



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO  
EMPRESARIAL**

**Animación digital y la percepción visual en estudiantes de Fe y Alegría 26,  
San Juan de Lurigancho Lima - 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

**AUTORA:**

Arrieta Tarazona, Fernanda Liduvinda ([orcid.org/0000-0003-4993-3867](https://orcid.org/0000-0003-4993-3867))

**ASESOR:**

Dr. Apaza Quispe, Juan ([orcid.org/0000-0002-1157-7185](https://orcid.org/0000-0002-1157-7185))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Arte visual y sociedad: Investigación de mercados en el ámbito de la comunicación gráfica, imagen corporativa y diseño de producto.

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento.

LIMA – PERÚ

2022

## **DEDICATORIA**

A las personas que busquen aprender un poco más acerca del tema que mi tesis aborda, y a mí misma, ya que en ningún momento pensé sería capaz de realizar un trabajo como este.

### **AGRADECIMIENTO**

A mi familia, amigas y seguidores que me dieron fuerzas y mucho apoyo durante este último año tan difícil, para seguir adelante y no rendirme.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	iv
ÍNDICE DE TABLAS .....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS .....	vii
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT .....	ix
INTRODUCCIÓN .....	1
MARCO TEÓRICO .....	8
METODOLOGÍA .....	19
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	19
3.2 Variables y operacionalización .....	20
3.3 Población, muestra y muestreo, unidad de análisis .....	22
3.4 Técnicas e instrumento de recolección de datos .....	23
3.5 Procedimientos .....	24
3.6 Método de análisis de datos .....	24
3.7 Aspectos éticos .....	35
RESULTADOS .....	36
DISCUSIÓN .....	42
REFERENCIAS	
ANEXOS	

## **Índice de tablas**

Tabla N° 1: Clasificación de variables .....	20
Tabla N° 3: Prueba de normalidad .....	32
Tabla N° 4: Prueba de Rho de Spearman .....	33
Tabla N° 5: Prueba de Rho de Spearman .....	34
Tabla N° 6: Prueba de Rho de Spearman .....	35

## Índice de figuras

<b>Figura N° 1:</b> Gráfico circular de la pregunta N° 1 .....	25
<b>Figura N° 2:</b> Gráfico circular de la pregunta N° 2 .....	26
<b>Figura N° 3:</b> Gráfico circular de la pregunta N° 3 .....	26
<b>Figura N° 4:</b> Gráfico circular de la pregunta N° 4 .....	27
<b>Figura N° 5:</b> Gráfico circular de la pregunta N° 5 .....	28
<b>Figura N° 6:</b> Gráfico circular de la pregunta N° 6 .....	28
<b>Figura N° 7:</b> Gráfico circular de la pregunta N° 7 .....	29
<b>Figura N° 8:</b> Gráfico circular de la pregunta N° 8 .....	30
<b>Figura N° 9:</b> Gráfico circular de la pregunta N° 9 .....	30
<b>Figura N° 10:</b> Gráfico circular de la pregunta N° 10 .....	31

## Resumen

En la presente investigación titulado “Animación digital sobre malos hábitos alimenticios y la percepción visual en estudiantes de Fe y Alegría 26, Lima – 2022” se ha tenido como objetivo determinar la relación que existe entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual. El tipo de investigación que se utilizó es aplicado, con un diseño no experimental, de nivel descriptivo y de enfoque cuantitativo. Por otro lado, para la recolección de datos se aplicó la técnica de encuesta, mientras como instrumento se utilizó el cuestionario conformado por 10 ítems. Para la muestra se aplicó una encuesta a 109 estudiantes de tercer grado de secundaria a quienes se le entregaron el correspondiente cuestionario con las preguntas para la recolección de los datos, el cual contó con una buena confiabilidad en la prueba binomial. La relación de las 2 variables escogidas para la investigación según Alfa de Cronbach resultó 0,657 que determinó un coeficiente de correlación positivamente fuerte, además de tener una significancia de 0.000 que es menor a 0.05 ( $p=0.000 < 0.05$ ). Finalmente, se concluyó aceptando la hipótesis de investigación la cual determina que llega a existir relación entre la variable animación digital sobre malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de Fe y Alegría 26.

Palabras Clave: Animación digital, percepción visual, animación, alimentación, malos hábitos.

## **Abstract**

In the present research project entitled "Digital animation on bad eating habits and visual perception in students of Fe y Alegría 26, Lima - 2022", the objective was to determine the relationship between digital animation on bad eating habits and visual perception in high school students of Fe y Alegría 26, Lima - 2022. The type of research used is applied, with a non-experimental design, descriptive level and quantitative approach. On the other hand, the survey technique was used for data collection, while a questionnaire consisting of 10 items was used as an instrument. For the sample, a survey was applied to 109 third grade high school students who were given the corresponding questionnaire with the questions for data collection. The results showed a good reliability according to Cronbach's Alpha, the results showed 0.657 for our two variables, which determined a positively strong correlation coefficient, in addition to having a significance of 0.00, which is less than 0.05 ( $p=0.000 < 0.05$ ), thus affirming that the null hypothesis is rejected and the general hypothesis is approved. Finally, it was concluded by accepting the research hypothesis which determines that there is a relationship between the digital animation variable on bad eating habits and visual perception in the students of Fe y Alegria 26.

**Keywords:** Digital animation, visual perception, animation, food, bad habits.



## 1. INTRODUCCIÓN

La animación digital ha sido una herramienta de diseño gráfico bastante común que recientemente ha tenido un mayor impacto debido al desarrollo de la tecnología y al afán de entidades comerciales e institucionales que quieren promover diferentes tipos de mensajes y además ser creativos en el dibujo. atención de los espectadores. Queriéndose lograr esto al poder implementar el uso de anuncios, imágenes animadas o videos informativos en las tiendas.

Según informes de todo el mundo, la animación ya se a establecido actualmente como un componente crucial de la cultura popular, ya que puede capturar con precisión todas las facetas visuales de la vida cotidiana. De forma similar a lo que sostiene Montoya (2015), en el cual comenta el cómo se pueden ver personificaciones de muchas categorías de productos en la publicidad animada para televisión o móviles, la forma en la que como un envase de leche que promociona la marca asociada o una pastilla que promociona un medicamento o una farmacia, entre otros ejemplos utilizándose este método tan ingenioso e innovador. (p.13) La animación fue utilizado mucho, como ya se ha dicho, para promover mensajes comerciales e incluso para ayudar a las personas. No hay país que no haya utilizado este método innovador para publicitar e transmitir algún mensaje, ya que este tipo de medio destaca más y es más conocido en el mercado del diseño y marketing.

En Latinoamérica, en vastas y complicadas industrias como el turismo, el cine, la arquitectura, el diseño de algunos dispositivos médicos y, sobre todo, la publicidad, la animación digital se empleó como técnica para mejorar la comunicación. Ya que sirvieron como un facilitador en la comunicación y en grandes sectores. Según Peralta y J. de Groot (2020) comentan, que se toma la atención sobre otros casos distintos en los que la animación digital enfatizó esta transversalidad y fluidez dentro de la narrativa que la compone, hace uso de una variedad de recursos para contar las historias o las tramas de diferentes medios, y luego la distribuye a través de diversos canales de comunicación. Normalmente se utilizaba mas la televisión, pero antes los cambios y avances tecnológicos, la comunicación también se actualizo, por lo que ahora se ven mas en plataformas digitales, esas que acompañan en el día a día a las personas, adultos y jóvenes.

En el Perú, las animaciones digitales son una herramienta muy utilizada por empresas e instituciones educativas para contar historias y comunicar. Estas herramientas a su vez pueden aplicarse tanto en la vida cotidiana como en el aula, es entonces que según su investigación Terrones (2019) subraya que la producción peruana de animación digital está enfocada principalmente al área de la publicidad y a la producción de cortometrajes, como largometrajes. Por ello mismo, se va implementando en demasiados medios, porque se sabe este método pretende llegar a todos lados, para comunicar mensajes visuales con el fin de informar de una manera más didáctica y creativa. Desde sus inicios en nuestro país, la animación digital no ha sido muy utilizada, pero es que en estos años que se ha empezado a encontrar aplicación de esta misma en la industria publicitaria, pero Villanueva (2020) señala que las plataformas digitales y el uso de animaciones por parte de las empresas están cada vez más extendidos. Como los mismos autores señalaron, la publicidad en Perú ha avanzado significativamente en los últimos años, lo que le permite ofrecer a los receptores experiencias novedosas y nuevas formas de ampliar su exposición a nuevos tipos de publicidad que comunicaran algún mensaje o tema.

El uso de la animación digital, está la implementación de piezas graficas que ayudaran a la fomentación aún más practica del mensaje deseado, así como Navas (2014) quien dijo que es mediante el uso de piezas graficas que se pueden generar nuevas pregnancias de la información que se recibe, y así lograr un aprendizaje más significativo en la ruta, así es como mejora el conocimiento de los personajes pueden llegar a guiar las visitas dando un nuevo significado a la experiencia de todo el recorrido del mensaje mediante el diseño gráfico. Lo que se dice se puede comprobar como cierto ya que, en esta actualidad mientras más gráfico y llamativo sea el proyecto más atraerá la atención de los espectadores de cuál sea su target, además está comprobado que los jóvenes aprenden mejor con más imágenes y dibujos que conocen a comparación de las letras.

No muy lejos se encuentra Lima, capital del país y cuna de la animación digital, donde esta técnica se utilizó como una de las mejores herramientas de

comunicación creativa desde hace muchos años y va mejorando a su vez cada año, así mismo Rosario (2017) comenta que La industria nacional del cine de animación lleva muchos años en activo y parece estar creciendo a tenor del volumen de estrenos y producciones que se han producido en los últimos años. Además, la industria de la animación en Perú viene teniendo en cuenta y poniendo en práctica la cultura del cine de animación digital en Lima y en todo el país desde 2005.

En mi localidad, se tuvo en cuenta que los dibujos animados atraen a niños y jóvenes porque tienen ilustraciones vivas y colores vibrantes que captan su atención. También presentan una trama breve con una narrativa visual comprensible, e incluso los niños más pequeños han demostrado interés por ellos. Goel y Upadhyay (2017) comentan que la animación actual es una táctica bastante original. El uso de animaciones o imágenes en movimiento puede retratar con más éxito información que no puede expresarse con precisión con palabras o con la ayuda de ilustraciones sin contexto alguno, porque ayudan al cliente a comprender la noción o la idea en cuestión de estos mismos, las acciones, los colores y los escenarios hacen único el trabajo. (p. 155)

Es a través de una animación digital que se deseó lograr sensibilizar a los docentes, padres y estudiantes sobre lo beneficioso que resulta una sana alimentación. Así como lo dice Rosselind (2019), los rendimientos que llegan a presentar la animación al este tener un formato más dinámico, es que puede mezclar sonidos, narraciones, texto y más importante, imágenes, para simplificar, explicar, describir o lograr concientizar de hechos, noticias, fenómenos o incluso sentimientos o expresiones, así como experiencias. Además, que son los jóvenes los que resultan más beneficiados, ya que se concientizaron con el mensaje que se quiso transmitir y cambiaron los malos hábitos alimenticios que tienen, de esta forma previniendo enfermedades, volviéndose personas fuertes y saludables.

Un gran porcentaje de los que estudian por virtualidad a causa de la pandemia llegaron a notar que han estado sufriendo incontables situaciones y trastornos que los conllevan a originar variedad de cambios negativos en su salud, tanto como mental como físicamente. Así como menciona Berdegué (2019) que entre los años

del 2014 y 2018, la población cuyo consumo normalmente habitual de alimentos era insuficiente para poder mantener sus vidas activas y saludables, las personas afectadas llegaron de 4.5 millones hasta subir a un total de 42.5 millones de afectados, estos problemas además de la principal causa fueron por el deterioro de la seguridad alimentaria en un número muy reducido de personas. Es por ello que se da la importancia acerca de los hábitos alimenticios, ya que son conductas y costumbres adquiridos a lo largo de la vida que las personas tienen, pero que, si se deja de lado y se empieza a comer a las horas incorrectas o tardías, pueden llegar a perjudicar mucho en su salud.

El alimentarnos de manera saludable es una decisión personal, es además responsabilidad y determinación hacia uno mismo, por eso es fundamental darle importancia a tener una alimentación sana diariamente, de esta forma uno estaría evitando las grandes injerencias que existen en contra de nuestra salud que pueden afectarnos a corto y largo plazo. Como dice la OMS (2018), tener una buena alimentación requiere de una buena dieta equilibrada y suficiente, no solamente esto, sino también con ejercicios regulares físicos ya que son un elemento muy fundamental para tener una muy buena nutrición y salud. A diferencia de una mala nutrición que podría reducir tu inmunidad, aumentar el riesgo de contagiarte de enfermedades, alterar tu cuerpo físicamente y mentalmente. También todo esto resultaría con una gran reducción a tu productividad diaria. Alimentarse de manera adecuada cada día es más complicado, es por aquella razón que se le da importancia el tomar conciencia acerca de la alimentación que uno tiene, por lo que es necesario siempre obtener información y distintos conocimientos que nos pueda permitir introducir modificaciones necesarias para ayudar a nuestra vida diaria.

El Perú no se ha quedado impune ante estos sucesos, investigaciones nos hacen saber que son muchos los jóvenes que están pasando por estos malos hábitos, según Alarcón (2018) señala que entre el año 2013 al 2016, se lograron observar diversos problemas nutricionales dentro de los niños, que llegaron a incrementar junto a otro tipo de patologías relacionadas, normalmente conocidas por no ser transmisibles como por ejemplo la diabetes, el 86% de los niños que se estudiaron resultaron con diabetes, causa primordial del sedentarismo, distintos malos hábitos

y costumbres dentro de sus alimentaciones y la excesiva costumbre de consumir comida rápida grasosa que es el favorita de estos mismos.

La institución educativa Fe y Alegría 26 lleva años comprometida a fomentar una educación de calidad a sus estudiantes, y aun en pandemia se ha visto ello, ya que han hecho de todo para adaptarse a trabajar de forma remota. Con el objetivo de darles los mejores medios de aprendizaje y desenvolvimiento a sus estudiantes estando en casa. Es por la pandemia que muchos de los jóvenes que estudian en aquella institución que pasaron por distintos tipos de problemas físicos como psicológicos. La pandemia fue larga y en ese transcurso, no solo ellos se vieron afectados, sino que también la institución educativa; puesto a que deben de acostumbrarse a un nuevo ambiente educacional para ellos y los estudiantes, los cuales a durante estos años se vieron en la necesidad de quedarse en casa por medidas de sanidad y cuidado.

Como resultado del confinamiento muchos de los jóvenes se vieron afectados drásticamente, según la investigación de Healthy Children (2022) se dice que, en determinados meses del 2020, hubo un aumento del porcentaje de visitas que tuvo el área de emergencias para los niños con cuidados intensivos y emergencias de salud mental, un aumento de un 24% en la cantidad de niños que ingresaban a esta sala entre los 5 a 11 años, y un 31% los niños que tenían 12 a 17 años. Haciéndose saber que son muchos los jóvenes que sufrieron de distintos tipos de padecimientos durante la pandemia y fueron reflejados en el momento que estos cursaron las clases. Según una encuesta realizada por El Comercio (2021) a un grupo de estudiantes del colegio El Agustino, cerca del 60% de estos mismos respondieron haber notado un efecto negativo hacia sus notas por resultado de la mala organización y problemas personales ocasionados por la pandemia.

A consecuencia, Córdova (2022) señala que entre un 25 por ciento de niños y adolescentes que cursan el colegio, presentan problemas alimenticios ocasionando obesidad y sobrepeso a tan corta edad, por el excesivo consumo de alimentos no saludables como la chatarra, los cuales contienen altas porciones de sales y azúcares que lastiman los organismos de los niños mientras más lo consumen,

entre estos alimentos se encuentran los dulces, cualquier sustancia con mucha azúcar o químicos, como la gaseosa, y el aceite en frituras. Minsa (2020) se supervisaron más de 3000 colegios en todo el Perú para la implementación de quioscos que vendan a los estudiantes alimentos saludables, ya que los malos cuidados dentro de la alimentación pueden tener como consecuencia hacia los más jóvenes un bajo rendimiento académico, además de un daño en el desarrollo del crecimiento.

Todo esto nos da el planteamiento para la formulación del problema en general, el cual Gonzáles (2021) define que el planteamiento del problema es primordialmente la fase inicial de cualquier y toda investigación que sea científica, en aquel apartado se concentrara la idea principal del tema de investigación, el motivo del porque el investigador llega a elegir el tema de estudio; lo que el investigador es capaz de percibir y observar dentro de aquel determinado contexto y guiando al lector a decidir por la lectura de estudio. Según lo que se llegó a explicar acerca del problema general para esta investigación este sería el siguiente:

¿Cuál es la relación entre la Animación digital sobre malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima - 2022?

Así mismo, se presentaron los siguientes problemas específicos:

¿De qué manera se relaciona el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima - 2022?

¿De qué manera se relaciona el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima - 2022?

La presente investigación está dirigido para la escuela de educación religiosa Fe y Alegría 26, el fin del estudio es determinar la relación que tiene la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios que tienen los estudiantes y la percepción visual, a su vez de concientizar sobre los cuidados de la salud física y responder las preguntas correspondientes que puedan llegar a plantearse los estudiantes de la

misma institución, como por ejemplo el causante de estos malos hábitos y recomendaciones de qué hacer para mejorar la condición física y mental.

La investigación posee una justificación teórica, que para Alvarez (2019) existen distintos argumentos que ayudaran a la justificación sobre la importancia de la siguiente investigación desde un punto de vista teórico. Se pueden llegar a revisar entre distintas y variadas revistas verificadas con relación a la importancia que tiene la justificación teórica como un elemento primordial dentro de la investigación y lo que conlleva su importancia. (p.1). Es por aquello que se influencia con una animación digital a los estudiantes a cuidar sus hábitos alimenticios.

Por otra parte también, la investigación posee una justificación práctica donde Bedoya (2020) nos menciona que una investigación puede llegar a generar variedad de aportes prácticos sean directos o hasta indirectos mientras se logren relacionar al problema que se está estudiando y llegar ofrecer un concepto todavía más amplio de lo que se va a estudiar. Se menciona entonces que un estudio puede contar con justificación practica cuando el desarrollo que tienen llega a resolver el problema o al menos trata de proponer estrategias que vayan a contribuir a la solución de esta. (p.70). Por esta razón el presente estudio pretende mostrar una animación digital sobre los malos hábitos que tienen los jóvenes con su alimentación.

Además, se planteó una justificación metodológica, Alvarez señalo (2019) que la siguiente justificación implica siempre tratar de describir el cual podría ser la razón de utilizar la metodología que se planteó. (p.4). Es de gran importancia resaltar la importancia que tiene la metodología de la correspondiente investigación. El estudio es de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, de nivel descriptivo y de diseño correlacional no experimental.

Es entonces, acerca del significado e importancia que tienen los objetivos de una investigación, Hernández et al. (2014) comentó que los objetivos en un proyecto son aquellos que van a atribuir evidencias prácticas y que son aprobadas a favor de las teorías. (p. 37). De esta forma es que, el presente objetivo general es el siguiente:

Determinar la relación que existe entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

Además, para el logro del objetivo general se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Determinar la relación que existe entre el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.
- Determinar la relación que existe entre el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

Para Espinoza (2018) las hipótesis de investigación tienen el objetivo de reconocer cual es el estado del desarrollo que tiene el tema de investigación de forma histórica, cuáles serían las tendencias teóricas y el determinar cuál sea el periodo de desarrollo del tema. Por ello, la hipótesis general es el siguiente:

H<sub>1</sub>: Existe relación entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio Fe y Alegría 26, Lima – 2022.

H<sub>0</sub>: No existe relación entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio Fe y Alegría 26, Lima – 2022.

Además, se plantearon las siguientes hipótesis específicos:

H<sub>1</sub>: Existe relación entre el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio Fe y Alegría 26, Lima – 2022.

H<sub>0</sub>: No existe relación entre el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio Fe y Alegría 26, Lima – 2022.



H<sub>1</sub>: Existe relación entre el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio Fe y Alegría 26, Lima – 2022.

H<sub>0</sub>: No existe relación entre el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio Fe y Alegría 26, Lima – 2022.

## **I. MARCO TEÓRICO**

Se recopiló información de los conocimientos de la animación digital sobre malos hábitos alimenticios y la percepción visual, para ello se realizaron diferentes consultas de investigaciones internacionales tenemos:

Pairazaman (2019) En una institución educativa del Rímac se realizó un estudio sobre el impacto del diseño audiovisual en la identidad cultural y la percepción visual de niños de 6 a 8 años. Su objetivo fue comprobar como las identidades culturales y la percepción visual de los jóvenes del Rímac eran influenciadas por el diseño audiovisual. La estrategia de investigación fue no experimental, aplicada, cuantitativa y con un grado de investigación correlacional. Contó con una población de 1003 estudiantes de esa región, de ambos sexos, y 278 estudiantes conformaron su muestra para la recolección de datos. Se realizó una cuenta, con 12 preguntas según las variables y se implementó, la escala de valoración tipo Likert con un rango de 0 a 4, ese fue el instrumento que utilizó en su tesis para recoger los datos. Se utilizó la aplicación IBM SPSS Estadístico 25.0 como base para el análisis estadístico de los datos que fueron recogidos. Validez, su prueba binomial arrojó un resultado de 0.012 siendo inferior a 0.05, lo que indica que el contenido del instrumento fue válido, así como los resultados conseguidos del Alfa de Cronbach fueron de 0.514 que según la tabla de categoría de fiabilidad que se usó significa que es confiable. Según los resultados que obtuvo en la correlación se da a entender que fue factible confirmar y concluir que existe una relación entre el diseño audiovisual y la percepción visual de los jóvenes del Rímac a partir de los datos de la correlación de Pearson, que mostró ser menor a 0,05.

