún misticismo como herramienta para acuñar ciertos aspectos sociales como entes formadores de moral, ética y normativa relacional. Es por este motivo, que las leyendas se han convertido en una herencia patrimonial del país reflejando las creencias, la cosmovisión y la ideología que un pueblo deja como legado a sus futuras generaciones.

El presente estudio investigativo tuvo como objetivo desarrollar una propuesta gráfica con los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de PAH para representar la leyenda chimboracense “El cura sin cabeza” con la finalidad de rescatar el patrimonio intangible. Siendo este tema de suma importancia, debido a que promueve la conservación de la identidad cultural mediante herramientas innovadoras de representación visual, que son accesibles y cautivadoras para un público joven con la finalidad de seguir valorizando estas tradiciones culturales de generación en generación.

El desarrollo de esta investigación es de diseño no experimental, de tipo transversal, con enfoque cuantitativo y un alcance descriptivo- exploratorio, utilizando como instrumento de recolección de datos una encuesta de diez preguntas dirigida a los estudiantes que actualmente cursan séptimo semestre de la carrera de PAH de la UNACH. Mediante esta encuesta se pudo determinar el nivel de conocimiento previo de los estudiantes, acerca de las leyendas de tradición oral provenientes de la provincia de Chimborazo y conocer el nivel de aceptación del uso en el estilo de ilustración cómic como herramienta de difusión para este patrimonio intangible.

El siguiente trabajo de investigación está desarrollado y estructurado conforme establece la normativa institucional del Reglamento de Titulación, por lo que a continuación se presentan seis capítulos, en donde se detalla en cada uno de ellos los diferentes procesos que se llevaron a cabo para la realización de este estudio, teniendo en cuenta el sustento teórico-científico, experiencia, criterio del investigador y la muestra planteada:

En el capítulo I Introducción se abordó los antecedentes encontrados de estudios, artículos e investigaciones previas desde un contexto macro, meso y micro, mismos que aportaron con datos relevantes para la elaboración de este trabajo. Además, se redactó el planteamiento del problema; se determinó la justificación con los motivos principales para llevar a cabo esta investigación; y, por último, se presentó el objetivo general con los objetivos específicos que respaldan la finalidad de este estudio.

En el capítulo II Marco Teórico se redactó el soporte literario-científico fundamentado por antecedentes, definiciones, conceptos y teorías consultadas en fuentes bibliográficas fidedignas tales como son libros, artículos, revistas y documentos científicos, que se basan en información actual, verídica y fiable, misma que ya ha sido comprobada o fundamentada anteriormente mediante un criterio riguroso investigativo.

El capítulo III Metodología de la investigación tuvo un enfoque cuantitativo, debido a que la herramienta de recolección de datos fue una encuesta. El diseño de la investigación es no experimental, de tipo transversal, con un alcance descriptivo y exploratorio, por el lugar es de campo y su muestra será no probabilística-intencional en el cual se trabajará con los estudiantes de la UNACH pertenecientes a Séptimo Semestre de la carrera de PAH.

En el capítulo IV se redactaron los resultados y la discusión alcanzados por medio del análisis e interpretación de los datos numéricos obtenidos luego de aplicar el cuestionario con diez preguntas cerradas como instrumento de recolección de datos a la muestra objeto de estudio seleccionada. Es importante mencionar que esta información se obtuvo mediante el procesamiento de datos en tablas y estadígrafos gráficos acompañados de sus respectivos análisis e interpretaciones, mismos que se elaboraron en el programa de ofimática Microsoft Office Excel versión 2016.

En el capítulo V, se presenta la propuesta gráfica desarrollada por fases, misma que consiste en un cómic sobre la leyenda Chimboracense “El Cura sin cabeza”, elaborado en el programa de ilustración digital *MediBang Paint Pro*, como contribución a la difusión de este patrimonio cultural intangible del país mediante herramientas actuales.

Por último, en el capítulo VI se determinó las conclusiones obtenidas luego de la realización de este trabajo investigativo, las mismas que se obtuvieron en base al objetivo general y los objetivos específicos planteados al inicio del estudio. También, se presentan las recomendaciones del autor que brindan posibles alternativas de solución y aportes teóricos que podrían ser aplicables para futuras investigaciones realizadas tanto en la UNACH, en la carrera de PAH o en toda la comunidad educativa- artística en general.

1.1 Antecedentes de investigaciones anteriores

Previo a la elaboración de este proyecto de titulación se ha recopilado datos informativos de fuentes bibliográficas confiables mediante una búsqueda y selección exhaustiva de tesis, artículos y revistas científicas sobre la adaptación de leyendas mediante la técnica. Los hallazgos de estos estudios, vinculados con el tema del presente trabajo contribuyeron a la realización de los antecedentes con enfoque en los contextos macro, meso y micro, detallando a continuación, los puntos más relevantes:

El artículo realizado por Palma (2023) titulado “Beneficios de la leyenda para la comprensión lectora, un estudio en Madrid”, publicado en España por la revista Educación, tuvo como objetivo principal demostrar el valor que poseen las leyendas centroamericanas para motivar la comprensión lectora y las expresiones artísticas en escenarios multiculturales. La metodología utilizada en este estudio fue un enfoque de investigación-acción descriptiva, en donde la muestra investigada fue de 60 estudiantes y 3 docentes con nacionalidades de España, Colombia, Ecuador, Perú y Guatemala.

Además, como técnica e instrumento de recolección de datos en este estudio se utilizaron la entrevista y el cuestionario formulados con preguntas tanto abiertas como cerradas. Los resultados obtenidos en esta investigación demuestran que existen varios beneficios que aportan las leyendas en el proceso de enseñanza- aprendizaje entre ellos se observa el enriquecimiento del lenguaje, el conocimiento cultural, las nuevas costumbres y tradiciones (pp. 318-336).

Asimismo, en el estudio realizado en Ecuador por Costa, et al. (2015) titulado “Adaptación de Leyendas Ecuatorianas mediante la técnica de *motion comic*. Caso aplicado a la Dama Tapada y el Tin Tin” publicado en el Repositorio de la Escuela Superior Politécnica del Litoral tuvo como objetivo principal generar interés en las nuevas generaciones sobre las leyendas tradicionales ecuatorianas adaptadas al formato de *motion comic*. La metodología de esta investigación se realizó en dos fases, en la primera se utilizó un diseño de tipo descriptivo por medio de encuestas con la finalidad de conocer la preponderancia de las leyendas del “Tin Tin” y “la Dama Tapada” en la región Costa.

En la segunda fase se realizó una investigación exploratoria utilizando referencias bibliográficas y entrevistas sobre historias relacionadas con ambas leyendas; los resultados obtenidos en este estudio demuestran que hay un 88% de personas a las que les gusta las leyendas ecuatorianas frente a un 12% de individuos que no las han escuchado, por lo que estos datos reflejan que, si existe interés por conocer las leyendas ecuatorianas mediante la técnica de *motion comic*, la misma que consideran crucial para llegar a la audiencia joven y las futuras generaciones (pp. 1-6).

Otro trabajo de tesis realizada por Román y Vélez (2019) titulada “Ilustración digital de leyendas representativas de Riobamba con realidad aumentada que fomente la lectura infantil”, elaborada para la obtención del título de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Chimborazo, tuvo como objetivo general desarrollar un sistema de

ilustraciones fundamentado en las leyendas representativas de dicha ciudad, mediante realidad aumentada con la finalidad de fomentar la lectura en niños.

La metodología utilizada en esta investigación fue de enfoque mixto, con un diseño de campo y de tipo descriptivo, utilizando como técnicas de recolección de datos la observación, una encuesta y un cuestionario, además es importante recalcar que la muestra investigada fueron niños de Quinto año de Educación General Básica pertenecientes a la escuela “Fe y Alegría” ubicada en la ciudad de Riobamba. Como conclusión en este estudio se demostró que la inclusión de elementos visuales en los cuentos, leyendas e historias dirigidas a los niños contribuyen a la motivación de su lectura provocando en ellos interés y curiosidad por las ilustraciones (pp. 1-87).

1.2 Planteamiento del problema

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, se estima que más del 80% del Patrimonio Mundial está en peligro debido a la falta de gestión adecuada y a las amenazas externas (UNESCO, 2020). De la misma manera Smith (2017) manifiesta que las diversas investigaciones han evidenciado que este problema de abandono y destrucción del patrimonio cultural se ve agravado en países desarrollados y en vías de desarrollo por igual, donde los recursos para la conservación son limitados y donde a menudo se priorizan otras necesidades económicas por encima de la preservación cultural.

El Ecuador se caracteriza por ser un país multiétnico y pluricultural, que posee una gran variedad de culturas, tradiciones y costumbres, las mismas que con el transcurso del tiempo se han transmitido de generación en generación convirtiéndolas en un patrimonio artístico de mucho valor para su gente. Sin embargo, actualmente se vive una era altamente tecnológica y globalizada en donde las nuevas generaciones están adquiriendo diferentes formas de vida e ideologías, poniendo en riesgo la preservación de este legado.

Y aunque la globalización es una de las principales causas, también es importante mencionar que existen diversos factores que contribuyen a la pérdida de valores sociales y humanos, propios de las culturas del territorio ecuatoriano como es la falta de mantenimiento y conservación de los sitios históricos, tradiciones y conocimientos ancestrales. De acuerdo con la Asociación de Municipalidades Ecuatorianas, el deterioro de la mayoría de los bienes patrimoniales en zonas rurales y urbanas se debe principalmente a la limitada asignación de recursos y la ausencia de políticas públicas efectivas (AME, 2017).

Por otro lado, el rápido crecimiento de desarrollo turístico también supone una amenaza para la preservación del patrimonio cultural, puesto que, aunque contribuya a la promoción y divulgación del mismo, se ha evidenciado que en muchas ocasiones las manifestaciones culturales inmateriales, como las festividades y los saberes indígenas, han sido transformadas para satisfacer las demandas del mercado turístico, interponiendo los intereses económicos y desvalorizando su significado original (Padilla y Herrera, 2023).

Tomando en cuenta todos los motivos anteriormente mencionados, es sumamente importante buscar alternativas que ayuden a salvaguardar los patrimonios culturales con los

que cuenta el país, teniendo en cuenta que la cultura no se inventa, sino que se viene forjando con el paso del tiempo conforme vayan cambiando las condiciones y estilos de vida. Por lo que en la actualidad se deben crear alternativas que permitan preservar y transmitir el patrimonio cultural que posee el país por medio de intereses actuales y tecnológicos, pero siempre conservando los valores, creencias y enseñanzas plasmados por los antepasados.

En base a esta idea es importante comprender que, aunque las tradiciones que actualmente se conocen y celebran se crearon gracias a los pueblos aborígenes, es también fundamental complementarlas con las actuales formas de vida, para que así se valore el pasado, pero también se comprometa al futuro. Esto también lo explica el autor Ost (2002) quien manifestó en su artículo “El Patrimonio y las Generaciones Futuras” lo siguiente:

Mientras antes del patrimonio se preservaba con cuidado para mantener la fe en nuestros antepasados, hoy lo protegemos en consideración a nuestros sucesores, como si fuera el futuro, más que el pasado, lo que hay que salvaguardar. Por un lado, tenemos las generaciones pasadas, los antepasados remotos que comenzaron a construir el patrimonio y, por otro, las generaciones futuras, los imprecisos donatarios de la donación. Entre ellos están las generaciones presentes, agentes efímeros de la transmisión. (p. 207)

Para que esta alternativa de conservación patrimonial sea efectiva se debe comenzar a concientizar sobre la importancia que tiene la cultura mediante un enfoque colaborativo, comenzando desde el punto de origen de cada costumbre y tradición. De acuerdo con el Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador (2024) la provincia de Chimborazo es la depositaria de una predilecta memoria histórica de la zona centro del país, puesto que guarda en sus archivos documentación valiosa desde el siglo XVI hasta las primeras décadas de la República. Está preciada información encontrada desde 1592 está albergada la Casa de la Cultura Benjamín Carrión Núcleo de Chimborazo, lugar que actualmente se encarga de fomentar dicha historia mediante el desarrollo cultural y artístico en la región.

La provincia de Chimborazo, debido al alto índice demográfico indígena que posee, goza de una herencia de sabiduría cultural privilegiada, que se expresa mediante distintas expresiones artísticas tales como el desarrollo de leyendas, cuentos y mitos, con la finalidad de esculpir la importancia de su cosmovisión, e identificar la influencia de esta sabiduría sobre la sociedad actual. Es por esta razón que los futuros profesionales en educación, arte y cultura deben ser los principales encargados de elaborar alternativas que permitan adaptar, fomentar y difundir toda esta riqueza patrimonial con la que cuenta la provincia, con el fin de no dejar morir las costumbres, tradiciones o creencias que los caracteriza.

Por todo lo expuesto anteriormente, el presente trabajo investigativo se desarrolló con la finalidad de proponer una alternativa actual de difusión sobre uno de los mayores patrimonios intangibles con el que cuenta la provincia de Chimborazo como es la Leyenda, misma que se puede transformar de una tradición oral a una visual con la finalidad de contribuir a la preservación de la ideología y cosmovisión de los pueblos ancestrales

mediante el desarrollo de diversas plataformas, como la enseñanza formal, las expresiones artísticas y el uso de tecnologías modernas que capten la atención de un público joven.

1.3 Justificación

El presente trabajo investigativo se enfocó en desarrollar una propuesta gráfica sobre la leyenda Chimboracense “El cura sin cabeza”, con la finalidad de contribuir con material que ayude a preservar este patrimonio cultural intangible en la provincia, captando la atención de un público joven. El problema investigado en este estudio se desarrolló sobre la relación directa que tuvo el investigador en el contexto de la realidad con el problema propuesto, el cual surgió previo a una observación realizada durante el proceso de prácticas preprofesionales realizadas en la Casa de la Cultura Benjamín Carrión Núcleo de Chimborazo, en donde se evidenció que las nuevas generaciones no valoran debidamente los patrimonios culturales por su falta de difusión o desconocimiento.

Este trabajo es de suma importancia en el ámbito artístico, educativo y cultural debido a que es imprescindible conservar los patrimonios culturales que caracterizan a cada pueblo, comunidad o país; fusionando la sabiduría y los aprendizajes heredados de estos antepasados con los conocimientos y métodos contemporáneos que surgen en el transcurso del tiempo; pues al integrar ambas perspectivas, se logra un propósito común, mismo que consiste en mantener viva y transmitir de generación en generación la cosmovisión que define las identidades colectivas. Además, es fundamental promover la educación y la difusión de estos valores culturales a través de diversas plataformas, debido a que estas herramientas no solo permiten preservar las tradiciones, sino también adaptarlas a un mundo en constante cambio, fomentando su vigencia y relevancia.

Por estas razones, el presente estudio posee variables de estudio sujetas a la actualidad, puesto que es de suma importancia que los futuros profesionales en arte, educación, humanidades y cultura puedan desarrollar métodos o técnicas que profundicen las formas de difusión de las leyendas de tradición oral, y la relación que estas tienen con la comunidad a la que pertenecen. Por lo que buscar maneras de transmitir las o adaptarlas, en concordancia con las formas en que las nuevas generaciones se desenvuelven, resulta crucial para nutrir los escenarios de desarrollo cultural que surgen con el transcurso del tiempo y las épocas.

