



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO  
GRÁFICO EMPRESARIAL**

Cómic digital sobre “Los hermanos Ayar” y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023

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

**Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial**

**AUTOR:**

Solis Arias, Felipe Alvaro ([orcid.org/0000-0001-7215-5296](https://orcid.org/0000-0001-7215-5296))

**ASESOR:**

Dr. Cornejo Guerrero, Miguel Antonio ([orcid.org/0000-0002-7335-6492](https://orcid.org/0000-0002-7335-6492))

**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

2023

### **Dedicatoria**

Dedicado a mis amigos y compañeros de carrera por motivarme y darme los ánimos para no desistir. A mi familia por su tiempo y apoyo en todo momento a pesar de los obstáculos presentados.

**Agradecimiento**  
Agradezco al Ph. D. Cornejo Guerrero Miguel Antonio por su paciencia al instruirme durante este proceso y los consejos dados. A su vez, a los docentes y personas que me dieron su apoyo para lograr este trabajo de investigación.

## Declaratoria de Autenticidad del Asesor



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

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

## Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CORNEJO GUERRERO MIGUEL ANTONIO, 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: "CÓMIC DIGITAL SOBRE "LOS HERMANOS AYAR" Y SU IMPACTO EN LA PERCEPCIÓN VISUAL DE ESTUDIANTES DE INDEPENDENCIA, LIMA, 2023", cuyo autor es SOLIS ARIAS FELIPE ALVARO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, 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, 21 de Noviembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CORNEJO GUERRERO MIGUEL ANTONIO <b>DNI:</b> 06538026 <b>ORCID:</b> 0000-0002-7335-6492	Firmado electrónicamente por: MACORNEJOC el 06-12-2023 10:27:53

Código documento Trilce: TRI - 0658460



## Declaratoria de Originalidad del Autor



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

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

### Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, SOLIS ARIAS FELIPE ALVARO estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "CÓMIC DIGITAL SOBRE LOS HERMANOS AYAR" Y SU IMPACTO EN LA PERCEPCIÓN VISUAL DE ESTUDIANTES DE INDEPENDENCIA, LIMA, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
SOLIS ARIAS FELIPE ALVARO DNI: 73892003 ORCID: 0000-0001-7215-5296	Firmado electrónicamente por: FASOLISS el 07-12- 2023 19:59:22

Código documento Trilce: INV - 1478935



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula .....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor .....	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	viii
ÍNDICE DE ANEXOS .....	ix
RESUMEN .....	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA.....	9
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	9
3.2 Variables y operacionalización.....	9
3.3 Población, muestra y muestreo.....	12
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	14
3.5 Procedimientos .....	17
3.6 Método de análisis de datos.....	18
3.7 Aspectos éticos .....	40
IV. RESULTADOS .....	41
V. DISCUSIÓN.....	60
VI. CONCLUSIONES.....	64
VII. RECOMENDACIONES .....	66
REFERENCIAS.....	68
ANEXOS .....	1

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Identificación de variables

Tabla 2. Variables y su operacionalización

Tabla 3. Ficha Técnica

Tabla 4. Escala de Likert

Tabla 5. Lista de expertos para la evaluación del instrumento

Tabla 6. Estadística de fiabilidad

Tabla 7. Prueba de normalidad Grupo Control

Tabla 8. Prueba de normalidad Grupo Experimental

Tabla 9. Hipótesis general - Grupo Control

Tabla 10. Hipótesis general – Grupo experimental

Tabla 11. Hipótesis específica 1 – Grupo control

Tabla 12. Hipótesis específica 1 – Grupo experimental

Tabla 13. Hipótesis específica 2 – Grupo control

Tabla 14. Hipótesis específica 2 – Grupo experimental

## ÍNDICE DE FIGURAS

Grafico N° 1. Imagen.....	19
Grafico N° 2. Lectura.....	20
Grafico N° 3. Viñeta.....	21
Grafico N° 4. Color .....	22
Grafico N° 5. Equilibrio .....	24
Grafico N° 6. Evolución .....	25
Grafico N° 7. Onomatopeya .....	26
Grafico N° 8. Historia.....	27
Grafico N° 9. Signo.....	28
Grafico N° 10. Figura y Fondo.....	29
Grafico N° 11. Tonalidad .....	30
Grafico N° 12. Acción .....	31
Grafico N° 13. Forma .....	33

## ÍNDICE DE ANEXOS

- Anexo N° 1. Operacionalización de variables
- Anexo N° 2. Matriz de Consistencia
- Anexo N° 3. Instrumento
- Anexo N° 4. Modelo de Asentimiento informado
- Anexo N° 5. Modelo de Consentimiento informado
- Anexo N° 6. Matriz de Evaluación por juicio de expertos
- Anexo N° 7. Prueba Binomial
- Anexo N° 8. Alfa de Cronbach
- Anexo N° 9. Confiabilidad
- Anexo N° 10. Coeficiente de correlación - Baremo
- Anexo N° 11. Data SPSS
- Anexo N° 12. Pieza del Grupo Control
- Anexo N° 13. Brief de la Propuesta Gráfica
- Anexo N° 14. Proceso y boceto del cómic
- Anexo N° 15. Pieza del Grupo Experimental
- Anexo N° 16. Carta de autorización para la investigación
- Anexo N° 17. Trabajo de campo
- Anexo N° 18. Resultado de similitud del programa Turnitin

## RESUMEN

En la presente investigación “Cómic Digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023” tuvo como objetivo del proyecto de investigación fue Determinar el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023. Conteniendo un enfoque cuantitativo, un diseño experimental del subdiseño cuasiexperimental, aplicada. La población estuvo conformada por estudiantes de los colegios Montessori School y Ricardo Palma en el distrito de Independencia, y la muestra de 108 estudiantes del nivel de secundaria, 1<sup>º</sup> a 5<sup>º</sup> para el grupo experimental, y 3<sup>º</sup> a 5<sup>º</sup> del grupo control; todos fueron encuestados con alternativas de escala tipo Likert. La prueba binomial del juicio de expertos resultó 0,001 y la prueba de confiabilidad de Alfa de Crombach del instrumento resultó 0,805 para el grupo control y de 0,836 para el grupo experimental. El análisis de hipótesis mediante Rho de Spearman para el grupo control resultó 0,574 y para el grupo experimental 0,653 siendo así que ambos resultados se aprueba la hipótesis alternativa rechazando la hipótesis nula; presentando evidencia estadística para corroborar que existe relación entre la variable cómic digital y percepción visual.

Palabras clave: Cómic digital, comprensión lectora, estudiantes, percepción visual, historieta.

## **ABSTRACT**

In the present research "Digital Comic about The Ayar Brothers and its impact on the visual perception of students from Independencia, Lima, 2023" the objective of the research project was to Determine the impact of the digital comic on the visual perception of students from Independencia , Lima 2023. Containing a quantitative approach, an experimental design of the quasi-experimental sub-design, applied. The population was made up of students from the Montessori School and Ricardo Palma schools in the Independencia district, and the sample was 108 students at the secondary level, 1st to 5th for the experimental group, and 3rd to 5th of the control group. ; All were surveyed with Likert-type scale alternatives. The binomial test of expert judgment was 0.001 and the Crombach's Alpha reliability test of the instrument was 0.805 for the control group and 0.836 for the experimental group. The hypothesis analysis using Spearman's Rho for the control group was 0.574 and for the experimental group it was 0.653, thus both results approved the alternative hypothesis while rejecting the null hypothesis; presenting statistical evidence to corroborate that there is a relationship between the digital comic variable and visual perception.

**Keywords:** Digital comic, reading comprehension, students, visual perception, comic.

## I. INTRODUCCIÓN

En todo el mundo existen muchas formas de enseñanza en los centros educativos, muchos de ellos carecen de recursos didácticos que permitan atraer la atención de los estudiantes hacia la lectura. Según un artículo, la NASA (2021) tuvo el propósito de poder captar el interés del público a través de un cómic digital e interactivo que publicó con el objetivo de crear sensaciones y así poder inducir a los jóvenes hacia la atención y deducción de una lectura, una forma perfecta de para que todo lector comprenda el mensaje textual - visual.

A nivel internacional Acosta et al. (2020) mencionó que dentro de los centros educativos los estudiantes no manifiestan todas sus ideas y emociones, pero gracias a este medio pueden sentirse seguros de sí mismos, amplificar su forma de expresión, creatividad y la propia satisfacción al aventurarse con este nuevo recurso digital, simultáneamente a esto incrementar su capacidad de escritura y lectura. (p.1).

En el Perú, los proyectos educativos han buscado contribuir en la creatividad de los alumnos y en base a ello captar su atención enfocándose en el aprendizaje, según Ruiz (2021) nos menciona que los estudiantes de secundaria mostraron problemas relacionados a la lectura uno de esos componentes suele ser el desinterés durante el transcurso de aprendizaje generados por los deficientes métodos sistemáticos que utilizan los docentes los cuales se expresan en limitados hábitos de lectura, escasa responsabilidad en el desempeño del plan lector, predominio negativo a través de los medios informativos sin dejar de lado los medios sociales y el tiempo libre mal aprovechado. (p.114).

Por esta razón se llegó a formular la siguiente pregunta: ¿Cuál fue el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima -2023? El proyecto de investigación se consideró viable porque presentó los recursos imprescindibles para la reproducción del cómic digital, su publicación y la investigación con la muestra seleccionada. Asimismo, esta

investigación se justifica de forma económica, debido a que el diseño de un cómic digital no presenta un costo y es accesible para todos los usuarios, y también social porque los benefició de forma positiva y sirvió de apoyo a todos debido a que les proporcionó información imprescindible para que los jóvenes muestren interés por los cómics e historietas. Por ello esta investigación se realizó debido al vacío que existe actualmente por parte del estado al no proporcionar nuevos materiales de aprendizaje para que los alumnos muestren un mejor desempeño escolar y ámbito de lectura.