Valle (2021) en su proyecto de estudio, que se ocupa de utilizar una animación digital para enseñar a los alumnos adolescentes de una escuela de Carabayllo la

necesidad de reciclar y el aprendizaje significativo, el objetivo fue comprobar como se relacionaba a la animación digital del reciclaje y el aprendizaje sustantivo en los alumnos adolescentes de aquella institución educativa ubicada en Carabayllo. El estudio que fue utilizado posteriormente utilizó una metodología cuantitativa, un diseño no experimental y un estudio correlacional. Contó con una población que fue limitada, por lo que se eligió como muestra a 150 adolescentes de ambos sexos, con edades paralelas de entre los 10 y los 19 años, que vivieran cerca de las dos localidades del distrito de Carabayllo. La herramienta empleada fue un estudio compuesto por 16 preguntas, que estuvieron basadas en sus dos variables, adoptando la escala de Likert, y que fue diseñado para recoger datos sobre la relación entre el aprendizaje significativo y la animación digital sobre el reciclaje en estudiantes adolescentes de una institución educativa de Carabayllo. El programa IBM SPSS Statistical 22, sirvió de base para el análisis estadístico de los datos que fueron recogidos y que más tarde fueron analizados. El estudio correspondiente, contó con un coeficiente de significancia de 0,012, se demostró que existe una relación entre la animación digital y el aprendizaje de los jóvenes alumnos. Mediante la prueba binomial se determinó que el instrumento, evaluado por cuatro expertos, es legítimo porque el resultado fue de 0,012, que está por debajo del nivel de significación de 0,05 ( $P=0,012 < 0,05$ ). El valor del Alfa de Cronbach de 0,861, que se obtuvo de la tabla de interpretación utilizada para comparar los resultados de fiabilidad, indica que el instrumento tiene un buen nivel de fiabilidad. La prueba rho de Spearman reveló un coeficiente de correlación de 0,588, que es moderadamente positivo y tiene un nivel de significación de 0,000, es decir, inferior a 0,05 ( $P= 0,000 < 0,05$ ), lo que indica que se acepta la hipótesis positiva y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede decir que existe una conexión entre el aprendizaje significativo y la animación digital sobre el reciclaje entre los estudiantes adolescentes de una institución educativa de Carabayllo.

Villanueva (2020) En su tesis de ciencias de la comunicación, examinó la conexión entre el uso de la animación 2D en la publicidad y la participación de la empresa Rímac Seguros en su campaña de 2012 "todo va a estar bien". El objetivo es averiguar cómo se relaciona la participación de la marca Rímac Seguros en la campaña de 2012 "todo va a estar bien" con el uso de la animación 2D como técnica

de marketing. El diseño que está usando para su investigación es no experimental con corte transversal que estará de mano con el instrumento que ha usado, de tipo aplicada, de nivel descriptivo correlacional y los métodos de investigación que uso para demostrar las hipótesis de su investigación fueron deductivo, analítico y estadístico. Su población es finita conformada por 95 estudiantes de seminarios de idiomas de cuarto ciclo y de cursos de habilidades de diseño en carreras de comunicación y publicidad. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes con los mismos datos de su población. La técnica utilizada para la recolección de datos fue una encuesta, y el instrumento utilizado fue un cuestionario, ambos con un conjunto de preguntas, cuyo propósito fue obtener la información necesaria para esclarecer la función del trabajo de investigación mencionado. Usando el programa IBM SPSS Estadístico 23 es que se basaran los análisis estadísticos de los datos recopilados. Para la validez de su instrumento de medición usa la fórmula de Coeficiente de Aiken, y según los resultados de la tabla de evaluación que fueron evaluados por 3 jueces tiene una nula variación, que es igual a 1.00 considerándose entonces con una perfecta validez. Para determinar la fiabilidad del instrumento de medición se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, y el resultado fue de 0,983, lo que indica que el instrumento tiene un buen nivel de fiabilidad. El resultado de la hipótesis general fue de 8,746<sup>a</sup>, con un nivel de significación de 0,000, y al ser un valor inferior a 0,05 ( $P= 0,000 < 0,05$ ), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis positiva. Sus hipótesis se compararon mediante la prueba no paramétrica de chi-cuadrado. Luego, se concluye que existe un vínculo entre la animación 2D como herramienta publicitaria y la participación de la marca de seguros Rímac en su campaña de 2012 'Todo saldrá bien'.

Venegas (2018) con el objetivo de obtener el título de máster en publicidad, se realizó un estudio sobre la relación entre la publicidad animada y las etapas del neuromarketing entre los alumnos de la campaña Todo Va A Estar Bien de la Facultad de Comunicación de la UCAL. El objetivo principal era establecer una conexión entre los componentes del anuncio animado de la campaña "Todo va a estar bien" de Rímac Seguros y las etapas del neuromarketing. El estudio de investigación en cuestión fue de carácter correlativo, no experimental, cuantitativo,

aplicado, transversal y descriptivo. Su población fue constituida por 584 estudiantes de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina conformaron su población (UCAL). La muestra consto de 50 alumnos ya que solo considero a los alumnos que están cursando los últimos ciclos de octavos, noveno y décimo de aquella carrera. Para la recolección de datos se utilizó como método las encuestas y como herramienta un cuestionario de 28 preguntas, considerando las variables con las que se trabajaba. Usando el programa IBM SPSS Estadístico es que se basaran los análisis estadísticos de los datos recopilados. Los datos de la validez de la encuesta que tuvo fueron positivos, este mismo fue validado por 3 expertos. En conclusión, los componentes publicitarios animados de la campaña se relacionaron con el neuromarketing mediante una correlación Chi-cuadrado con un valor de significación inferior a 0,05.

Tapia (2021) en su investigación para obtener la licenciatura en educación, propuso el uso de tácticas de animación para promover la lectura y mejorar la comprensión lectora de los alumnos de primer año de secundaria. El objetivo es desarrollar un plan de promoción de la lectura para elevar los niveles de comprensión de los alumnos del colegio Sara A. Bullón Lamadrid de Lambayeque. Bullón Lamadrid en Lambayeque. El proyecto de investigación que se realizó tiene un diseño no experimental, cuantitativo y descriptivo. 123 fueron los alumnos de primero de bachillerato del centro Sara A. Bullón Lamadrid en Lambayeque, con edades comprendidas entre los 12, 13 y 14 años que conformaron la población, su muestro fue no probabilístico y su muestra fue conformada por los mismos estudiantes de secundaria de la sección 1 A y B. La regla que fue implementada y usada para la recolección de datos llevo a ser una prueba, como instrumento implemento una prueba estandarizada. Usando el programa IBM SPSS Estadístico y Excel es que se basaran los análisis estadísticos de los datos recopilados en donde se pudo observar una deficiencia en un 38% de animación el cual se logró mejorar hasta un nivel de 61%, llegando a mejorar el nivel de la lectura y comprensión de los estudiantes. Con conclusión de que el diseño es una estrategia de animación de lectura que ayudo a la comprensión de los estudiantes de la institución educativa Sara A. Bullón Lamadrid en Lambayeque.

En antecedentes internacionales, se tiene las siguientes investigaciones:

Cifuentes y Manyoma (2018), en su trabajo de investigación acerca de cómo una animación se puede utilizar como estrategia para lograr mejorar la comunicación grafica entre los estudiantes de la Universidad Santo Tomás. Se tuvo como objetivo el relacionar la animación con la estrategia para mejorar la comunicación grafica en la universidad, puesto se sabe que mayormente las universidades utilizan métodos tradicionales, básicos y reiterados al momento de comunicar mensajes o anuncios a toda la institución lo que no es del todo la mejor forma de transmitir un mensaje. Con la animación se quiso lograr llegar un poco más lejos y utilizar nuevos métodos que llamen la atención de los docentes y los estudiantes de la universidad de Santo Tomás. El enfoque de la investigación es cuantitativo aplicado, de nivel correlacional y diseño no experimental. El principal resultado fue analizar como la animación digital podría ayudar a la mejora de la comunicación grafica dentro de su universidad, logrando su objetivo presentando propuestas con las que se podría mejorar la comunicación digital de anuncios y mensajes.

Pombo et ál (2020), en su trabajo de investigación titulada como Nutrition Profile of Products with Cartoon Animations on the Packaging: A UK Cross-Sectional Survey of Foods and Drinks. En este se tuvo como objetivo analizar como los dibujos animados en el packaging de los alimentos tiene una influencia en los niños y jóvenes. Fue de enfoque correlacional de diseño no experimental de nivel descriptivo. Su población fueron 500 estudiantes y su muestra está dirigida a 30 que fueron estudiados mediante el instrumento de una encuesta de google forms para una rápida y mejor recolección de datos, el principal resultado de este proyecto, fue ver cómo es que los dibujos animados como publicidad que salen en la televisión y en el packaging de los alimentos que consumen los niños y jóvenes podrían influenciaren su alimento, tanto como positivamente como negativamente.

Payares y Aragón (2020) En su trabajo de investigación acerca de cómo la caracterización de los tipos de publicidad, logra persuadir a los jóvenes infantes

que llegan a verlos porque son emitidos en canales nacionales de la televisión colombiana, ya que presentan comerciales de alimentos y bebidas. El objetivo de este estudio fue identificar los distintos formatos publicitarios persuasivos utilizados en los anuncios de alimentos y bebidas para poder evaluar la aplicabilidad de cada uno de ellos en los canales de televisión nacionales de Colombia durante la programación infantil durante un periodo de dos meses. El enfoque de su investigación es cuantitativo descriptivo con un diseño no experimental transaccional de campo. Su principal resultado fue caracterizar los tipos de publicidad persuasiva que en la televisión se transmitían acerca de alimentos y bebidas en franja infantiles; el cómo estos mismos influyen en la alimentación de los niños.

Aquino da Silveira (2018) en su trabajo de investigación titulada como *Motion Graphics para concienciar sobre la importancia de una alimentación saludable en niños de 4 a 8 años de edad basa, en la ingesta de frutas y verduras*. En este se tuvo como objetivo la elaboración de una animación digital o motion graphics con el fin de dar a conocer los beneficios que pueden causar en los niños una buena y saludable alimentación con base de frutas y verduras. El principal resultado fue que las animaciones digitales o motion graphics sirven como un buen método para transmitir mensajes y para concientizar al receptor, con este trabajo se esperó llegar a concientizar a los niños de tener una alimentación más saludable a base de ingesta de frutas y verduras.

Quiroz (2020) en su trabajo de investigación titulada como *Animación digital como apoyo didáctico para niños del 5º año de secundaria de la ciudad de esmeraldas*. En este se tuvo como objetivo utilizar la animación digital como un apoyo didáctico cultural para que los niños de un segmento pudieran aprender de forma más rápida y precisa acerca de temas culturales de su país. Fue de enfoque cualitativo, investigación descriptiva, analítico e inductivo. Su población fue de 100 personas que fueron estudiados mediante el instrumento de un cuestionario para la recolección de datos. Como resultado principal se tuvo que hay que promover a las

instituciones de educación superior orientar el manejo de recursos para la creación de material audiovisual para el rescate cultural.

Como base teórica, se comienza con la siguiente teoría de la animación digital con el propósito de reforzar la idea y objetivo, gracias a las teorías de los autores Williams (2019), Porras (2015) y Shelby (2013, Labella, Garrido y Guarinos, 2022) para la variable animación digital. Se nos menciona que se podría decir que la animación es el arte del tiempo, pero lo mismo puede decirse de las películas que se filmaron, por así decirlo, la animación es como hacer muchas cosas simples, se utilizan dibujos simples, una a la vez, pero que a la vez se van entrelazando paso a paso, una por una en un orden sensato. Williams (2019) nos menciona que la idea de la animación viene desde mucho antes, si es posible declararlo, vendría siendo una herramienta tan antigua y más que las películas o la televisión. Shelby (2013, Labella, Garrido y Guarinos, 2022) La animación es básicamente la creación artificial de imágenes por parte del navegador, que se secuencian de tal manera que hace la ilusión de moverse a través de una "permanencia de la visión", así mismo es que nuestros ojos leen las imágenes en rápida sucesión y parte del cerebro nos engaña haciéndonos creer que las imágenes que estamos mirando están en constante movimiento. Pero, en realidad, el movimiento se crea por los espacios entre los fotogramas, ocasionando una ilusión óptica que hace parecer que los dibujos que estamos observando se mueven cumpliendo con su función y hechas a mano todavía.

Morcillo (2016) Desde la perspectiva la animación tiene a la computadora como herramienta principal de producción, en donde se puede realizar una animación stop-motion y una mejor tecnología fotográfica (p.149)

Tévar (2012, p.3) comenta que en esta actualidad la animación es definida como la ilusión de movimiento entre las imágenes fijas que se realiza a través de un ordenador

Porras (2015) El método de producción de animación tradicional se trasplanta del método de producción de películas de animación tradicional, utilizando el principio de película temporal visual, un cambio lento, el cual se refleja como un proceso dinámico continuo de la imagen fija, a través de la cámara en donde se dispara la edición cuadro por cuadro, y luego se usa el sistema de transmisión de televisión para que se mueva en la pantalla. (p.5)

Para complementar las ideas tenemos las teorías de los autores Moretta (2009, Barrera, et ál. 2019, p.3), Martínez y Plasencia (2017, p.8), ellos también nos van a relatar y compartir sus argumentos teóricos acerca del arte. Por lo que, señalan que el arte es un lenguaje que se define como la expresión creativa, una disciplina distintiva, una forma artística y literaria que se ocupa de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para narrar como historia o dramatizar una idea y de esta manera generar una mejor comunicación entre los miembros.

Asimismo, como teoría de la segunda dimensión, el movimiento, el autor Horno (2015, p. 853) y Williams (2019, p.13). La fotografía se llegó a descubrir a inicios de 1830, dando a diferentes mecanismos para crear ilusión de los movimientos de dibujos, generando la fotografía cinematográfica el cual se rige de las mismas directrices legales que las instantáneas pictóricas, con la ventaja introducida de que, además, incorporan una gran temporalidad y, por tanto, transferencia. Mientras que en el cine real la imagen se graba a un ritmo generalizado de 24 fotogramas por segundo, en la animación, por la razón de que las imágenes se crean por mi parte para obtener la ilusión de movimiento, las secuencias se componen de fotogramas que pueden repetirse de vez en cuando. Lógicamente, la gama de repeticiones depende de la fluidez del movimiento animado: cuantas más veces se repita la misma foto, más recortada y menos herbal parecerá la dinámica de la animación.



Se adiciona que, dentro de la animación, el arte y los movimientos generan una particularidad una mayor participación de los elementos dibujando una figura que profundice y transmita un mensaje que cautive la atención de las personas. (Williams, 2019, p.24).

En lo que cabe, Porras (2015), indicaba que la animación desarrollaba variedad de gráficas, desde un contexto tradicional de dibujos a mano hasta lo que se usa hoy gracias a la digitalización a través de programas computacionales y simuladores de realidad virtual (p. 26). Puesto que la modernidad tecnológica fue de gran ayuda, la animación logra ser vista en amplios formatos, en pantallas gigantes en creaciones cinematográficas de máximo rango, del mismo modo permite visualizarlo en las propias aplicaciones para teléfonos móviles.

El aspecto por la cual se conforma la animación es muy amplio, así como las plataformas virtuales, por tanto, la animación es aplicadas en videojuegos, series animadas, películas, animación para web, o hasta en otras configuraciones que son manipuladas en gran variedad como en proyectos inmobiliarios, animación médica, animación de uso legal, entre otros.

Igualmente, en la expresión, determina que las características exitosas pueden inculcar un sistema de creencias en la audiencia que puede identificar a los personajes como buenos o malos. En la animación, estos sentimientos hacia un personaje pueden ser habilitados a través de construcciones visuales, auditivas de la forma, capaces de tomar direcciones extremas y dar lugar a la idea de que direcciones extremas y dar lugar a la idea de la creación y la expresión. Selby (2013, Labella, Garrido y Guarinos, 2022, p.102).

El desarrollo industrial concede el surgimiento de programas en cantidades sobre el diseño y la animación. La propia técnica de la tradicional animación desempeñada en medio de una secuencia de incontables dibujos dispensados en fotogramas, por otra parte, en el recurso de stop motion, es un procedimiento digital hecha a base de fotografías junto con la edición del video digital. Lo que se estima

de estos instrumentos es la experimentación plástica que sobreviene gracias a la digitalización. (Selwood, 2016, p. 151).

Se ha admitido la animación en grandes y primordiales participaciones debido a las recién herramientas al efectuar la alucinación del movimiento. La presencia de los gráficos ocasionados por computadoras conjeturó muy aparte de crear un soporte y muchos implementos a utilizar, inventó un espacio para trabajar con lo que habían avanzado acerca de un sinfín de nuevos métodos de animación (Morcillo, 2018, p.149).

En cuando al indicador del color, Williams (2019) la animatic, o storyboard muestra en base a los colores lo que funciona y lo que no, del progreso del trabajo, permite a que el diseñador pueda analizar los cambios de la animación, de esta manera los diseñadores pueden moverse a través de los diferentes cuadros generando un mejor manejo de cambios de los colores (p.334).

Otro factor es el tiempo, el cual se explica como el trabajo que se está realizando en relaciona a dibujos estáticos los cuales ayudan a trabajar en otra dimensión (Williams, 2019, p.11).

Por último, dentro del espacio, Selby (2013, Labella, Garrido y Guarinos, 2022) menciona que La animación es básicamente la creación artificial de imágenes en una secuencia que parece moverse a través de la "permanencia de la visión": nuestro ojo lee las imágenes en rápida sucesión y nuestro cerebro nos engaña para que las veamos en movimiento. En realidad, el movimiento se crea por los espacios entre los fotogramas. (p.9).

Continuando con las teorías, le toca a la siguiente variable de la percepción visual, contar con los autores Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A. (2016), Bustamante, K. (2018), Artículo Artes humanidades (2015) y Galindo, E. (2016) quienes servirán

como base teórica que ayude a fundamentar más esta investigación. Menciona que por lo general el proceso visual se produce a través de los ojos considerados como máximos receptores de luminosidad, dando la capacidad de generar un conocimiento exterior, dando la capacidad de razonar en base a los sentidos (p.5)

A su vez, la percepción de la forma se da a través del subsistema cognitivo que se genera dentro del cerebro el cual tiene un impacto en el contexto y el movimiento del objeto, además de que este mismo se encargada de encontrarle sentido alguno a la información que se vaya a recibir, de esta forma es que se procesa y se ejerce la operación para almacenar todo lo que uno observa en su memoria. autores (Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A., 2016, p.35 y Artículo Artes humanidades, 2015, p.192)

La percepción de un párrafo leído, por ejemplo, no tiende a tener la obligación de tener que decodificar los signos, ya que lo que realmente hace es interpretar la relación que estas tienen entre sí. Es entonces que la verdadera percepción va todavía mas a fondo cuando se trata de sensación, o la impresión sensorial. Porque la interpreta a lo realmente que es, haciendo que captemos mensajes, información y nuestros sentidos, resumiendo seria la captación de los mensajes a través de nuestros sentidos. (Artículo Artes humanidades, 2015, p.192)

Composición visual, determina lo que se llega observar según su composición, siendo el área y el color de la fotografía. Además de que es el lugar en el que se encuentran todos los elementos de cada escena captada en la visión directa de la realidad viene determinado por unas líneas imaginarias que delimitan un cuadrado o rectángulo. (Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A., 2016, p. 41)

Cuando partes de una imagen se equilibran visualmente en términos de área de imagen, el resultado es una composición. Dado que el todo de cualquier expresión visual se compone de sus partes, y dado que la composición es la disposición de las partes de un todo, puede definirse como un método de estructuración.

Cornelio (2017) en la historia del arte, se formó tres maneras: a partir de Numéricamente, intuitivamente o simplemente de forma totalmente confusa. Aquella clase de forma numérica, construida en Grecia y restaurada durante el Renacimiento, llego a realizar cálculos de la cantidad de tipos de ideales que estuvieron a su vez basados en la fórmula de la proporción áurea. Es entonces que la composición y las proporciones visuales se encuentran por así decirlo directamente relacionadas el uno al otro.

La forma es la percepción visual de las fuerzas visuales, los cuales deben de tener un buen limite contexto y con una adecuada orientación espacial, generado diferentes rasgos de la forma los cuales pueden ser redondas, simétrica, angulosa, apaisada entre otras. Asu vez serán los ojos los encargados de recibir la información de los micro movimientos que nuestros ojos hacen al momento de observar cuyo sea lo que se esta viendo, sea un objeto o persona es asi como funcionan los ojos, y así mismo es que en nuestro cerebro se formara la imagen. (Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A., 2016 y Galindo, E.,2016)

Asu vez, se define como la percepción de las estructuras que percibimos de forma visual, nosotros como los que estamos observando seremos quienes interpretamos el conjunto principalmente en una forma, es así como en la cabeza este mismo se va a ordenar y se separada de su entorno en función a una ley que está ligada a la percepción. (Bustamante, 2018)

El color en el ámbito de la percepción visual según los autores Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A. (2016) y Correa, et al (2006 citado por Valera, M. et al, 2020) es el enlace con las formas de los elementos, en donde su coloración forma parte importante del espacio y que estimula a una mejor relación de fuerzas perspectivas y de relaciones de estabilidad y de equilibrio. Los colores son también el resultado de varias luces que se reflejan entre si y la mezcla de estas mismas forman colores,

otra forma de llamarlos es longitudes de onda, se dice que existen tres primordial, que serian el color azul, el verde y el rojo.