Los resultados alcanzados en este trabajo beneficiarán a todos los miembros involucrados en donde se llevó a cabo la investigación, como son las autoridades, personal docente y estudiantes que forman parte de la Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías y la Carrera de Pedagogía en Artes y Humanidades, debido a que la información obtenida en este estudio podrá contribuir al aporte de futuras investigaciones que se realicen en el ámbito educativo y artístico como referencia bibliográfica para la elaboración de diferentes métodos de difusión cultural.

Por último, cabe señalar que el presente estudio fue viable, debido a que para su elaboración el investigador contó con todos los permisos y recursos necesarios para poder

llevarlo a cabo; comenzando desde la aprobación para aplicar el instrumento de recolección de datos a la muestra objeto de estudio en la Universidad Nacional de Chimborazo, hasta contar con los recursos tecnológicos y financieros para la elaboración del cómic, la adquisición de fotocopias, materiales necesarios de oficina y cubrir los gastos de transporte.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Desarrollar una propuesta gráfica con los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de pedagogía de las Artes y Humanidades para representar la leyenda chimboracense “El cura sin cabeza” con la finalidad de rescatar el patrimonio intangible.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de conocimiento que los estudiantes del Séptimo Semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades de la Universidad Nacional de Chimborazo tienen sobre el cómic como género de narrativa gráfica.
- Establecer el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes del Séptimo Semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades de la Universidad Nacional de Chimborazo, sobre las leyendas Chimboracenses como una tradición oral, mediante la elaboración de una encuesta.
- Producir un elemento de narrativa gráfica en el género de cómic, para representar la leyenda chimboracense “El Cura sin cabeza”.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 REPRESENTACIÓN, CULTURA Y LEYENDAS POPULARES

2.1.1 Patrimonio Cultural

Para Herrera (2014), el término patrimonio se conceptualiza como “el conjunto de bienes, derechos y obligaciones que una persona o entidad posee, tiene una relevancia histórica y cultural significativa” (p. 68), sin embargo, es sumamente importante entender que esta definición ha evolucionado a lo largo del tiempo para abarcar no solamente bienes materiales, sino también inmateriales, como las tradiciones, conocimientos y prácticas culturales que son transmitidas de generación en generación (Ministerio de Cultura, 2012). Por esta razón, actualmente se valora el patrimonio tangible e intangible de igual manera, pues ambos representan una herencia que los antepasados han venido construyendo en base a sus creencias, experiencias y cosmovisiones.

Es importante comprender que el patrimonio cultural desde la antigüedad ha sido una excelente herramienta que permite conservar durante el transcurso del tiempo la identidad, memoria e historia de una comunidad, manteniendo y representando siempre la esencia de los valores y las creencias que poseían los ancestros; es por esto que el patrimonio de un país no solo representa su historia sino también un legado que une a las antiguas y nuevas generaciones mediante la herencia cultural, quienes, estos últimos, con el paso del tiempo serán también los futuros encargados de preservar todos estos bienes tangibles, intangibles y naturales que fueron heredados.

Partiendo de este punto de vista se debe considerar que todo patrimonio cultural, independientemente de su clasificación, es importante y valioso, pues representa la identidad que caracteriza a un pueblo y el vínculo esencial que une a las comunidades a través del tiempo, ya sean están tangibles o intangibles su valor sigue radicando en lo que se transmite e intenta prevalecer en cuanto al valor histórico. Por tal motivo el Ministerio Coordinador de Patrimonio (2012) señala que:

El valor del patrimonio es el de ser el canal para relacionar a la gente con su pasado y conociendo este pasado, entender el desarrollo y el comportamiento del presente. El primer tropiezo que solemos tener en la valoración del patrimonio es que consideramos más importante la materialidad de los objetos y dejamos en segundo plano el patrimonio inmaterial. Es decir, que generalmente, damos más valor a los objetos por su existencia en el tiempo, que por el papel que jugaron en la historia. El patrimonio material e inmaterial debe considerarse de una manera integral, ya que está considerado como una unidad compuesta de varios elementos. (p. 12)

El patrimonio se ha expandido significativamente en las últimas décadas, integrando disciplinas en su estudio como el arte, la arqueología, la antropología, la historia y la arquitectura, mismas que aportan con métodos o teorías para obtener una comprensión

profunda de los procesos de creación, transmisión y conservación del patrimonio (Ibarra et al., 2014). Por lo tanto, es indispensable considerar con base a esta premisa que el patrimonio debe ser analizado desde una perspectiva multidisciplinaria, debido a que su estudio abarca diversas áreas del conocimiento que en la actualidad tienen como objetivo su preservación.

2.1.2 Patrimonio cultural material

El patrimonio cultural material abarca todos aquellos bienes tangibles que poseen un valor histórico, artístico, científico o social, que fueron transmitidos a través de las generaciones, estos bienes tangibles representan la identidad, la memoria y la historia de una comunidad, nación o de la humanidad en su totalidad (Sandoval, 2022); en palabras más sencillas se conoce a este tipo de patrimonio como toda aquella herencia compuesta por objetos o bienes materiales que son perceptibles por medio de los sentidos y que poseen un significado histórico para un grupo colectivo en particular.

El patrimonio cultural material o tangible se clasifica en dos categorías, la primera denominada patrimonio natural mueble que hace referencia a los bienes que pueden ser trasladados de un lugar a otro comprendiendo colecciones u objetos de carácter arqueológico, etnográfico, artístico, utilitario, documental y científico. La segunda clasificación denominada patrimonio material inmueble es aquella que abarca los sectores que no se pueden trasladar como los urbanos, conjuntos de inmuebles en espacio público y construcciones de arquitectura habitacional, institucional, comercial, industrial, militar, religiosa, para el transporte u obras de ingeniería que dan cuenta de una fisonomía, valores distintivos y representativos para una comunidad (Chaparro y Prospectiva, 2018).

2.1.3 Patrimonio cultural inmaterial

Por otro lado, el patrimonio cultural inmaterial o intangible hace referencia a todas aquellas prácticas, expresiones, habilidades y conocimientos que posee ya sea un individuo o un grupo colectivo en común, reconociéndolas como un parte de sus costumbres o tradiciones en su estilo de vida; en este sentido el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2023) manifiesta que este tipo de patrimonio incluye “tradiciones orales, artes escénicas, prácticas sociales, rituales, eventos festivos, conocimientos y prácticas sobre la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculadas a la artesanía tradicional” (p.50).

El patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional. (UNESCO, 2011, parr. 1)

Este tipo de patrimonio cultural es igual de importante como el tangible pues mediante sus celebraciones o expresiones se transmite la esencia que los ancestros buscaban perpetuar como símbolo de su cosmovisión, con la finalidad de que las nuevas generaciones recuerden la importancia de su legado y el origen de sus creencias; es por esta razón que

tanto el reconocimiento como la preservación del patrimonio intangible son fundamentales para la diversidad cultural y la cohesión social, pues se debe entender que este tipo de patrimonio no solamente se debe conservar mediante un buen cuidado como el material, sino que para preservarlo debe haber una participación activa y directa de toda la comunidad.

2.1.4 Leyendas

De acuerdo con la definición de los autores Lara y Añazco (2021) “las leyendas son relatos orales que lo hicieron nuestros ancestros, están muy relacionados con la cultura tradicional de un pueblo, enriqueciendo la identidad del mismo, están formados por hechos sobrenaturales, misteriosos y muchas veces de terror” (p. 7). Estas narraciones que contienen hechos tanto humanos como sobrenaturales tienen la intención de transmitir mensajes con lecciones morales y reflexivas en la mayoría de los casos reflejando la cosmovisiones o creencias de los antepasados, por tal motivo estas historias forman parte del patrimonio cultural y son una herramienta educativa fundamental para el registro histórico ancestral que hoy en la actualidad se conoce.

A su vez Castillo (2011) señala que la leyenda “es una narración popular corta generalmente de un solo episodio, la cual recoge las costumbres, hábitos, tradiciones e idiosincrasia general del pueblo, representando generalmente un héroe o símbolo popular que reafirma valores tradicionales, parte integrante de la cultura” (p. 167). De acuerdo con lo antes mencionado, se deduce que las leyendas son narraciones que se transmiten de generación en generación basándose en hechos históricos que en la mayoría de veces están acompañados de elementos sobrenaturales y mitológicos, estos relatos a lo largo de la historia han ido modificándose según su contexto social o cultural con la finalidad de transmitir valores, tradiciones y creencias.

Ecuador es un país rico en diversidad cultural y geográfica pues sus habitantes a lo largo de la historia se han encargado tanto de crear como transmitir costumbres y tradiciones que representen cada una de sus comunidades o pueblos llegando a poseer patrimonios culturales que hasta hoy en día se valoran; es aquí en donde las leyendas juegan un papel crucial en la formación de la identidad cultural pues cada una de las regiones del país cuentan con estos relatos que reflejan la cosmovisión de sus habitantes, fusionando elementos históricos, naturales y sobrenaturales. Según menciona Pérez (2018) "las leyendas son esenciales para entender la identidad de un pueblo, pues a través de ellas se transmiten los valores y la historia colectiva" (pp. 14- 30).

El origen de las leyendas ecuatorianas tiene sus raíces en las tradiciones orales de las culturas indígenas que habitaron el territorio antes de la llegada de los colonizadores europeos, pues como explica el antropólogo Santos-Granero (2004), "las leyendas indígenas eran herramientas esenciales para transmitir conocimientos sobre el mundo natural y social, así como para reforzar la identidad cultural" (p.12); sin embargo con la llegada de los españoles en el siglo XVI, las leyendas comenzaron a fusionarse con las tradiciones europeas incorporando en los relatos elementos cristianos y religiosos .En la actualidad las leyendas

son una combinación de relatos que siguen manteniendo la esencia ancestral de los antepasados con la finalidad de transmitir los valores y creencias.

2.1.5 Leyendas de la ciudad de Riobamba

Riobamba, es una ciudad ubicada en la provincia de Chimborazo, misma que cuenta con una amplia historia cultural por su herencia Puruhá que la caracteriza, esta ciudad está llena de relatos cautivadores que reflejan tanto sus creencias, valores y costumbres, pues las leyendas originarias de esta ciudad transmitidas a través de generaciones encapsulan la esencia e ideología de sus habitantes, convirtiendo a Riobamba en un lugar lleno de arte y encanto cultural Ramos et al. (2021). A continuación, se detallan las cinco principales leyendas originarias de esta ciudad:

Tabla 1.

Leyendas principales de la ciudad de Riobamba

Leyenda	Descripción	Personajes principales
La silla del cementerio	Relata la historia de Jozef, un hombre que, tras la muerte de su esposa Elizabeth, permanece en el cementerio, abrazado a su tumba, leyendo poemas y tocando la guitarra.	Jozef: Hombre extranjero, de apariencia triste, permanece inmóvil junto a la tumba de Elizabeth su difunta esposa.
El Luterano	Se centra en la figura del Luterano, un hombre que, tras morir, su espíritu vaga por los alrededores de Riobamba, buscando venganza.	El Luterano: Hombre con aspecto sombrío, de origen alemán, se le muestra en apariencia gélida y sombría.
El Chuzalongo	Cuenta la historia de un ser temido por los habitantes de Riobamba. El Chuzalongo es conocido por asustar, violar y matar a sus víctimas.	El Chuzalongo: Se le describe como una figura pequeña y robusta con una característica física distintiva y grotesca.
El Descabezado de Riobamba	Cuenta la historia de un espíritu sin cabeza que vaga por la ciudad de Riobamba, se dice que aparece especialmente en noches oscuras y asusta a quienes se cruzan en su camino se desplaza montado en un caballo fantasmagórico.	El Descabezado: Figura espectral sin cabeza, con vestimenta antigua y apariencia aterradora. A menudo se le ve portando una lanza o espada, y

El Agualongo	Relato sobre las horas previas al terremoto que destruyó la antigua ciudad de Riobamba el 4 de febrero de 1797. La leyenda narra cómo una estatua de piedra giró lentamente, presagiando el desastre que se avecinaba.	El Agualongo (estatua de piedra), Don Baltazar Carriedo y habitantes de Riobamba.
---------------------	--	---

Nota. Fuente: información obtenida de Ramos et al. (2021), Bécquer (2020) y (Heras, 2023).

2.1.6 La leyenda: El cura sin cabeza

Leyenda extraída de la página Hijos del Chimborazo... Cuentos, Mitos y Leyendas (Corteo, 2011).

Un domingo por la mañana, en la ciudad de Riobamba, los habitantes despertaron alarmados por la noticia de que en la noche anterior un misterioso hombre sin cabeza había montado a caballo por las calles de la nueva ciudad. Aunque, la cabalgata del descabezado fue a las doce de la noche; no había causado asombro en ese momento a los pobladores, pues era la época de la independencia y los mensajeros nocturnos con noticias, abundaban en la ciudad.

Muchos decidieron espiar por la ventana, para mirar al jinete, y terrible fue su sorpresa, cuando descubrieron que el sujeto no tenía cabeza. Su atuendo, su caballo y sus botas eran negras como la noche y provocaron aún más temor en los que habían conseguido mirarlo. En la mañana y en los días siguientes, las historias del jinete sin cabeza aumentaban por decenas. Las víctimas de la visión terrorífica eran los noctámbulos que no podían resistir ir temprano a sus casas, también viajeros que arribaban en la noche a la ciudad pudieron contar la historia, inclusive los trabajadores que tenían una larga jornada y que se veían obligados a retornar en la noche habían visto al jinete.

Cada sábado se veía al descabezado, la gente llena de temor prefería esconderse en sus casas y cerrar el portón de madera con tranca por dentro. Varios pobladores empezaron a imaginar la historia detrás del descabezado. Algunos pensaban que era un alma en pena de un soldado de la guerra, otros, creían que era alguien que buscaba venganza y algunos con más lucidez, pensaban que algo tenía que ver con los curas, porque los únicos beneficiados, habían sido ellos, pues reunieron bastante con las misas ofrendadas para rogar por el alma del Descabezado.

El barrio de Santa Rosa era el lugar por donde pasaba el Descabezado, y en ese sitio, dos vecinos decidieron descubrir al misterioso personaje. Uno de los hombres, ideó un plan para descubrir al impostor, pero no consiguió convencer fácilmente al otro vecino, que era más prudente. Bueno está el plan vecino (dijo el amigo con prudencia), pero cuénteme algo ¿Y qué hacemos si de verdad es un alma en pena? Ese rato, nos van cargando a la quinta paila del infierno. El astuto vecino, consiguió convencer a su amigo, y para espantar el miedo le ofreció un buen trago.

Cuando los dos vecinos, habían bebido lo suficiente, les pareció que la tarea que iban a realizar no era tan difícil, es más, entre risas pensaban que por lo menos no sentirían dolor cuando el Descabezado los lleve. En estas circunstancias, se fueron a comprar una soga gruesa y larga, trago de contrabando y tabacos. Cuando la noche llegó, se sentían los hombres más valientes del planeta y hablaban de lo que podría pasarles. Cerca de las doce de la noche, se dirigieron a la esquina por donde pasaba el jinete, calcularon el alto de su pecho y templaron la soga. Listo está (dijo el astuto, en su feliz borrachera) de aquí no pasa, y si logra pasar, juro que no vuelvo a salir un sábado nunca más.