Debido a las circunstancias que viven actualmente los estudiantes, se han podido observar diversos problemas y uno de ellos es la carencia de implementación instrumentos didácticos para el aprendizaje y enseñanza. Por ello el propósito de esta investigación fue indagar siguiente: A) ¿Cuál fue el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes del distrito de Independencia, Lima 2023?; B) ¿Cuál fue el impacto del lenguaje visual en la percepción visual en los estudiantes del distrito de Independencia, Lima 2023?; C) ¿Cuál fue el impacto del lenguaje verbal en la percepción visual en los estudiantes del distrito de Independencia, Lima 2023?

Al seguir elevándose los números con esta problemática, el Perú entraría en una necesidad donde los centros educativos no podrían hacer nada al respecto. Es por ello que esta investigación está justificada, debido a que el diseño de un cómic digital no requiere un costo y es accesible para todos los usuarios sobre todo por la sencillez para difundirse a través de los medios sociales, por esa razón comprende una justificación económica, de la misma forma presenta una justificación social porque se está presentando un cómic sobre Los Hermanos Ayar y de esta forma los estudiantes puedan conocer más acerca de estos personajes históricos, de ese modo mejoren su forma de desenvolverse dentro del ámbito educativo, los beneficie y sirva de apoyo para los demás porque proporciona información para los jóvenes que presenten un interés por los cómics o historietas.

El objetivo general fue el de Determinar el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023.

Estos objetivos específicos surgieron a partir de esta idea: A) Determinar el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023; B) Determinar el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023.

La hipótesis general formulada fue la siguiente: A)  $H_i$ : El cómic digital tuvo un impacto en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023; B)  $H_a$ : El cómic digital tuvo un medio impacto en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023; C)  $H_o$ : El cómic digital no tuvo un impacto en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023.

Y se tuvo como hipótesis específicas:

A)  $H_i$ : El lenguaje visual sobre los Hermanos Ayar tuvo un impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023. B)  $H_a$ : El lenguaje visual sobre los Hermanos Ayar tuvo un medio impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.; C)  $H_o$ : El lenguaje visual sobre los Hermanos Ayar no tuvo un impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.

Como segunda hipótesis tenemos:

A)  $H_i$ : El lenguaje verbal sobre los Hermanos Ayar tuvo un impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023; B)  $H_a$ : El lenguaje verbal sobre los Hermanos Ayar tuvo un medio impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023; C)  $H_o$ : El lenguaje verbal sobre los Hermanos Ayar no tuvo un impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Se utilizaron tesis a través nuestros análisis obtenidos de forma nacional relacionadas a las variables de estudio obteniendo como resultado:

En su tesis, el trabajo posee un diseño experimental, cuantitativo, Bocangel (2020) los participantes estuvieron constituidos por 150 alumnos, utilizando un cómic con el propósito de explorar los beneficios educativos que este podría ofrecer. Su objetivo era determinar la conexión entre el cómic y los valores que podrían motivar a los estudiantes a involucrarse más en la lectura.

En su estudio académico para graduarse como licenciado, tipo aplicada, diseño experimental correlacional y estudio cuantitativo Cáceres (2021) exploró cómo, durante la pandemia de Covid, los alumnos pudieron aprender y desenvolverse. Su objetivo fue investigar la conexión entre dos aspectos: el cómic que narra eventos relacionados con el Covid y cómo esto pudo impactar en la escolarización de los escolares pertenecientes a Carabayllo.

El trabajo de Sernaqué (2018) en su estudio llevado a cabo, manifiesta estructura tipo aplicada, diseño experimental cuasiexperimental. Se desarrolla con enfoque cuantitativo, se centró en la población compuesta por 1061 colegiales, presentando una muestra conformada por 78. El propósito central fue la creación de un cómic destinado a enriquecer el bagaje cultural del alumnado. Las respuestas obtenidas destacaron que este cómic tuvo un impacto positivo al mejorar la intelección lectora de los jóvenes aprendices.

Por otra parte, en la prospección de Murrieta y Gastulo (2018), tipo aplicada, llevaron a cabo un diseño experimental y correlacional, cuenta con un procedimiento cuantitativo, utilizando una población conformada por 195 alumnos con un muestreo de 40. Su meta fue examinar que vínculo existe entre el uso de historietas como estrategia didáctica y la interpretación lectora propuestas en inglés para el alumnado. En consecuencia, se indica que sí encuentra una correspondencia significativa entre ambos elementos de estudio.

En la búsqueda para su grado de licenciado, Torres (2019) llevó a cabo un enfoque cuantitativo con subdiseño cuasiexperimental, utilizando una población de 160 estudiantes. El objetivo fue evidenciar cómo los cómics pueden ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora en inglés y, a su vez, estimular la inclinación por la lectura a todos los escolares. Los resultados obtenidos indicaron una mejora significativa en la comprensión lectora al utilizar el cómic como recurso educativo.

A continuación, se expondrán antecedentes a nivel internacional que guardan relación con las variables investigadas en este estudio actual.

Según Albuja (2020) en su tesis de maestría consistía de diseño experimental por lo que el enfoque de estudio era cuantitativo, incluyendo el subdiseño cuasiexperimental que involucró a una muestra de 71 estudiantes, el propósito fue fomentar la educación mediante el uso del cómic como herramienta educativa para sensibilizar sobre los riesgos naturales. Los resultados evidenciaron cómo el cómic impactó eficientemente en la asimilación por la lectura propuesta para aquellos alumnos.

La contribución que presentan Villa et al. (2020) consistió en proponer el uso del cómic digital como planeamiento didáctico a fin de que se pueda elevar la comprensión, entendimiento y desarrollo lector para estos jóvenes. Se apoyó de una investigación de tipo aplicada, cuantitativa y cuasiexperimental, integrando a 33 docentes de tres colegios diferentes. Los resultados indicaron que la implementación del cómic logró una mejora en el intelecto estudiantil.

En su ensayo para obtener el grado de maestría de tipo aplicada, Sierra (2019) adoptó un subdiseño cuasiexperimental, y enfoque cuantitativo, la muestra establecida para su proyecto fue de 901 estudiantes. La intención principal del autor fue crear un cómic como una herramienta digital destinada a potenciar las habilidades y hábitos de lectura en los jóvenes estudiantes. Dichos resultados revelaron en cuanto a los alumnos, que no solo se familiarizaron más con la lectura, sino que también experimentaron un aumento en su comprensión lectora gracias a esta herramienta.

De acuerdo con Herrera et al. (2018), en su tesis de licenciatura se desarrolló bajo un enfoque mixto, diseño experimental, involucrando a 28

estudiantes distribuidos en tres secciones distintas, se planteó el uso del cómic como recurso educativo para docentes de diversas asignaturas con el fin de mejorar la comprensión lectora y la imaginación histórica. Sus hallazgos indicaron que el cómic efectivamente mejoró la interpretación referente al plan lector del presente estudiantado.

Según la construcción de su estudio, Porras et al. (2020) para su investigación de licenciatura con un diseño experimental, subdiseño cuasiexperimental y un enfoque mixto, que contó a un total de 105 estudiantes para su población y un muestreo conformado por 20 provenientes de tres salones diferentes, el objetivo fue crear un cómic que fortaleciera la comprensión lectora y generara interés por la lectura de manera voluntaria entre los estudiantes. Sus resultados indicaron un aumento en la comprensión lectora de los alumnos gracias a la implementación del cómic como una herramienta didáctica.

El presente estudio considera dos aspectos teóricos fundamentados por Bordes (2017) y Galindo (2016), acerca de Cómic Digital y Percepción visual respectivamente.

Referente a la primera variable Cómic Digital (Bordes, 2017, p.10) podemos definir y explicar que esta teoría se define de la siguiente manera: Se entiende por cómic digital como una forma de expresión artística dividida por elementos del lenguaje visual y verbal que utiliza la secuencia de imágenes para comunicar y narrar una historia.

Esta variable el autor la entiende en dos dimensiones: Lenguaje visual y lenguaje verbal (Bordes, 2017 p53-60).

Sobre la primera dimensión Lenguaje visual, Pintor (2017, p.53.), la define como un sistema de comunicación que emplea la imagen como medio para expresarse, logrando un equilibrio entre texto, imagen y color que se aprecia en una viñeta o dibujo.

En cuanto al primer indicador Imagen, (Bordes, 2017 p.53), lo define como: Representación gráfica de un objeto en una historieta.

En cuanto al segundo indicador Lectura, (Bordes 2017, p.45), la define

como: Interpretación de la información el cual transmite un mensaje fácil de comprender.

En cuanto al tercer indicador Viñeta, (Pintor,2017, p1.4), la define como: Recuadros secuenciales que pueden ayudar a transmitir un orden mediante una ilustración.

En cuanto al cuarto indicador Color, (Pintor, 2017, p1.3.2), lo define como: Gama de sensaciones reflejadas sobre una superficie como la pintura o un cómic.

En cuanto al quinto indicador Equilibrio, (Pintor,2017, p2.1.4), lo define como: Armonía entre elementos, diversos que se pueden encontrar en el texto en forma de onomatopeyas y pueden tener mayor o menor tensión en la imagen.

Sobre la segunda dimensión Lenguaje verbal, Bordes (2017, p.60.), la define como: Campo de expresiones que forma parte de la historia y su evolución expresadas a través de palabras, signos u onomatopeyas.

En cuanto al primer indicador, Evolución, Gracia (2022, p31), la define como: proceso amplio de carácter transnacional que se pueden registrar desde el origen de un objeto.

En cuanto al segundo indicador, Onomatopeya, Gracia (2022, p.33), la define como: Contexto renovado de un sonido natural o artificial representado de forma escrita.

En cuanto al tercer indicador, Historia, Pintor (2017, p.1.2), la define como: Narración de sucesos del pasado expresados a través de dibujos y textos escritos.