Estos serían los colores que llegan a resaltarse mas cuando las ondas de la luz se cruzan y mezclan entre sí. Dentro de la percepción visual los colores estimulan los ojos y el cerebro, serian las neuronas de este mismo las que responden ante las ondas de colores que llegamos a observar.

Campo visual, nuestro campo de visión determina lo que vemos. Los ejes principales sobre los que se construye son verticales y horizontales y se relacionan con nuestro camino en el mundo.

Así como el escenario de nuestro sistema visual, es todo el espacio que se observa a nuestro alrededor y que presentara los estímulos a las neuronas, es decir es aquello que nuestros ojos pueden captar cuando fijamos la mirada en cierto objeto o individuo, es el punto en el que estamos fijando nuestra vista. (Galindo, 2016)

Bustamante, K. (2018) y Articulo Artes humanidades (2015) opinan el equilibrio visual, es aquel trabajo en donde el equilibrio se centra en la realización del peso visual el cual está conformado por el volumen y textura de las imágenes respecto a la orientación que llegan a tener en el espacio el cual genera un equilibrio positivo o negativo en la percepción de las personas.

Seguimos esta revelación de la estabilidad de nuestro propio cuerpo a otros asuntos, la mayoría de las veces (aunque no continuamente) con éxito. Experimentamos un peso seguro para los aparatos (por su extensión, textura) y a partir de esto y de su orientación en el espacio los percibimos como equilibrados o desequilibrados

La fuerza visual, está constituida por dos ejes en el horizontal la percepción de la imagen y en el vertical por el uso de la tipografía cuya escritura debe ser clara e influir en la imagen. Dentro de ella por igual se encuentras ciertas pautas de

aplicación para saber cuando es que estamos utilizando la fuerza visual, se dice que fuerza siempre va de la mano con la palabra tamaño o peso, quiero decir que, si vemos una imagen o color resaltante, esta de entre otras llamaran siempre nuestra atención porque tiene mayor fuerza visual y nuestros ojos y cerebro reaccionaran principalmente a ellas. (Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A., 2016 y Galindo, E.,2016)

## **II. METODOLOGÍA**

### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

#### **3.1.1 Enfoque de investigación**

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que sirve para la recolección de los datos y análisis, además de tener el fin de comprobar que la hipótesis de estudio tenga un enfoque correcto. En el cual, el autor Hernández (2018) llega a afirmar que el uso del método cuantitativo puede ayudar a el levantamiento analítico de los factores que se van a medir y que los resultados que se van a obtener a través de los datos que se vayan a obtener de la población (p.15). Para agregar un poco más, el teórico Valderrama (2015) señala que el enfoque cuantitativo en la investigación puede llegar a permitir formar el problema, pero siempre teniendo en cuenta que los métodos estadísticos ya existen dentro (p.106).

#### **3.1.2 Tipo de investigación**

Se ha empleado una investigación de tipo aplicada, ya que según el autor Rodríguez (2017) menciono, que las investigaciones de son de este tipo, aplicada, tienen como propósito practico el definir la problemática de la investigación estando de acuerdo con la realidad (p.33). Y para reforzar el teórico Carrasco (2015) a dicho previamente que las investigaciones de este tipo logran y tienen el objetivo de generar diversos conocimientos acerca de lo que vaya a hacer la variable o las

variables del estudio, permitiendo así lograr identificar si existe una relación entre estas mismas variables de estudio (p.70).

### 3.1.3 Nivel de investigación

En cuanto al nivel del estudio que el trabajo de investigación tiene, es de tipo descriptivo. Ya que, Guevara, et al. (2020) ha comentado que una investigación de nivel de estudio descriptivo tiene como característica primordial el puntualizar la población del proyecto que se está estudiando o se vaya a estudiar, porque tiene la capacidad de analizar e interpretar su naturaleza actual, además de ver el cómo es que se está desarrollando la composición y los procesos de sus fenómenos. Por eso mismo, presenta una variable de interés y tiene presente los factores que contiene en su entorno (p.166).

### 3.1.4 Diseño de investigación

Se llegó a destacar que el diseño del presente trabajo de investigación fue de diseño correlacional no experimental, ya que Aguilar (2021) ha definido que las investigaciones de tipo no experimental que tienen un corte transversal son del tipo de investigaciones que tienen como propósito el recolectar los datos en un tiempo determinado, ya que este mismo se va a basar en analizar el problema y la situación de esta misma (p.25).

## 3.2. Variables y operacionalización

Álvarez Risco (2020) menciona que la matriz de variables activas permite el registro integrado de información correspondiente al problema general, meta e hipótesis, así como el estudio de variable con sus respectivos indicadores; ahora asimismo se llevó a cabo la integración de la información correspondiente a los problemas, objetivos e hipótesis concretos de la investigación, desplegando las variables e indicadores correspondientes (p.1).

**Tabla 1.** Clasificación de Variables

Variables		Naturaleza	Escala	Categoría
V1	Animación digital	Cualitativa	Nominal	Independiente

V2	Percepción visual	Cualitativa	Nominal	Independiente
----	-------------------	-------------	---------	---------------

**Fuente:** Elaboración propia

### **3.2.1 Variable 1: Animación digital**

Como primer lugar en variables de la investigación, se ha tenido a la animación digital, que este mismo para Shelby (2019) la animación es el inicio de lo que uno llamaría expresión, ya que está conformado por varias funciones que resaltarán a base de dibujos, caricaturas e imágenes en movimiento, que a su vez serán plasmados para variedad de proyectos. También que estos mismos términos harán referencia a lo que significa y a lo que tiene de objetivo la animación digital, que es brindar entretenimientos, aprendizaje y un sinfín de historias interesantes llamativas (p.11).

#### **Dimensiones:**

- Arte
- Movimiento

#### **Indicadores:**

- Dibujo
- Diseño de personajes
- Escenario
- Plot
- Producción de la animación

### **3.2.2 Variable 2: Percepción visual**

La segunda variable del proyecto de investigación, vendría siendo la percepción visual, quienes los autores Alberic, J. Gómez, D y Ferrer, A. (2016) comentan que esta herramienta ha servido como un sistema un poco complejo de llegar a ocupar, mas ya que una percepción sensorial, también dentro de esta existe el reconocimiento, el conocimiento, el entendimientos, la representación e interpretaciones para las creaciones gráfica y mentales de las teorías que se vayan a tener que desarrollar y tener en cuenta. Esto mismo quiero decir que van a



determinar lo que vayamos a ver según lo de que quiera o vaya presentar, como las imágenes, videos, colores y texto (p.45).

**Dimensiones:**

- Percepción de la forma
- Composición visual

**Indicadores:**

- Forma
- Color
- Campo Visual
- Equilibrio visual
- Fuerza visual

**3.3. Población, muestra y muestreo**

**3.3.1 Población**

Para Gómez, et al (2016) la siguiente población de estudio se encargó del conjunto de casos que vayan a ser definidos, limitados y también accesibles, para que puedan llegar a formar de referente en el momento de la recolección de datos, para el que vaya a hacer la muestra y que cumplirá a su vez con una serie de normas predeterminadas (p.202). Por ende, la población de este presente proyecto de investigación será infinita pues también solo se tomarán y obtendrán resultados de estudiante de la institución educativa Fe y Alegría 26 que sean del tercer año de secundaria, quienes a su vez actualmente ya se encuentran tomando clases de forma presenciales, siendo los que se están tomando en cuenta como población 150 de estos estudiantes.

**3.3.2 Criterio de inclusión**

Para la siguiente recolección de datos se sacó una muestra de la población que fue seleccionada, la cual está conformada por los estudiantes de ambos sexos del tercer grado de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría 26, ubicada en San Juan de Lurigancho, lima.

### **3.3.3 Muestra**

La muestra tiene como propósito el estudiar una cantidad predeterminada menor de ciertos elementos necesariamente que se van a tener que realizar en un prolongado corto tiempo, también en consecuencia propia van a tener que ahorrar recursos y estudiar a la totalidad los elementos predeterminados con una característica que vaya a estar fijada, además de que en muchas ocasiones puede ser una tarea muy compleja o ciertas veces imposible de completar, pero son capaces de disponer de los recursos según Gómez, et ál. (2016, p.203).

Por lo tanto, según el resultado que salió del cálculo de la formula en el Anexo 4, la muestra estará conformada por 108 estudiantes de la institución educativa Fe y Alegría 26, ubicada en San Juan de Lurigancho, lima, además de concluir con esto que la forma sería aleatoria y la población finita.

### **3.3.4. Muestreo**

Los autores Hernández y Carpio (2019), mencionan que el muestreo se ha llegado a utilizar como una herramienta primordial de la investigación científica desde siempre, el cual ha tenido también como propósito principal el siempre tener que identificar la población que necesita y la que tendría que ser estudiada (p.76). Por ello mismo es que en este trabajo se utilizó el muestreo probabilístico aleatorio simple.

## **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **3.4.1. Técnica de recolección de datos**

Para los autores, Mendoza y Duana (2020) las técnicas que se vayan a encargar de la recolección de datos serán los que tendrán el trabajo de comprender los procedimientos y las actividades que vayan a determinar al investigador para de esta forma encontrar la informar que está siendo requerida y correspondida, y darle una respuesta a la pregunta sobre la investigación (p.52).

### **3.4.2. Instrumento**

Según Romero, et al. (2010) los instrumentos son los materiales que van a ser utilizados, que además nos van a permitir obtener y medir el grado en que los

estudiantes han logrado sus objetivos mientras estudiaban un tema determinado (p.5).

Por lo que se conlleva a que la investigación, se realizara una recolección de datos a través de una ficha para recolecta de estos con 10 preguntas, que van a ser llevadas en dos tipos de secciones, la primera parte o fila es la sección donde se encuentran las preguntas de la primera variable de la investigación que sería siendo, animación digital, contara de 5 preguntas, y la sección que le sigue de la segunda variable, percepción visual que contara igual con 5 preguntas a base de las dimensiones e indicadores. Todas ellas tomando también en cuenta la escala de Likert con preguntas de tipo politómicas.

### **3.4.3. Validez**

Según el teórico Villasís, et al. (2018) la validez llega a ser un concepto dentro de la investigación que quiere referirse a lo que llega a ser verdadero o que se pueda acerca aquella verdad. Además, que considerara aquellos que sean los resultados del trabajo de investigación que se encuentren válidos y sin errores (p.38).

Por ello mismo es que se llegó a aplicar la prueba binomial teniendo en cuenta la validación de los tres expertos. Así como se observa en la parte de Anexo X, los resultados que se llegaron a obtener tras poner en práctica la prueba binomial, llegaron a demostrar que el instrumento propuesto para el presente estudio tuvo como valor 0,012, por lo que al ser menor de 0.50 entonces se acepta los ítems del cuestionario.

### **3.4.4. Confiabilidad**

Según el autor Briones (2017) este menciona el cómo la confiabilidad es fundamental en una investigación, ya que esta misma vea la cantidad de validez que va a tener y tiene que tener el trabajo, con ello mismo también el poder aceptar los resultados que se fueron obtenidos en el proceso de la toma de resultado usando el instrumento (p.59).

Entonces después que se haya aplicado el Alfa de Cronbach al cuestionario que se propuso para la extracción de datos se llegó a conseguir como resultado un 0,900

el cual significo que el instrumento que se desarrolló, tiene una alta confiabilidad ya que además desarrollo un coeficiente de 0.9.

### **3.5. Procedimientos**

La recolección de todos los datos e información que llego a ser empleado en la correspondiente investigación fue llevada a cabo mediante bases virtuales como libros, artículos indexados, sitios web, además de que para la obtención de las respuestas que se llegaron a realizar, se tomó a cabo una encuesta que fue tomada en cuenta presencialmente en la correspondiente i.e, fue en la institución educativa Fe y Alegría 26 y con ayuda de la sub directora de todo secundaria, la directora y un profesor del grado correspondido se lograron responder las preguntas de la encuesta. Además del buen recibimiento que se obtuvo por los estudiantes.

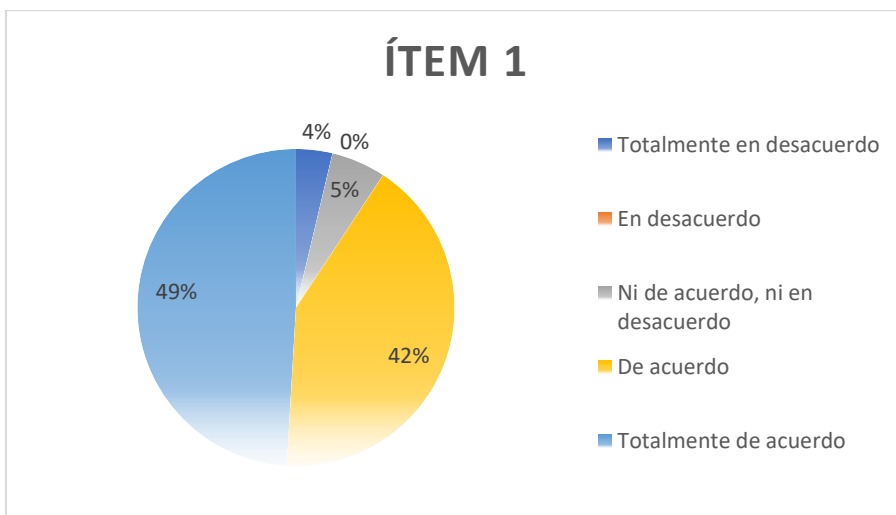
### **3.6. Métodos de análisis de datos**

Teniendo en cuenta los datos que se llegaron a conseguir mediante el estudio de los instrumentos por los 108 estudiantes del colegio correspondiente, la información fue examinada por el sistema estadístico de medición de datos, el programa IBM SPSS Statistics 26.

Este mismo se encargó también de generar los gráficos y las tablas que permitieron un mejor entendimientos e interpretación de los resultados, y de igual forma se ha evaluado el instrumento mediante expertos, las hipótesis se darán a comprobar su confiabilidad para que la presente investigación se emplee correctamente.

#### **3.6.1. Análisis descriptivos**

***Figura N°1: Grafico circular – Ítem 1***

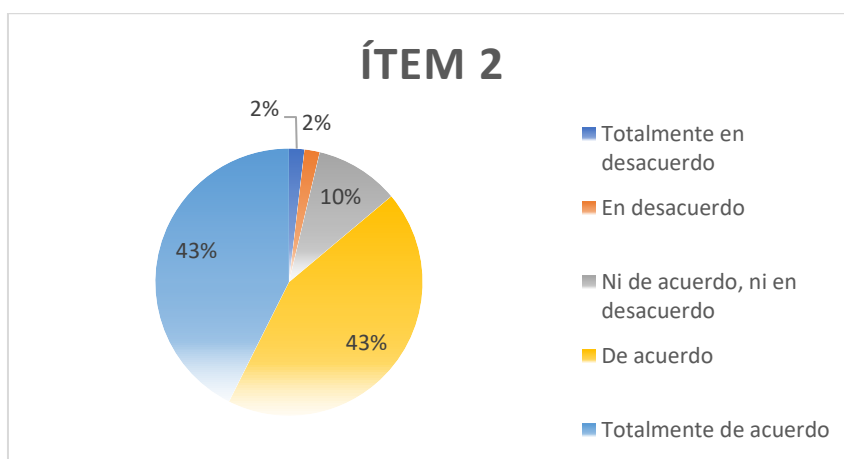


**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

**Interpretación:**

En la figura N° 1 se puede observar que en total de los 108 estudiantes que fueron encuestados, el 49% que equivale a 53 estudiantes está totalmente de acuerdo que el estilo de dibujo fue creativo y llevado correctamente para entender la historia, el 42% que equivale a 45 dice estar de acuerdo con lo mismo, 5% que son 6 estudiantes señalan no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 4% que vale 4 dice estar totalmente en desacuerdo con que el estilo de dibujo fue creativo y llevado correctamente para entender la historia.

**Figura N°2:** Grafico circular – Ítem 2

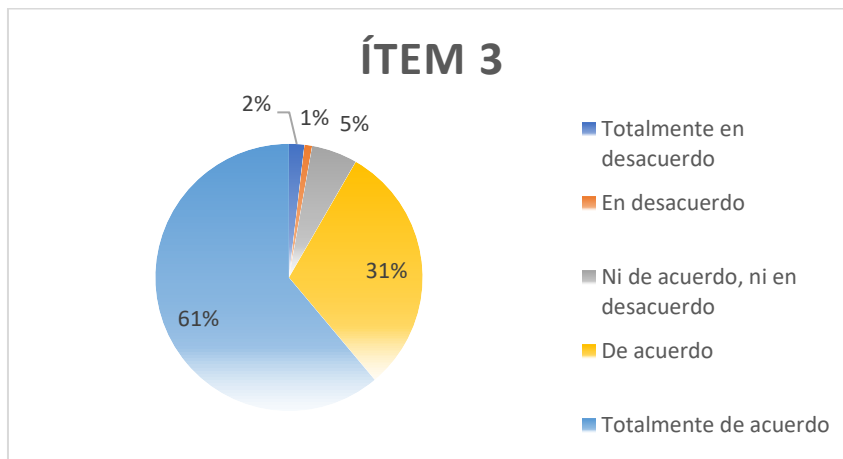


**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

### Interpretación:

En la figura N° 2 se puede observar que en total de los 108 estudiantes que fueron encuestados, el 43% que equivale a 47 está de acuerdo que el diseño de los personajes fue llamativo como para atraer la atención de estos, el otro 43% que equivale a 46 dice estar totalmente de acuerdo con lo mismo, 10% que son 11 estudiantes señalan no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 2% que vale 2 dice estar en desacuerdo y el otro 2% que significan 2 estudiantes señalan estar totalmente en desacuerdo con que el diseño de los personajes fue llamativo como para atraer la atención de estos.

**Figura N°3:** Grafico circular – Ítem 3

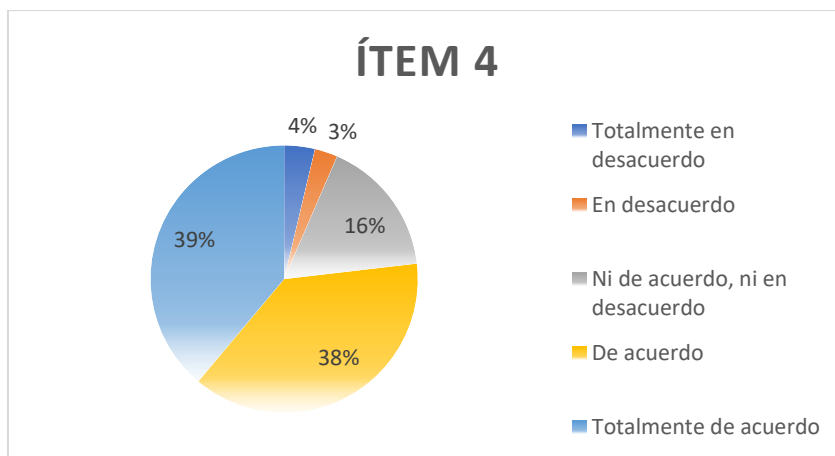


**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

### Interpretación:

En la figura N° 3 se puede observar que en total de los 108 estudiantes que fueron encuestados, el 61% que equivale a 66 está totalmente de acuerdo que los escenarios que fueron mostrados fueron los correctos como para que se sintieran identificados con la animación, el 31% que equivale a 33 dice estar de acuerdo, mientras que el 5% que serían 6 estudiantes estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 2% que son 2 dice estar totalmente en desacuerdo y el 1% estar en desacuerdo con que los escenarios que fueron mostrados fueron los correctos como para que se sintieran identificados con la animación.

**Figura N°4:** Grafico circular – Ítem 4

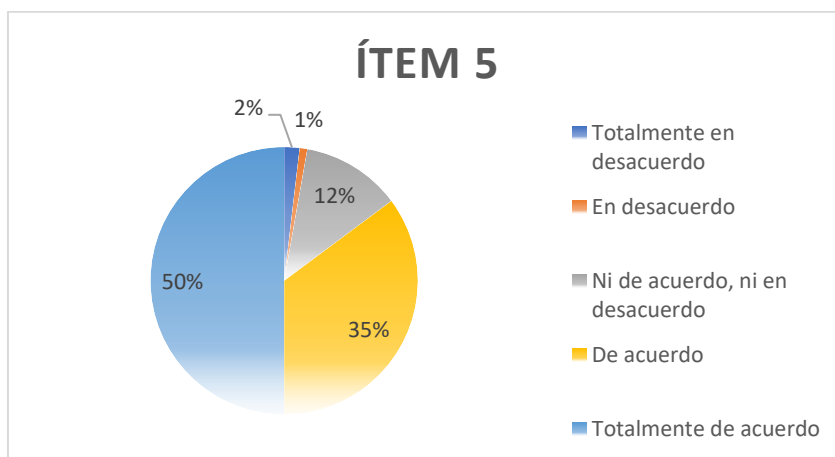


**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

**Interpretación:**

En la figura N° 4 se puede observar que en total de los 108 estudiantes que fueron encuestados, el 39% que equivale a 42 de los estudiantes están totalmente de acuerdo con que se llegaron a sentir identificados con la animación, el 38% que son 41 estudiantes dice haber estado de acuerdo, un 16% que son 18 estar en ni de acuerdo o ni desacuerdo, el 4% que valdrían siendo 4 señala estar totalmente en desacuerdo y un 3% que son 3 mencionan estar en desacuerdo con que se llegaron a sentir identificados con la animación que fue presentada y la trama.