Llegó la hora y se escuchó el caballo, la soga, había conseguido su objetivo y había derribado al jinete, los vecinos salieron de su escondite y apresaron al supuesto descabezado. Para su sorpresa, al descubrir al jinete, vieron que era el párroco de San Luis; quien se justificó, diciendo que sentía mucho frío y que por eso se había cubierto la cabeza. Antes de llevarlo ante las autoridades, lo que hicieron los amigos fue llevar al cura a la cantina, y allí el párroco confesó, que se había encariñado de una joven de Santa Rosa y que, en su desesperación por verla, se le ocurrió que, para los habitantes de la ciudad, mejor sería la idea de un jinete descabezado antes que enterarse de la existencia de un cura enamorado.

2.2 FUNDAMENTOS DE LA NARRATIVA VISUAL Y EL CÓMIC

2.2.1 Lenguaje Visual

2.2.1.1 Comunicación visual

Para el autor Goyes (2020) “hablar de comunicación visual hace alusión a la imagen y lo visual, a la relación entre imagen y cultura; una relación que posibilita construcciones simbólicas en torno a experiencias, condiciones de vida, identidades, modos de habitar un territorio e imaginarios” (pp. 348-361). En base a esta idea, se entiende que la comunicación visual está estrechamente ligada con las imágenes, ilustraciones o gráficos que intentan transmitir información al espectador, logrando así que cada individuo capte el objetivo de su publicación y el significado del mensaje según sea el contexto.

Por su parte Frascara (2023) hace referencia a que “toda imagen colocada en el espacio público comunica perennemente maneras aleatorias de mensajes. Además de transmitir el mensaje definido que ha generado, también contribuye a la creación de la cultura en todo el sentido de la palabra” (p. 18). Este lenguaje visual como su nombre lo indica es un elemento comunicativo que busca expresar ideas a través de ilustraciones o imágenes, con la finalidad de transmitir un mensaje dirigido al público o espectador quien lo captará dependiendo su propia cultura, identidad o perspectiva.

Tomando en cuenta los postulados de estos dos autores mencionados anteriormente, se entiende que la comunicación visual es un medio gráfico que se transforma en una herramienta vital para la transmisión de información y la creación de mensajes efectivos en la sociedad actual. Estos medios gráficos abarcan diversos formatos impresos o digitales, como revistas, periódicos, carteles, folletos y anuncios publicitarios, mismos que utilizan

elementos visuales como imágenes, tipografía, colores o diseños para atraer la atención del público y comunicar mensajes tanto de manera clara como atractiva.

2.2.1.2 Composición visual

La comunicación visual está estrechamente relacionada con la composición visual, debido a que esta última ayuda a percibir el mensaje final que se desea transmitir al receptor de una manera más clara y directa posible. Teniendo en cuenta esta idea, se considera que “la composición visual organiza los elementos en un diseño para crear una disposición armoniosa y efectiva” (Martínez, 2023, p. 29).

En palabras más sencillas se entiende que la composición visual tiene como propósito facilitar la creación de espacios visuales mediante un conjunto de principios que capten de manera atractiva y efectiva al público observador. Esta práctica está constituida por varios elementos fundamentales que orientan a los diseñadores en la elaboración y construcción de imágenes, gráficos e ilustraciones mediante la organización de estos componentes visuales, con la finalidad de que logren transmitir de forma concreta mensajes, emociones o ideas.

Los principales elementos que abarcan la composición visual son la línea, el punto, la forma, el color, el espacio y la textura; en donde cada uno de ellos contribuye en la construcción de este elemento artístico y comunicativo como es la composición visual. Tal es así que Arnheim (1974), afirma que “el punto y la línea son las bases de toda estructura visual, guiando la atención y estableciendo patrones de movimiento” (p. 45). Sin embargo, también se conoce que el color es un recurso sumamente importante dentro de la composición visual pues transmite emociones que conectan con el público (Itten, 1973).

A pesar de que en el arte los elementos que conforman la composición visual pueden llegar a representarse de manera real o ficticia según la intención del autor, estos mantienen un grado de equilibrio que a percepción de cada uno pueden generar sensaciones a tal grado que ayudan al espectador a tener una respuesta emocional específica. Por esta razón, Dondis (1973) afirma que “una buena composición visual no solo comunica, sino que también transforma la percepción del mundo” (p. 112).

2.2.1.3 Percepción visual

La percepción visual es un proceso fundamental en el lenguaje visual pues permite al receptor del mensaje interpretar la información recibida dándole orden y significado. Con respecto a este tema los autores Merchán y Henao (2011) consideran que “la percepción es el proceso activo de localización y extracción de la información obtenida del medio externo que se organiza en sistemas perceptuales, los cuales realizan el proceso de búsqueda y obtención de la información” (pp. 93-101). Es así como este complejo proceso no solo involucra el acto de observar sino también de procesar, organizar e interpretar lo que se ve.

Es importante mencionar que para que este proceso suceda en cada ser humano, se debe tener en cuenta varios aspectos como su procesamiento, el cual comienza desde que la luz llega a los ojos estimulando los órganos receptores de las retinas, mismas que convierten

esta estimulación lumínica en un impulso eléctrico y se transmite por medio de los axones del nervio óptico hasta llegar al cerebro. La información receptada mediante este proceso continua por la conexión cerebral denominada *quiasma* hasta llegar a los núcleos geniculados laterales del tálamo, lugar desde donde es enviada al córtex visual que está situado en el lóbulo occipital, originando así la percepción (Alberich et al., 2011).

Otro de los factores fundamentales a tener en cuenta sobre la percepción visual es que está influenciada por factores cognitivos y emocionales, pues varios autores la consideran un subsistema de un sistema cognitivo más complejo que abarca la atención, memoria, conciencia, interpretación, representación, el conocimiento, reconocimiento, entendimiento y la percepción sensorial (Alberich et al., 2011). Además de estos aspectos, el proceso de percepción visual también puede ser moldeado por la experiencia individual y las influencias culturales del ser humano. Por esta razón, es importante comprender que la percepción visual va más allá de simplemente entender cómo funcionan los ojos y el cerebro, pues requiere también valorar la riqueza de las influencias cognitivas, emocionales y culturales que dan forma a la experiencia visual.

2.2.2 Género Narrativo

La narración se entiende como un acto comunicativo cuyo objetivo principal es contar una historia, ya sea real o ficticia, de tal manera que el receptor capte en su mente el hilo de la trama o hecho. De acuerdo con el autor Genette (1980), la narración es la “reproducción de un hecho, de un acontecimiento, que se produce en un tiempo y en un espacio determinados” (p. 25). Este concepto recalca la importancia que los elementos tienen en una narración, como lo son el espacio y el tiempo, pues narrar no solo implica contar un hecho, sino también estructurar la historia correctamente para que el público se sitúe en el contexto exacto y comprenda coherentemente su intención.

En este sentido comprendiendo lo fundamental que pueden llegar a ser algunos aspectos en la construcción de una narración, la Escuela Europea Versailles (2021) señala que los principales elementos que la constituyen son:

- **Narrador:** Es aquella persona encargada de relatar o contar la historia, puede ser uno de los personajes o incluso alguien que conoce u observa los hechos.
- **Tiempo:** Hace referencia a la orientación temporal en donde sucede la trama puede ser una época, momento o fecha exacta en donde se sitúa la historia.
- **Personajes:** Son aquellos sujetos, ya sean personas, animales o cosas, en base a quienes se va desarrollando los acontecimientos de la narración. Pueden existir personajes primarios y secundarios dependiendo de la trama que se desea contar.
- **Espacio:** Este elemento hace referencia al lugar en donde suceden los hechos, no solamente se basa en un espacio físico sino también emocional o psicológico.
- **Acciones:** Se refiere a todos los actos, acontecimientos o hechos que se realizan en la narración, normalmente se caracteriza por tener inicio, nudo y desenlace.

- **Trama:** Hace referencia a la secuencia de eventos cronológicos que suceden en la historia, estos deben ser de interés para mantener la atención del receptor.

2.2.3 Narrativa visual

Para Ruíz y Casona (2017) la narrativa visual es la forma o herramienta de transmitir mensajes mediante la utilización de imágenes, ya sea que estas estén en movimiento, en conjunto o sean únicas; con el propósito de provocar en el receptor visual emociones, ideologías y experiencias. Es así como este tipo de narrativa se convierte en un elemento primordial en la comunicación, pues aprovecha la capacidad innata del ser humano para interpretar, organizar y encontrar un significado en lo que ve u observa.

Respecto a lo anteriormente mencionado, Bautista (2013), menciona que “el lenguaje de la imagen es una herramienta simbólica de representación que, al menos, tiene tres funciones: registrar hechos o experiencias o comunicar el relato elaborado, soportar análisis y discusiones, e informar” (pp. 69-79). Es por esto por lo que el uso de imágenes en la narrativa visual actualmente se ha transformado en una herramienta de expresión o transmisión de mensajes e información que trasciende fronteras lingüísticas y culturales; estas imágenes se pueden representar también mediante dibujos e ilustraciones.

- **El dibujo:** Esta técnica es una de las herramientas más ambiguas y universales de expresión humana conocidas desde su utilización en cuevas por los aborígenes hasta los actuales dibujos digitales; en todo este contexto el dibujo ha sido una fuente de comunicación o difusión que ha permitido transmitir información, expresar emociones y narrar historias (Del Castillo, 2020). El dibujo ya sea elaborado a mano alzada, digital, animado, geométrico, entre otros; sigue prevaleciendo como una técnica sumamente importante de comunicación pues permite difundir un mensaje mediante una intención visual tradicional o digital.
- **La ilustración:** Es un componente gráfico que conlleva varios contextos, pues para algunas personas, la ilustración se manifiesta como una forma de comunicación visual, que posibilita un medio de comentario social o propicia una resolución de problemas. Sin embargo, para otros, es un arte aplicado al contexto político, comercial, cultural o social proveniente de cada ser humano. En el contexto de la educación en arte y diseño, la ilustración otorga o elabora un lenguaje visual poderoso, subversivo, íntimo, humorístico, satírico, coherente, alusivo e inspirador, que afirma la vida misma de la imagen (Wigan 2008).

Cada uno de estas técnicas y componentes gráficos son sumamente necesarios e importantes en la narración visual, pues mediante la utilización de los mismo se logra aportar a la cultura visual narrando o contando un hecho que transmite información, emociones o ideas a un receptor. Es así como el dibujo y la ilustración se convierten en una representación de imágenes que constituyen un elemento narrativo que no solamente acompaña la historia, sino que también la amplía y complementa, con la finalidad de que público al que va dirigido se inmersa en su totalidad en el contexto o universo que plantea la narración.

2.2.4 Narrativa Secuencial

La narrativa secuencial es un tipo de narración que tiene por objetivo estructurar cronológicamente los acontecimientos de un relato, con la finalidad de darle coherencia y un orden a la trama. Para el influyente historietista Eisner (2008), la narrativa secuencial es una forma de arte que combina tanto ilustraciones como textos en una secuencia deliberada que permite transmitir una historia o información hacia el receptor; misma que debe contener flujo y continuidad para que el lector pueda seguir el hilo conductor del relato sin dificultad.

Esta narrativa es normalmente utilizada en la educación y la literatura, pues gracias a su continuidad de acontecimientos o hechos suele ser de fácil entendimiento para el público, logrando así que el desarrollo de la historia sea coherente, gradual y entendible. Es por esta razón, que este tipo de narración es utilizada en diversos formatos de arte o educación como son los cuentos, cómics, videojuegos, novelas, televisión y cine, mismos que utilizan como herramienta principal la secuencia para estructurar mejor sus tramas.

2.2.5 El cómic

Los antecedentes del cómic se remontan a la utilización de imágenes por medio de las pinturas rupestres, los jeroglíficos y los códigos antiguos, realizados con la finalidad de registrar información sobre los acontecimientos, creencias o relatos que sucedían durante aquella época. Estas expresiones comunicativas que, aunque solo se representaban mediante dibujos o ilustraciones, ya utilizaban una narración secuencial que permitía al receptor comprender la cronología de los hechos representados (McCloud, 1993).

Posteriormente, el cómic moderno nace durante el siglo XIX con la creación de caricaturas satíricas publicadas en revistas y periódicos, además, es aquí donde en el año 1827 Rodolphe Töpffer conocido como uno de los pioneros del cómic hace aparición con su obra denominada *Histoire de M. Vieux Bois*, misma que integraba imágenes y texto en viñetas, sentando las bases del formato que actualmente se conoce. Durante el siglo XX, exactamente en los años 30 y 40 surge la llamada “Era dorado del cómic” en Estados Unidos con la llegada de los superhéroes como personajes principales en las historias, popularizando este género como un medio de entretenimiento (Wright, 2001).

En los años 60 y 70 sucede la propagación de un estilo de cómic más maduro que integra problemáticas sociales y políticas más complejas que ya involucran a seres humanos, por tal razón, estas historias comenzaron a ser más reconocidas a nivel artístico y cultural por los mensajes, emociones e ideas que buscaban transmitir a su público (Gravett, 2004). Actualmente, el cómic es considerado un medio de difusión en formatos físicos o digitales abarcando varias temáticas o géneros, que contribuyen a la transmisión de historias o relatos por medio de imágenes y textos en viñetas, estas tramas en la actualidad han alcanzado a llegar inclusive a formatos como el cine y la televisión.

El cómic también se distingue por ser un medio masivo de información, publicación y periódica, conformada por una historia narrada mediante la imagen, la palabra, símbolos, planos, ángulos, plasmados en papel y distribuidos mediante viñetas y

globos de diálogo para mostrar una historia con inicio, desarrollo y conclusión. Posee una estructura narrativa, acompañada de una presencia y una línea temporal, donde marca el antes y después de la historia. (Maza, 2013, p. 13)

El cómic desde su aparición y con el transcurso del tiempo ha tenido diversas transformaciones tanto en sus tramas, personajes e intenciones, sin embargo, los elementos que lo caracterizan como son la imagen, el texto en viñetas y su secuencialidad han prevalecido como un registro único de este medio de expresión artístico o cultural, cuyo principal objetivo es difundir o transmitir un hecho mediante la narración de historias acompañadas de ilustraciones. Es por este motivo, que su importancia radica en la influencia que tiene sobre el ámbito educativo, político, filosófico y artístico, pues aparte de que propaga ideologías o información, también sirve de entretenimiento para el público.

2.2.6 Estructura del cómic

El cómic como se mencionó anteriormente es un medio versátil cuyo propósito es informar y entretener sobre una temática específica; este, aunque puede ser representado en diversos formatos tanto impresos como digitales sigue manteniendo la misma estructura que lo caracteriza. Es así como el autor McCloud (1993), explica que el cómic utiliza "la yuxtaposición de imágenes pictóricas y otras en secuencia deliberada para transmitir información y/o lograr una respuesta estética en el espectador" (p. 9).

Para el autor Scott McCloud en su libro *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), la estructura del cómic se basa en los siguientes elementos fundamentales:

- **Composición de la página:** Este elemento contribuye a que la disposición de las viñetas sea la correcta en la página, con la finalidad de que exista una secuencia.
- **Viñetas:** Son los recuadros que contienen tanto a las imágenes como el texto, mismos que representan momentos específicos en la narrativa o la historia.
- **Gutter:** Conocido como el espacio en blanco que existe entre las viñetas con el propósito de que el receptor pueda interpretar la transición de una acción a otra.
- **Globos de diálogo:** Como su nombre lo indica son globos que contienen los pensamientos o conversaciones que tienen los personajes o del narrador.
- **Líneas cinéticas y efectos visuales:** Representa los movimientos, las emociones o sonidos dentro del cómic, tales como las rayas de velocidad y onomatopeyas.