En cuanto al cuarto indicador, Signo, Pintor (2017, p.4.3), lo define como: Fenómeno el cual se puede representar de forma natural, ideas, valores o símbolos.

Referente a nuestra segunda variable denominada Percepción visual (Galindo,2016) podemos definir y explicar que esta teoría se define de la siguiente manera: Grupo de sensaciones visuales como formas, objetos, lugares

y otros fenómenos físicos, que son observados para luego ser interpretados mentalmente a través de una idea.

Sobre la primera dimensión Sensación visual, Galindo (2016, p.11) la define como: Conjunto de estímulos para interpretar la luz, su movimiento y tonalidad a través de la vista para percibir figuras, tamaño, posición y fondo.

En cuanto al primer indicador Figura y Fondo, (Galindo, 2016) la define como: Agrupación de elementos que se encuentran más próximos entre el espacio y tiempo.

En cuanto al segundo indicador Tonalidad, (Galindo 2016) lo define como: Grado de claridad u oscuridad que impacta en el órgano visual.

Sobre la segunda dimensión Interpretación mental, Galindo (2016, p.11) la define como: Proceso por el cual la mente interpreta la forma de un elemento o lugar y las acciones que se realizan en su entorno.

En cuanto al primer indicador Acción, (Galindo, 2016) la define como: Movimiento voluntario el cual es realizado por el objeto o sujeto.

En cuanto al segundo indicador Forma, (Galindo, 2016) la define como: Medio físico de quien se hace mención en la lectura, indicando sus actividades y lugar de origen.

### **III. METODOLOGÍA**

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

Así este proyecto realizado, posee un estudio tipo aplicada, según el autor (Vargas 2009, p.162) menciona que este estudio es considerado una experiencia de exploración con el propósito de poder determinar y también poder perfeccionar en primer lugar la disposición ya que para poder verificar este procedimiento a través de nueva adaptación para la proposición que se intervendrá. Con un enfoque cuantitativo, según Neill y Cortez (2018) la investigación cuantitativa tiene como finalidad recopilar y analizar cifras obtenidas de diversas fuentes, utilizando instrumentos informáticos, matemáticos y estadísticos para conseguir los resultados.

De diseño experimental y subdiseño cuasiexperimental, según el metodólogo una investigación experimental se define como el empleo de una variable no comprobada con ediciones reguladas con el objetivo de escribir una situación en particular y el nivel cuasiexperimental es un modelo de investigación en donde trata de encontrar la relación de entre causa y efecto que puedan existir entre la variable pendiente y la Independiente. (Hernández et al.2014).

#### **3.2 Variables y operacionalización**

Se presentan las variables examinadas mediante nuestro primer estudio son el cómic digital según Bordes (2017), mientras que en el segundo se enfocan en la percepción visual de acuerdo a Galindo (2016) y su análisis detallado.

**Tabla 1.** Identificación de variables

<b>Variables</b>	<b>Según su naturaleza</b>	<b>Categoría</b>	<b>Escala</b>
Cómic digital	Cualitativa	Independiente	Nominal
Percepción visual	Cualitativa	Dependiente	Nominal

**Nota:** *Elaboración propia*

### 3.2.1 Variables

#### **Variable 1: Cómic Digital**

Definición conceptual: Bordes (2017), nos refiere que el cómic digital es una forma de expresión artística dividida por elementos del lenguaje visual y verbal que utiliza la secuencia de imágenes para comunicar y narrar una historia.

**Dimensión:** Lenguaje visual

**A) Indicadores:** Imagen, Lectura, Viñeta, Color y Equilibrio.

**Dimensión:** Lenguaje verbal

**B) Indicadores:** Evolución, Onomatopeya, Historia y signo.

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

De acuerdo con la explicación de Galindo (2016), la percepción visual se puede conceptualizar como el conjunto de experiencias visuales que involucran formas, objetos, entornos y otros aspectos físicos que son observados y

posteriormente interpretados mentalmente mediante la formación de una representación conceptual.

**Dimensión:** Sensación visual

**C) Indicadores:** Figura y fondo y Tonalidad

**Dimensión:** Interpretación mental

**D) Indicadores:** Acción y Forma

### 3.2.2 Operacionalización de las variables

Pumachoque (2020) describe al término operacionalización como el proceso lógico de disociación de los elementos abstractos y conceptos teóricos hasta alcanzar el nivel más preciso, los hechos que se generan en el entorno e indicios del concepto que se puedan observar, valorar y recoger, los indicadores. Para la aplicación práctica de nuestras variables se utilizará las definiciones conceptuales y operacionales, de la siguiente manera:

La primera variable ha sido operacionalizada por medio de la definición conceptual consiguiendo dos dimensiones y cada dimensión ha sido operacionalizada través de la definición operacional obteniéndose los indicadores de Comic digital.

La segunda variable ha sido operacionalizada mediante la definición conceptual extrayendo dos dimensiones y cada dimensión ha sido operacionalizada través de la definición operacional obteniéndose los indicadores de Percepción visual.

**Tabla 2.** Variables y su operacionalización

Variables	Dimensiones	Indicadores
Cómic Digital (Bordes, 2017)	Lenguaje visual (Bordes,2017)	Imagen

		Lectura
		La viñeta
		El color
		Equilibrio
		Evolución
	Lenguaje verbal (Bordes, 2017)	La onomatopeya
		La historia
		El signo
		Figura y Fondo
Percepción visual (Galindo, 2016)	Sensación visual (Galindo, 2016)	Tonalidad
	Interpretación mental (Galindo, 2016)	Acción
		Forma

**Nota:** *Elaboración propia*

### 3.3 Población, muestra y muestreo

#### 3.3.1 Población

Conforme la definición de Hernández et al. (2018), el término población se refiere al conjunto en el que cada caso cumple con ciertas especificaciones o características particulares. Esta investigación trabajara con una población de 150 unidades analíticas. Sin embargo, nuestra población incluye a estudiantes del distrito de Independencia en Lima, de ambos géneros, con mayoría de edad (12+), de ambos sexos con conocimientos del cómic digital.

Esta investigación excluye de la investigación a clientes menores de 14 años y que desconozcan los cómics.

Asimismo, Condori (2020), afirma que viene siendo la agrupación de personas o también elementos de quienes se busca comprender algo dentro de la investigación a estudiar.

#### 3.3.2 Muestra

Acorde a Hernández et al. (2018), menciona que la muestra hace referencia al proceso mediante el cual se selecciona y representa la probabilidad que tienen los componentes para formar parte de nuestra muestra. En este trabajo, se ha tomado una muestra de 108 estudiantes para la investigación.

Condori (2020) comenta que la muestra llega a ser el subconjunto, quien es una parte del espacio y también de la población en donde se va a situar el nuestro trabajo de investigación.

### **Fórmula población finita:**

Donde:

- N: Tamaño de población
- n: Muestra
- Z: Nivel de confianza 95%
- p: Proporción esperada
- q: Proporción = 50%
- e: Margen de error

Reemplazando:

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

$$n = \frac{150 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{(0.05)^2 * (150 - 1) + (1.96)^2 * (0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{3.8416 * 0.5 * 0.5 * 150}{0.0025(149) + 3.8416 * 0.25}$$

$$n = \frac{144.06}{0.3725 + 0.9604}$$

$$n = \frac{144.06}{1.3329}$$

$$n = 108$$

### **3.3.3 Muestreo**

A juzgar por Hernández et al. (2018), el muestreo es una herramienta que ayuda al investigador a seleccionar un muestrario notable de la población, esto nos permite obtener conclusiones con un nivel adecuado de certeza y precisión. Por otro lado, Arias (2006) define el muestreo como el procedimiento mediante el cual se exhiben y comprenden las probabilidades asociadas a cada elemento que forma parte del conjunto, ofreciendo una visión de la composición del modelo en estudio.

Asimismo, se utilizó el tipo de muestreo probabilístico, entonces de acuerdo con la explicación de Vásquez (2017), en este tipo de muestreo probabilístico el investigador selecciona a azar los individuos de la población que se ajustan a modelos predefinidos. Por su parte, según lo indicado por Otzen & Manterola (2017), el método del muestreo aleatorio simple admite a un subconjunto de la muestra seleccionada de una población de mayor tamaño igualmente a clasificación de sucesos que están dispuestos a participar y que son accesibles y cercanos al investigador, facilitando así su inclusión en el estudio.

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

#### **3.4.1 Técnica**

Correspondientemente a Gómez (2020), la encuesta trata de recolectar toda esta información y datos para luego ser utilizados dentro de una variedad de campos, incluyendo proyectos sociales, psicológicos, antropológicos y otros ámbitos, para recabar información y llevar a cabo investigaciones en esas áreas específicas. Estos métodos son aplicados para obtener datos relevantes en distintos contextos y disciplinas, además permite a los investigadores estudiar el comportamiento y actitudes encontrados dentro de su entorno habitual con el objetivo de garantizar la operatividad del proceso de investigación.

De esta forma se utilizó la encuesta, como la técnica para recopilar todas nuestras cifras, donde se situaran 14 interrogantes y se va a utilizar la escala de Likert, donde las alternativas que se presentarán serán politómicas; cada alternativa mide si nuestra encuesta presenta desacuerdos o también de

acuerdos respecto a lo propuesto en las propias preguntas donde se tendrá 1 como el mínimo valor y 5 como máximo valor, de este modo se establecen 9 preguntas realizadas para la primera variable y 5 que se seleccionaron para la segunda variable, para así poder recoger toda la información necesaria, de modo que, una calificación de 5 indica totalmente de acuerdo, 4 indica de acuerdo, 3 señala neutralidad sin estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2 refleja en desacuerdo y 1 indica total desacuerdo con la afirmación o enunciado evaluado.