**Figura N°5:** Grafico circular – Ítem 5

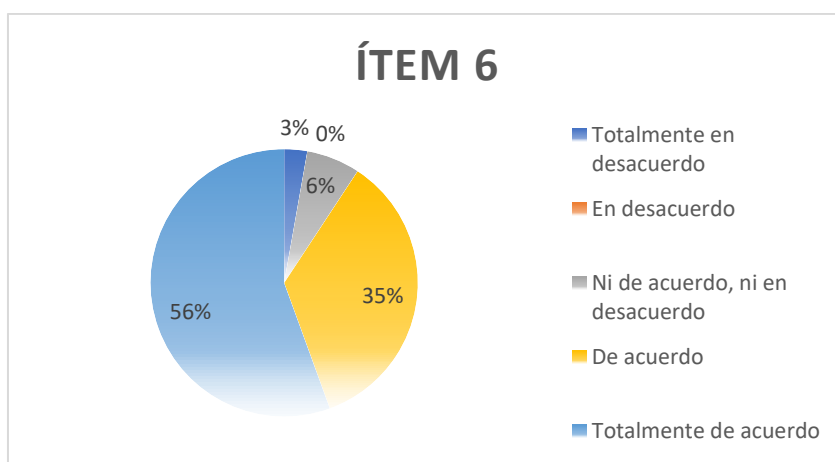


**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

**Interpretación:**

En la figura N° 5 se puede observar que en total de los 108 estudiantes que fueron encuestados, el 50% que equivale a 54 de los estudiantes están totalmente de acuerdo con que la animación presentada fue correcta y estuvo de buena calidad como para que la volvieran a ver, el 35% que son 38 estudiantes dice haber estado de acuerdo, un 12% que son 13 estar en ni de acuerdo o ni desacuerdo, el 2% que valdrían siendo 2 señala estar totalmente en desacuerdo y un 1% que son 1 mencionan estar en desacuerdo con que la animación presentada fue correcta y estuvo de buena calidad como para que la volvieran a ver.

**Figura N°6:** Grafico circular – Ítem 6



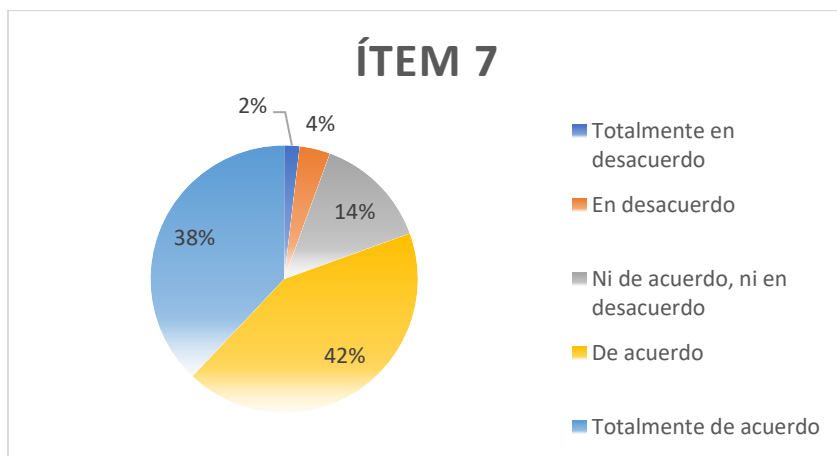
**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

**Interpretación:**

En la figura N° 6 se puede observar que en total de los 108 estudiantes que fueron encuestados, el 56% que equivale a 60 estudiantes señalan estar totalmente de acuerdo con que los lugares y escenarios que se mostraron en la animación ayudaron a que entendieran mejor la historia. El 35% que serían 38 dicen estar de acuerdo, el 6% que son 7 estar ni de acuerdo o en desacuerdo y el 3% menciona estar totalmente en desacuerdo con que los lugares y escenarios que se mostraron en la animación ayudaron a que entendieran mejor la historia.

**Figura N°7:** Grafico circular – Ítem 7



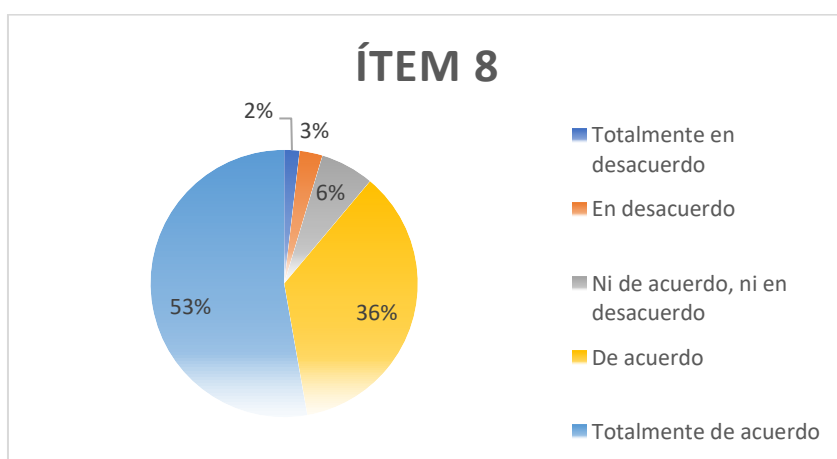


**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

**Interpretación:**

En la figura N° 7 se puede observar que en total de los 108 estudiantes que fueron encuestados, el 42% que equivale a 46 estudiantes señalan estar de acuerdo con que los colores que se utilizaron en la animación para pintar los elementos y todo lo demás estuvo correcto. El 38% que son 41 dice estar totalmente de acuerdo, el 14% 15 mencionan estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 4% que vale a 4 estar en desacuerdo y un 2% que vendrían siendo 2 estudiantes señalan estar totalmente en desacuerdo con que los colores que se utilizaron en la animación para pintar los elementos y todo lo demás estuvo correcto.

**Figura N°8:** Gráfico circular – Ítem 8

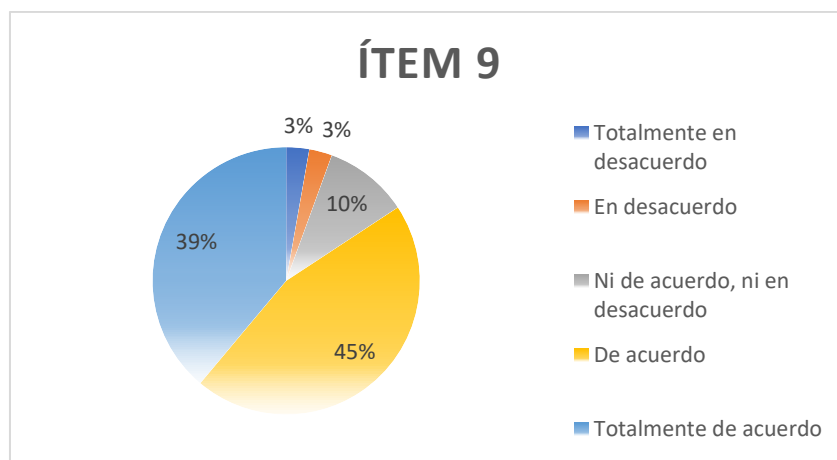


**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

### Interpretación:

En la figura N° 8 se puede observar que en total de los 108 estudiantes que fueron encuestados, el 53% que equivale a 57 estudiantes señalaron estar totalmente de acuerdo con que la animación digital que se llevó a cabo, se logró captar la atención de todos. El 31% fueron 39 estuvieron de acuerdo, el 6% que fueron 7 estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 3% que valieron 3 estuvieron en desacuerdo y el 2% que fueron 2 señalaron estar totalmente en desacuerdo con que la animación digital que se mostró logro captar la atención de todos.

**Figura N°9:** Grafico circular – Ítem 9

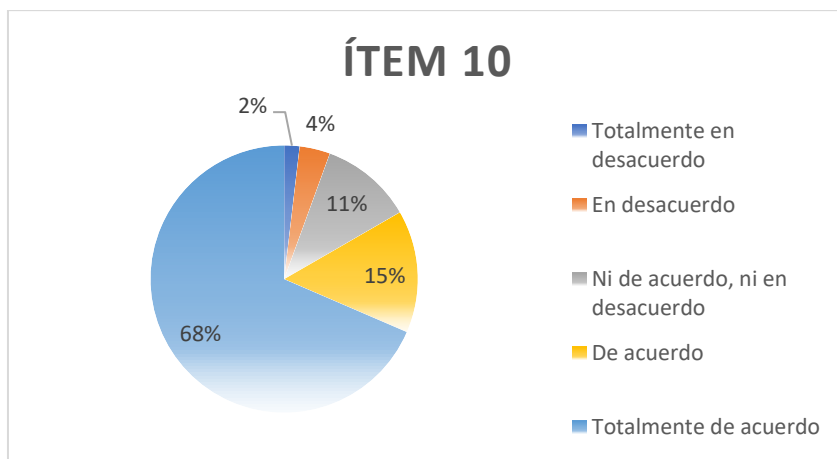


**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

### Interpretación:

En la figura N° 9 se puede observar que en total de los 108 estudiantes que fueron encuestados, el 45% que equivale a 49 estudiantes señalaron estar de acuerdo con que los elementos secundarios que aparecieron en la animación llegaron a llamar su atención. Así mismo el 39% de estos que termino siendo 42 estudiantes dijeron sentirse totalmente de acuerdo con lo mismo, un 10% que son 11 estar en ni de acuerdo ni en desacuerdo, un 3% estar en desacuerdo y el otro 3% estar totalmente desacuerdo con que los elementos secundarios que aparecieron en la animación llegaron a llamar su atención, estos mismos valiendo cada uno 3 estudiantes.

**Figura N°10:** Grafico circular – Ítem 10



**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

### Interpretación:

En la figura N° 10 se puede observar que en total de los 108 estudiantes que fueron encuestados, el 68% de los estudiantes que equivalió a 74 señalaron encontrarse totalmente de acuerdo con que pudieron encontrar diseños y partes de la animación que lograron captar mucho su atención como para verla de nuevo y bien calificarla. Un 15% de estos que fueron 16 estudiantes estar de acuerdo con la idea, un 11% que fueron 12 estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, un 4% que fueron 4 estudiantes estar en desacuerdo y un 2% que terminaron siendo solo 2 estudiantes señalaron que se sintieron totalmente en desacuerdo con la idea de que pudieron encontrar diseños y partes de la animación que lograron captar mucho su atención como para verla de nuevo y bien calificarla.

### 3.6.2. Análisis inferencial

Se analizarán los resultados conseguidos gracias al cuestionario que se elaboró y presente, para poner en comprobación las hipótesis que se plantearon en el proyecto de investigación.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
T_ANIMACIONDIGITAL	,163	108	,000	,784	108	,000
T-PERCEPCIONVI	,196	108	,000	,789	108	,000

ARTE_D1_V1	,206	108	,000	,749	108	,000
MOVIMIENTO_D2_V1	,209	108	,000	,833	108	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

Teniéndose en cuenta y consideración la cantidad de la muestra que fue encuestada y tomada, la cual es mayor a 50 personas, se realizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, por lo cual tuvo como resultado una significancia de 0,000 que es menor de 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ) concluyéndose entonces que los datos que se llegaron a obtener son anormales y que se utilizó la correlación de Rho de Spearman para la elaboración del trabajo.

### Prueba de Hipótesis General

H<sub>1</sub>: Existe relación entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

H<sub>0</sub>: No existe relación entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

**Tabla N° 7:** Correlación hipótesis general

Correlaciones				
			T_ANIMACION DIGITAL	T_PERCEPCIONVI
Rho de Spearman	T_ANIMACION DIGITAL	Coeficiente de correlación	1,000	,657**
		Sig. (bilateral)	-	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCIONVI	Coeficiente de correlación	,657**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	-
		N	108	108

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

**Interpretación:**

Según los resultados que fueron presentados en la tabla N° x, tomando en cuenta el resultado de Rho de Spearman se obtuvo 0,657, lo cual se define según los niveles de correlación como un coeficiente de correlación positiva considerable, con una significancia de 0,000, la cual es menor de 0.05 ( $p= 0,000 < 0,05$ ) con ello se afirmó que la hipótesis nula fue rechazada y se aprobó la hipótesis general, lo que significa que si existe relación entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

**Prueba de Hipótesis Especifica 1**

H<sub>1</sub>: Existe relación entre el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

H<sub>0</sub>: No existe relación entre el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

**Tabla N° 8:** Prueba de Rho de Spearman de la dimensión arte y Percepción visual

Correlaciones				
			ARTE_D1_V1	T_PERCEPCIONVI
Rho de Spearman	ARTE_D1_V1	Coeficiente de correlación	1,000	,634**
		Sig. (bilateral)	-	,000
		N	108	108

	T_PERCEPCI ONVI	Coefficiente de correlación	,634**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	-
		N	108	108

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

### Interpretación:

Según los resultados que fueron presentados en la tabla N° x, tomando en cuenta el resultado de Rho de Spearman se obtuvo 0,634, lo cual se define según los niveles de correlación como un coeficiente de correlación positiva considerable, con una significancia de 0,000, la cual es menor de 0.05 ( $p= 0,000 < 0,05$ ) se afirmó que la hipótesis nula fue rechazada y se aprobó la hipótesis general, lo que significa que si existe relación entre el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

### Prueba de Hipótesis Especifica 2

H<sub>1</sub>: Existe relación entre el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

H<sub>0</sub>: No existe relación entre el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

**Tabla N° 9:** Prueba de Rho de Spearman de la dimensión movimiento y Percepción visual

Correlaciones		
	MOVIMIENTO_ D2_V1	T_PERCEP CIONVI

Rho de Spearman	MOVIMIENTO_D2_V1	Coeficiente de correlación	1,000	,487**
		Sig. (bilateral)	-	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCIONVI	Coeficiente de correlación	,487**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	-
		N	108	108

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

**Fuente:** Programa estadístico IBM SPSS 26

### **Interpretación:**

Según los resultados que fueron presentados en la tabla N° x, tomando en cuenta el resultado de Rho de Spearman se obtuvo 0,487, lo cual se define según los niveles de correlación como un coeficiente de correlación positiva media, con una significancia de 0,000, la cual es menor de 0.05 ( $p= 0,000 < 0,05$ ) con ello se afirmó que la hipótesis nula fue rechazada y se aprobó la hipótesis general, lo que significa que si existe relación entre el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

### **3.7. Aspectos éticos**

El presente proyecto de investigación se alinea y se elaboró en base a los requerimientos y protocolos que tiene establecido la universidad cesar vallejo. Por otro lado, la información tomada por diversas fuentes de información como libros, tesis, artículos, revistas científicas indexadas, etc., han sido referenciadas correctamente según las normas del manual APA 7ª edición.

Por otro lado, los resultados que se llegaron a obtener a través de la encuesta no lograron ser manipulados o siquiera falsificados, todos los resultados que estarán siendo presentados son originales y verídicos traídos directamente de la encuesta, seguidamente todos estos consiguieron ser ingresados y extraídos del programa estadístico SPSS versión 26, y de esta forma interpretar y analizar los respectivos

datos que se obtuvieron. En aquel programa también se llegó a realizar la confiabilidad del instrumento, tablas y gráficos.

Además, para la confirmación de que no se realizó un plagio, el proyecto de investigación se subió a la plataforma turnitin para hacerle la prueba de copia o plagio, demostrándose que no se vulneren los derechos de autor.

#### **IV. RESULTADOS**

Es entonces que se procedió a señalar los resultados que fueron obtenidos mediante lo que sería el análisis inferencial y descriptivo, teniendo en cuenta los datos que se llegaron a obtener gracias al instrumento aplicado para la recolección de los datos como se señaló en la muestra. Se inicio con la primera parte, donde se explicaron los resultados correspondientes del análisis descriptivo constituido por 10 ítems que llegaron a ser aplicados.

##### **Ítem 1: ¿El estilo de dibujo que acompañó a la animación fue creativo y llevado correctamente para contar la historia?**

Los resultados que se llegaron a obtener mostraron que 53 estudiantes (49%) estuvieron totalmente de acuerdo que el estilo de dibujo que fue implementado en la animación fue llevado correctamente para poder entenderse mejor el trabajo. Mientras que 45 (42%) de estos mismos señalaron estar de acuerdo, 6 (5%) estuvieron ni de acuerdo ni en desacuerdo y 4 (4%) totalmente en desacuerdo. Por lo tanto, se dio a saber que el estilo de animación que se vaya a implementar en un proyecto animado tiene que ser creativo o llamativo como para que la historia o mensaje que se vaya a transmitir sea correcto. Existen muchos estilos de dibujo y de animación, cada una es diferente y existen algunas que no se pueden llevar a cabo en ciertos trabajos, ya sea porque no va con la narrativa de la historia o porque no es la correcta, tomándose en cuenta esto es que uno puede lograr hacer un trabajo animado que lleve el mensaje por buen camino y se haga entendible.

##### **Ítem 2: ¿El diseño de personajes usados fueron llamativos?**

Los resultados obtenidos señalaron que 47 (43%) de los estudiantes que fueron encuestados están de acuerdo acerca de que el diseño de los personajes que se



uso fue llamativo para ellos. Así mismo el 46 (43%) dicen estar totalmente de acuerdo, 11 (10%) no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, unos 2 (2%) están totalmente en desacuerdo y otros 2 (2%) no están de acuerdo. Estos resultados hicieron saber acerca de la importancia que tiene el diseño de los personajes que se van a usar en una animación, es fundamental que antes de un proyecto con imágenes de movimiento se hagan distintos bosquejos de los que serían los personajes que vayan a protagonizar en la historia, ya que con estos mismos los receptores se deberán de sentir identificados o atraídos. Así mismo es que las piezas audiovisuales que tienen éxito son los que contienen personajes con diseños creativos.

### **Ítem 3: ¿Los escenarios mostrados fueron los correctos para sentirse uno identificado?**

A cabo los resultados que fueron recolectados se pudieron obtener que 66 (61%) de los estudiantes que fueron encuestados señalaron estar totalmente de acuerdo acerca de los escenarios que se mostraron fueron correctos como para que se pudieran sentir identificados. Además 33 estudiantes (31%) expresan encontrarse de acuerdo, sin embargo 6 (5%) de los encuestados señalan estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, que 2 (2%) de ellos están totalmente en desacuerdo y 1 (1%) no encontrarse de acuerdo. Es entonces que se hace saber que para que uno se pueda sentir al 100% identificado o sentirse llamado por esta, se tienen que tener en cuenta ciertos elementos que cumplirán con ese rol. Y es que son muchas cosas las que se pueden colocar a simple vista para lograr aquel objetivo, un caso clásico es cuando en una caricatura se ve a los niños regresar cansados del colegio, meterse de frente a dormir y despertar muy tarde en la noche, son escenarios que muchos hemos vivido, estos son muy gratificantes de ver y es mejor cuando más de uno se logra sentir identificado.

### **Ítem 4: ¿Con la historia de la animación se ha logrado sentir identificado?**

Por medio de los resultados que se llegaron a recolectar se pudo obtener que 42 (39%) de los estudiantes que fueron encuestados señalaron encontrarse totalmente de acuerdo sobre haberse sentido identificados con la historia que fue contada dentro de la animación. El 41 (38%) de estos mismos mencionan estar de acuerdo,

mientras que 18 (16%) no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 (4%) totalmente en desacuerdo y por último 3 (3%) estudiantes mencionaron estar en desacuerdo. Por lo tanto, se da a entender que una buena historia siempre hará de alguna forma hacer que el espectador se sienta tocado o identificado, los temas personales y cotidianos son los que más logran llegar a ello. El tema de los malos hábitos en la vida de las personas y la mala alimentación es algo tan común que es muy normal que quien sea se pueda llegar a sentir identificado.

#### **Ítem 5: ¿La animación estuvo correcta y fue de buena calidad como para volverla a ver?**

Los resultados obtenidos llegaron a señalar que 54 (50%) de los estudiantes que llegaron a ser encuestados, están totalmente de acuerdo con que la animación tuvo un desarrollo correcto y estuvo en muy buena calidad como para que pidieran volver a verla. Además de que 38 (35%) de estos mismos están de acuerdo, aunque también hubieron 13 (12%) que estuvieron ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2 (2%) totalmente en desacuerdo y solo 1 (1%) se encontró en desacuerdo. Es así como se llega a comprobar cómo es que las personas pueden sentirse satisfechas con un proyecto de este tipo siempre y cuando esta sea correcta, tenga elementos que llamen la atención y además se encuentre en una buena calidad. Existen muchos tipos de formato en las que se pueden adaptar las historias, así mismo como variedad de planos los cuales si se toman en cuenta logran cumplir su función.

#### **Ítem 6: ¿Todos los lugares, y escenarios vistos en la animación ayudaron a entender acerca del seguimiento de la historia?**

Según los datos que se lograron obtener en total, se llegó a señalar que 60 (56%) de los estudiantes que fueron encuestados estuvieron totalmente de acuerdo con que los lugares y escenarios que fueron vistos en la animación ayudaron a que pudieran entender mejor acerca del seguimiento de la historia. Además de ellos, el 38 (35%) de los demás estuvieron de acuerdo, pero aparte de ellos 7 (6%) no estuvieron ni de acuerdo o en desacuerdo y 3 chicos mencionaron estar totalmente en desacuerdo. Se comprueba de esta forma que las personas entienden mejor las cosas y llegan a captarlas cuando los trabajos están bien hechos, los elementos están bien ubicados y no falta nada, como el presente trabajo contuvo lugares y

escenarios que ayudaron a que la historia pudiese comprenderse mejor su función y el espectador no tuvo dudas durante la transmisión del corto.