2.2.7 Diferencia entre cómic y manga

Las personas en la mayoría de las ocasiones tienden a confundir el cómic con el manga pues, aunque ambos son formas de arte narrativo que comparten el uso de ilustraciones secuenciales, poseen varias diferencias que los distinguen uno del otro. En cuanto a origen, se conoce que los cómics se asocian particularmente con Estados Unidos y Europa, mismos que tratan sobre temas que van desde superhéroes hasta sátiras políticas dirigidas a todo público (Eisner, 2008); mientras que, por otra parte, el manga se originó en Japón y aborda

temáticas más culturales y dirigidas a un género de público en específico como el *shōnen* para jóvenes, *shōjo* para chicas y *seinen* para adultos (Gravett, 2004).

En cuanto a estilo la mayor diferencia entre estos dos medios narrativos radica en la forma de presentación en la que se los publica, pues el manga se caracteriza por que su lectura se debe realizar de derecha a izquierda, y además normalmente son representados a blanco y negro en volúmenes económicos, denominados *tankōbon*. Por otro lado, el cómic generalmente suele exhibirse en revistas como novelas gráficas a color, mismas que suelen ser llamativas y variadas para captar aún más la atención del lector. Es importante mencionar que ambos estilos en cuestión tienen el mismo objetivo de transmitir y difundir arte mediante la narración visual, reflejando al mismo tiempo que la diferencia de culturas que los caracterizan no disminuye su valor universal como medios de expresión y entretenimiento.

2.2.8 Programas de ilustración digital

Un programa de ilustración digital es una herramienta de software diseñada para crear, editar y manipular imágenes o gráficos utilizando un ordenador, tableta gráfica u otros dispositivos digitales; estos programas permiten a los artistas, diseñadores y creadores trabajar con pinceles digitales, capas, colores y efectos que imitan técnicas tradicionales como el dibujo, la pintura o el diseño, pero con la flexibilidad y precisión que ofrece la tecnología, es así que las nuevas tecnologías de ilustración que actualmente existen actúan como una herramienta de innovación y cambio para los artistas (Fernández, 2019).

Algunos ejemplos populares de programas de ilustración digital incluyen:

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Krita
- Infinite Painter
- Microsoft Power Point
- Autodesk Sketchbook
- Inkscape
- MediBang Paint Pro

2.2.8.1 MediBang Paint Pro

El MediBang Paint Pro es un software destinado a crear ilustraciones digitales mediante la computadora y un monitor gráfico de dibujo; este programa ofrece diversas herramientas como pinceles, lápices, tipografías, tintas y colores que facilitando al usuario lo necesario para la creación o elaboración de los cómics, cabe recalcar que este programa es un software gratuito cuya versión está disponible tanto para Windows como para servidores Mac (MediBang, 2025).

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo investigativo posee un enfoque cuantitativo, debido a que el investigador utilizó la información obtenida en la encuesta de forma numérica, misma que fue analizada y procesada mediante el programa de Microsoft Office Excel 2016, reflejando datos exactos sobre los resultados para la elaboración de la propuesta gráfica, misma que representó una leyenda Chimboracense obtenida de los registros bibliográficos mencionados en el marco teórico.

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Este estudio posee un diseño no experimental, puesto que se elaboró sin la manipulación de las variables que intervienen en este trabajo, además el investigador observó cómo sucedieron los hechos durante un tiempo determinado tanto en el contexto real como en el empírico. Además, se trabajó con una muestra de participantes ya existentes, como son los estudiantes del séptimo semestre que cursan la Carrera de PAH de la UNACH ubicada en la ciudad de Riobamba.

3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.3.1 Nivel o alcance de la investigación

Descriptiva

En esta investigación se describió la naturaleza de un segmento demográfico, sin manipular las variables ni investigar las razones por las cuales se originó el fenómeno, pues, solamente el objetivo fue describir y detallar las propiedades que componen el tema del presente estudio. Además, es importante mencionar que también se describió las características de la población o grupo, quienes fueron partícipes de esta investigación, explorando la muestra objeto de estudio que en este caso se trata de los estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de PAH.

Exploratoria

El presente trabajo investigativo también tuvo un alcance exploratorio, debido a que uno de sus objetivos fue analizar un tema o problemática con poca relevancia en el ámbito educativo y artístico, como lo es el desarrollo de una propuesta gráfica sobre la leyenda Chimboracense “El cura sin cabeza”, pues al momento de su elaboración se encontró información limitada sobre las variables investigadas en este estudio. Por tal razón, esta investigación también se realizó con el fin de aportar más conocimientos, enfoques o hipótesis para la elaboración de futuros estudios enfocados en esta disciplina.

3.3.2 Por el objetivo

Aplicada

Esta investigación es aplicada, debido a que tuvo como objetivo principal desarrollar una propuesta gráfica mediante la creación de un cómic basado en la leyenda “El cura sin cabeza” como solución a la problemática investigada en este estudio. Y aunque la presente investigación abarque conocimientos culturales, artísticos y educativos, su principal finalidad es práctica al desarrollar un producto visual.

3.3.3 Por el lugar

De campo

Este trabajo investigativo se realizó en la ciudad de Riobamba específicamente en la UNACH, mismo que contó con la participación de los estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de PAH como muestra objeto de estudio. Esta institución formó parte de la investigación, debido a que fue el lugar en donde se aplicó el instrumento de recolección de datos y se pidieron los permisos necesarios para realizar los trámites legales, en donde previamente también se obtuvo la predisposición y aprobación de todos los implicados.

3.3.4 Por el Tiempo

Transversal

El presente estudio fue de carácter transversal, puesto que se observó la evolución de los hechos en un solo periodo de tiempo, aplicando el instrumento de recolección de datos a los estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de PAH durante el periodo 2024 2s, a quienes se les aplicó la encuesta por una sola vez durante este determinado lapso de tiempo.

3.4 UNIDAD DE ANÁLISIS

3.4.1 Población o Universo de estudio

En este trabajo se consideró como población de estudio a todos los estudiantes que conforman el séptimo semestre de la Carrera de PAH en la UNACH perteneciente a la ciudad de Riobamba.

3.4.2 Tamaño de la Muestra

La muestra del presente trabajo investigativo es no probabilística- intencional, puesto que los individuos se escogieron de manera intencional y casual a conveniencia del investigador, sin utilizar ningún procedimiento matemático o estadístico. En este estudio se trabajó como muestra objeto de estudio con los estudiantes del Séptimo Semestre de la Carrera de PAH.

Tabla 2.*Tamaño de la Muestra*

Extracto	Número	Hombres	Mujeres	Porcentaje
Séptimo Semestre	17	7	10	100%
Total	17	7	10	100%

Nota. Datos obtenidos de la Carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades - UNACH

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron para elaborar este estudio son las siguientes:

3.5.1 Técnica e instrumento de recolección de datos

Técnica: Encuesta

De acuerdo con García (1993), una encuesta es una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características, objetivas y subjetivas de la población; es por esta razón que en este estudio se utilizó como técnica de recolección de datos una encuesta dirigida a los estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de PAH.

Instrumento: Cuestionario

Un cuestionario es, por definición, el instrumento estandarizado que se emplea para realizar la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas. Para la elaboración de este trabajo investigativo se utilizó como técnica de recolección de datos una encuesta, cuyo objetivo principal fue obtener información sobre el conocimiento que posee la muestra objeto de estudio principalmente sobre las leyendas Chimboracenses y el cómic; además, como instrumento se aplicó un cuestionario, mismo que está constituido por diez preguntas cerradas dicotómicas las cuales tienen como opción de respuesta dos alternativas que en este caso son: Si y No (Hernández et al. 2016).

3.6 MÉTODOS DE ANÁLISIS, Y PROCESAMIENTO DE DATOS

La interpretación y análisis de los datos cuantitativos tuvo inicio en la aplicación de una encuesta de diez preguntas dirigidas a los estudiantes del séptimo semestre que cursan la Carrera de PAH en la UNACH, posteriormente se realizó la codificación de información obtenida en esta encuesta, para así continuar tanto con la tabulación como la representación gráfica en el programa de Microsoft Office Excel 2016, finalmente se realizó el análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta a la muestra objeto de estudio, estos datos obtenidos fueron analizados de forma objetiva y numérica mediante el programa de Microsoft Office Excel 2016, por lo tanto, los resultados alcanzados se representan a continuación tanto estadística como gráficamente con el respectivo análisis e interpretación de cada pregunta:

4.1 Resultados de los datos recogidos mediante la Encuesta

4.1.1 Pregunta 1. ¿Tiene conocimiento o ha escuchado sobre la leyenda del Cura sin Cabeza?

Tabla 3.

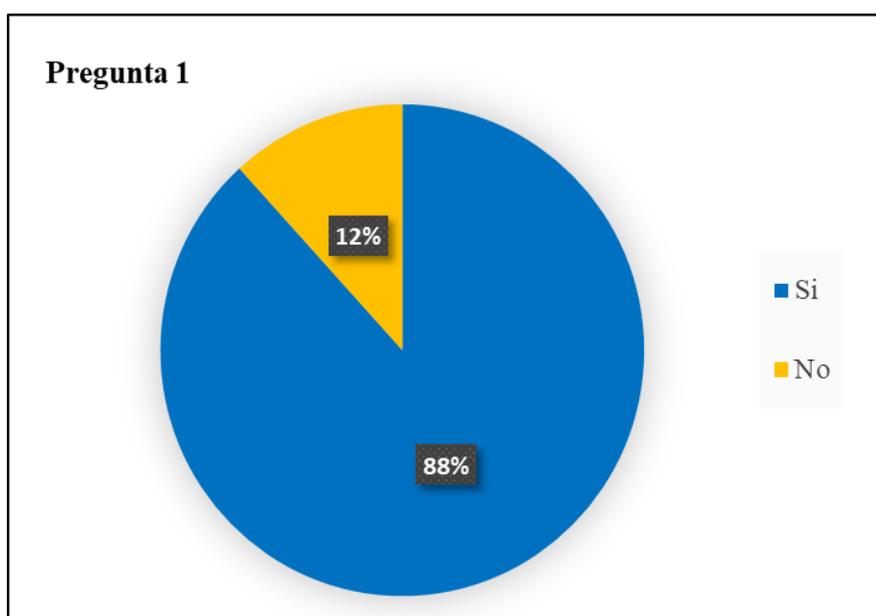
Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 1

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	88%
No	2	12%
Total	17	100%

Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 1

Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 1



Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Análisis

De acuerdo con los datos obtenidos se demuestra que de los 17 estudiantes que conforman el Séptimo Semestre de la Carrera de PAH a quienes se les aplicó la encuesta, 15 estudiantes que corresponde al 88% conocen la leyenda de “El cura sin cabeza”; mientras que solamente 2 estudiantes que representan el 12% no tienen ningún conocimiento con respecto a esta leyenda Chimboracense.

Interpretación

Después de analizar los resultados obtenidos, se deduce que la mayoría de los estudiantes conoce o ha escuchado sobre la leyenda “El cura sin cabeza” esto puede deberse a que esta población sea originaria o tenga familia perteneciente a la provincia de Chimborazo; por otra parte solamente dos estudiantes desconocen completamente sobre este relato haciendo alusión a que no pertenecen a la provincia y ciudad en donde se originó la leyenda o simplemente en su contexto vivencial este patrimonio cultural inmaterial no sea relevante.

4.1.2 Pregunta 2. ¿Considera usted llamativo los personajes representativos de la leyenda “El Cura sin Cabeza”?

Tabla 4.

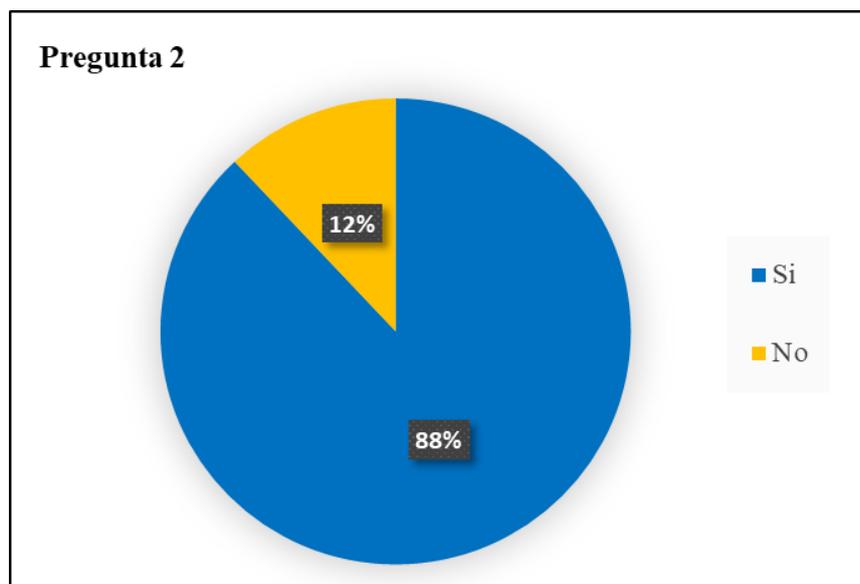
Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 2

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	88%
No	2	12%
Total	17	100%

Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 2

Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 2



Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Análisis

De los datos obtenidos en la encuesta aplicada a los 17 estudiantes quienes fueron muestra objeto de estudio, se determinó que 15 de ellos correspondientes al 88% consideran llamativos los personajes representativos que conforman la leyenda “El cura sin cabeza”; mientras que 2 alumnos que equivalen al 12% no consideran que los personajes de dicho relato cautiven su atención.

Interpretación

Por medio de los datos obtenidos en la encuesta se deduce que la mayoría de los estudiantes consideran llamativos a los personajes de la leyenda “El Cura sin cabeza”, esto debido a que gracias a su conocimiento sobre el relato diferencian a cada uno de los actores involucrados; por otra parte, el siguiente y menor porcentaje corresponde a los estudiantes que no consideran llamativos a los personajes representativos de la historia esto se debe a que desconocen completamente de la existencia de esta leyenda.

4.1.3 Pregunta 3. ¿Usted cree que es importante la creación de nuevas propuestas gráficas de las antiguas leyendas en un contexto cultural?

Tabla 5.