### **3.4.2 Instrumento**

Según Hernández et al. (2018), el cuestionario considerado como un instrumento para recopilar datos significativos y puede incluir tanto una definición clara como las variables que el investigador pretende estudiar o medir. Este instrumento puede tomar diversas formas, como cuestionarios, escalas, pruebas u otras herramientas diseñadas especialmente para recopilar información sobresaliente que es de utilidad para el proyecto.

Por lo tanto, esta investigación se realizó en base a un cuestionario, Arias (2020) señala que el instrumento recopilatorio de registros más frecuentemente utilizado en proyectos de investigación científica es el cuestionario. Este recurso permite recopilar información de manera sistemática y estructurada, siendo una herramienta común debido a su versatilidad y capacidad para obtener datos relevantes en diversas áreas de estudio.

Nuestro instrumento será la encuesta y presentará 5 alternativas de respuesta según Likert. Según Matas (2018) se considera un instrumento psicométrico donde los encuestados deben señalar el grado de acuerdo o desacuerdo relacionado a una afirmación o ítem. De esta forma se creó la encuesta, como el objeto para recopilar todas nuestras cifras, donde se situaron 13 interrogantes y se va a utilizar la escala de Likert, donde las alternativas que se presentarán fueron politómicas; cada alternativa mide si nuestra encuesta presentó desacuerdos o también de acuerdos respecto a lo propuesto en las propias preguntas donde se tendrá 1 como el mínimo valor y 5 como máximo valor, de este modo se establecen 9 preguntas realizadas para la primera variable y 4 que se seleccionaron para la segunda variable, para así poder recoger toda la información necesaria, de modo que, el grado de valoración se

interpretará del siguiente modo, 5 = Totalmente de acuerdo, 4 = De acuerdo, 3 = Ni en desacuerdo. Esta escala nos permitió observar las diferentes posiciones de los alumnos para analizar posteriormente las puntuaciones correctamente.

**Tabla 3.** Ficha Técnica

Autores	Hernández et. al, Arias y Matas.
Aplicado por	Felipe Alvaro Solis Arias
Tiempo estimado	6-12 min
Método de medición	Escala de Likert
Población	Alumnos de primero hasta el quinto año de educación secundaria.
Tamaño de la muestra	108 alumnos y alumnas
Rango de edad	Adolescentes (13- 16 años)
Lugar donde se efectuó	Independencia, Lima

**Nota:** *Elaboración propia*

**Tabla 4.** Escala de Likert

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

**Nota:** *Elaboración propia*

### 3.4.3. Validez

Después de la aprobación inicial del cuestionario, se llevó a cabo una validación adicional a través de la evaluación de expertos. Asimismo, se sometió la matriz de operacionalización dentro del instrumento a una prueba de aprobación utilizando el método de prueba binomial.

La validez de un instrumento es importante para que todos los resultados que se obtienen posteriormente de ser aplicadas no se desprendan por difusiones inexactas (Bautista et al., 2022).

El instrumento se impuso para la respectiva validación por medio de los expertos de profesión para ser aprobado.

**Tabla 5.** Lista de expertos para la evaluación del instrumento

Área	Nombres y apellidos	Opinión de aplicabilidad
Arte y Educación	Robalino Sánchez, Karla	Aplicada
Diseño Gráfico y Educación	Tanta Restrepo, Juan	Aplicada
Arte, Diseño y educación	Munive Loza, Leila Susan	Aplicada

**Nota:** *Elaboración propia*

#### 3.4.4. Confiabilidad

De acuerdo con Bautista et al. (2022), este término se define como la estabilidad por el que los indicadores propuestos dentro de una prueba generan conclusiones comparables, autosuficiente de qué o quién se realice la manera en que se administre. Se considera que una puntuación superior a 0.70 indica una confiabilidad aceptable, mientras que un valor por encima de 0.90 refleja una confiabilidad excelente.

**Tabla 6.** Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.836	13

**Fuente:** *Programa estadístico IBM SPSS 29*

### 3.5 Procedimientos

Para llevar a cabo esta investigación, se seleccionaron autores relevantes que abordaran los temas del cómic digital y la percepción visual, cuyos

conceptos y enfoques se utilizaron como base. Se elaboró una matriz con el fin de establecer indicadores clave y definir cómo se medirían estas variables en el estudio, los cuales se utilizaron en el diseño de un instrumento: una encuesta. Esta encuesta fue evaluada por tres expertos, quienes analizaron su ficha de validación, su estructura y sus componentes visuales con el fin de asegurar su confiabilidad y validez antes de su aprobación.

Luego, se tuvo como lugar para efectuar prueba piloto a estudiantes de 1° a 5° de secundaria correspondientes a los colegios Ricardo Palma asimismo Montessori School pertenecientes al distrito de Independencia. Una vez recopilados todos los datos, se exportaron a Excel y posteriormente fueron procesados utilizando la aplicación SPSS para extraer los datos del análisis estadístico.

### **3.6 Método de análisis de datos**

Sobre nuestro análisis por exploración mostrado tenemos que observar cada dato que se obtuvo de los encuestados realizada. A través del SPSS se ordenaron estos elementos, el proceso de la información será presentada de forma manual empleando los datos del cuadro descriptivo para que sean identificadas por clase y la relación que tienen entre ambas. Posteriormente se dispone una magnitud que determina el nivel de valoración como aceptación de los encuestados.

#### **3.6.1. Análisis descriptivo**

Se utilizó el instrumento para sondear a los 108 participantes de dos colegios del distrito de Independencia: Montessori School y Ricardo Palma. Estos estudiantes fueron seleccionados para formar parte del grupo de investigación, dividiéndose en dos grupos. Cincuenta y cuatro estudiantes del Montessori School conformaron el grupo experimental, mientras que otros

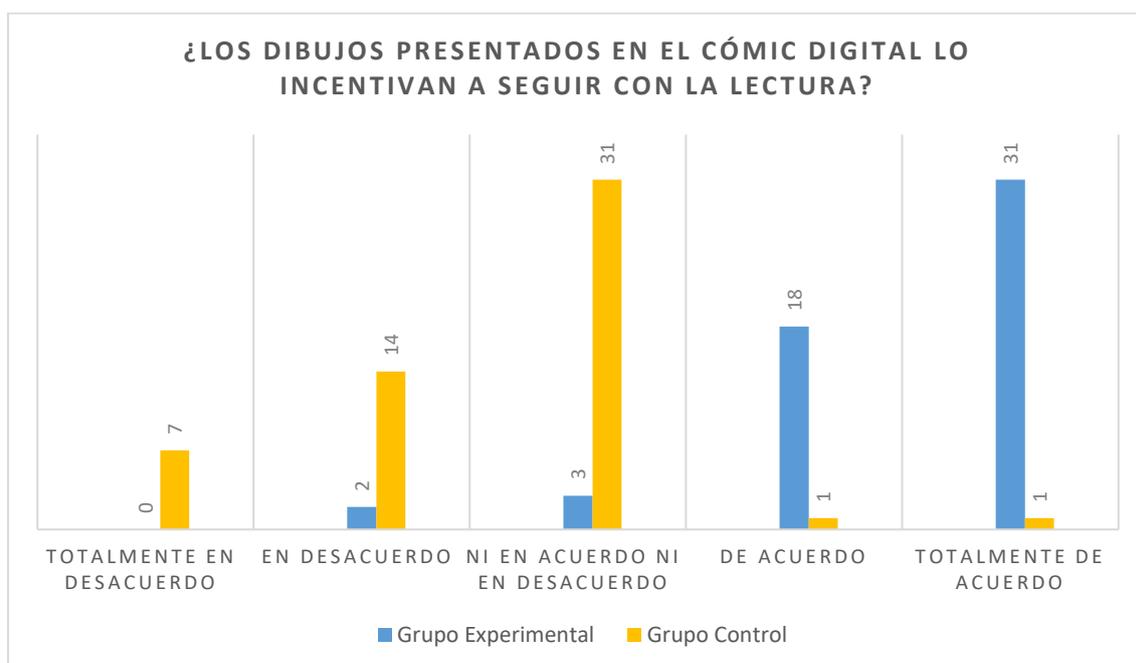
cincuenta y cuatro estudiantes del colegio Ricardo Palma integraron el grupo de control.

Este cuestionario incluyó 13 preguntas enfocadas en el tema del proyecto, dirigidas a explorar la coherencia entre ambas variables de utilidad: cómic digital y percepción visual. Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

## Dimensión 1: Lenguaje Visual

### Gráfico N° 1. Imagen

Análisis descriptivo sobre el primer enunciado del cuestionario “Los dibujos presentados en el cómic digital lo incentivan a seguir con la lectura”.