### **Ítem 7: ¿Cree que los colores que se implementaron fueron correctos?**

Los resultados mostraron que de los estudiantes que fueron encuestados, 46 (42%) de ellos señalaron encontrarse de acuerdo con que los colores que se implementaron en la animación fueron correctos. Aparte de ellos 41 (38%) menciono estar totalmente de acuerdo con lo mismo, 15 (14%) de los compañeros ni de acuerdo ni en desacuerdo, unos 4 (4%) estar en desacuerdo y por último unos 2 (2%) estudiantes estuvieron totalmente en desacuerdo con la idea de que los colores que se llegaron a usar no habían sido correctos. Siempre ha sido de gran importancia el uso correcto de los colores en cualquier trabajo, en el diseño gráfico es muy fundamental y dentro del mundo de las imágenes a movimiento también lo es, aunque dependa también del contexto el buen uso de los colores siempre será muy fundamental, si uno quiere hacer que su proyecto llame más rápido la atención de la vista del espectador, simplemente puede utilizar colores brillosos y resaltantes bajo algún color oscuro para crear contraste, ese podría ser un buen uso, y sería malo cuando los colores ya son demasiado fuertes, volviéndose de esta forma molestos a la vista posiblemente todavía más si se llegase a utilizar un fondo blanco, uno tendría que forzar la vista para intentar ver las imágenes. Es por ello que antes de cualquier trabajo es bueno hacer un estudio, probar que colores pueden ser correctos para el proyecto y con este lograr captar la vista del espectador y cautivarla con una buena combinación de tonos de colores.

### **Ítem 8: ¿La animación digital llegó a captar toda su atención?**

A través de los resultados alcanzados se dio a entender que 57 (53%) de los estudiantes que fueron encuestados estuvieron totalmente de acuerdo que la animación que se les presento pudo captar toda su atención. También el 39 (31%) menciona estar de acuerdo con ello, también 7 (6%) hace saber que no estuvieron ni de acuerdo ni en desacuerdo además de 3 (3%) que estuvieron en desacuerdos y 2 (2%) estudiantes que afirmaron estar en total desacuerdo. El uso de animaciones es algo muy innovador, la vista de las personas siempre será conducidas a fijarse a lo que sea que pueda llamar su atención; por ello mismo es

que nunca faltan ojos bajo las caricaturas en movimiento que tengan un buen diseño y paleta de colores, fuera del diseño esta la historia, si una animación tiene buena historia, y todos los demás elementos mencionados siempre contara con audiencia.

### **Ítem 9: ¿Los elementos secundarios que salieron en la animación llegaron a llamar su atención?**

Por medio a los resultados que se llegaron a obtener se indica que se consiguió que 49 (45%) estudiantes señalaran estar de acuerdo con que los elementos secundarios que vieron en la animación llegaron a captar su atención. Así mismo 42 (39%) de estos estudiantes también dijeron sentirse totalmente de acuerdo con el caso. Que 11 (10%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, además de que 3 (3%) estar en desacuerdo y 3 (3%) compañeros opinar que estaban totalmente en desacuerdo. Hace entender que en la elaboración de piezas animadas siempre es bueno colocar elementos reconocidos, o como algunos le llaman dejar easter eggs, estos son objetos parodiando alguno que este en la vida real, así como en el proyecto animado se parodiaron algunas marcas de comida rápida en la vida real, teniendo como resultado que los estudiantes sientan la necesidad de poner su atención en esos mismos elementos y darle mayor significancia al trabajo animado.

### **Ítem 10: ¿Encontró diseños y partes de la animación que lograron captar más su atención?**

Los resultados obtenidos llegaron a señalar que 74 (68%) de los estudiantes que llegaron a ser encuestados, están totalmente de acuerdo con que encontraron diseños y partes de la animación que lograron captar mucho su atención, elementos fundamentales e importantes. Además de que 16 (15%) de estos mismos están de acuerdo, aunque también hubieron 12 (11%) que estuvieron ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 (4%) en desacuerdo y solo 2 (2%) se encontraron en total desacuerdo. Por ello mismo es que los elementos secundarios con buenos diseños y escenas llamativas dentro de la animación logran crear una fuerza visual que ocasiona que el espectador le dé la atención requerida.

### **Prueba de hipótesis general**

Los resultados que se llegaron a obtener para la hipótesis general fue 0,657, la cual se definió con una correlación positiva considerable al tomarse en cuenta los niveles de correlación, además de que conto con una significancia de 0,000 la cual como es menor de 0.05 da como rechazada la hipótesis nula y aprueba la hipótesis general, dando a saber entonces que si existe una relación entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022. De esta forma es que se para lograr llamar la atención de los estudiantes la forma más eficaz es mediante una animación digital, tomando en cuenta puntos importantes con el fin de enseñar y concientizar sobre cualquier tema a los más jóvenes.

### **Prueba de hipótesis específica 1**

Tomándose en cuenta los resultados que se llegaron a obtener para la hipótesis específica 1 fue 0,634, la cual se definió con una correlación positiva considerable al tomarse en cuenta los niveles de correlación, además de que conto con una significancia de 0,000 la cual como es menor de 0.05 da como rechazada la hipótesis nula y aprueba la hipótesis general, dando a saber entonces que si existe relación entre el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022. De esta forma es que se comprueba que el arte tiene gran influencia ante la percepción visual de los jóvenes estudiantes, el arte de por si tiene una finalidad estética en la cual se plasman muchos tipos de sentimientos o mensajes visuales que el artista desee trasmitir lograr de una forma persuadir y cautivar a la vista. Así mismo con la animación digital que se elaboró y las piezas graficas se llegaron a estimular las vistas de los estudiantes y atraer su atención.

### **Prueba de hipótesis específica 2**

Tomándose en cuenta los resultados que se llegaron a obtener para la hipótesis específica 2 fue 0,487, la cual se definió con una correlación positiva media al tomarse en cuenta los niveles de correlación, además de que conto con una significancia de 0,000 la cual como es menor de 0.05 da como rechazada la hipótesis nula y aprueba la hipótesis general, dando a saber entonces que si existe relación entre el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria

del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022. Con esto mismo se da a saber que las imágenes en movimiento son disfrutables de ver, en especial son los estudiantes de colegio que disfrutan de estos mismos, porque les recuerda a las caricaturas que ven en la tele o en cualquier otro dispositivo, la implementación de animaciones está cambiando mucho la forma en la que las personas percibían los mensajes, ahora no solo pueden entender el tema escuchándolo, sino que también viéndolo en movimiento.

## **V. DISCUSION**

En esta continuación se llevó a cabo la comparación de los distintos resultados que se llegaron a alcanzar mediante el análisis inferencial y el descriptivo, además de tener la asistencia de los aportes de los antecedentes del trabajo, el respaldo de autores teóricos y también otras fuentes externas que ayudaron a la comprensión de las variables, dimensiones y los indicadores que fueron estudiados en el correspondiente trabajo de investigación.

Teniendo en cuenta los hallazgos que fueron alcanzados en relación con el ítem 1, en donde se aplicó el cuestionario a 108 estudiantes, se llegó a observar que 53 estudiantes (49%) estuvieron totalmente de acuerdo que el estilo de dibujo que fue implementado en la animación fue llevado correctamente para poder entenderse mejor el trabajo. Mientras que 45 (42%) de estos mismos señalaron estar de acuerdo, 6 (5%) estuvieron ni de acuerdo ni en desacuerdo y 4 (4%) totalmente en desacuerdo. Por lo tanto, se afirma con estos resultados, que es importante tener en cuenta el estilo que se vaya a utilizar en una animación ya que de esta misma dependerá que pueda llegar a varias personas y llame la atención de estas. Es entonces que estos resultados tienen una similitud con los trabajos de Rogers (2018) y Thornton (2017) aunque el dibujo haya sido durante mucho tiempo un elemento muy tradicional se le ha planteada suplantar muchas series de habilidades, ya que estos autores piensan por igual que el dibujo es una técnica reconocida y muy utilizada, además de ser una parte muy fundamental a la hora de crear conceptos. Así mismo los teóricos Selby (2019) y Tapia (2021) señalan que

los dibujos son parte fundamental e importante dentro de las animaciones, ya que además de servir como alternativa de aprendizaje en la que los niños puedan aprender varios tipos de conceptos y mensajes, es con dibujitos de personajes favoritos que pueden atraer sus atenciones. Para recalcar un poco más acerca de esta herramienta, el teórico Williams (2019) determina que para una buena elaboración de piezas graficas (dibujos) siempre se tiene que tener en cuenta el cómo está conformado el cuerpo humano de las personas y como con este mismo se pueden realizar infinidad de tipo de movimientos.

Teniendo en cuenta los hallazgos que fueron alcanzados en relación con el ítem 2, en donde se aplicó el cuestionario a 108 estudiantes, se llegó a observar que 47 (43%) de los estudiantes que fueron encuestados están de acuerdo acerca de que el diseño de los personajes que se uso fue llamativo para ellos. Así mismo el 46 (43%) dicen estar totalmente de acuerdo, 11 (10%) no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, unos 2 (2%) están totalmente en desacuerdo y otros 2 (2%) no están de acuerdo. Haciéndose como resultado lo fundamental que son los diseños de las personas para que una animación sea bien recibida y sea llamativa. La teórica Nieminen (2017) y Payares & Aragón (2020) mencionan que el diseño de personajes es un proceso en el que se crea un personaje nuevo y original, sea para un libro, película, televisión, animación videojuego, comic y otro medio, ya que las historias se perciben a través de los personajes, es porque actúan para que el público experimente innumerables mundos y acontecimientos. En otras palabras, los personajes necesitan tener una conexión con el público para evocar la emoción y la inversión en la historia. Un personaje desagradable puede ser alienante para el público. De igual manera, Tapia (2021) y Gutiérrez (2015) concuerdan con que las personas tienen una capacidad que están perdiendo mientras van creciendo, y es que desde un principio puede ver la realidad a su manera, en cierto punto casi siempre llega a ser de forma artística e imaginativa, haciéndole así mismo más fácil de materializar los elementos que ven, estos mismos elementos impulsan la imaginación y la creatividad. Y así mismo Velázquez & Gurieva (2018) y Morcillo (2016) mencionan que es importante el comprender lo que puede hacer atractivo el diseño de un personaje, ya que cuando se crea un concept art no siempre es la

técnica la que construye al personaje sino elementos secundarios que tienen importancia, elementos que son visuales y tienen el deseo de reflejar las características del personaje. De tal sentido teniendo se de acuerdo a lo referido por los autores es que esto mismo se tiene que tomar en cuenta los detalles de la creación del personaje si se desea tener un mayor impacto con el público, siendo en el caso niños a ellos les pareció llamativo que los caracteres que salieron en la animación se hayan parecido de cierta forma a ellos.

Teniendo en cuenta los hallazgos que fueron alcanzados en relación con el ítem 3, en donde se aplicó el cuestionario a 108 estudiantes, se llegó a observar que 66 (61%) de los estudiantes que fueron encuestados señalaron estar totalmente de acuerdo acerca de los escenarios que se mostraron fueron correctos como para que se pudieran sentir identificados. Además 33 estudiantes (31%) expresan encontrarse de acuerdo, sin embargo 6 (5%) de los encuestados señalan estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, que 2 (2%) de ellos están totalmente en desacuerdo y 1 (1%) no encontrarse de acuerdo. Es entonces que se hace saber que para que uno se pueda sentir al 100% identificado o sentirse llamado por esta, se tienen que tener en cuenta ciertos elementos que cumplirán con ese rol. Yuen, Koo & Woods (2018) y Yang, Yu xianlai & San (2018) Señalan que para transmitir una buena historia además de las personas y el trasfondo, se toma a detalle el lugar en donde está ocurriendo todo esto, no cobra mucho sentido cuando la historia va presentada en un fondo de solo un color, porque el personaje animado puede estar haciendo muchas cosas y estas mismas no cobrarían mucho sentido sin un escenario. Esto dependerá también del guion planteado posteriormente, los planos siempre pasaran por lugares, un dormitorio, una cocina, la sala, el parque o en el colegio, pero son estos mismos elementos los que resultan buenos para el entendimiento al momento de que la historia está siendo contada. Cave entonces que los autores Gandolfo (2018), Zurro (2015) y Quiroz (2020), hacen mención que, dentro de la publicidad, las decisiones que se vayan a tomar ante los escenarios que van a emplearse se tiene que tener en cuenta siempre lo que el espectador desea observar, porque siempre busquen sentirse identificados con lo que observan y además este mismo tiene que transmitirles un mensaje claro, para transmitir lo que se



les desea contar. De igual manera se concuerda con Williams (2019), que el escenario toma una gran importancia ya que es el área del fondo rectangular donde es que ira colocada el contenido gráfico responsable de lo que vaya a ser el escenario o lo que vendría siendo también la atmosfera de la escena que vaya a ser contada, tomándose en cuenta todo el alrededor que vaya a ser presentado en el entorno.

Teniendo en cuenta los hallazgos que fueron alcanzados en relación con el ítem 4, en donde se aplicó el cuestionario a 108 estudiantes, se llegó a observar que 42 (39%) de los estudiantes que fueron encuestados señalaron encontrarse totalmente de acuerdo sobre haberse sentido identificados con la historia que fue contada dentro de la animación. El 41 (38%) de estos mismos mencionan estar de acuerdo, mientras que 18 (16%) no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 (4%) totalmente en desacuerdo y por último 3 (3%) estudiantes mencionaron estar en desacuerdo. Para los teóricos Agredo (2018) y Gonzáles (2022), mencionaron que para un mayor entendimiento en los proyectos animados es bueno colocar elementos con lo que los estudiantes o el espectador pueda sentirse identificado, es de las cosas que sirven para que uno se quede enchufado a lo que observa y escucha, además que para proyectos animados con fines de aprendizaje integrar estos elementos sale beneficioso si se tiene como objetivo que el espectador pueda aprender nuevas cosas. Así mismo los autores Morcillo (2016) y Tévar (2012), comparten el mismo pensamiento, agregan que para este tipo de proyectos se desarrollen se hace previamente un guion, el guion se encargara de dar a contar acerca de la historia, además de que toma el rol de herramienta que ayudara al animador a saber cómo es que tienen que narrar su historia, y es que las historia se dividen en escenas y planos. Y lo que piensa de esto mismo Tapia (2021), Es por en el guion donde se van a aprobar o quitar cosas importantes, siendo importante dentro de la animación.

Teniendo en cuenta los hallazgos que fueron alcanzados en relación con el ítem 5, en donde se aplicó el cuestionario a 108 estudiantes, se llegó a observar que 54

(50%) de los estudiantes que llegaron a ser encuestados, están totalmente de acuerdo con que la animación tuvo un desarrollo correcto y estuvo en muy buena calidad como para que pidieran volver a verla. Además de que 38 (35%) de estos mismos están de acuerdo, aunque también hubieron 13 (12%) que estuvieron ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2 (2%) totalmente en desacuerdo y solo 1 (1%) se encontró en desacuerdo. Según Williams (2019) y Selby (2013), se hace saber que desde muchos años anteriores siempre se deseó plasmar el movimiento, teniéndose como ejemplo las pinturas que eran echas en piedra o mejor dicho las pinturas rupestres, lo que hacían los cavernícolas eran intentar plasmar su día a día intentando darles movimiento con varias escenas de una misma acción. Los autores Pairazaman (2019) y Quiroz (2020), concuerdan que toda animación siempre buscara dar la ilusión a elementos gráficos para poder generar movimiento, que mientras se logre esto se llevara a cabo una buena intercomunicación con el espectador y con las imágenes que este y en general se vayan transmitiendo. Collington (2016) y Horno & Garrido (2018), dan a saber que en estos tiempos gracias a las actualizaciones científicas es que cada vez se abre un mundo nuevo en la que el hacer animación ya no es mucho problema, pero se tiene que tener en cuenta que antes de desarrollar un proyecto se ocupa una idea básica, además de que es importante entender el vocabulario y los términos que van a estar especializados para entender el audiovisual.

Teniendo en cuenta los hallazgos que fueron alcanzados en relación con el ítem 6, en donde se aplicó el cuestionario a 108 estudiantes, se llegó a observar que 60 (56%) de los estudiantes que fueron encuestados estuvieron totalmente de acuerdo con que los lugares y escenarios que fueron vistos en la animación ayudaron a que pudieran entender mejor acerca del seguimiento de la historia. Además de ellos, el 38 (35%) de los demás estuvieron de acuerdo, pero aparte de ellos 7 (6%) no estuvieron ni de acuerdo o en desacuerdo y 3 chicos mencionaron estar totalmente en desacuerdo. Martínez & Plasencia (2017) y Payares & Aragón (2020) hacen saber que son fundamentales el saber que elementos de fondo serán los que aparezcan en una animación, ya que de esta forma es que el receptor se dará cuenta en donde están sucediendo los hechos, el momento y el porqué. Cifuentes & Manyoma (2018) y Alberich, Gómez & Ferrer (2016) también apoyan la idea y es que, no hay animación que no contenga o señale los lugares en los cuales están

pasando los sucesos, para contar una historia de forma correcta se tienen que seguir pasos importantes, de ser lo contrario el trabajo no estaría correctamente culminado, aquí se señala el guion y el storyboard, que antes de cualquier cosa se tienen que realizar. Así mismo se denota que los jóvenes que vieron la animación realizada pudieron entender mejor el seguimiento del proyecto gracias a los escenarios y lugares que observaron, ya que estuvieron también basados en la institución en donde estudian.

Teniendo en cuenta los hallazgos que fueron alcanzados en relación con el ítem 7, en donde se aplicó el cuestionario a 108 estudiantes, se llegó a observar que 46 (42%) de ellos señalaron encontrarse de acuerdo con que los colores que se implementaron en la animación fueron correctos. Aparte de ellos 41 (38%) menciono estar totalmente de acuerdo con lo mismo, 15 (14%) de los compañeros ni de acuerdo ni en desacuerdo, unos 4 (4%) estar en desacuerdo y por último unos 2 (2%) estudiantes estuvieron totalmente en desacuerdo con la idea de que los colores que se llegaron a usar no habían sido correctos. Porras (2015) y Moretta (2009, Barrera, et ál. 2019, p.3) la paleta de colores siempre será fundamental en cualquier trabajo, ya que su uso correcto logrará que todo vaya en buen camino, el mal uso de estos mismos causaría un desinterés por parte del espectador. Es más disfrutable un video animado con colores que no lastiman o son molestos en la vista, por ello no es correcto el exagerar cuando se usan colores llamativos o fuertes, se dice que ha habido muchos casos en el cual se hace un muy mal uso de los colores, cuando se usan paletas de colores cálidos que van de la mano al círculo cromático, ya que la principal utilidad que tiene esta es reflejar un vínculo de armonio y de contraste con los colores primarios que fueron implementados además de los secundarios y los terciarios. Bohórquez (2014) hace saber que se deduce que los colores que se vayan a implementar en un proyecto siempre serán competentes cuyo uso tendrán que respetar el ambiente de la historia. En términos generales, forma parte de la composición del trabajo, es parte fundamental e importante, ya que en el aspecto visual también estos se relación al espacio y al tiempo. Pairazaman (2019) y Aquino (2018) indica que el uso de los colores en elementos de la animación, como los escenarios, objetos y personajes, serán

presenciados con ayuda de la luz, para ser reconocidos más fácilmente entre los elementos que aparezcan en el diseño audiovisual, también permitirá que el trabajo se entienda mejor y sea reconocible.

Teniendo en cuenta los hallazgos que fueron alcanzados en relación con el ítem 8, en donde se aplicó el cuestionario a 108 estudiantes, se llegó a observar que 57 (53%) de los estudiantes que fueron encuestados estuvieron totalmente de acuerdo que la animación que se les presentó pudo captar toda su atención. También el 39 (31%) menciona estar de acuerdo con ello, también 7 (6%) hace saber que no estuvieron ni de acuerdo ni en desacuerdo además de 3 (3%) que estuvieron en desacuerdo y 2 (2%) estudiantes que afirmaron estar en total desacuerdo. Aquino da Silveira (2018) y Quiroz (2020) Hacen saber que la animación es una de las herramientas que ayudara a darle una poderosa voz visual y verbal al proyecto, mientras este se emplea y desarrolle correctamente, no importara mucho la audiencia al que este dirigido mientras se realice lo que se quiere lograr. Pero también mencionan que se tiene que identificar con claridad quienes serán los clientes potenciales que se tendrán que fijar en el contenido que vayas a realizar. Para lograr llamar la atención del espectador y que este permaneciera hasta el final de la animación, es importa impactarlos y haber logrado haber llamado su atención por completo, cumpliendo todo ello es que se logra el impacto, ya que se apeló a las emociones y a la esencia de la historia haciendo que llegase al corazón de los que vieron el proyecto. Bertola, Polo & Ramallal (2021), Horno (2015) y Selwood (2016) mencionan que así mismo para que un proyecto audiovisual tome y llame la atención de los demás, tiene que contener elementos que sean resaltantes, muchas veces es la historia la que resalta más que los gráficos audiovisuales, todo dependerá de la persona que la pondrá a cabo y la perspectiva de la audiencia tendrá de aquella obra, siempre y cuando se realice un correcto trabajo todo saldrá correcto, así mismo como el trabajo que se fue presentado a los estudiantes, los elementos que salieron ahí iban de la mano con situaciones que ellos ya habían vivido, por eso se quedaron muy impactados y atraídos, lográndose así el objetivo.