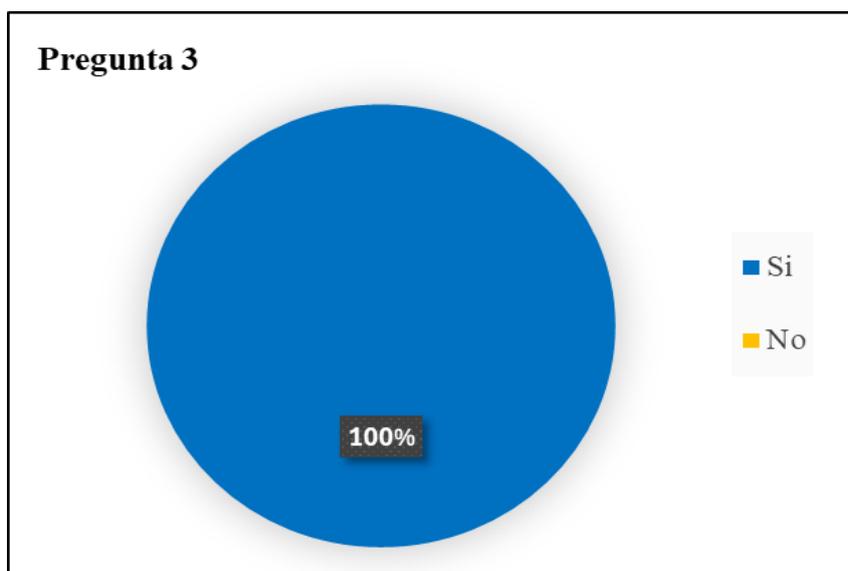
Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 3

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	100%
No	0	0%
Total	17	100%

Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 3

Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 3



Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Análisis

Según los datos obtenidos en la encuesta aplicada a los 17 estudiantes pertenecientes al Séptimo Semestre de la Carrera de PAH, se determinó que todos los 17 alumnos que equivale al 100% consideran importante la creación de nuevas propuestas gráficas de las antiguas leyendas en un contexto cultural; lo que indica que la opción “Si” alcanzó la totalidad de porcentaje.

Interpretación

Después de analizar los resultados obtenidos, se deduce que los estudiantes a quienes se les aplicó la encuesta están en su totalidad de acuerdo o les interesa la creación de nuevas propuestas gráficas de las antiguas leyendas en un contexto cultural, debido a que su carrera profesional fusiona tanto el arte como la cultura considerando de suma importancia la preservación de este patrimonio cultural inmaterial con nuevas herramientas o técnicas.

4.1.4 Pregunta 4. ¿Considera usted esencial mantener viva la cosmología de las leyendas Chimboracenses?

Tabla 6.

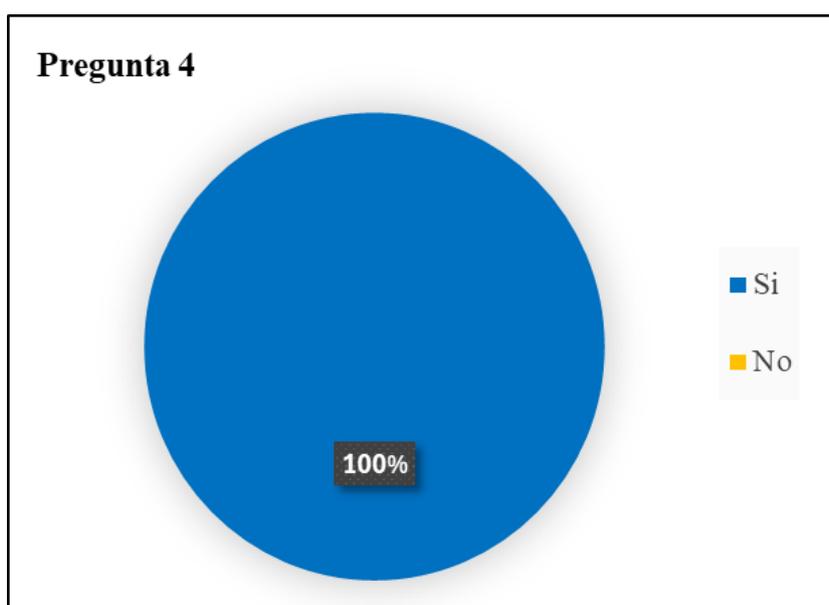
Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 4

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	100%
No	0	0%
Total	17	100%

Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 4

Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 4



Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos en esta pregunta del cuestionario aplicado mediante una encuesta a los 17 estudiantes que conforman el Séptimo Semestre de la Carrera de PAH; se establece que los 17 participantes correspondientes en su totalidad al 100% consideran esencial e importante mantener viva la cosmología de las leyendas Chimboracenses; por tal motivo, la opción contraria no logro obtener ninguna respuesta que la respalde.

Interpretación

Se determinó por medio de los datos reflejados que todos los 17 estudiantes que conforman la muestra objeto de estudio consideran esencial mantener viva la cosmología de las leyendas Chimboracenses, debido a que, estos relatos son parte fundamental del patrimonio cultural de la humanidad, pues han logrado prevalecer de generación en generación a lo largo de la historia. Por este mismo motivo, en la actualidad es sumamente necesario continuar con la preservación y difusión de estas cosmovisiones ancestrales.

4.1.5 Pregunta 5. ¿Cree usted factible y funcional la creación de un cómic sobre las leyendas Chimboracenses para llegar a las nuevas generaciones?

Tabla 7.

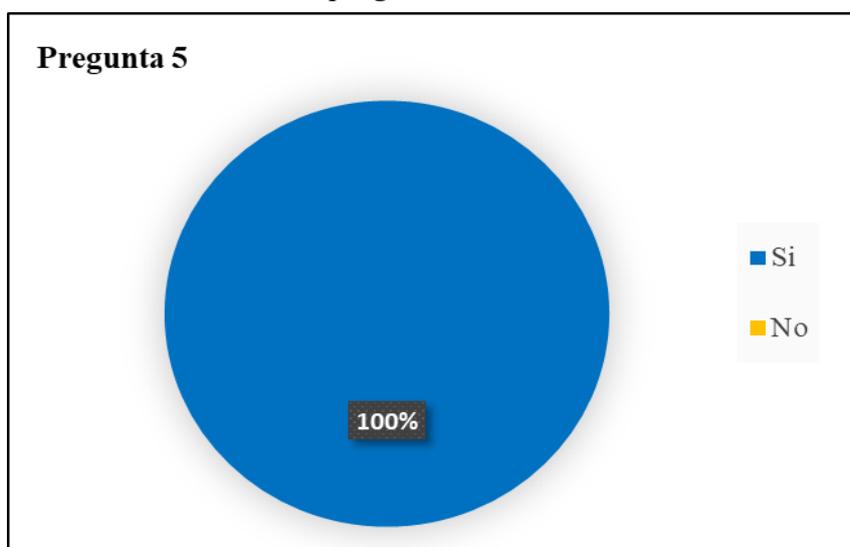
Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 5

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	100%
No	0	0%
Total	17	100%

Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 5

Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 5



Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Análisis

Según los resultados obtenidos en esta pregunta todos los 17 estudiantes quienes equivalen al 100% del Séptimo Semestre de la Carrera de PAH creen que, si es factible y funcional la creación de cómics inspirados en las leyendas Chimboracenses para llegar a las nuevas generaciones, por lo tanto, la opción “Si” fue la única que se consideró como respuesta obteniendo la totalidad del porcentaje.

Interpretación

Después de analizar los resultados obtenidos, se deduce que absolutamente todos los estudiantes partícipes de la encuesta estuvieron de acuerdo en la factibilidad y funcionalidad que puede llegar a tener la creación de cómics sobre las leyendas Chimboracenses como herramienta de difusión hacia nuevas generaciones, debido a que esto podría llegar a conseguir una correcta transmisión y preservación de este patrimonio cultural intangible.

4.1.6 Pregunta 6. ¿El cómic al ser una herramienta física y digital, considera usted que puede brindar un mayor alcance para fomentar la lectura en la población Chimboracense?

Tabla 8.

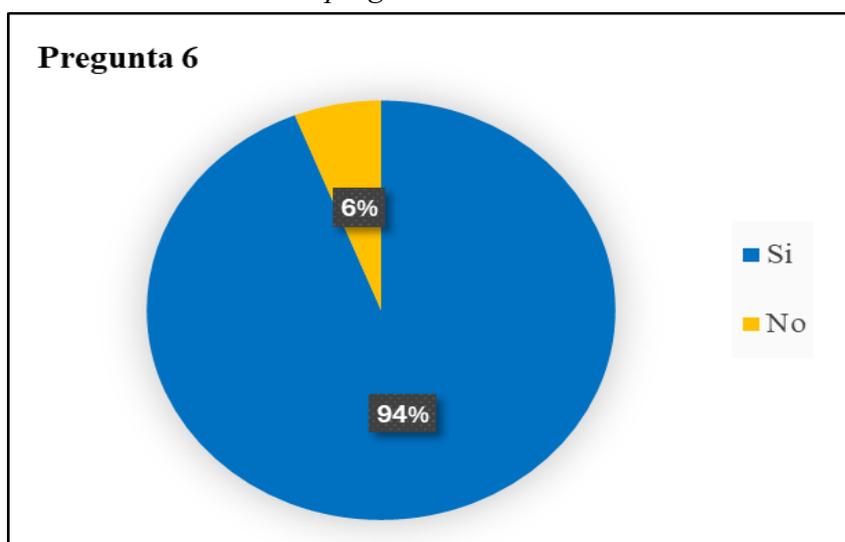
Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 6

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	94%
No	1	6%
Total	17	100%

Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 6

Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 6



Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Análisis

De los datos obtenidos en la encuesta aplicada a los 17 estudiantes quienes fueron muestra objeto de estudio, se determinó que 16 de ellos correspondientes al 94% consideran al cómic como una herramienta física y digital que puede brindar un mayor alcance para fomentar la lectura en la población Chimboracense; mientras que 1 alumno equivalente al 6% no considera esta herramienta como un medio factible para ese propósito.

Interpretación

De acuerdo con el análisis mencionado anteriormente, se determinó que la mayoría de los estudiantes consideran que el cómic puede llegar a convertirse en una herramienta física y digital que promueva la lectura en la población Chimboracense pues este medio en la actualidad va ganando auge en tanto en niños como jóvenes. El porcentaje restante que lo representa un estudiante no visualiza al cómic como una herramienta que fomente la lectura, pues tal vez sea un género que no cautive ni llame su atención como para leerlo.

4.1.7 Pregunta 7. ¿Cree usted que esta clase de tendencias gráficas faciliten al creador un mayor impulso y libertad creativa?

Tabla 9.

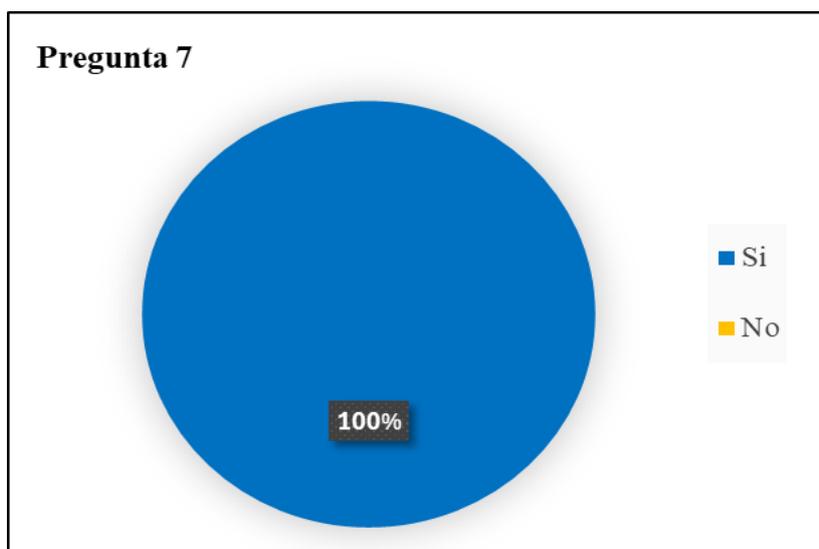
Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 7

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	100%
No	0	0%
Total	17	100%

Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 7

Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 7



Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Análisis

Según los datos obtenidos en la encuesta aplicada a los 17 estudiantes pertenecientes al Séptimo Semestre de la Carrera de PAH, se determinó que todos los 17 alumnos que equivale al 100% creen que esta clase de tendencias gráficas como es el cómic facilitan que el creador o artista tenga un mayor impulso y libertad creativa en su diseño; por lo que esta opción logro tener el porcentaje total.

Interpretación

Después de analizar los resultados obtenidos, se deduce que todos los estudiantes creen que en la actualidad el cómic como tendencia gráfica si proporciona un mayor impulso y libertad creativa al artista que lo elabore, pues esta herramienta, aunque posee características propias que lo definen también tiene por objetivo permitir al creador expresar y transmitir un mensaje tanto gráfico como escrito a un público en específico.

4.1.8 Pregunta 8. ¿Considera usted factible que esta clase de propuestas ilustrativas aporten en el rescate cultural narrativo de la provincia de Chimborazo?

Tabla 10.

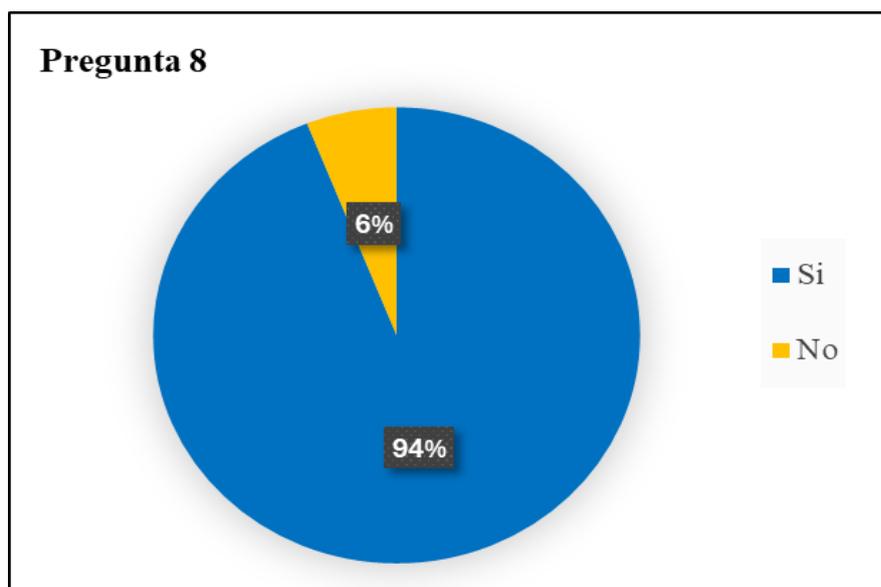
Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 8

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	94%
No	1	6%
Total	17	100%

Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 8

Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 8



Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos en esta pregunta del cuestionario aplicado mediante una encuesta a los 17 estudiantes muestra objeto de estudio; se establece que 16 participantes que corresponden al 94% consideran que este tipo de propuestas ilustrativas si aportan en el rescate cultural narrativo de la provincia de Chimborazo; mientras que el 1 estudiante restante que equivale al 6% considera lo contrario.

Interpretación

Después de analizar los resultados obtenidos, se deduce que el mayor porcentaje de estudiantes si consideran que estas propuestas gráficas o ilustrativas contribuyen al rescate cultural narrativo de la provincia pues al fusionar los relatos o cuentos con imágenes llamativas adquieren más atención y relevancia por parte del público. El porcentaje menor representado por un estudiante no considera al cómic como un rescate cultural narrativo.

4.1.9 Pregunta 9. ¿Cree usted que estas propuestas pueden ser creadas e ilustradas por un público juvenil?

Tabla 11.