**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

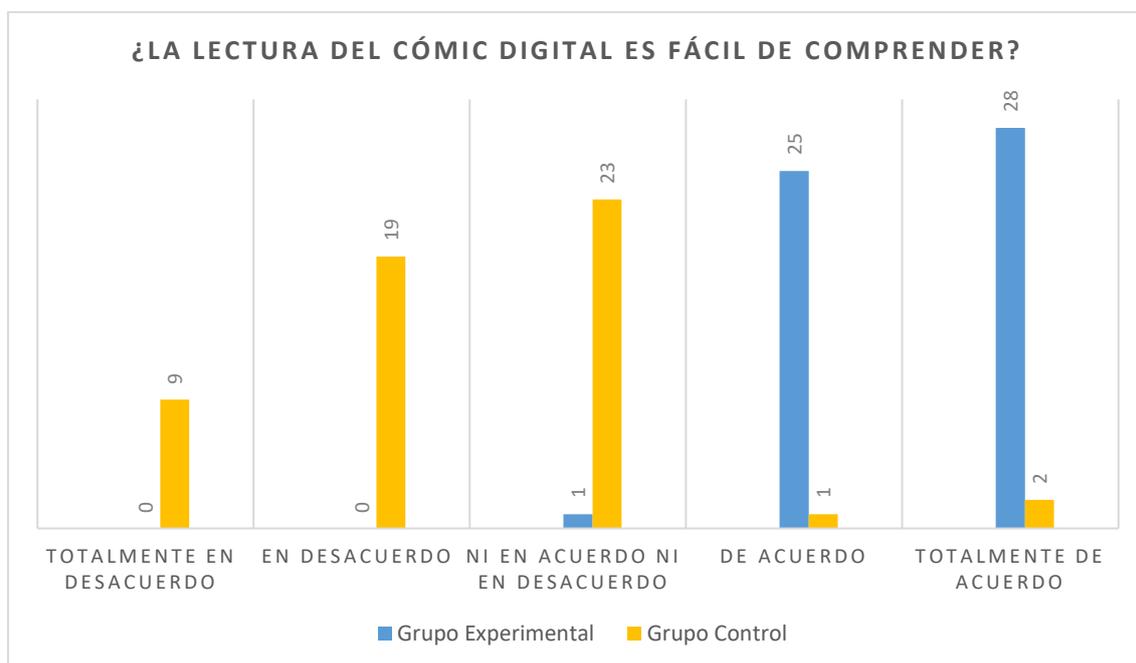
**Interpretación:** En el Gráfico No. 1, se muestra que, de la muestra total de 108 estudiantes, 54 pertenecían al grupo de control. Dentro de este grupo, se observa que 7 estudiantes manifestaron estar totalmente en desacuerdo con la influencia de los dibujos presentados en el libro. Asimismo, 14 estudiantes expresaron estar en desacuerdo con esta afirmación, mientras que 31 indicaron

encontrarse en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo. Además, 1 estudiante manifestó estar de acuerdo y 1 más indicó estar totalmente de acuerdo con la influencia de los dibujos en la lectura.

En el grupo experimental, compuesto por 54 estudiantes, se observa que 2 estudiantes expresaron estar en desacuerdo con la influencia de los dibujos presentados en el cómic para continuar con su lectura. Asimismo, 3 estudiantes indicaron estar en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por otro lado, 18 estudiantes manifestaron estar de acuerdo y la mayoría, 31 estudiantes, indicaron estar totalmente de acuerdo con la influencia de los dibujos en la lectura.

### Gráfico N° 2. Lectura

Análisis descriptivo sobre el segundo enunciado del cuestionario “La lectura del cómic digital es fácil de comprender”.



**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

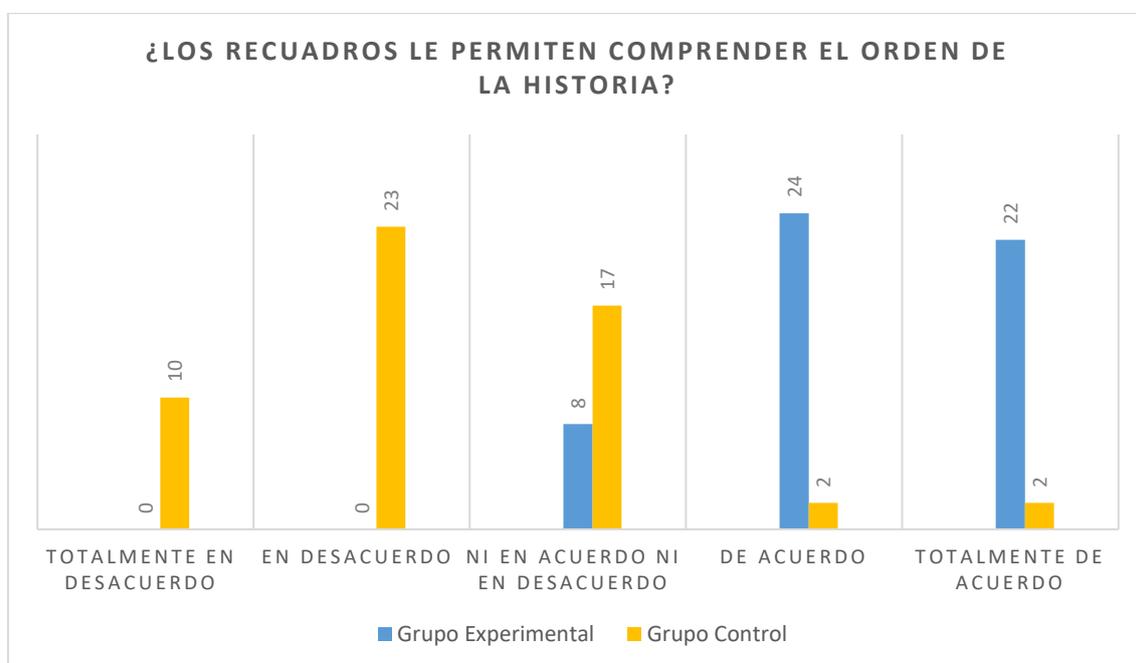
**Interpretación:** En el Gráfico No. 2, que representa la muestra de 108 estudiantes, se observa que, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, 9 expresaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación de

que la lectura no les resulta fácil de comprender. Además, 19 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta idea. Se registraron 23 estudiantes en una posición neutra, ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que 1 estudiante manifestó estar de acuerdo y 2 estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la facilidad de comprensión del cómic digital.

En el grupo experimental, compuesto por 54 estudiantes, se observa que 1 estudiante se encuentra en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, con respecto a la facilidad de comprensión de la lectura del cómic. Además, 25 estudiantes expresaron estar de acuerdo con esta afirmación y la mayoría, 28 estudiantes, indicaron estar totalmente de acuerdo con la facilidad de comprensión del cómic digital.

### Gráfico N° 3. Viñeta

Análisis descriptivo sobre el tercer enunciado del cuestionario “Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia”.



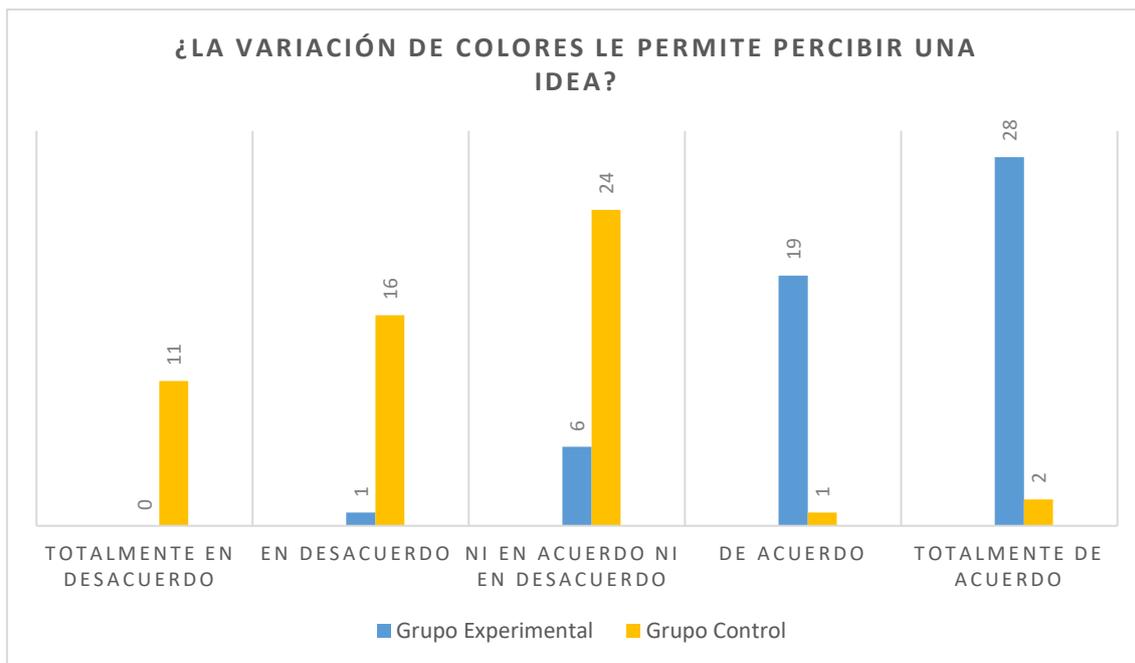
**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

**Interpretación:** En el Gráfico No. 3, que representa la muestra de 108 estudiantes, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, se observa que 10 expresaron estar totalmente en desacuerdo con los recuadros y el orden de la historia presentados en el libro. Además, 23 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta afirmación. Se registraron 17 estudiantes en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que 2 estudiantes manifestaron estar de acuerdo y 2 estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo con los recuadros y el orden de la historia en el cómic.

En el grupo experimental de 54 estudiantes, se observa que 8 estudiantes se encuentran en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, con respecto a los recuadros presentados en el cómic, los cuales les ayudan a comprender el orden de la historia. Además, 24 estudiantes indicaron estar de acuerdo con esta afirmación y 22 estudiantes manifestaron estar totalmente de acuerdo con la contribución de los recuadros para comprender el orden de la historia en el cómic.

#### **Gráfico N° 4. Color**

Análisis descriptivo sobre el cuarto enunciado del cuestionario “La variación de colores le permite percibir una idea”.