Teniendo en cuenta los hallazgos que fueron alcanzados en relación con el ítem 9, en donde se aplicó el cuestionario a 108 estudiantes, se llegó a observar que 49 (45%) estudiantes señalaran estar de acuerdo con que los elementos secundarios que vieron en la animación llegaron a captar su atención. Así mismo 42 (39%) de estos estudiantes también dijeron sentirse totalmente de acuerdo con el caso. Que 11 (10%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, además de que 3 (3%) estar en desacuerdo y 3 (3%) compañeros opinar que estaban totalmente en desacuerdo. Song (2021) y De Sousa & Petroll (2022) en muchos proyectos animados, por propia dirección el animador o los animadores deciden que es buena idea colocar en el fondo o en el trabajo elementos secundarios que, aunque pasen por desapercibido atraerán la vista de los espectadores, esto mismo se hace con el propósito de hacer más dinámico y menos aburrido el proyecto animado. Rajas, Puebla & Baños (2018) y Hsu et al (2018) estos teóricos también piensan lo mismo, que para que un trabajo audiovisual tenga una esencia propia, los elementos agregados son de gran importancia porque son los detalles con el que uno puede llegar a diferenciar la animación de otra.

Teniendo en cuenta los hallazgos que fueron alcanzados en relación con el ítem 10, en donde se aplicó el cuestionario a 108 estudiantes, se llegó a observar que 74 (68%) de los estudiantes que llegaron a ser encuestados, están totalmente de acuerdo con que encontraron diseños y partes de la animación que lograron captar mucho su atención, elementos fundamentales e importantes. Además de que 16 (15%) de estos mismos están de acuerdo, aunque también hubieron 12 (11%) que estuvieron ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 (4%) en desacuerdo y solo 2 (2%) se encontraron en total desacuerdo. Estos resultados concuerdan con Alberich, Gómez y Ferrer (2016), quienes afirman que son los objetos resaltantes, o cosas con las cuales las personas llegan a sentirse atraídas e identificadas, y es que también influye el estímulo visual que causan estos objetos a la vista, este mismo se encargara de buscarlo y procesarlo. Es a partir de este estímulo que el cerebro trabajara para construir rápidamente lo que se quiere lograr transmitir (mensaje) haciendo que rápidamente lleguen a la cabeza un sinfín de conceptos perceptuales que permitirán al individuo aprender o sentirse conmovidos de lo que estén viendo. Por lo mismo Fajardo, et al (2019) y Giuliano & Aranda (2014) agregan que hay que

hacer todo lo posible para generar emociones que sean buenas y correctas de compartir, ya que se desea viralizar el trabajo, siéndose entonces más emotiva o llamativa para el espectador esto lograra que pueda compartirlo con más personas. Siendo así, Terrones (2016) recalca que se puede entender entonces en el proceso del análisis que puede dar el receptor, siempre estará ligado a aquellos puntos que resalten.

Seguidamente es que se realizó la comparación de los resultados alcanzados del análisis inferencial, aquí es donde se comentó la relación que existe entre las variables y las dimensiones presentadas en el presente estudio.

Es entonces que tomándose en cuenta la hipótesis general que la investigación que se planteó, que sería el determinar la relación entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022. El resultado tuvo como coeficiente de correlación un 0,657, la cual se definió con una correlación positiva considerable al tomarse en cuenta los niveles de correlación, además de que conto con una significancia de 0,000 la cual como es menor de 0.05 da como rechazada la hipótesis nula y aprueba la hipótesis. Es entonces que los autores Pairazaman (2019) Valle (2021) y Villanueva (2020) comprendieron que a base de una animación digital es que se pueden llegar a persuadir a los estudiantes, no solo a ellos si no que, a cualquier espectador, el objetivo que tuvieron todo fue ese, siendo aquella estrategia una de las más nuevas y recientemente más utilizadas para dar a conocer mensajes, temas informativos o historias, que a su vez concientizaran a cualquier que lo vea. Que a su vez fue una herramienta dentro del diseño gráfico, teniendo un gran impacto porque tiene el deseo de fomentar distintos tipos de mensajes en variadas formas, queriéndose implementar en anuncios, imágenes animadas o videos informativos en movimiento. Viñas (2012) y Azahuanche (2020) estos autores señalan la importancia que existe entre la percepción visual de los estudiantes, lo importante que es el conocer lo que piensan cuando ven una pieza audiovisual y es que no todos reaccionan igual cuando miran un dibujo en movimiento, todos tienen distintas formas de interpretar las cosas, y es por eso que algunos de los estudiantes tuvieron respuestas muy diferentes a los demás, pero sirve como un aporte para mejorar las piezas más adelante, teniéndose en cuenta

que no fueron todos se hace saber que la animación fue buena y de agrado. Así mismo es que se tienen que tener en cuenta estas reglas al momento de realizar un proyecto animado.

Acorde a los resultados que se llegaron a alcanzar con relación a la hipótesis específica 1 para determinar la relación que existe entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022. A consecuencia se tuvo como coeficiente 0,634, la cual se definió con una correlación positiva considerable al tomarse en cuenta los niveles de correlación, además de que conto con una significancia de 0,000 la cual como es menor de 0.05 da como rechazada la hipótesis nula y aprueba la hipótesis. Los autores Alberich, Gómez y Ferrer (2016), Williams (2019) y Terrones (2016) que toman gran importancia en el trabajo, dan a resaltar que el arte ira de la mano con la animación, ya que la animación no es solo arte, o no es solo arte de los dibujos que se van a mover, sino que son el arte de los movimientos que se dibujan. Dentro de la animación o mejor dicho en su proceso, existen muchas herramientas y tips que ayudaran a un buen desarrollo de esta, más que nada todo primero comienza con dibujos, estos se separan y después se empieza a dar la ilusión del movimiento. Es así que los estudiantes que presenciaron la animación quedaron impactados y enganchados a verla hasta el final, porque un trabajo así que explique un tema es muy llamativo.

Acorde a los resultados que se llegaron a alcanzar con relación a la hipótesis específica 2 para determinar la relación que existe entre el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022. A consecuencia se tuvo como coeficiente 0,487, la cual se definió con una correlación positiva media al tomarse en cuenta los niveles de correlación, además de que contó con una significancia de 0,000 la cual como es menor de 0.05 da como rechazada la hipótesis nula y aprueba la hipótesis. Según el teórico Selby (2019) y Quiroz (2020) hacen saber que el movimiento se crea entre los espacios que existen entre los cuadros de dibujo, estos mismos se utilizaran en la animación. Al igual que lo que piensa el autor Williams (2019) menciona que desde muchos años atrás se quiso desarrollar el mecanismo de darle ilusión de movimiento a los

dibujos, comenta que para hacer las cosas más increíbles para ocasionar que las cosas tengan un mejor funcionamiento se tiene que hacer que los movimientos sean creíbles, lo que lleva a que los dibujos que se vayan a hacer sean casi realistas. Por último los autores Pombo et ál (2020) y Cifuentes & Manyoma (2018) señalan lo característico que tiene que tener toda animación digital o pieza animada dirigida hacia un público infantil, que serían los elementos llamativos y coloridos, personajes que sean estéticos para el agrado de la vista del receptor. Lo cual se llegó a cumplir en la presente animación, las personas, los escenarios, colores y objetos extras fueron de ayuda para que los estudiantes captaran su atención al video.

## **VI. CONCLUSIONES**

Para la conclusión de esta investigación, se tendrá en cuenta el detallar los resultados descriptivos e inferenciales que se llegaron a obtener de acuerdo a los objetivos específicos y al objetivo general de nuestra correspondiente investigación.

1. Se afirmó la relación que existe entre las variables de estudio positiva, con resultados que se llegaron a obtener a consecuencia del análisis inferencial, así mismo se demostró que, si existe una relación entre animación digital sobre malos hábitos alimenticios y la percepción visual en estudiantes de Fe y Alegría 26, Lima – 2022, se obtuvo 0,657 lo cual se define según los niveles de correlación que cuenta con un coeficiente de correlación positiva considerable, con una significancia de 0.000 que es menor a 0.05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ) con ello se afirmó que la hipótesis nula fue rechazada y se aprobó la hipótesis general. Entonces, se hace saber que el uso de una animación digital ayudó a la comprensión de un tema como los malos hábitos alimenticios en los estudiantes, así mismo se dio a conocer, que sirve como una gran herramienta para difundir mensajes de forma más creativa y didáctica, porque a su vez acompaña a la narrativa de la situación con imágenes en movimiento. Los alumnos en todo momento mostraron haber estado fascinados ante la animación presentada, y no tuvieron duda alguna en el proceso de la reproducción del video, respondiendo correctamente las



encuestas. Es por ello que el implementar animación digital para transmitir mensajes o para el aprendizaje es eficaz.

2. Se afirmó la relación que existe entre la primera dimensión de la primera variable y la segunda variable, son positivas. Dándose a saber que existe relación entre el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022. Mientras que, se obtuvo 0,634 lo cual se define según los niveles de correlación como un coeficiente de correlación positiva considerable, con una significancia de 0,000, la cual es menor de 0.05 ( $p= 0,000 < 0,05$ ) se afirmó que la hipótesis nula fue rechazada y se aprobó la hipótesis general. Afirmandose que el Arte es fundamental en el proceso, ya que logra darle un mayor resalte a la animación, demostrando haber sido de gran ayuda en el momento del aprendizaje del tema y para ayudar en el entendimiento de la información que fue presentada a los estudiantes acerca de los malos hábitos alimenticios que existen en la actualidad, además de enseñar formas de cómo evitar la obesidad, todo esto demostrado en un video con arte en movimiento.
3. Se afirmó la relación que existe entre la segunda dimensión de la primera variable y la segunda variable, son positivas, Dándose a saber que existe relación entre el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022. Mientras que, se obtuvo 0,487, lo cual se define según los niveles de correlación como un coeficiente de correlación positiva media, con una significancia de 0,000, la cual es menor de 0.05 ( $p= 0,000 < 0,05$ ) con ello se afirmó que la hipótesis nula fue rechazada y se aprobó la hipótesis general. Donde se concluye que el movimiento en las piezas graficas visuales tuvieron una gran importancia en la percepción visual de los estudiantes al momento de presenciar la animación. Ya que, según los resultados obtenidos, este mismo contribuyo de forma creativa a presentar mejor las piezas gráficas, además que los estudiantes mostraron en todo momento encontrarse asombrados ante lo que veían y colocaron su atención al video porque los gráficos lograron atraer la atención de estos y ayudar a captar más rápido el mensaje que se les quería

transmitir.

## **VII. RECOMENDACIONES**

En esta sección se indicarán la recomendación que se pueden apreciar entre la animación digital y la percepción de los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

En base a los temas de estudio que han sido analizados, a pesar que tienen algunas inclinaciones y pensamientos distintos a lo que uno esperaría, son importantes de igual forma estos aportes de los autores que estuvieron relacionados a los temas, ya que cada uno de ellos aportó con una idea fundamental que sirvieron con el objetivo de la animación digital y la percepción visual, que su uso ayudo a llegar todavía más lejos en el momento de comunicar mensajes o temas. Y fue tan didáctico que se pensó seguir utilizando para llegar a abarcar más personas, ya que a su vez se confirmó que es un instrumento importante que logró llamar la atención del espectador.

El trabajo conjunto entre un diseñador gráfico y un animador digital, permitió que tengamos los conocimientos esenciales para saber que el uso de las animaciones digitales son las mejores por ser las más creativas y didácticas, a su vez podemos hacer animaciones de este tipo con programas de Adobe y aprender todavía un poco más con el curso de Digital Animation que la universidad nos ofrece, de esta manera entregar piezas creativas y animadas, abarcar nuevos métodos de difusión de mensajes.

También, es recomendable ir con anticipación a la institución educativa a pedir permiso para poder encuestar, llegan a ver ocasiones en las que ocurren eventos o que los directores no están en aquel momento, es mejor ir meses antes a preguntar y consultar, ya que además son varios los estudiantes que desean encuestar o tomar como población a los estudiantes del colegio, la directora necesita tiempo para evaluar la carta de visita y la investigación para dar el pase.

Por último, es recomendable que en el momento de buscar la información se tome en cuenta que se tenga que ser preciso con las palabras claves, habrá cosas que puedan ayudarnos, como por igual cosas que no y que aun así lleven los mismos términos de lo que estuvimos buscando, por ello es primordial el tomarnos un momento para leer el documento, por lo menos el resumen para de esta forma tomar buenas referencias que ayudaran al trabajo.

## Referencias Bibliográficas:

- Alberich, J., Gómez, D. & Ferrer, A. (2016). *Percepción Visual*. Obtenido de [https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny\\_grafic/Diseno\\_grafico/Diseno\\_grafico\\_\(Modulo\\_1\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny_grafic/Diseno_grafico/Diseno_grafico_(Modulo_1).pdf)
- Amorós, A. and Comesaña, P. (2016). Cartoons, publicidad y transmedialidad. Cuadernos.info, (39), 165-180. <https://doi.org/gpdw>
- Andrea, G., David, S., & Pablo, M. (2021). Fake brand gamification. Ludificación de las marcas visuales cómo estrategia de advertainment. [Fake brand gamification. Gamification of visual brands as an advertainment strategy] AdComunica.Revista Científica De Estrategias, Tendencias e Innovación En Comunicación, (22), 163-188. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.9>
- Andres, F. A. (2018). The animation. between the impression of reality and the reality of the impression / la animación, búsqueda de una impresión de la realidad / L'animació, recerca d'una impressió de la realitat. Grafica, 6(11), 43-47. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.90>
- Aquino da Silveira, C. (2018) *Motion Graphics para concienciar sobre la importancia de una alimentación saludable en niños de 4 a 8 años de edad basa, en la ingesta de frutas y verduras*. Facultad de Comunicación y Artes Audiovisuales. Obtenido de <https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/10248/1/UDLA-EC-TTADT-2018-18.pdf>
- Arias, J. (2021) "Guía para elaborar el planteamiento del problema de una tesis: el método del hexágono" Revista Orinoco Pensamiento y Praxis/ Multidisciplinarias/ ISSN 2244-8314. 09 (13), pp. 58-69. Obtenido de [https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2242/1/Gu%C3%ADa\\_para\\_elaborar\\_el\\_planteamiento\\_del\\_problema\\_de\\_una\\_tesis\\_el\\_m%C3%A9todo\\_del\\_hex%C3%A1gono.pdf](https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2242/1/Gu%C3%ADa_para_elaborar_el_planteamiento_del_problema_de_una_tesis_el_m%C3%A9todo_del_hex%C3%A1gono.pdf)

- Artículo artes humanidades. (2015). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. Vol. 9, núm. 22, mayo-agosto, 2008, pp. 187-202 Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118859011.pdf>
- Azahuanche Romero, M. H. (2020). *Animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia*, Lima, 2020. Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51873>
- Bedoya, H. (2020) *Tipos de justificación en la investigación científica*. Universidad Cesar Vallejo. ResearchGate. Obtenido de [10.33970/eetes.v4.n3.2020.207](https://www.researchgate.net/publication/3533970/eetes.v4.n3.2020.207)
- Bermúdez Montoya, D. A. (2015) *La animación gráfica digital como recurso enriquecedor de los contenidos periodísticos-audiovisuales del sitio web www.elcolombiano.com*. Corporación Universitaria Lasallista, Caldas, Antioquia. Obtenido de [http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1785/1/Animacion\\_grafica\\_digital\\_sitio\\_web\\_elcolombiano.pdf](http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1785/1/Animacion_grafica_digital_sitio_web_elcolombiano.pdf)
- Briones, G. (2017). *La investigación social y educativa*. Convenio Andrés Bello. Bogotá, Colombia: Tercer Mundo Editores, p. 59. Obtenido de <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2017/06/que-es-la-confiabilidad-en-una.html#:~:text=La%20confiabilidad%20en%20una%20investigaci%C3%B3n,efectuar%20su%20estudio%5B1%5D>.
- Bustamante, J. (2018) Percepción visual y escritura en estudiantes de segundo a cuarto año de E.G.B. del colegio San José La Salle. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6777230>
- Campus, L. (2021). ¿Educar con animación? ¡Es posible! Expertos Tec nos dicen como. Tecnológico de Monterrey. Conecta. Obtenido de <https://conecta.tec.mx/es/noticias/leon/educacion/educar-con-animacion-es->

[posible-expertos-tec-nos-dicen-como](#)

Chong, A. (2010). *Animation digital*. Barcelona: Natuart.

Cifuentes Vargas, I. A & Manyoma Leal, M. A. (2018) *La animación como estrategia para la mejora en la comunicación gráfica de la Universidad Santo Tomás*. Universidad Santo Tomás. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/15558/2018ivancifuentesmariamanyoma.pdf?isAllowed=y&sequence=3>

Cifuentes, I. & Manyoma, M. (2018). *La animación como estrategia para la mejora en la comunicación gráfica de la Universidad Santo Tomás*. Universidad Santo Tomás. Facultad de Diseño Gráfico. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/15558/2018ivancifuentesmariamanyoma.pdf?isAllowed=y&sequence=3>

Collington, M. (2016) *Animation in Contexto: A Practical Guide to Theory and Making*. Obtenido de <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2892912&lang=es&site=ehost-live>

Colmenares, et al. (2020). *Hábitos de alimentación saludable en estudiantes de secundaria*. Avft-archivos venezolanos de farmacología y terapéutica, V39(n1), págs 70–79. Obtenido de <https://doi.org/10.5281/zenodo.4065036>

Córdova, N. (2022) *Aconsejan supervisar quioscos escolares para evitar obesidad en estudiantes*. Recomendación Colegio de Nutricionistas del Perú. Obtenido de <https://andina.pe/agencia/noticia-aconsejan-supervisar-quioscos-escolares-para-evitar-obesidad-estudiantes-497186.aspx>

Cornelio, E. (2017) *Taller de forma y composición: marco conceptual y catalogo de ejemplos*. Universitat Oberta de Catalunya. Obtenido de <http://disseny.recursos.uoc.edu/recursos/form-comp/wp->

[content/uploads/sites/19/2017/01/taller\\_forma\\_composicion.pdf](content/uploads/sites/19/2017/01/taller_forma_composicion.pdf)

Cuesta, J. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales*. Universidad Complutense de Madrid. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/32970/1/T36327.pdf>

Dagron, A. G. (2018). CINE DE ANIMACIÓN DE AMÉRICA LATINA. Archipiélago.Revista Cultural De Nuestra América, 26(102), 46-48. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/cine-de-animación-américa-latina/docview/2581888077/se-2>

Daniel Max de, S. O., & Martin de La Martinière Petroll. (2022). How the interaction between animation and the position of the banner on the screen influences attitude towards the advertised brand: Revista brasileira de marketing. REMark, 21(2), 367-411. <https://doi.org/10.5585/remark.v21i2.16670>

Espinosa, J. (2014) *Diseño de piezas gráficas que promuevan el aprendizaje experiencial de los visitantes del programa Rutas de Leyendas de la Fundación Quito Eterno*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/7191/1.Q03.000898.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Galindo, E. (2016) Neurobiología de la percepción visual. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.12804/tm9789587387483>

Goel, D., & Upadhyay, R. (2017). *Effectiveness of use of Animation in Advertising: A Literature Review*. Network Security and Communication. Obtenido de <https://www.semanticscholar.org/paper/555b5a942db0a0dc52bfc86a74489be23094c4ed>

Gómez, S. (2021). *CREATIVIDAD Y ANIMACIÓN EN PUBLICIDAD: ORÍGENES DE LA ANIMACIÓN Y EVOLUCIÓN EN EL CONTEXTO ESPAÑOL*.

Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/48786/TFG-N.%201716.pdf?sequence=1>

González, et al. (2016). *Factores socioculturales determinantes de los hábitos alimentarios de niños de una escuela-jardín en Perú*. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 33(4), 700-705. Obtenido de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1726-46342016000400013](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342016000400013)

Healthy Children. (2022). La salud mental durante el COVID-19: Señales de que su hijo pudiera necesitar más ayuda. American Academy of Pediatrics. Obtenido de <https://www.healthychildren.org/Spanish/health-issues/conditions/COVID-19/Paginas/Signs-your-Teen-May-Need-More-Support.aspx>

Hsu, Y., Chen, H., Lu, Y., & Fang, W. (2018). THE EFFECT OF VIRTUAL SPOKESCHARACTER TYPE ON ONLINE ADVERTISEMENTS. *International Journal of Electronic Commerce Studies*, 9(2), 161-190. <https://doi.org/10.7903/ijecs.1798>

Lira, A. (2021). Los efectos de la pandemia en la salud mental de los adolescentes. El comercio. Obtenido de <https://elcomercio.pe/corresponsales-escolares/historias/los-efectos-de-la-pandemia-en-la-salud-mental-de-los-adolescentes-lima-noticia/?ref=ecr>

Lopez Kawanishi, S. (2021). Perú: Animación publicitaria de Inca-Kola 2019-2020, Lima, 2021. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Obtenido de [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/658946/Lopez\\_KS.pdf?sequence=3](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/658946/Lopez_KS.pdf?sequence=3)

López, H., & Parrilla, G. (2018). ACERCÁNDONOS AL DIBUJO A TRAVÉS DE UN PROYECTO AUDIOVISUAL. *Revista De Comunicación De La SEECI*, (46), 117-125. <https://doi.org/10.15198/seeci.2018.46.117-125>



May-Chan, Y., Ah-Choo, K. O., & WOODS, C. (2018). Online video for self-directed learning in digital animation. TOJET : The Turkish Online Journal of Educational Technology, 17(3) <https://www.proquest.com/scholarly-journals/online-video-self-directed-learning-digital/docview/2071519028/se-2>

Minsa. (2020). Minsa supervisará más de tres mil colegios para la implementación de quioscos saludables a nivel nacional. Obtenido de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/85259-minsa-supervisara-mas-de-tres-mil-colegios-para-la-implementacion-de-quioscos-saludables-a-nivel-nacional>

Montañez Arica, J. del R. (2017) *Largometrajes Animados Digitalmente En El Perú. Los Casos De Red Animation, Origami Studio Y Aronnax*. Universidad de Lima. Obtenido de [https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4547/Monta%C3%B1ez\\_Arica\\_Jimena\\_del\\_Rosario.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4547/Monta%C3%B1ez_Arica_Jimena_del_Rosario.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Montes, A; Ochoa, J; Juárez. B; Vazquez, M; Díaz, C. (junio 2021) Aplicación del coeficiente de correlación de Spearman en un estudio de fisioterapia, pp 1-4 Obtenido de <https://www.fcfm.buap.mx/SIEP/2021/Extensos%20Carteles/Extenso%20Juliana.pdf>

Olivos, A. & Oshiro, C. (2021). *Alimentación no saludable en niños de entre 5 y 12 años de edad*. Escuela de Educación superior privada Toulouse Lautrec. Obtenido de [https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/88/Trab\\_Inves\\_Alimentaci%C3%B3n\\_no\\_saludable\\_en\\_ni%C3%B1os\\_de\\_entre\\_5\\_y\\_12\\_a%C3%B1os\\_de\\_edad.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/88/Trab_Inves_Alimentaci%C3%B3n_no_saludable_en_ni%C3%B1os_de_entre_5_y_12_a%C3%B1os_de_edad.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Pairazaman Rengifo, K. J. (2019). *Diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019*. Universidad César Vallejo. Obtenido de

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51953>

Payares Turizo, Y., & Niño Aragón, O. (2020). *Caracterización de los tipos de publicidad persuasiva presentados en comerciales de alimentos y bebidas emitidos en canales nacionales de la televisión colombiana durante franjas infantiles*. Corporación Universidad de la Costa. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/6840>

Peñaloza Cordero, M. R. (2019) *Animación para la sensibilización*. Animation Designer Senior. Obtenido de [https://trastornoyproblemasdeaprendizaje.blogspot.com/p/blog-page\\_25.html](https://trastornoyproblemasdeaprendizaje.blogspot.com/p/blog-page_25.html)

Peralta Quesada, L. & J. de Groot, O. (2020) *Fortalecimiento de la cadena de valor de la animación digital en Manizales*. Naciones Unidas CEPAL. Obtenido de [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45393/1/S2000205\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45393/1/S2000205_es.pdf)

Pombo-Rodrigues, S., Hashem, K. M., Tan, M., Davies, Z., He, F. J., & MacGregor, G. A. (2020). Nutrition profile of products with cartoon animations on the packaging: A UK cross-sectional survey of foods and drinks. *Nutrients*, 12(3), 707. Obtenido de <https://doi.org/10.3390/nu12030707>

Quiroz Ponce, K. M. (2020). *La Animación Digital Como Apoyo Didáctico Cultural Para Niños De 5º Grado De Educación Básica De La Unidad Educativa "Alfonso Quiñonez George" De La Ciudad De Esmeralda*. Pontificia Universidad Católica Del Ecuador Sede Esmeraldas. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2228/1/QUIROZ%20PONCE%20KEVIN%20MATHEUS.pdf>

Rajas, M., Puebla-Martínez, B., & Baños, M. (2018). Formatos audiovisuales emergentes para MOOCs: Diseño informativo, educativo y publicitario. [Emerging audiovisual formats for MOOCs: Informative, educative and

advertising design] *El Profesional De La Información*, 27(2), 312-321.  
<https://doi.org/10.3145/epi.2018.mar.09>

Risco, A. (2020). *Justificación de la Investigación*. Universidad de Lima. Obtenido de  
<https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10821/Nota%20Acad%C3%A9mica%205%20%2818.04.2021%29%20-%20Justificaci%C3%B3n%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Sánchez, I., Garrido, M., & Guarinos, V. (2022). La animación como recurso en publicidad. Un análisis desde la perspectiva de género. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 13(1), 441-454. doi:  
<https://doi.org/10.14198/MEDCOM.19699>

Song, G. (2021). Application of motion graphics in visual communication design. *Journal of Physics: Conference Series*, 1744(4)  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1744/4/042165>

Terrones, F. (2016). *El cine peruano de animación digital o la aparición de un nuevo paradigma audiovisual en América latina*. *L'Âge d'or*, 9. Obtenido de  
<https://doi.org/10.4000/agedor.1239>

Valle Altez, M. A. (2021). *Animación digital sobre el reciclaje y el aprendizaje significativo en los adolescentes, Carabayllo, Lima – 2021*. Universidad César Vallejo. Obtenido de  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77239>

Venegas Gandolfo, L. A. (2018). *Relación de la publicidad animada y las fases del neuromarketing a través de la campaña “Todo va a estar bien” de Rímac Seguros en los alumnos de la Facultad de Comunicaciones de UCAL (Lima, 2017)*. Universidad de San Martín de Porres. Obtenido de  
<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/3525>

Villanueva Pérez, O. (2020). *Relación Entre La Animación 2d Como Herramienta Publicitaria Y El Engagement De La Marca Rímac Seguros En La Campaña “Todo Va A Estar Bien”, Año 2012*. Repositorio Académico USMP. Obtenido de [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6066/VILLANUEVA\\_PO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6066/VILLANUEVA_PO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Villasís M, Márquez H, Cruz J, Novales G, Escamilla A. (2018). *El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones*. Rev Alerg Mex. 65(4):414-421 Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-9190-ram-65-04-414.pdf>

Viñas, M. (2012). *La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia*. The academy Totemguard. Artículo Obtenido de <https://www.totemguard.com/aulatotem/2012/05/la-animacion-como-ayuda-en-el-aprendizaje-multimedia/>

Williams, R. (2019). *Kit de supervivencia del animador. Manual de Métodos, principios y formulas*. Obtenido de <https://bibliocecifi.files.wordpress.com/2017/05/the-animators-survival-kit-richard-williams.pdf>

Yang, X. (2020). Research on the application of animation form based on new media technology in public service advertisement based on computer network. Journal of Physics: Conference Series, 1574(1)<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1574/1/012044>

Yataco, A. (2021). Rediseño de identidad visual de un taller automotriz y percepción visual de los consumidores, Lima-2021. Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77081/Simon\\_YAE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77081/Simon_YAE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Zurro, B. (2015). DIRECCIÓN DE ARTE: La creación de identidad visual como elemento comunicativo. Obtenido de:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/63830/TFM.%20ZURRO%20VIGO%20BEATRIZ.pdf?sequence=1>

Correa, V. (2007) Percepción visual del rango de color: diferencias entre género y edad. Obtenido de

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-52562007000100002](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-52562007000100002)

Valera, M. et al. (2020) Chromatic Perception Mediates the Response to Red, Green, Blue, and Yellow Stimuli among Children from Elementary School in Mexico Obtenido de <https://ciencia.lasalle.edu.co/svo/vol18/iss1/4/>

## ANEXOS:

### Anexo N° 1: Matriz de Operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Animación digital (Selby, 2019)	La palabra animación deriva al verbo latino animare, que significa dar vida, sugiriendo que se ha dado la ilusión de movimientos a formas inanimadas. (Selby, 2019, p.9)	La animación digital es una de las técnicas que consiste en la creación de imágenes en movimiento mediante el uso de una computadora.	<b>Arte</b> El arte va de la mano con la animación, ya que la animación no es solo arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que se dibujan. (Selby, 2019, p.9)	<b>Dibujo</b> (Selby, 2019, p.89)	¿El estilo de dibujo que acompaña a la animación fue creativo y llevado correctamente para contar la historia?	Likert - Nominal  Totalmente de acuerdo (5)  De acuerdo (4)  Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3)  En desacuerdo (2)  Totalmente en desacuerdo (1)
				<b>Diseño de personajes</b> (Selby, 2019, p.94)	¿El diseño de personajes usados fueron llamativos?	
				<b>Escenario</b> (Selby, 2019, p.15)	¿Los escenarios mostrados fueron los correctos para sentirse uno identificado?	
			<b>Plot</b> (Selby, 2019, p.41)	¿Con la historia de la animación se a logrado sentir identificado?		
			<b>Producción de la Animación</b> (Selby, 2019, p.8)	¿La animación estuvo correcta y fue de buena calidad como para volverla a ver?		

Percepción visual <b>(Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A. 2016)</b>	Es un sistema cognitivo complejo que requiere percepción sensorial, reconocimiento, conocimiento, entendimiento, representación, interpretación, para la creación grafica de los conceptos a desarrollar. (Alberich, Gómez y Ferrer, 2016, p. 33)	La percepción visual es un proceso activo del cerebro con el cual el individuo puede transformar la información que capta mediante los ojos y recrea una realidad externa.	<b>Percepción de la forma</b> Es un subsistema cognitivo que incluye al proceso cognitivo relativo a lo visual para que el cerebro lo identifique. <b>(Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A. 2016, p. 34)</b>	<b>Forma</b> (Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A. 2016, p. 34)	¿Todos los lugares, y escenarios vistos en la animación ayudaron a entender acerca del seguimiento de la historia?
				<b>Color</b> (Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A. 2016, p. 42)	¿Los colores implementados fueron correctos para la animación?
			<b>Composición visual</b> Determina lo que vemos según la forma de los elementos, la posición en el espacio y el color que determina una imagen. <b>(Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A. 2016, p. 41)</b>	<b>Campo visual</b> (Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A. 2016, p. 41)	¿La animación digital llegó a captar toda su atención?
				<b>Equilibrio visual</b> (Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A. 2016, p. 45)	¿Los elementos secundarios a los personajes principales lograron llamar su atención?
				<b>Fuerza visual</b> (Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A. 2016, p. 49)	¿Hubo diseños y partes de la animación que lograron llamar su atención por más momento?

## Anexo N° 2: Matriz de Consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable			
			Variable independiente: Animación Digital			
Problema general	Objetivo General	Hipótesis General	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
¿Cuál es la relación entre la Animación digital sobre malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima - 2022?	Determinar la relación que existe entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.	H1: Existe relación entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.	<b>Dimensión 1:</b> Arte  <b>Dimensión 2:</b> Movimiento	<b>Dimensión 1:</b> Dibujo  <b>Dimensión 2:</b> Diseño de personajes  <b>Dimensión 3:</b> Escenario  <b>Dimensión 4:</b> Plot  <b>Dimensión 5:</b>  Producción de la Animación	<b>Dimensión 1:</b>  ¿El estilo de dibujo que acompaña a la animación fue creativo y llevado correctamente para contar la historia?  ¿El diseño de personajes usados fueron llamativos?  ¿Los escenarios mostrados fueron los correctos para sentirse uno identificado?  <b>Dimensión 2:</b>  ¿Con la historia de la animación se ha logrado sentir identificado?  ¿La animación estuvo correcta y fue de buena calidad como para volverla a ver?	Likert Nominal  Totalmente de acuerdo (5)  De cuerdo (4)  Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3)  En desacuerdo (2)  Totalmente en desacuerdo (1)



Problemas Específicos	Objetivo Específicos	Hipótesis Específicos	Variable independiente: Percepción Visual			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
¿De qué manera se relaciona el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima - 2022?	Determinar la relación que existe entre el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.	H <sub>1</sub> : Existe relación entre el arte y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.	<b>Dimensión 1:</b> Percepción de la forma  <b>Dimensión 2:</b> Composición visual	<b>Dimensión 1:</b> Forma  <b>Dimensión 2:</b> Color  <b>Dimensión 3:</b> Campo Visual  <b>Dimensión 4:</b> Equilibrio visual  <b>Dimensión 5:</b> Fuerza visual	<b>Dimensión 1:</b> ¿Todos los lugares, y escenarios vistos en la animación ayudaron a entender acerca del seguimiento de la historia?  ¿Los colores implementados fueron correctos para la animación?  <b>Dimensión 2:</b> ¿La animación digital llegó a captar toda su atención?  ¿Los elementos secundarios a los personajes principales lograron llamar su atención?  ¿Encontró diseños y partes de la animación que lograron captar más su atención?	Likert Nominal  Totalmente de acuerdo (5)  De acuerdo (4)  Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3)  En desacuerdo (2)  Totalmente en desacuerdo (1)
¿De qué manera se relaciona el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima - 2022?	Determinar la relación que existe entre el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.	H <sub>1</sub> : Existe relación entre el movimiento y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.				

## Anexo N° 3: Instrumento de recolección de datos

### CUESTIONARIO

Título de la investigación:

**Animación digital y la percepción visual en estudiantes de Fe y Alegría 26, Lima - 2022.**

El presente cuestionario está conformado por 10 preguntas con el objetivo de determinar la relación que existe entre la animación digital sobre los malos hábitos alimenticios y la percepción visual en los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría 26, Lima – 2022.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

**Instrucciones:** Lea cuidadosamente cada afirmación y conteste marcando con un aspa (x) en el recuadro con el número que considere sea el adecuado.

Variables	Preguntas						
		1	2	3	4	5	
Animación digital	1	¿El estilo de dibujo que acompaña a la animación fue creativo y llevado correctamente para contar la historia?					
	2	¿El diseño de personajes usados fueron llamativos?					
	3	¿Los escenarios mostrados fueron los correctos para sentirse uno identificado?					
	4	¿Con la historia de la animación se ha logrado sentir identificado?					
	5	¿La animación estuvo correcta y fue de buena calidad como para volverla a ver?					
Percepción visual	6	¿Todos los lugares, y escenarios vistos en la animación ayudaron a entender acerca del seguimiento de la historia?					
	7	¿Cree que los colores que se implementaron fueron correctos?					
	8	¿La animación digital llegó a captar toda su atención?					
	9	¿Los elementos secundarios que salieron en la animación llegaron a llamar su atención?					
	10	¿Encontró diseños y partes de la animación que lograron captar más su atención?					

#### Anexo N° 4: Determinación del tamaño de la muestra

$$n = \frac{Z^2 \times N \times p \times q}{d^2 (N - 1) + Z^2 \times p \times q}$$

**Donde:**

N = Tamaño de población

z = Nivel de confianza

p = Probabilidad de éxito o proporción esperada

q = Probabilidad de fracaso

e = Precisión o error máximo admisible

**Reemplazando valores:**

N = 150

z = 95% = 1.96

p = 0.5

q = 0.5

e = 0.05

$$\begin{aligned} n &= \frac{150 \times (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}{(150 - 1)(0.05)^2 + (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5} \\ n &= \frac{150 \times 0.9604}{(150 - 1) \times 0.0025 + 0.9604} \\ n &= \frac{144.9604}{1.3329} \\ n &= 108 \end{aligned}$$

## Anexo N° 5: Prueba binomial y validez de expertos

Prueba Binomial						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. De prueba	Significación exacta (bilateral)
Mgr. Abel Alejandro Tasayco	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Mgr. Campos Espadin Robinson	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Mgr. Sonia Lidia Romero	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		

**Fuente:** Programa estadístico SSPSS 26

**TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

 Apellidos y nombres del experto: **MG. ABEL ALEJANDRO LÉVANO TASAYCO**

Título y/o Grado:

<input checked="" type="checkbox"/> Ph. D... ( )	<input type="checkbox"/> Doctor ( )	<input checked="" type="checkbox"/> Magister... ( x )	<input type="checkbox"/> Licenciado... ( )	Otros. Especifique _____
--	-------------------------------------	---	--	--------------------------

 Universidad que labora: **Universidad César Vallejo Lima Norte**

 Fecha: **27/ 10 / 2022**
**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN**

"Animación digital sobre malos hábitos alimenticios y la percepción visual en estudiantes de Fe y  
Alegría 26, Lima - 2022"

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	x		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	x		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	x		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	x		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	x		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	x		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		x	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	x		
<b>TOTAL</b>				

**SUGERENCIAS:** Asegurar la fiabilidad de los datos obtenidos mediante la correcta aplicación del instrumento propuesta

Firma del experto:





## TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

### TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Campos Espadín, Robinson **Título**  
**y/o Grado:**

Rh. D... ( )	Doctor ( )	Magister... (x)	Licenciado... ( )	Otros. Especifique ---- ( )
--------------	------------	-----------------	-------------------	-----------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

**Fecha: 30/10/ 2022**

#### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Animación digital sobre malos hábitos alimenticios y la percepción visual en estudiantes de Fe y  
Alegría 26, Lima - 2022”

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.]

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	x		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	x		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	x		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	x		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	x		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	x		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?	x		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	x		
<b>TOTAL</b>				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:





## TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellido y nombres del experto: Dra. Sonia Lidia Romero Vela  
DNI 40117025

Título y/o Grado: Magister en docencia Universitaria – UCV lima norte

Ph. D. ( ) Doctor... ( ) Magister... (x) Licenciado... ( ) Otros. Especifique

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 12/09/ 2022

### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Animación digital sobre malos hábitos alimenticios y la percepción visual en  
estudiantes de Fe y Alegría 26, Lima - 2022

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?	X	X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

## Anexo N° 6: Alfa de Cronbach

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,900	10

## Anexo N° 7: Confiabilidad

Coeficiente	Relación
0 hasta 0.2	Muy baja confiabilidad
0.2 hasta 0.4	Baja confiabilidad
0.4 hasta 0.6	Moderada confiabilidad
0.6 hasta 0.8	Buena confiabilidad
0.8 hasta 1	Alta confiabilidad

Fuente: Elaboración propia

## Anexo N° 8: Interpretación del coeficiente de correlación de Rho de Spearman

Rango	Relación
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0.00	No existe correlación
+0.01 a +0.10	Correlación positiva débil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.75 a +0.91	Correlación positiva fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

Fuente: Elaboración propia basado en Díaz, et al. (2021)

## Anexo N° 9: Ficha de consentimiento





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ARTA VISITA N° 038-2022-UCV-VA-P04-F05L01/DE**

Lima, 24 de octubre de 2022

Señores  
**COLEGIO FE Y ALEGRÍA 26**  
Av. Las Naciones – San Juan de Lurigancho 15423  
Presente. -

**Atención: Bautista Anticona, Celinda**  
**Directora**

De mi consideración:

Por medio de la presente permítame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculada en el X ciclo (semestre 2022-II) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	ARRIETA TARAZONA FERNANDA LIDUVINDA	70825821

En el marco de la agenda académica, la estudiante en mención solicita permiso para que pueda recolectar datos para la elaboración de su Tesis de Investigación que vienen realizando, la cual cumple con el programa de estudios, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



*Juan Tanta*

**Mgr. Juan José Tanta Restrepo**  
Director de la Escuela Profesional de  
Arte & Diseño Gráfico Empresarial  
Universidad Cesar Vallejo  
Lima Norte



*Celinda E. Bautista Anticona*  
-----  
**Mgr. Celinda E. Bautista Anticona**  
**Directora**  
**E Fe y Alegría 26**

# Anexo N° 10: Data SPSS

Nuevo.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 16 de 16 variables

	EstilodeAnim	DiseñoPe	Escenarios	Historia	CalidadeAni	Lugares	Colores	CaptarAtencion	Secundarios	Extras	ARTE_D1_V1	MOVIMIENTO_D2_V1	PERCEPCION_D1_V2	COMPOSICION_D2_V2	T_ANIMACIONDIGITAL	T_PERCEPCIONV	var	var	var	var
1	1	4	5	4	3	4	3	4	2	5	10	7	7	11	17	18				
2	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	14	9	10	14	23	24				
3	5	4	5	3	4	5	4	4	4	5	14	7	9	13	21	22				
4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	14	9	8	13	23	21				
5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	13	7	8	12	20	20				
6	5	4	4	1	3	3	4	4	5	5	13	4	7	14	17	21				
7	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	12	9	9	14	21	23				
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	8	8	12	20	20				
9	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	14	9	9	14	23	23				
10	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	13	9	10	14	22	24				
11	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	13	10	8	15	23	23				
12	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5	12	8	9	15	20	24				
13	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	15	8	10	13	23	23				
14	4	5	4	2	4	4	4	4	4	5	13	6	8	13	19	21				
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	10	10	15	25	25				
16	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	14	10	9	15	24	24				
17	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	15	10	10	14	25	24				
18	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	15	9	8	13	24	21				
19	4	4	4	5	3	4	3	4	3	2	12	8	7	9	20	16				
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	10	10	15	25	25				
21	4	3	5	5	5	4	3	3	3	3	12	10	7	9	22	16				
22	4	5	5	4	5	5	4	5	3	4	14	9	9	12	23	21				
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	10	10	15	25	25				
24	4	4	5	3	4	4	4	5	4	5	13	7	8	14	20	22				
25	4	3	5	3	4	4	3	4	2	3	12	7	7	9	19	16				
26	5	4	5	4	5	3	4	5	5	5	14	9	7	15	23	22				
27	4	4	3	4	4	5	3	5	4	3	11	8	8	12	19	20				
28	4	3	4	5	4	5	3	5	3	5	11	9	8	13	20	21				
29	3	2	2	2	3	5	4	2	3	5	7	5	9	10	12	19				
30	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	14	9	10	13	23	23				
31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	10	10	15	25	25				
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	3	5	5				
33	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	14	9	9	13	23	22				
34	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	14	10	9	13	24	22				
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	10	10	15	25	25				
36	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	13	7	9	13	20	22				

Vista de datos Vista de variables



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	EstilodeAnim	Numérico	8	0	1. ¿El estilo de...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	DiseñodePe	Numérico	8	0	2. ¿El diseño d...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	Escenarios	Numérico	8	0	3. ¿Los escena...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	Historia	Numérico	8	0	4. ¿Con la hist...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	CalidadeAni	Numérico	8	0	5. ¿La animaci...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	Lugares	Numérico	8	0	6. ¿Todos los l...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	Colores	Numérico	8	0	7. ¿Cree que lo...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	CaptarAten...	Numérico	8	0	8. ¿La animaci...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	Secundarios	Numérico	8	0	9. ¿Los elemen...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	Extras	Numérico	8	0	10. ¿Encontró ...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	ARTE_D1_V1	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
12	MOVIMIEN...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Nominal	Entrada
13	PERCEPCI...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	7	Derecha	Nominal	Entrada
14	COMPOSIC...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	9	Derecha	Nominal	Entrada
15	T_ANIMACI...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	7	Derecha	Nominal	Entrada
16	T_PERCEP...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	6	Derecha	Nominal	Entrada
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											
38											
39											

## Anexo N° 11: Brief

### Objetivo de Comunicación

Concientizar a los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría 26, acerca de como sus malos hábitos alimenticios Afectan de gravedad su cuerpo y su vida cotidiana utilizando una Animación Digital.