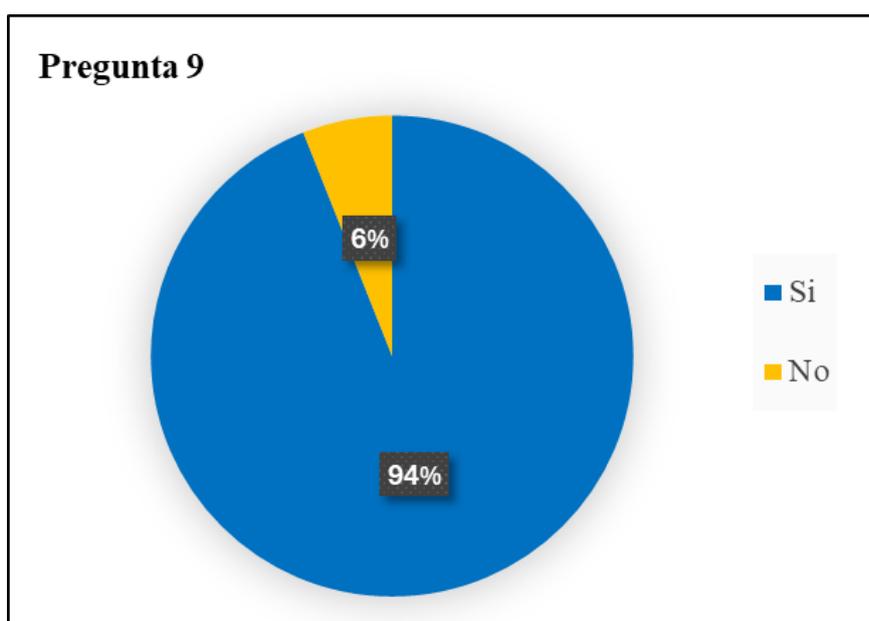
Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 9

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	94%
No	1	6%
Total	17	100%

Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 9

Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 9



Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Análisis

De los datos obtenidos en la encuesta aplicada a los 17 estudiantes, se determinó que 16 de ellos correspondientes al 96% consideran que estas propuestas pueden ser creadas e ilustradas por un público juvenil; mientras que 1 alumno que equivalen al 6% no considera posible que personas jóvenes logren crear estas herramientas gráficas.

Interpretación

Por medio de los datos obtenidos se determinó que casi todos los estudiantes de la muestra objeto de estudio consideran que estas propuestas gráficas pueden ser creadas e ilustradas por jóvenes, debido a que en la actualidad este es el público que más consume este tipo de propuestas gráficas ya sea por tendencia o gusto. El porcentaje menor lo representa un estudiante quien a su parecer no considera que un público juvenil logre crear e ilustrar las técnicas necesarias para obtener el resultado gráfico deseado.

4.1.10 Pregunta 10. ¿Considera usted que el cómic puede ser usado como material didáctico dentro de una actividad en clase?

Tabla 12.

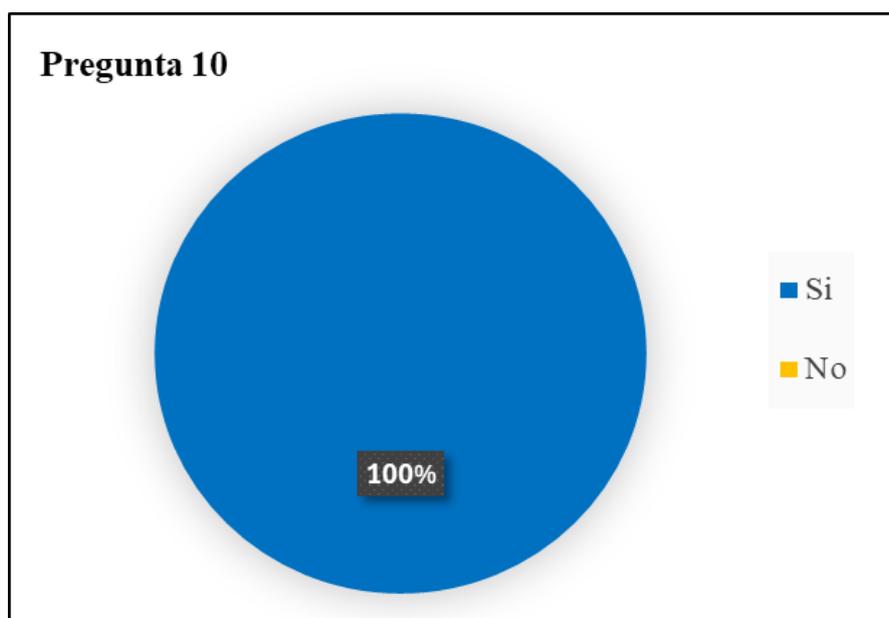
Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 10

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	100%
No	0	0%
Total	17	100%

Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 10

Resultados obtenidos de la encuesta pregunta 10



Nota. Elaborado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Análisis

Según los datos obtenidos en la encuesta aplicada a los 17 estudiantes pertenecientes al Séptimo Semestre de la Carrera de PAH, se determinó que todos los 17 alumnos que equivale al 100% consideran que el cómic puede ser usado como material didáctico dentro de una actividad en clase; lo que indica que la opción “Si” alcanzó la totalidad de porcentaje.

Interpretación

Después de analizar los resultados obtenidos, se deduce que absolutamente todos los estudiantes participantes de la encuesta estuvieron de acuerdo que el cómic puede utilizarse como material didáctico dentro de una actividad en clase, debido a que es un medio que puede llegar a ser tanto entretenido como también educativo, logrando llamar la atención del público y por ende dejando una enseñanza o mensaje. Además, esta herramienta podría llegar a facilitar el proceso de enseñanza en estudiantes que tienen un estilo de aprendizaje visual por la utilización de gráficos o ilustraciones que acompañan las historias.

CAPÍTULO V

5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

El desarrollo de la propuesta en esta investigación consiste en la creación de un cómic basado en la leyenda Chimboracense “El cura sin cabeza”, representación gráfica que tiene por objetivo transmitir la importancia que posee este patrimonio cultural inmaterial dentro de la sociedad, todo esto por medio de la aplicación o utilización de técnicas y herramientas actuales que cautiven la atención de las nuevas o futuras generaciones.

5.1 Técnica Artística

Para la ilustración de este cómic se utilizó como técnica artística el software MediBang Paint Pro, un software destinado a crear ilustraciones digitales mediante la computadora y un monitor gráfico de dibujo; misma herramienta fue instalada en una computadora conectada a un monitor gráfico de dibujo *Huion 16* pulgadas que facilitó la realización de cada uno de los bocetos, sin embargo, es importante mencionar que para la creación del cómic se llevó a cabo un procedimiento con varias fases mismas que se detallaran a continuación:

5.2 Fase 1 - Guion técnico

En la primera fase de la elaboración del cómic se realizó un análisis exhaustivo de la leyenda “El cura sin cabeza” con la finalidad de seleccionar la información más relevante y así construir el guion técnico de la historia en dónde se detalla los escenarios, perspectivas y diálogos de cada uno de los personajes que conforman la leyenda.

Figura 11
Guion teórico sobre la leyenda “El cura sin cabeza”



GUIÓN TÉCNICO: “EL CURA SIN CABEZA DE RIOBAMBA”

Género: Drama histórico con elementos sobrenaturales

Duración aproximada: 5-10 minutos (adaptable)

Fecha y lugar: Riobamba, Ecuador, 1821

Nota: Las indicaciones entre paréntesis son técnicas (cámara, iluminación, sonido, etc.).

ESCENA 1: EL PUEBLO AL ATARDECER

Ubicación: Exterior - Calles empedradas de Riobamba, casas de adobe con techos de teja, montañas al fondo.

Hora: 5:50 p.m., luz dorada del atardecer que se desvanece.

(Plano general: vista aérea del pueblo, campanas suenan a lo lejos. La cámara desciende lentamente hacia las calles.)

Narrador (voz en off): “Riobamba, 1821. Un pueblo atrapado entre la fe colonial y el rugido de la independencia. A las seis, el toque de queda silencia las calles, pero no los secretos.”

(Sonido: campanas de iglesia, viento suave, pasos distantes.)

Acción: Un grupo de campesinos camina rápido hacia sus casas, mirando al

cielo que se oscurece. Un niño señala las montañas, susurrando algo a su madre.

Madre (susurra): “Apúrate, que el cura sin cabeza anda suelto.”

(Plano detalle: rostro del niño, ojos abiertos por el miedo. Corte a negro.)

ESCENA 2: LA IGLESIA Y EL SECRETO

Ubicación: Interior - Iglesia de San Pedro, paredes de piedra, altar con velas encendidas.

Hora: 5:55 p.m., sombras largas por luz de velas.

(Plano medio: Padre Anselmo, joven de unos 30 años, reza frente al altar. Su rostro muestra conflicto interno.)

Acción: Anselmo termina su oración, se levanta y camina hacia una puerta trasera. Abre un arcón y saca una capa negra y un disfraz con cuello falso.

(Sonido: crujido de madera, respiración agitada de Anselmo.)

Anselmo (monólogo interno, voz en off): “Perdóname, Señor, pero el amor no entiende de sotanas.”

(Plano detalle: manos temblorosas ajustando el disfraz. Corte a exterior.)

ESCENA 3: EL GALOPE NOCTURNO

Ubicación: Exterior - Calles desiertas de Riobamba, niebla baja desde las montañas.

Hora: 6:15 p.m., oscuridad creciente, luz de luna tenue.

(Plano travelling: Anselmo, ahora disfrazado como el cura sin cabeza, galopa en un caballo viejo por las calles. La cámara sigue desde atrás, mostrando la silueta decapitada.)

Acción: Un hombre asoma por una ventana, ve la figura y cierra las cortinas rápidamente.

Hombre (grita): “¡Santo Dios, ahí está otra vez!”

(Sonido: cascos de caballo, viento ululante. Plano subjetivo desde la ventana: la figura pasa como un borrión.)

Narrador (voz en off): “Noche tras noche, el cura sin cabeza desafiaba el toque de queda, un espectro nacido del amor y la astucia.”

(Corte a la casa de Mariana.)

ESCENA 4: EL REENCUENTRO

Ubicación: Interior - Casa humilde de Mariana, mesa con un candelil encendido, telas de costura esparcidas.

Hora: 6:30 p.m., luz cálida del candelil.

(Plano medio: Mariana, joven de unos 25 años, cose junto a la ventana. Levanta la vista al escuchar cascos.)

Acción: Anselmo entra, se quita el disfraz y abraza a Mariana.

Mariana (susurra): “¿Hasta cuándo, Anselmo? Esto no puede seguir así.”

Anselmo: “Cuando la guerra acabe, huiremos. Te lo juro.”

(Plano detalle: manos entrelazadas. Sonido: latidos de corazón. Corte a negro.)

ESCENA 5: LA EMBOSCADA

Ubicación: Exterior - Sendero montañoso cerca de Riobamba, rocas y niebla espesa.

Hora: 1:00 a.m., noche cerrada, luz de antorchas en la distancia.

(Plano general: Anselmo galopa de regreso, aún disfrazado. La cámara tiembla, simulando tensión.)

Acción: Voces y luces emergen de la niebla. Tres soldados realistas *появляются* (aparecen) con mosquetes.

Soldado 1 (grita): “¡El cura sin cabeza! ¡Es él!”

Soldado 2: “¡Disparen, no es un fantasma!”

(Sonido: disparo seco. Plano lento: Anselmo cae del caballo, rueda por la ladera y queda inmóvil entre las rocas.)

Soldado 3 (nervioso): “Es el padre Anselmo... ¿Qué hemos hecho?”

Acción: Los soldados arrastran el cuerpo a una cueva y lo cubren con piedras.

(Plano fade out: antorchas se alejan en la niebla.)

ESCENA 6: EL MITO CRECE

Ubicación: Exterior - Calles de Riobamba, noches posteriores.

Hora: Variable, noches de octubre.

(Plano travelling: una figura sin cabeza galopa por las calles. La cámara enfoca desde abajo, resaltando el misterio.)

Narrador (voz en off): “El pueblo juraba verlo. Un jinete sin rostro, buscando justicia... o quizás amor.”

Acción: Mariana, desde su ventana, observa la figura con lágrimas en los ojos.

(Plano detalle: una capa negra cuelga en su casa, revelando que ella lo encontró.)

ESCENA 7: LA CONFESIÓN FINAL

Ubicación: Interior - Casa de Mariana, ahora anciana (décadas después).

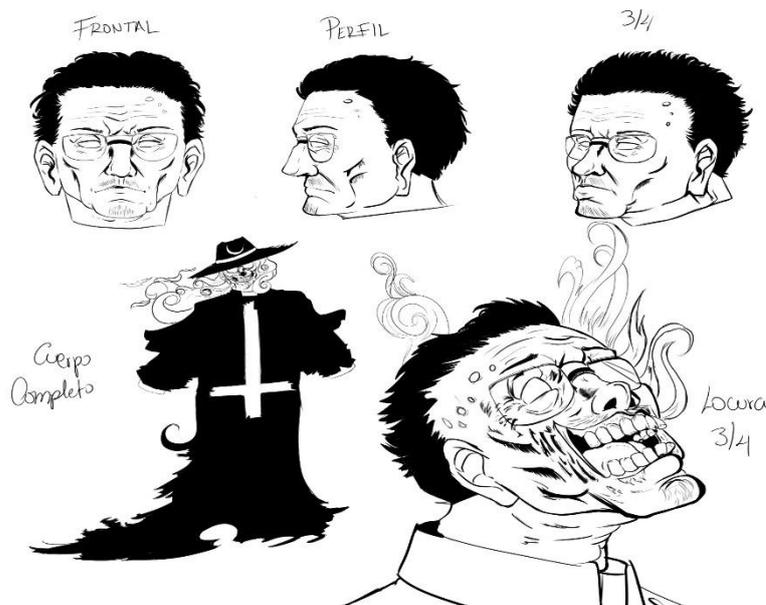
Nota. Realizado por Jorge Luis Cedeño Lozano

5.3 Fase 2 - Creación de personajes y boceto inicial

Posterior a la elaboración del guion técnico se procedió a elaborar el diseño de los personajes estudiando su personalidad y vestuario basándose tanto en la fecha como en el lugar donde ocurrieron los acontecimientos de la leyenda. Además, conjuntamente en este paso se empezó a ilustrar los primeros bocetos tomando en cuenta el espacio de las viñetas y onomatopeyas con la finalidad de que la carga visual de la ilustración no se opaque con tantos elementos.

Figura 12

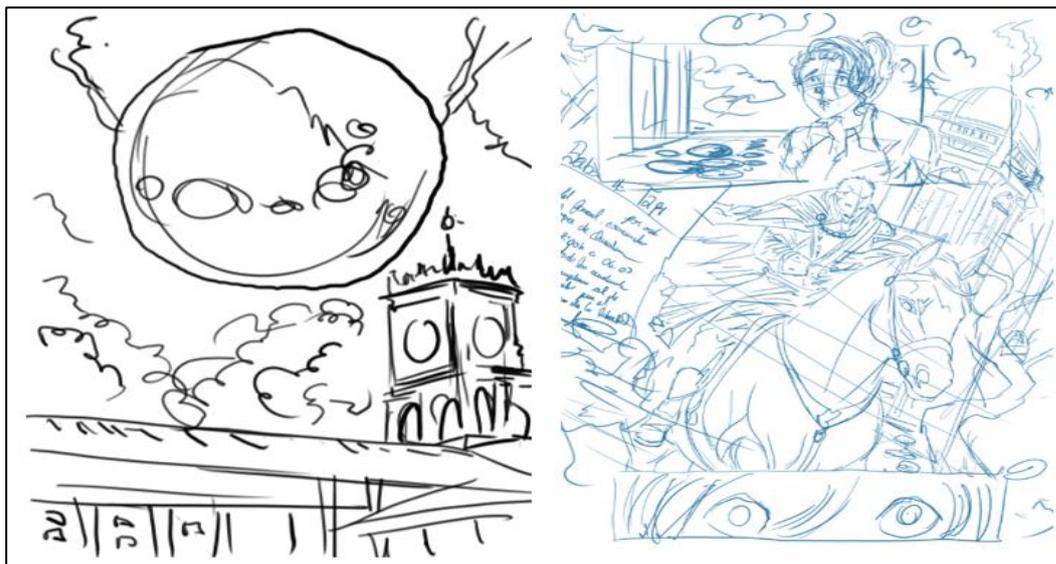
Elaboración del diseño de los personajes



Nota. Realizado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 13

Ilustración de los primeros bocetos



Nota. Realizado por Jorge Luis Cedeño Lozano

5.4 Fase 3 - Delineado

En esta fase se inicia con el proceso de delineado para detallar todos los elementos de la ilustración tanto personajes como escenarios que resultaron del boceto final, además es importante resaltar que el pincel que se debe utilizar en este paso tiene que ser delgado y con carga de tinta al 100%, a este entintado se le conoce como LineArt.