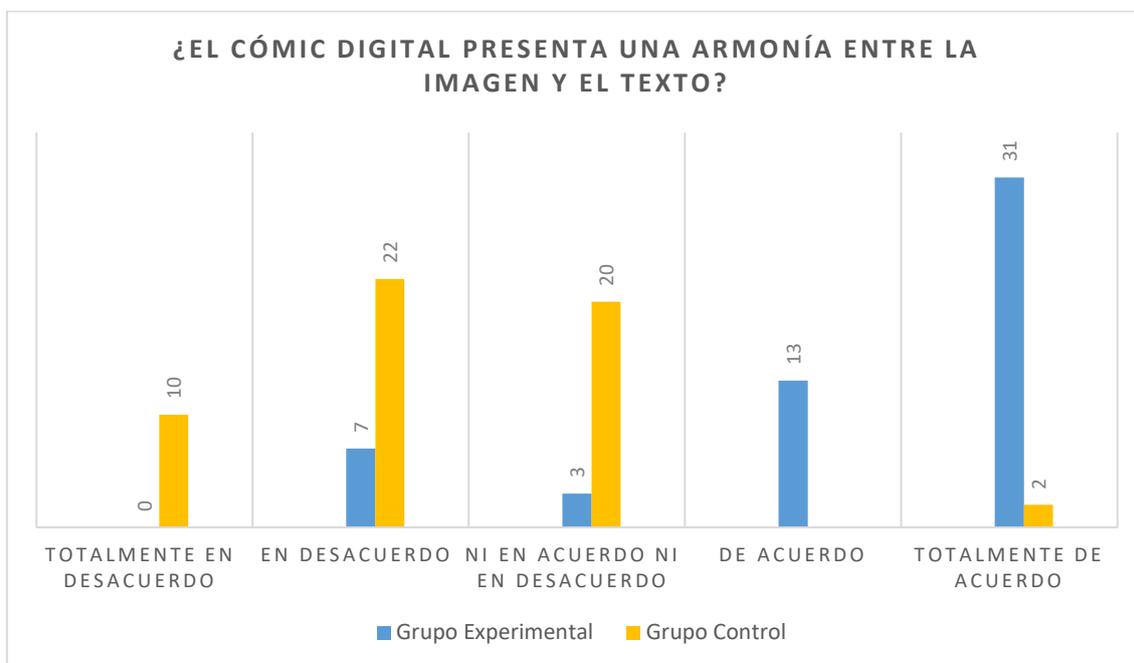
**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

**Interpretación:** En el Gráfico No. 4, que representa la muestra de 108 estudiantes, se observa que, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, 11 expresaron estar totalmente en desacuerdo con la variación de colores y su impacto en la idea presentada. Además, 16 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta afirmación. Se registraron 24 estudiantes en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que 1 estudiante manifestó estar de acuerdo y 2 estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la relación entre la variación de colores y la idea presentada en el cómic.

En el grupo experimental de 54 estudiantes, se observa que 1 estudiante está en desacuerdo con la idea de que la variación de colores le permite percibir una idea. Además, 6 estudiantes se encuentran en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por otro lado, 19 estudiantes estuvieron de acuerdo y la mayoría, 28 estudiantes, estuvieron totalmente de acuerdo con la relación entre la variación de colores y la percepción de una idea en el cómic.

## Gráfico N° 5. Equilibrio

Análisis descriptivo sobre el quinto enunciado del cuestionario “El cómic digital presenta una armonía entre la imagen y el texto”.



**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

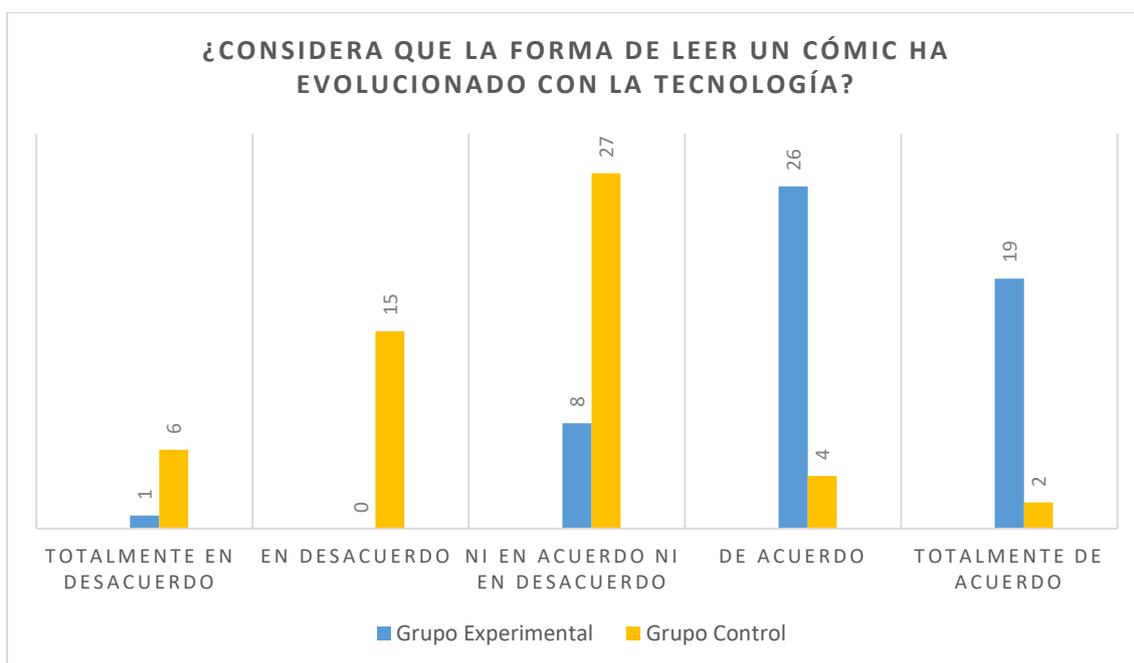
**Interpretación:** En el Gráfico No. 5, que representa la muestra de 108 estudiantes, se observa que, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, 10 expresaron estar totalmente en desacuerdo con la percepción de armonía entre la imagen y el texto en el libro. Además, 22 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta afirmación. Se registraron 20 estudiantes en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que 2 estudiantes manifestaron estar totalmente de acuerdo con la existencia de armonía entre la imagen y el texto en el cómic.

En el grupo experimental de 54 alumnos, se observa que 7 estudiantes están en desacuerdo con la percepción de armonía entre la imagen y el texto en el cómic. Además, 3 estudiantes se encuentran en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por otro lado, 13 estudiantes están de acuerdo con esta afirmación y la mayoría, 31 estudiantes, están totalmente de acuerdo con la existencia de armonía entre la imagen y el texto en el cómic.

## Dimensión 2: Lenguaje Verbal

### Gráfico N° 6. Evolución

Análisis descriptivo sobre el sexto enunciado del cuestionario “Considera que la forma de leer un cómic ha evolucionado con la tecnología”.



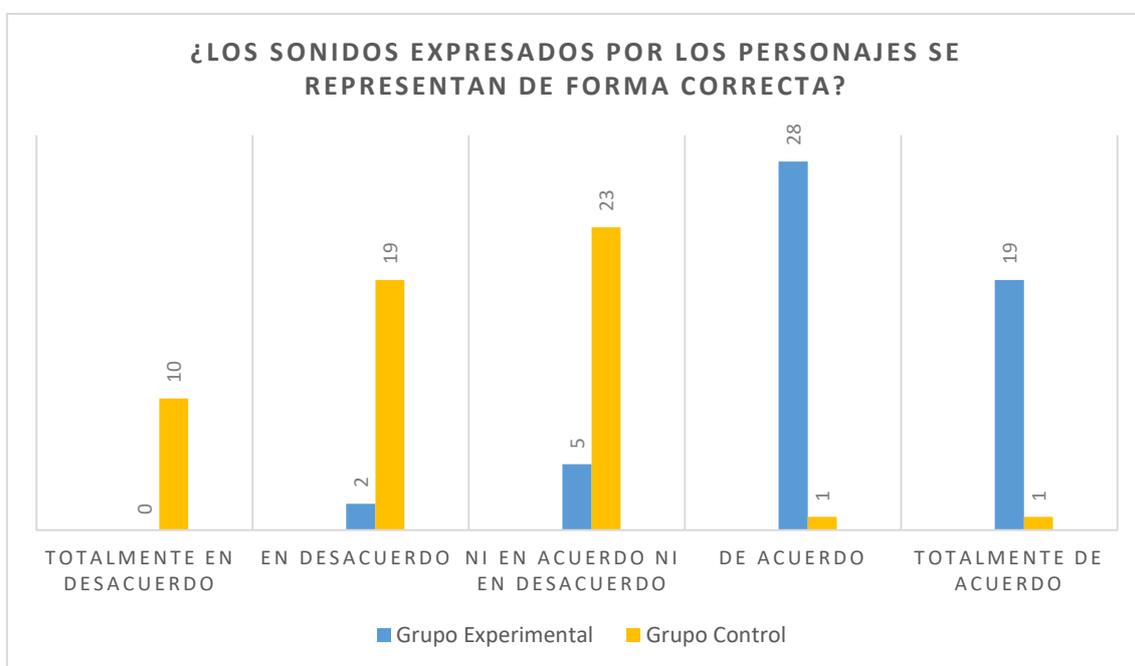
**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

**Interpretación:** En el Gráfico No. 6, que representa la muestra de 108 estudiantes, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, se observa que 7 expresaron estar totalmente en desacuerdo con la idea de la evolución de la forma de leer un libro con el avance de la tecnología. Además, 15 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta afirmación. Se registraron 27 estudiantes en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que 4 estudiantes manifestaron estar de acuerdo y 2 estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la relación entre la evolución de la forma de leer un libro y el progreso tecnológico.

En el grupo experimental de 54 estudiantes, se observa que 1 estudiante está totalmente en desacuerdo con la idea de que la forma de leer un cómic ha evolucionado con la tecnología. Además, 8 estudiantes se encuentran en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por otro lado, 26 estudiantes están de acuerdo y 19 estudiantes están totalmente de acuerdo con la afirmación de que la forma de leer un cómic ha evolucionado gracias a la tecnología.

### Gráfico N° 7. Onomatopeya

Análisis descriptivo sobre el séptimo enunciado del cuestionario “Los sonidos expresados por los personajes se representan de forma correcta”.