### Publico Objetivo

Jóvenes Estudiantes,  
Hombres y Mujeres de 13 a 14 años.  
Que estén cursando el tercer año de secundaria.

### Piezas Graficas

Animación Digital  
Afiches

### Posicionamiento

Un caso de alguien con malos hábitos alimenticios, y como lo puede corregir.

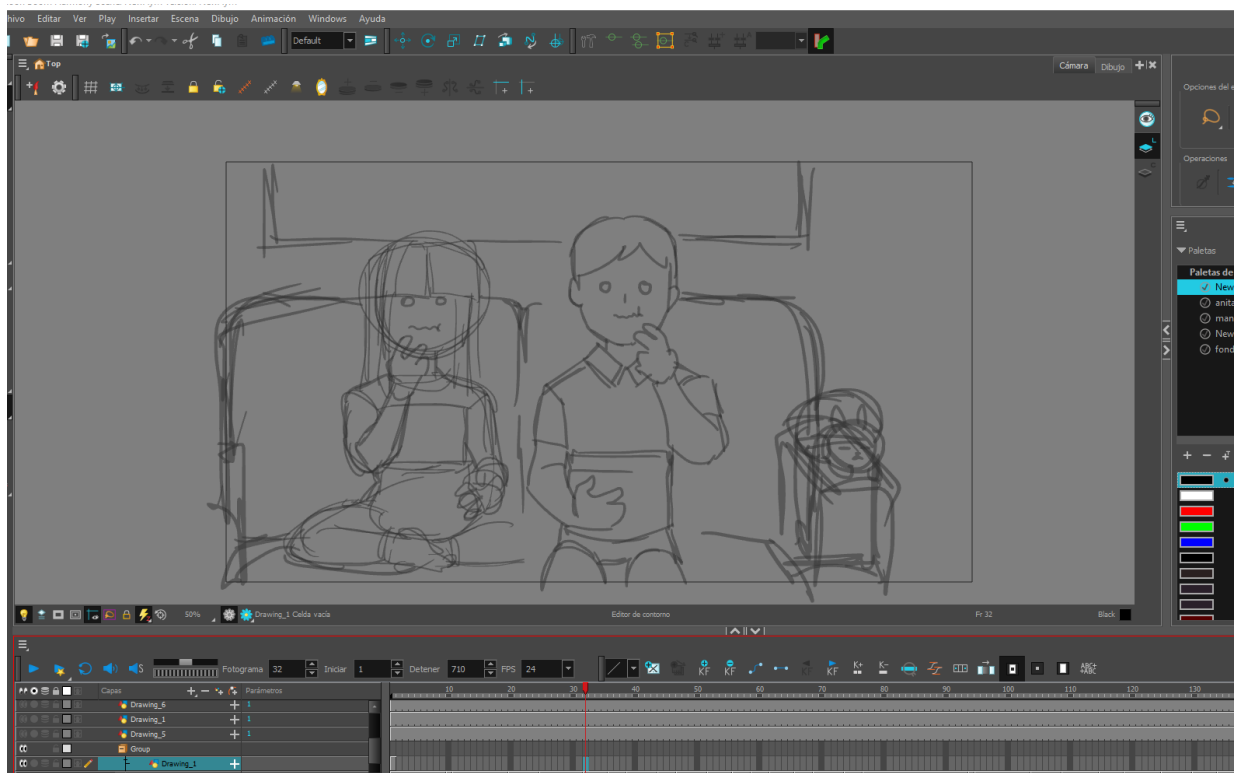
### Tono

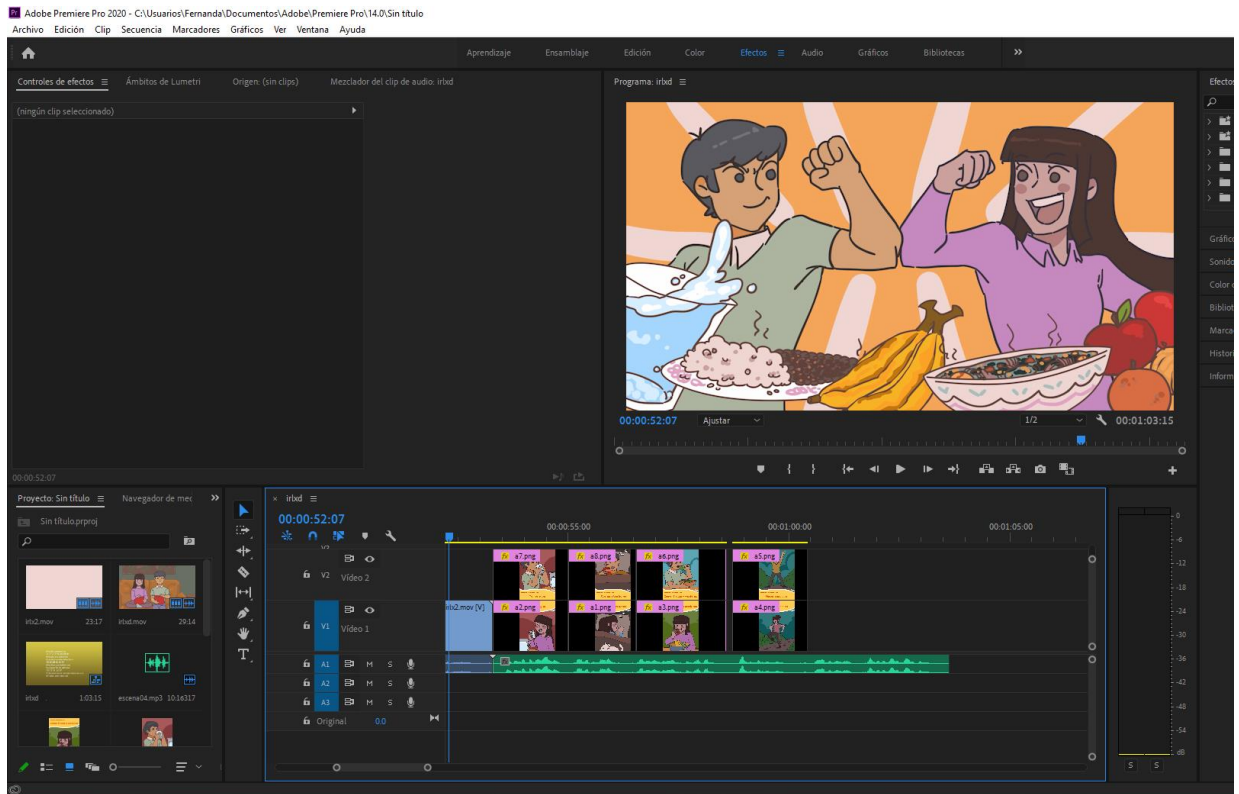
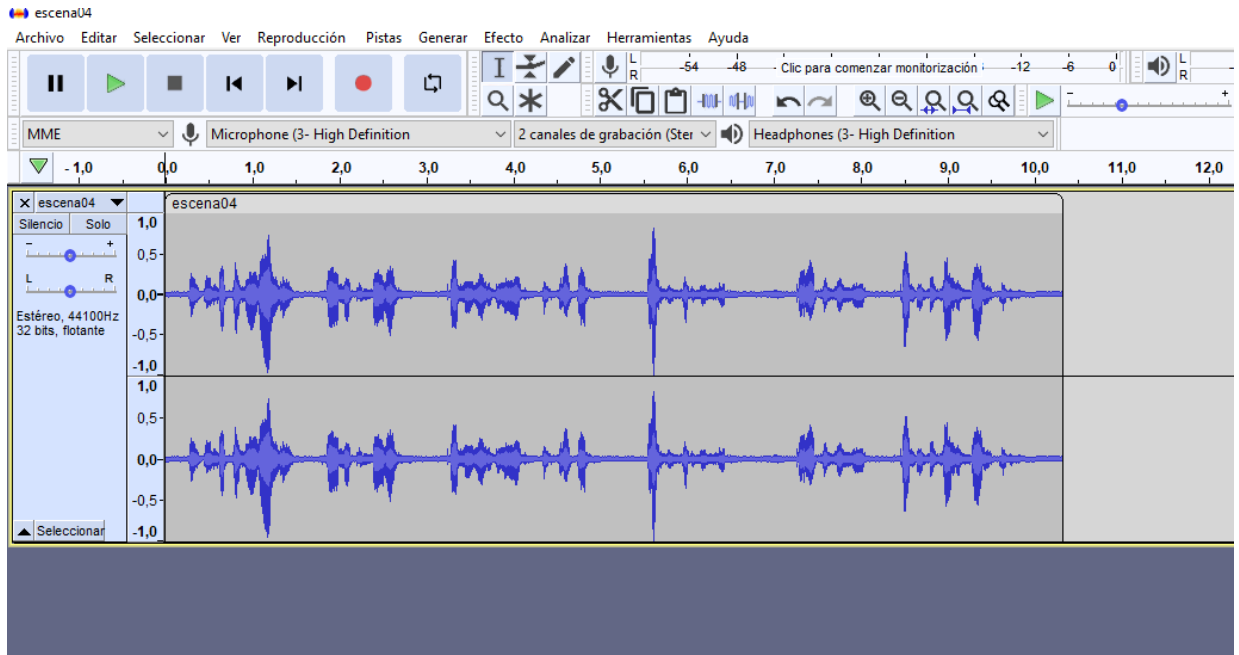
Concientizar

### Apelación

Racional  
Emocional

## Anexo N° 12: Procedimiento y Animación





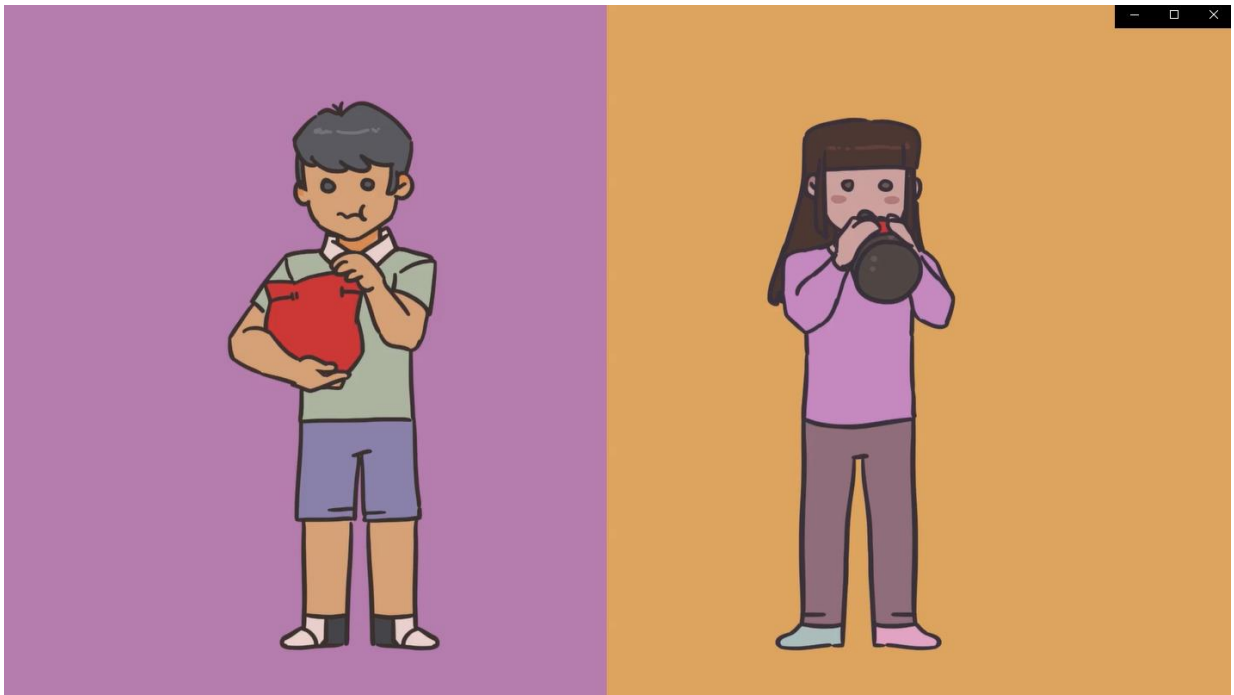


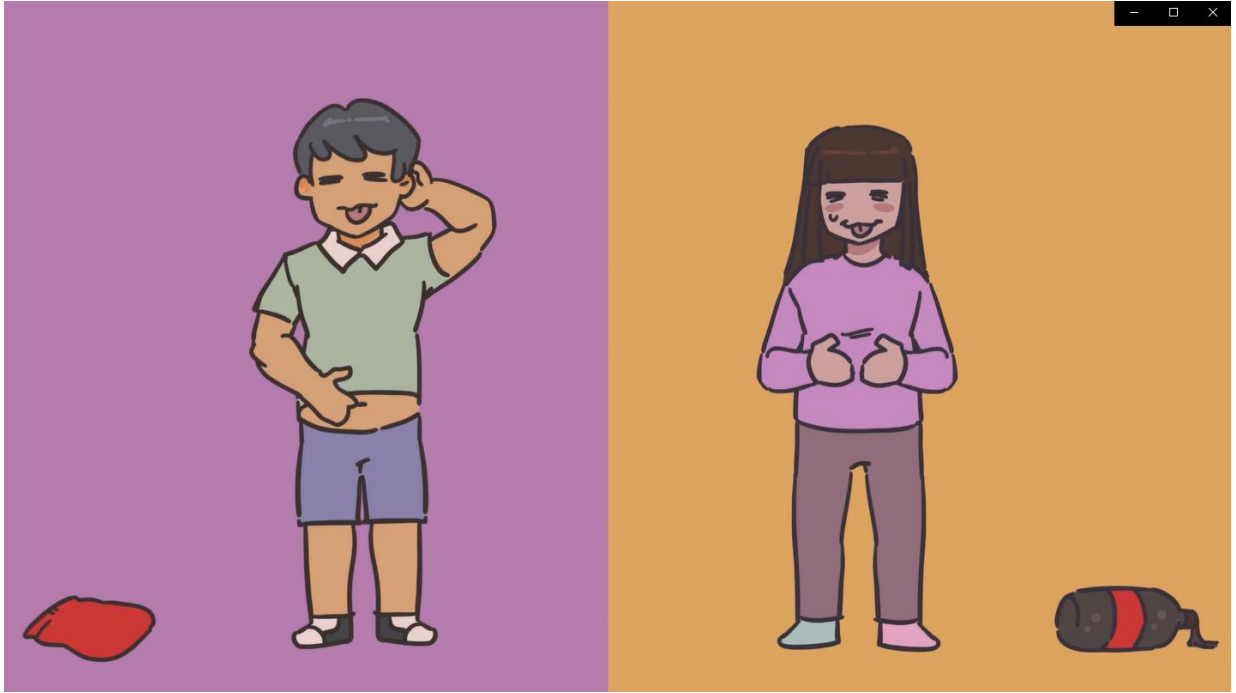






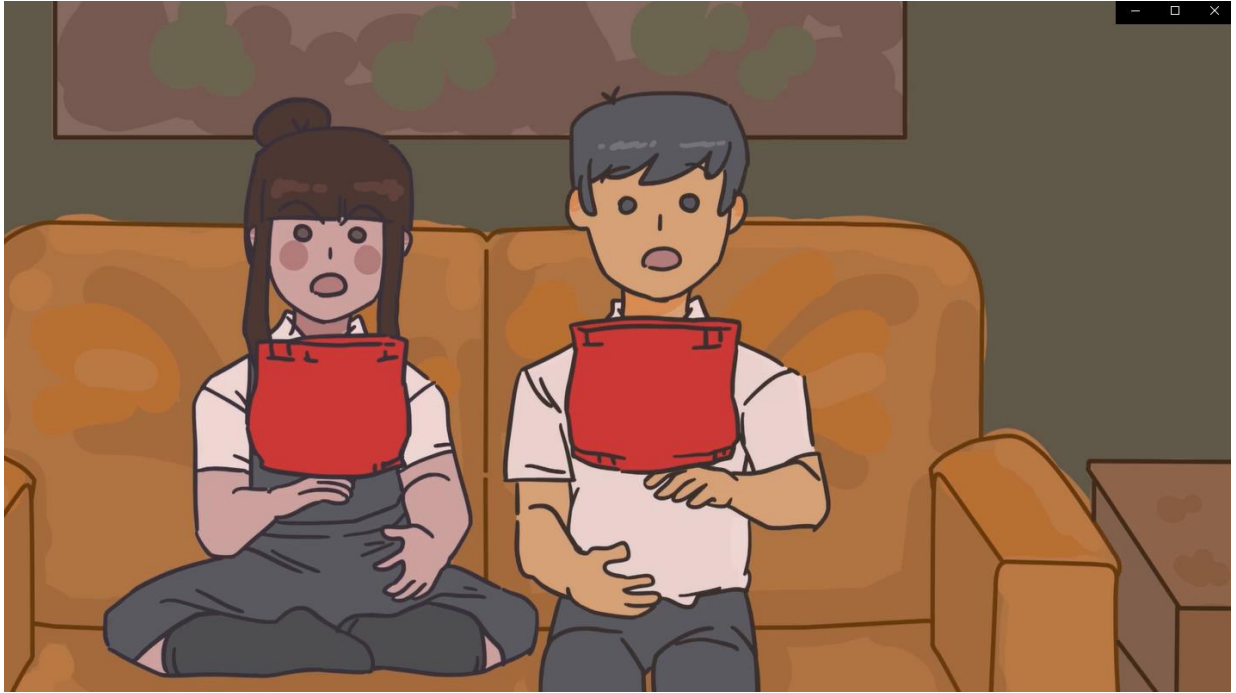












Habitos Saludables es:

## Dormir a tus horas



**Habitos Saludables es:**

**Tomar agua**



Habitos Saludables es:

**Comer frutas y verduras**





Habitos Saludables es:

**Hacer ejercicios**





**Habitos Saludables es:**

**Hacer ejercicios**



**Habitos Saludables es:**

**Comer frutas y verduras**



**Habitos Saludables es:**

**Tomar agua**



**Habitos Saludables es:**

**Dormir a tus horas**





# Anexo N° 13: Turnitin

feedback studio - Google Chrome  
# ex.turnitin.com/app/cards/os?student\_user=1&ui=1&lang=es&ui=1131981984&os=1959244713

feedback studio FERNANDA LIDUVINDA ARRIETA TARAZONA | informafinalArrieta

**Resumen de coincidencias** ✕

**18 %**

Se están viendo fuentes estándar  
[Ver Fuentes en inglés \(Beta\)](#)

**Coincidencias**

1	Entregado a Universid... Trabajo del estudiante	8 %	>
2	repositorio.uco.edu.pe Fuente de Internet	7 %	>
3	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %	>
4	explore.openaire.eu Fuente de Internet	<1 %	>
5	Entregado a Universid... Trabajo del estudiante	<1 %	>
6	repositorio.pucuse.edu... Fuente de Internet	<1 %	>
7	Entregado a UNIV DE L... Trabajo del estudiante	<1 %	>
8	repositorio.ufesup.ed... Fuente de Internet	<1 %	>
9	repositorio.uco.edu.co Fuente de Internet	<1 %	>
10	qmvo.qm.ac.uk Fuente de Internet	<1 %	>
11	www.dirtecdrao.com Fuente de Internet	<1 %	>

Página: 1 de 60 Número de palabras: 19281 Versión solo texto del informe | Alta resolución **Activado**

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**  
**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

**TÍTULO DE TESIS**  
Animación digital y la percepción visual en el espacio 2D  
Juan de Dios Arrieta Tarazona - 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE TÍTULO PROFESIONAL DE**  
Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

**AUTOR:**  
Arrieta Tarazona, Fernanda Liduvinda (ORCID: 0000-0003-4903-3867)

**ASESOR:**  
Dr. Alvaro Quiroz, Juan (ORCID: 0000-0002-1157-7185)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
Arte visual y sociedad. Investigación de mercados en el ámbito de la comunicación gráfica, imagen corporativa y diseño de producto.

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**  
Desarrollo económico, empleo y emprendimiento.

LIMA - PERÚ  
2022



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

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

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, APAZA QUISPE JUAN, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Animación digital y la percepción visual en estudiantes de Fe y Alegría 26, San Juan de Lurigancho Lima - 2022", cuyo autor es ARRIETA TARAZONA FERNANDA LIDUVINDA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 18 de Noviembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
APAZA QUISPE JUAN <b>DNI:</b> 10453803 <b>ORCID:</b> 0000-0002-1157-7185	Firmado electrónicamente por: APAZAQU el 19-12- 2022 02:32:20

Código documento Trilce: TRI - 0445981