Figura 14

Delineado de los últimos bocetos



Nota. Realizado por Jorge Luis Cedeño Lozano

5.5 Fase 4 - Aplicación de colores y filtros

Esta fase se inició aplicando los colores primarios en cada uno de los elementos ilustrados y clasificándolos por capas; posteriormente se aplicó los filtros de color necesarios para crear detalles de luces y sombras que definen el volumen, perspectiva e intensidad en cada escena; por último, para finalizar esta fase se utilizaron herramientas como una paleta cromática y varios pinceles de opacidad para crear texturas que reflejen una impresión más realista en las ilustraciones de cada uno de los bocetos.

Figura 15

Aplicación de colores primarios y clasificación de capas



Nota. Realizado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 16

Aplicación de filtros



Nota. Realizado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 17

Aplicación de herramientas de textura para crear una ilustración realista



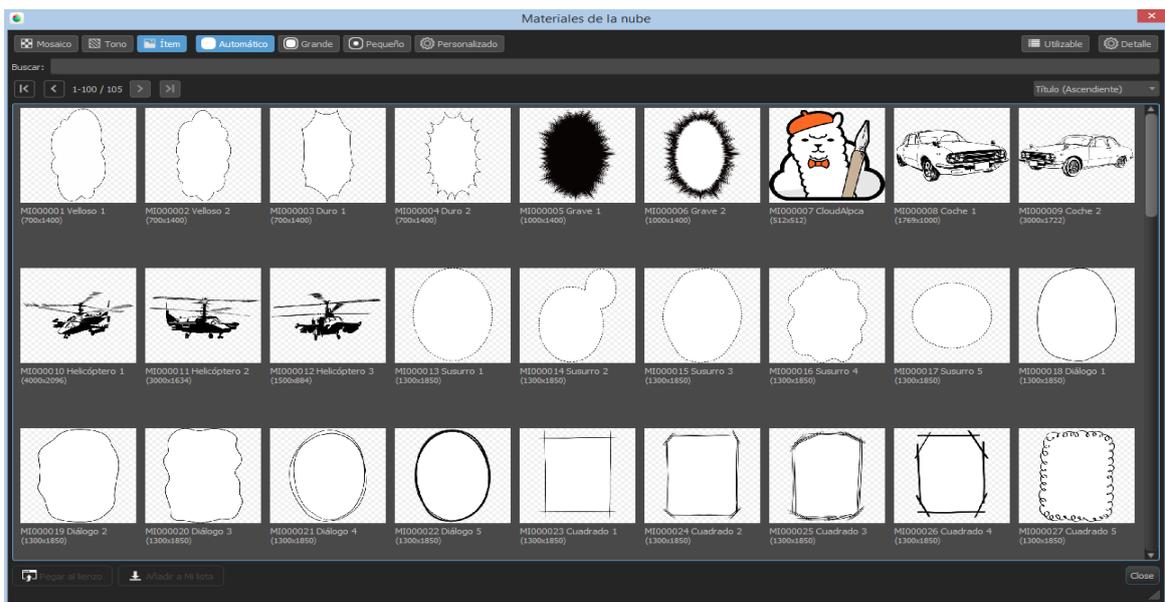
Nota. Realizado por Jorge Luis Cedeño Lozano

5.6 Fase 5 - Texto de diálogos

Como última fase se procedió a insertar los diálogos del narrador y de las personas en cada una de las escenas del cómic, teniendo en cuenta tanto el espacio de la ilustración como el espacio de los cuadros de texto; para la realización de esta fase se escogió en el software MediBang Paint Pro la tipografía y el color a utilizar, mismos que deben resaltar, ser entendibles y llamar la atención del público.

Figura 18

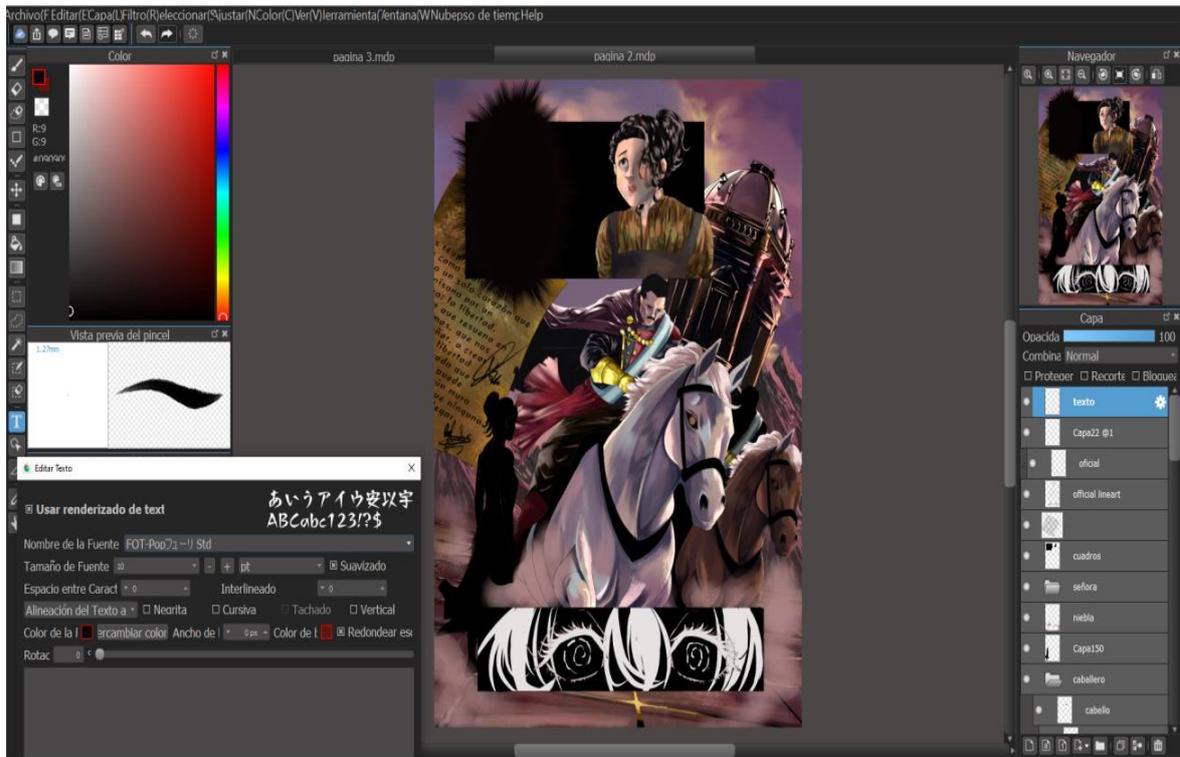
Elección de viñetas



Nota. Realizado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 19

Inserción de diálogos en el software MediBang Paint Pro



Nota. Realizado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Figura 20

Resultado final



Nota. Realizado por Jorge Luis Cedeño Lozano

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

- Se establece que los estudiantes pertenecientes al séptimo semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades en la Universidad Nacional de Chimborazo periodo 2024 2s, si poseen un considerable nivel con respecto a conocimientos de cómics, esto debido a que según los datos obtenidos la mayoría de la muestra objeto de estudio considera esta herramienta útil, llamativa y factible tanto para la conservación cultural como para su uso en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Se determina según los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta, que la mayoría de los estudiantes pertenecientes al Séptimo Semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades de la Universidad Nacional de Chimborazo, poseen un nivel alto de conocimiento sobre las leyendas Chimboracenses siendo conscientes de su importancia y preservación como un patrimonio cultural intangible. Sin embargo, es importante mencionar que también existió algunos estudiantes que no tenían conocimiento al respecto sobre estos relatos, esto debido a que no pertenecen a la provincia de Chimborazo.
- Por último, con la finalidad de compartir los resultados de la propuesta planteada en esta investigación, el autor creó un elemento de narrativa gráfica en el género de cómic para representar la leyenda chimboracense “El Cura sin cabeza”, contribuyendo con la difusión de este patrimonio cultural mediante herramientas actuales que llamen la atención de las nuevas y futuras generaciones. Este cómic se podrá visualizar ingresando al siguiente enlace: <https://www.faneo.es/comics/el-cura-sin-cabeza/>

6.2 RECOMENDACIONES

- Continuar impulsando el conocimiento de los estudiantes de la Carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades sobre las metodologías, técnicas e instrumentos que pueden llegar a utilizar para crear propuestas gráficas o ilustrativas como el cómic, con la finalidad de fusionar el ámbito educativo con el artístico y cultural. Además, se debe tener en cuenta que el uso de estos recursos permite cautivar la atención de un público joven, por lo que podría ayudar en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Promover la utilización de herramientas, medios y técnicas actuales que permitan la difusión de las leyendas Chimboracenses tanto a nivel nacional como internacional, pues mediante la creación de estas propuestas se logra expandir el conocimiento sobre la importancia que tiene este patrimonio cultural inmaterial o intangible, que guarda consigo la cosmovisión de los ancestros y que a su vez permite que más personas valoren la cultura ecuatoriana que nos caracteriza como país.
- Socializar los resultados obtenidos en esta investigación con los actores directos e involucrados en la Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Educación, Humanas y Tecnologías, Carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades, mismos que podrán revisar y analizar los resultados alcanzados en este estudio, con la finalidad de que les sirva como punto de partida para realizar o proponer nuevas alternativas artísticas que permitan aportar a la conservación cultural del país.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alberich, J., Gómez, D., & Ferrer, A. (2014). Percepción visual. *España: Universitat Oberta de Catalunya*.
- Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press.
- Asociación de Municipalidades Ecuatorianas (AME). (2017). *Introducción al patrimonio cultural*. Recuperado de: AME Virtual. <https://es.scribd.com/document/311412168/Introduccion-al-Patrimonio-Cultural>
- Bautista, A. B. (2013). Indagación narrativa visual en la práctica educativa. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, (29), 69-79.
- Bécquer, G. A. (2020). *Rimas y leyendas*. 8, 1-158.
- Castillo, R. (2013). *La cultura y sus tradiciones*. Guayaquil: Universidad Católica Santiago de Guayaquil.
- Chaparro, C., & Prospectiva, I. (2018). Patrimonio cultural tangible. *Retos y estrategias de gestión*, 13, 1-13.
- Corteo, H. (2011). *El Descabezado de Riobamba*. Hijos del Chimborazo...Cuentos, Mitos y Leyendas. <https://tradicionalchimborazo.blogspot.com/2011/04/descabezado.html>
- Costa, M., Gómez, D., Izquierdo, C., y Luis, O. (2015). *Adaptación de Leyendas Ecuatorianas mediante la técnica de motion comic. Caso aplicado a la "Dama Tapada" y el "Tin Tin"*. [Artículo Proyecto de graduación]. Repositorio de la Escuela Superior Politécnica del Litoral. <https://www.fadcom.espol.edu.ec/sites/edcom.espol.edu.ec/files/proyecto46.pdf>
- Del Castillo, J. (2020). El dibujo como recurso didáctico. *Cuadernos de historia del arte*, (34), 311-356.
- Dondis, D. A. (1973). *A Primer of Visual Literacy*. MIT Press.
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. WW Norton & Company.
- Escuela Europea Versailles. (2021). Narración: características y elementos principales. Escritura y Narración. <https://escuelaversailles.com/narracion-caracteristicas-y-elementos-principales/>
- Frascara, J. (2023). *El poder de la imagen: Reflexiones sobre comunicación visual* (1.^a ed.). Ediciones Infinito.

- Fernández, Á. (2019). Ilustración digital y Concept Art. El arte del siglo XXI (Bachelor's thesis).
- García, M. (1993). La encuesta. Garcia M, Ibáñez J, Alvira F. El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación. Madrid: Alianza Universidad Textos, 141-70.
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Cornell University Press.
- Goyes, G. (2020). *El valor social de la comunicación visual. Reflexiones educativas de una formación disciplinar emergente*. En: *Mediaciones*, 25 (16). Pp. 348-361. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.16.25.2020.348-361>
- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Harper Design.
- Heras, F. J. (2023). *Ilustraciones inspiradas en los personajes del proyecto investigativo Leyendas de Riobamba, aplicando estampación textil*. [Tesis de Licenciatura, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. <http://dspace.espoch.edu.ec/handle/123456789/20615>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2016). *Metodología de la Investigación* (6 ed.). México: McGrawHifl.
- Herrera, J. (2014). El patrimonio. *Colegio de notarios del distrito federal*, 33, 64-100.
- Ibarra, M., Bonomo, U., & Ramírez, C. (2014). El patrimonio como objeto de estudio interdisciplinario. *Polis. Revista Latinoamericana*, 39, Article 39. <https://journals.openedition.org/polis/10540>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2023). *Guía metodológica para la salvaguardia del Patrimonii Cultural Inmaterial*. Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. https://www.patrimoniocultural.gob.ec/wpcontent/uploads/2023/03/23_GuiametodologicaparalasalvaguardiaPCI.pdf
- Itten, J. (1973). *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color*. John Wiley & Sons.
- Lara, G., & Añazco, L. (2021). Cómico digital basado en la leyenda ecuatoriana La Condesa de la Loma Grande.
- Martínez, F. S. (2023). *El lenguaje visual y la composición en las fotografías de Mariano Vivanco para 10 magazine en el 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/df059d65-e9bb-4ae8-9388-254aa27871d8>
- Maza, A. (2013). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. *Perspectivas docentes*, (50), 12-16.

- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial.
- MediBang. (2025). *MediBang Paint Pro*. Dibuja en cualquier parte con lo que quieras. <https://medibangpaint.com/es/>
- Merchán, M., & Henao, J. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Ciencia y Tecnología para la salud visual y ocular*, 9(1), 93-101.
- Ministerio Coordinador de Patrimonio (2012). *Introducción al Patrimonio Cultural*. Noción.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2024). *Riobamba*. Cultura y Patrimonio. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/riobamba/>
- Ministerio de Cultura. (2012). *Introducción al patrimonio cultural*. AMEcuador. <https://amevirtual.gob.ec/wp-content/uploads/2017/04/libro-introduccion-al-patrimonio-cultural.compressed-ilovepdf-compressed.pdf>
- Ost, F. (2001). *El Patrimonio y las generaciones futuras*. Recuperado de: <https://policycommons.net/artifacts/9801532/el-patrimonio-y-las-generaciones-futuras/10705757/>
- Padilla, J., & Herrera, R. (2023). Patrimonio cultural inmaterial y desarrollo turístico en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 8(2), 1-16. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i2.5746>
- Palma, S. (2023). Beneficios de la leyenda para la comprensión lectora, un estudio en Madrid, España. *Revista Educación*, 47(1), 318-336.
- Pérez, C. (2018). *La función de la leyenda en la construcción de la identidad ecuatoriana*. *Análisis Cultural*, 9(1), 14-30.
- Ramos, R., Espinoza, E., Cruz, F., & Rodríguez, M. (2021). Ilustración de las leyendas de la ciudad Riobamba, como estrategia para el fortalecimiento de la identidad cultural en la población infantil. *Explorador Digital*, 5, 139-155. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v5i3.1796>
- Román, J., & Vélez, J. (2019). *ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LEYENDAS REPRESENTATIVAS DE RIOBAMBA CON REALIDAD AUMENTADA QUE FOMENTE LA LECTURA INFANTIL*. [Bachelor's thesis, Riobamba]. Repositorio Institucional. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5961>
- Ruiz, J., & Casona, C. (2017). *Narrativa Visual: Recursos*. Ruiz, J., & Casona, C. (2017). *Narrativa Visual: Recursos*.
- Sandoval, K. (2022). Patrimonio Cultural una alternativa para la dinamización de la economía: Estudio de caso Ecuador. *Revista de investigación SIGMA*, 9(01), Article 01. <https://doi.org/10.24133/sigma.v9i01.2627>

- Santos-Granero, F. (2004). *Narraciones y mitos en las culturas indígenas del Ecuador*. Revista de Estudios Indígenas, 10(2), 12-30.
- Smith, L. (2017). "Heritage, Identity and Power". En *Citizens, Civil Society and Heritage-Making in Asia*, editado por Hsin-Huang Michael Hsiao, Yew-Foong Hui y Philippe Peycam. 15-39. Singapur: iseas-Yusof Ishak Institute.
- UNESCO. (2011). *¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?*. UNESCO Patrimonio Cultural Inmaterial. <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- UNESCO. (2020). *World Heritage and the Sustainable Development Goals*. Retrieved from [UNESCO Website. https://whc.unesco.org/en/sustainabledevelopment/](https://whc.unesco.org/en/sustainabledevelopment/)
- Wigan, M. (2008). *Text and Image: Representation an Image or Conception*. Basics Illustration Series; 3. Erscheinungsort nicht ermittelbar: AVA Publishing SA.
- Wright, B. W. (2001). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Johns Hopkins University Press.

ANEXOS

Anexo 1. Acta de aprobación del tema del proyecto de investigación



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.03

ACTA DE APROBACIÓN DEL TEMA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Facultad: Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías

Carrera: Pedagogía de las Artes y las Humanidades

1. DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE

Apellidos: CEDEÑO LOZANO

Nombres: JORGE LUIS

C.I / Pasaporte: 0603732926

Estudiante de la carrera de: Pedagogía de las Artes y Humanidades

Título del Proyecto de Investigación: "DESARROLLO DE UNA PROPUESTA GRAFICA PARA REPRESENTAR LA LEYENDA CHIMBORACENSE EL CURA SIN CABEZA, CON LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO SEMESTRE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES DE LA UNACH"

Dominio Científica: Desarrollo socioeconómico y educativo para el fortalecimiento de la institucionalidad democrática y ciudadana.

Línea de Investigación: Ciencias de la Educación y Formación Profesional/No Profesional, Cultura Visual.

2. CUMPLIMIENTO DE REQUERIMIENTOS DEL TEMA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Aspectos	Cumplimiento	Observaciones
Título	Si	
Introducción	Si	
Planteamiento del problema	Si	
Objetivos: Generales y Específicos	Si	
Referencias Bibliográficas	Si	

En la Ciudad de Riobamba, a los 22 días del mes de septiembre del 2023 se reúnen los Miembros de la Comisión de Carrera, quienes luego de haber revisado y analizado la petición presentada por el estudiante y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos por la carrera, emiten el **ACTA DE APROBACIÓN** del tema de proyecto de investigación titulado "DESARROLLO DE UNA PROPUESTA GRAFICA PARA REPRESENTAR LA LEYENDA CHIMBORACENSE EL CURA SIN CABEZA, CON LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO SEMESTRE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES DE LA UNACH" y asigna al **Ms. PATRICIA ALEJANDRA AVALOS ESPINOZA**, como **TUTOR** y a los/las, **MS. IVAN FABRICIO BENITEZ OBANDO**, **MS. MONICA DEL ROCIO MAZON FIERRO**, **MS WILLIAM PAUL NUÑEZ SANCHEZ** como **Miembros del Tribunal**, para el desarrollo del perfil, proyecto de Investigación y sustentación final.



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.03



Firmado electrónicamente por:
**PAULO DAVID HERRERA
LATORRE**

Ph.D. Paulo David Herrera Latorre
DIRECTOR CARRERA

Ph.D. Edwin Hernán Ríos Rivera
MIEMBRO DE LA COMISION DE CARRERA

Ms. Mónica del Rocío Mazón Fierro
MIEMBRO DE LA COMISION DE CARRERA

Anexo 2. Formato de la encuesta aplicada



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES

OBJETIVOS:

- El siguiente cuestionario tiene como objetivo recolectar información sobre el conocimiento que poseen los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de pedagogía de las Artes y Humanidades sobre la leyenda popular Chimboracense "El Cura sin cabeza".
- El cuestionario aplicado ayudara a objetar que tan factible es la creación de una propuesta gráfica sobre la leyenda el "Cura sin cabeza" y el impacto que tendrá en la población Chimboracense.

INFORMACION DEL ESTUDIANTE

Nombres: _____

Apellidos: _____

BANCO DE PREGUNTAS

Marque con una x en el recuadro SI/NO según su criterio.

1. ¿Tiene conocimiento o ha escuchado sobre la leyenda "El Cura sin cabeza"?

SI

NO

Fuente. Encuesta elaborada por Jorge Luis Cedeño Lozano

2. ¿Considera usted llamativo los personajes representativos de la leyenda “El Cura sin cabeza”?

SI

NO

3. ¿Usted cree que es importante la creación de nuevas propuestas gráficas de las antiguas leyendas en un contexto cultural?

SI

NO

4. ¿Considera usted esencial mantener viva la cosmología de las leyendas Chimboracenses?

SI

NO

5. ¿Cree usted factible y funcional la creación de un Cómic sobre las leyendas Chimboracenses para llegar a las nuevas generaciones?

SI

NO

6. ¿El Cómic al ser una herramienta física y digital, considera usted que puede brindar un mayor alcance para fomentar la lectura en la población Chimboracense?

SI

NO

7. ¿Cree usted que esta clase de tendencias gráficas faciliten al creador un mayor impulso y libertad creativa?

SI

NO

Fuente. Encuesta elaborada por Jorge Luis Cedeño Lozano

8. ¿Considera usted factible que esta clase de actividades ilustrativas aporten en el rescate cultural narrativo de la provincia de Chimborazo?

SI

NO

9. ¿Cree usted que estas actividades pueden ser creadas e ilustradas por un público juvenil?

SI

NO

10. ¿Considera usted que el Cómic puede ser usado como material didáctico dentro de una actividad en clase?

SI

NO

De antemano se agradece a cada uno de los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades por la participación y colaboración en esta encuesta.

Creado por Jorge Luis Cedeño Lozano

Anexo 3. Evidencias fotográficas: Aplicación de la encuesta



Fuente. Aplicación de la encuesta a los estudiantes pertenecientes al Séptimo Semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades en la Universidad Nacional de Chimborazo periodo 2024 2s.



Fuente. Aplicación de la encuesta a los estudiantes pertenecientes al Séptimo Semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades en la Universidad Nacional de Chimborazo periodo 2024 2s.



Fuente. Aplicación de la encuesta a los estudiantes pertenecientes al Séptimo Semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades en la Universidad Nacional de Chimborazo periodo 2024 2s.

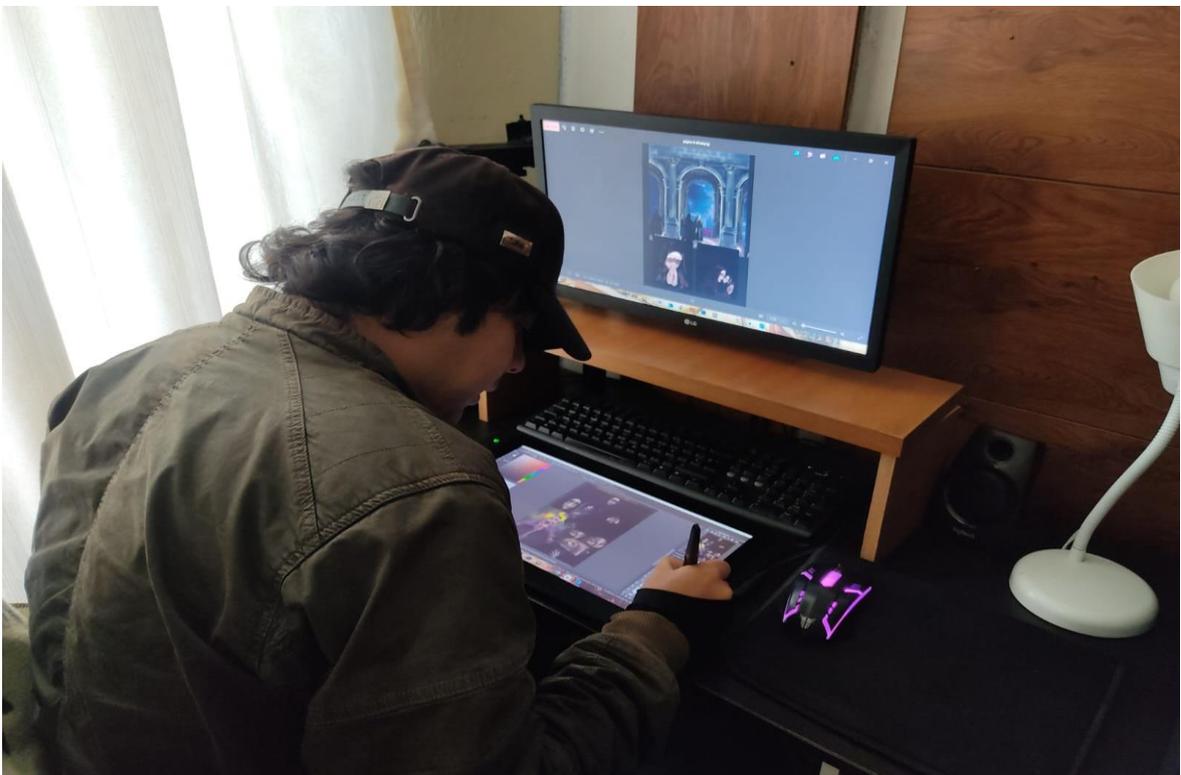


Fuente. Aplicación de la encuesta a los estudiantes pertenecientes al Séptimo Semestre de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades en la Universidad Nacional de Chimborazo periodo 2024 2s.

Anexo 4. Evidencias fotográficas: Creación del cómic

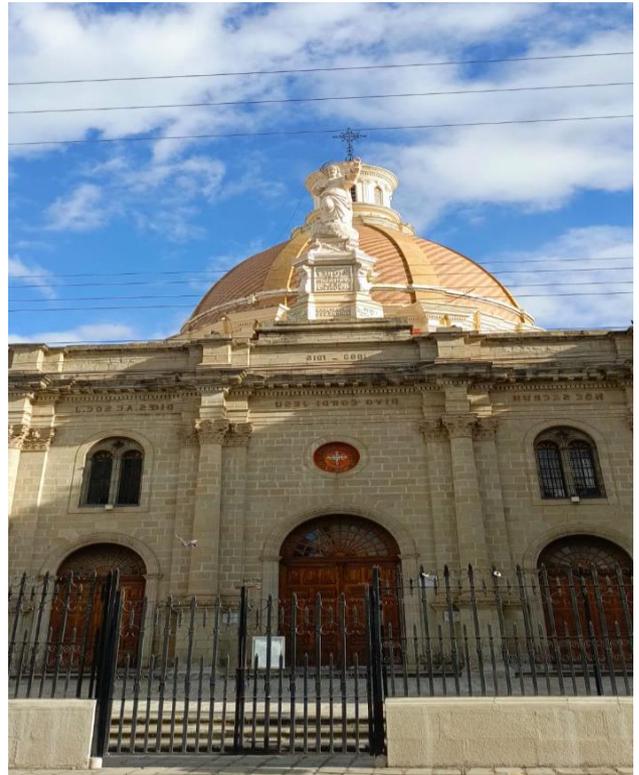


Fuente. Proceso de creación del cómic “El Cura sin cabeza” mediante el software MediBang Paint Pro



Fuente. Proceso de creación del cómic “El Cura sin cabeza” mediante el software MediBang Paint Pro

Anexo 5. Evidencias fotográficas: Lugares icónicos de Riobamba referentes a la leyenda



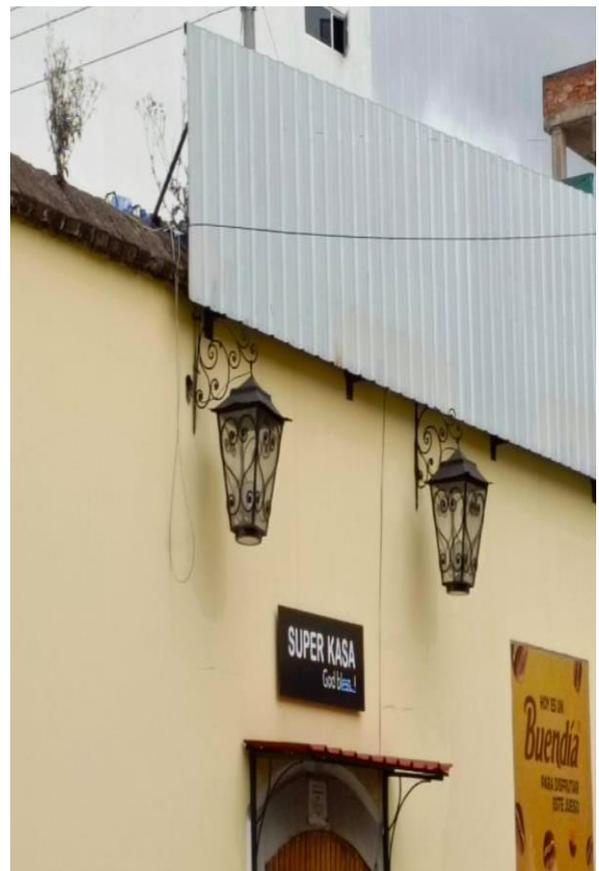
Fuente. Basílica del Sagrado Corazón de Jesús - Fotografías tomadas por Jorge Luis Cedeño Lozano



Fuente. Catedral Católica San Pedro de Riobamba - Fotografías tomadas por Jorge Luis Cedeño Lozano



Fuente. Edificio Correos del Ecuador en Riobamba - Fotografía tomada por Jorge Luis Cedeño Lozano



Fuente. Monasterio de las Carmelitas - Fotografía tomada por Jorge Luis Cedeño Lozano