**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

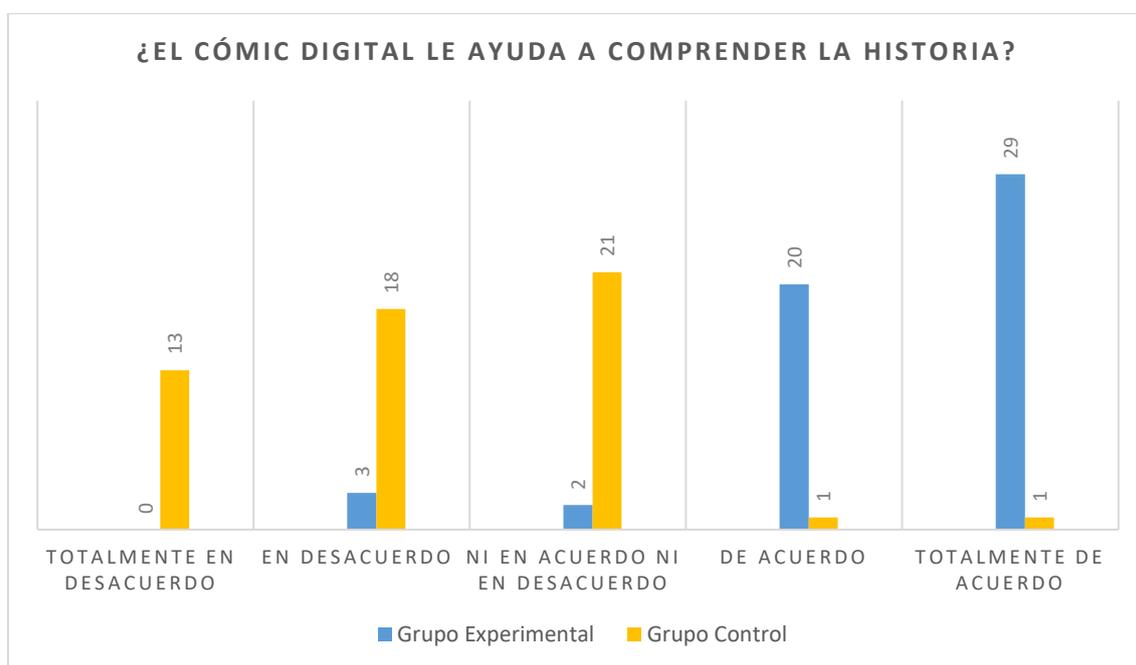
**Interpretación:** En el Gráfico No. 7, que representa la muestra de 108 estudiantes, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, se observa que 10 expresaron estar totalmente en desacuerdo con la precisión de los sonidos expresados por los personajes. Además, 19 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta afirmación. Se registraron 23 estudiantes en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que 1 estudiante

manifestó estar de acuerdo y 1 estudiante indicó estar totalmente de acuerdo con la adecuación de los sonidos emitidos por los personajes en el cómic.

En el grupo experimental de 54 estudiantes, se observa que 2 alumnos estaban en desacuerdo y 5 se encontraban en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, con respecto a la precisión de los sonidos expresados por los personajes en el cómic. Posteriormente, 28 estudiantes estuvieron de acuerdo y 19 estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo con la afirmación de que los sonidos expresados se presentan de manera correcta en el cómic.

### Gráfico N° 8. Historia

Análisis descriptivo sobre el octavo enunciado del cuestionario “El cómic digital le ayuda a comprender la historia”.



**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

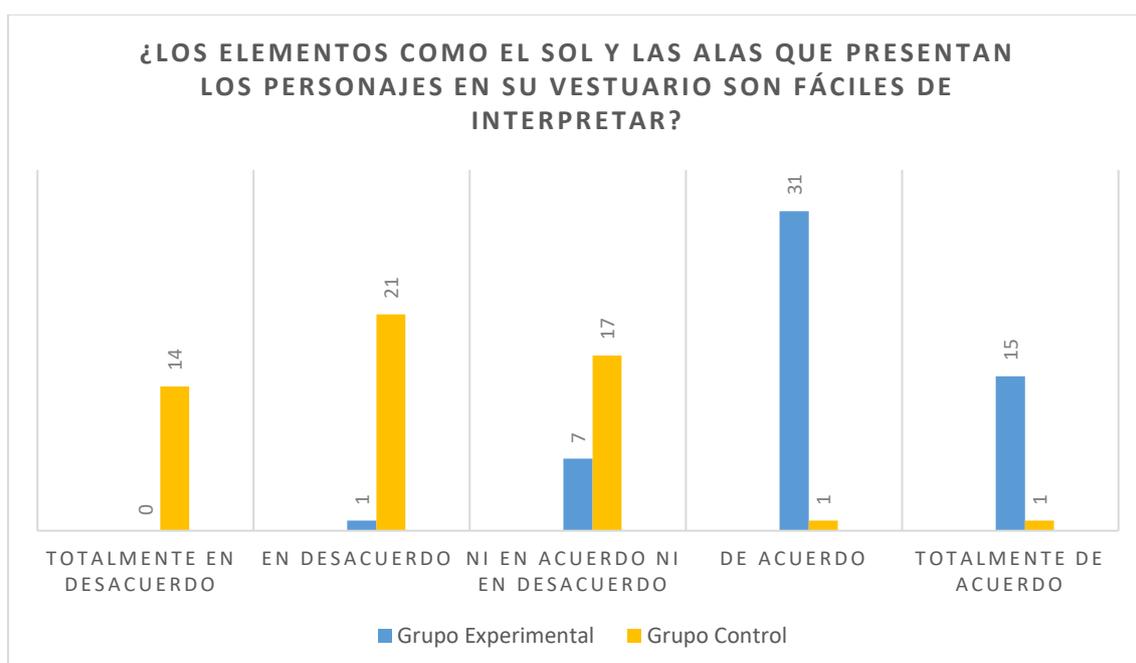
**Interpretación:** En el Gráfico No. 8, que representa la muestra de 108 estudiantes, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, se

observa que 13 estudiantes expresaron estar totalmente en desacuerdo con la comprensión de la historia. Además, 18 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta afirmación. Se registraron 21 estudiantes en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que 1 estudiante manifestó estar de acuerdo y 1 estudiante indicó estar totalmente de acuerdo con la comprensión de la historia presentada en el cómic.

En el grupo experimental de 54 estudiantes, se observa que 3 alumnos estaban en desacuerdo y 2 se encontraban en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, en relación con la comprensión de la historia a través del cómic. Por otro lado, 20 estudiantes estuvieron de acuerdo y la mayoría, 29 estudiantes, estuvieron totalmente de acuerdo con la comprensión de la historia a través del cómic.

### Gráfico N° 9. Signo

Análisis descriptivo sobre el noveno enunciado del cuestionario “Los elementos como el sol y las alas que presentan los personajes en su vestuario son fáciles de interpretar”.



**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

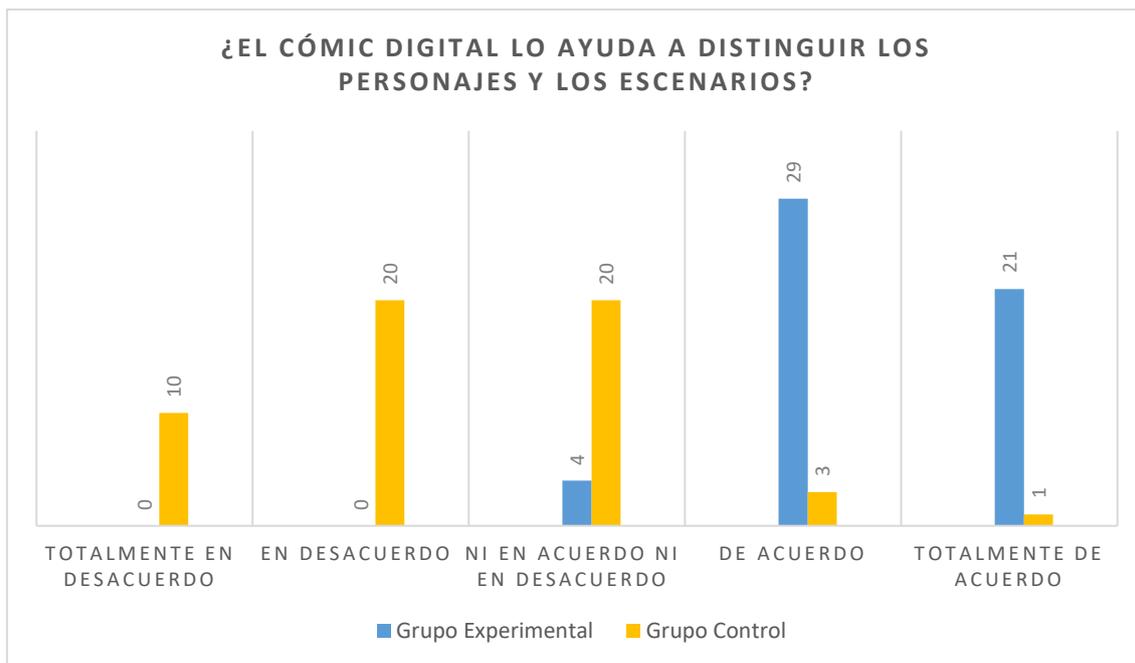
**Interpretación:** En el Gráfico No. 9, que representa la muestra de 108 estudiantes, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, se observa que 14 expresaron estar totalmente en desacuerdo con la representación de los elementos de los personajes en el libro. Además, 21 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta afirmación. Se registraron 17 estudiantes en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que 1 estudiante manifestó estar de acuerdo y 1 estudiante indicó estar totalmente de acuerdo con la representación de los elementos de los personajes en el cómic.

En el grupo experimental de 54 estudiantes, se observa que 1 alumno está en desacuerdo, 7 estudiantes se encuentran en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, respecto a la representación de los elementos de los personajes en el cómic. Por otro lado, 31 estudiantes están de acuerdo y 15 estudiantes están totalmente de acuerdo con la representación de los elementos de los personajes en el cómic.

### **Dimensión 3: Sensación Visual**

#### **Gráfico N° 10. Figura y Fondo**

Análisis descriptivo sobre el décimo enunciado del cuestionario “El cómic digital lo ayuda a distinguir los personajes y los escenarios”.



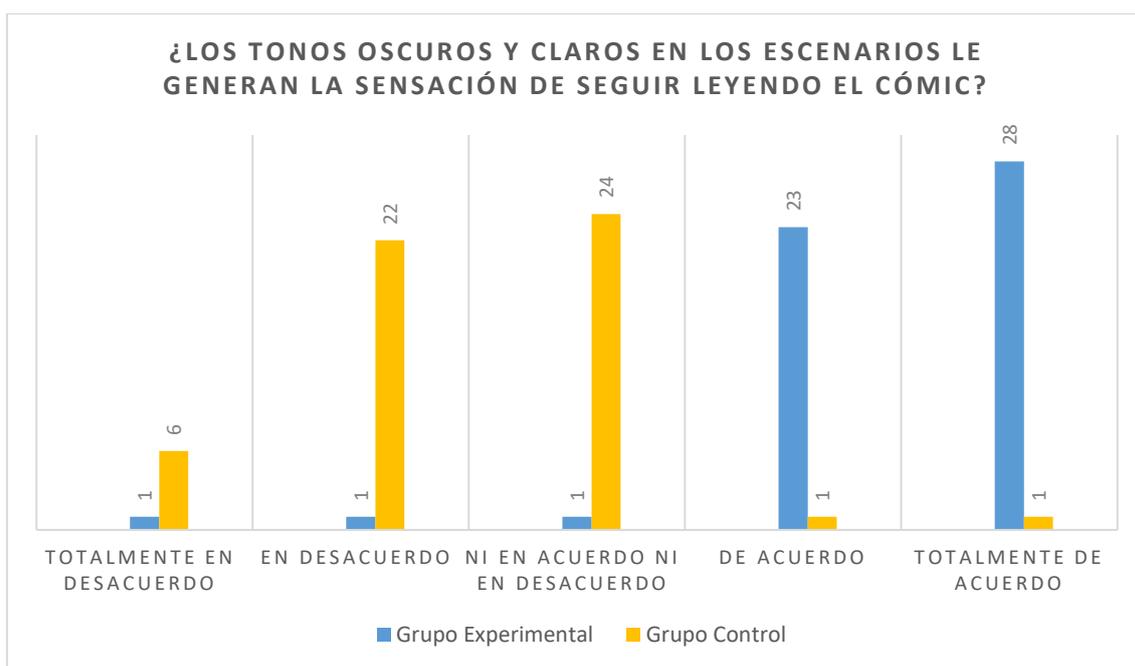
**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

**Interpretación:** En el Gráfico No. 10, que representa la muestra de 108 estudiantes, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, se observa que 10 estudiantes expresaron estar totalmente en desacuerdo al momento de distinguir los personajes de los escenarios. Además, 20 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta afirmación y se registraron 20 estudiantes en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo. También, 3 estudiantes manifestaron estar de acuerdo y 1 estudiante indicó estar totalmente de acuerdo con la capacidad para distinguir los personajes de los escenarios en el cómic.

En el grupo experimental de 54 estudiantes, se observa que 4 estudiantes se encuentran en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, respecto a la distinción de los personajes y escenarios en el cómic. Además, 29 estudiantes están de acuerdo y 21 estudiantes están totalmente de acuerdo con la capacidad para distinguir los personajes de los escenarios en el cómic.

### **Gráfico N° 11. Tonalidad**

Análisis descriptivo sobre el undécimo enunciado del cuestionario “Los tonos oscuros y claros en los escenarios le generan la sensación de seguir leyendo el cómic”.



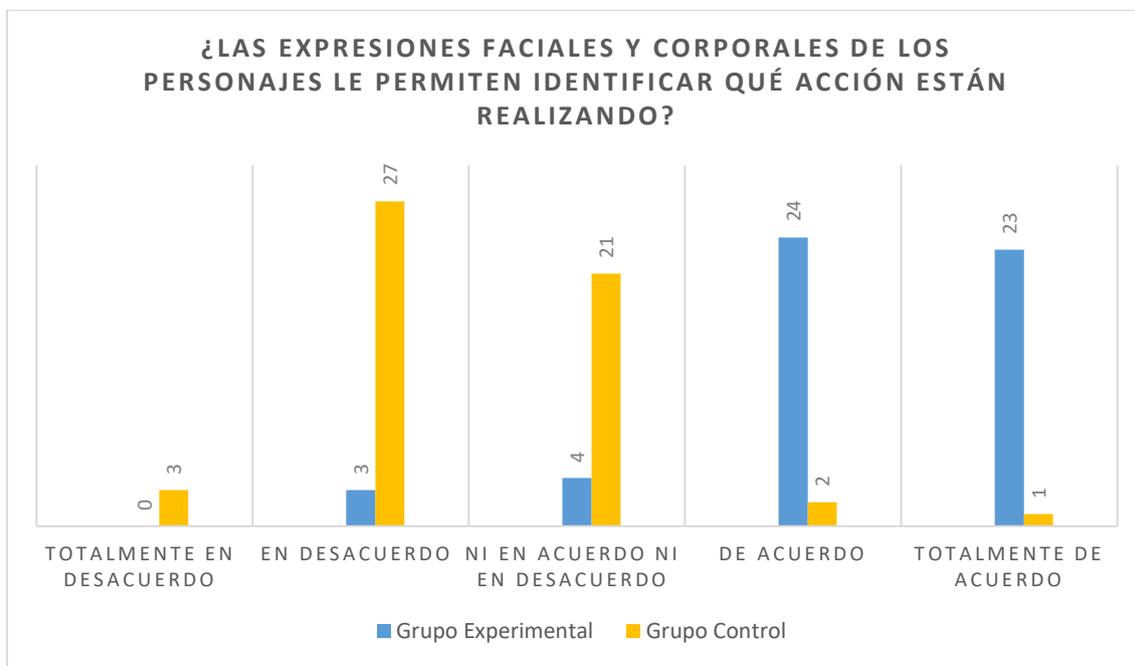
**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

**Interpretación:** En el Gráfico No. 11, que representa la muestra de 108 estudiantes, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, se observa que 6 expresaron estar totalmente en desacuerdo con los tonos oscuros y claros en los escenarios y las sensaciones que les generan. Además, 22 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta afirmación y se registraron 24 estudiantes en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo. También, 1 estudiante manifestó estar de acuerdo y 1 estudiante indicó estar totalmente de acuerdo con los efectos generados por los tonos oscuros y claros en los escenarios del cómic.

En el grupo experimental de 54 estudiantes, se observa que 1 alumno está totalmente en desacuerdo, 1 en desacuerdo y 1 en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, respecto a los efectos de los tonos claros y oscuros en la sensación de seguir leyendo el cómic. Por otro lado, 23 estudiantes están de acuerdo y 28 estudiantes están totalmente de acuerdo con el impacto positivo de los tonos claros y oscuros en la sensación de continuar leyendo el cómic.

**Gráfico N° 12. Acción**

Análisis descriptivo sobre el duodécimo enunciado del cuestionario “Las expresiones faciales y corporales de los personajes le permiten identificar qué acción están realizando”.



**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

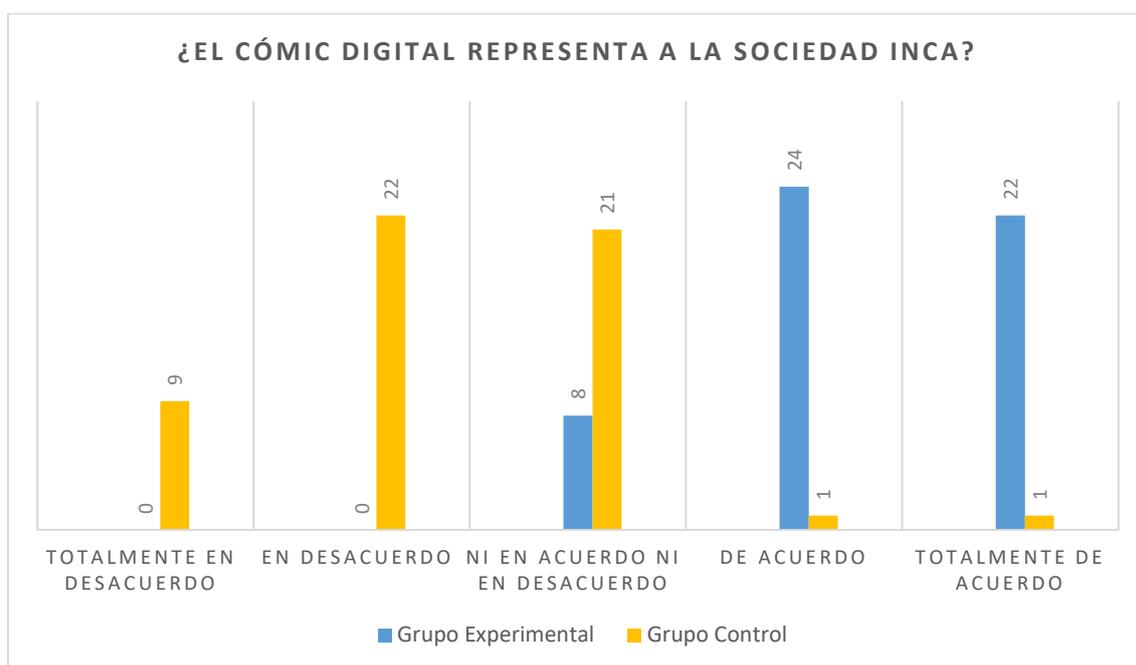
**Interpretación:** En el Gráfico No. 12, que representa la muestra de 108 estudiantes, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, se observa que 3 estudiantes expresaron estar totalmente en desacuerdo con la capacidad de identificar las acciones de los personajes a través de sus expresiones. Además, 27 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta afirmación y se registraron 21 estudiantes en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo. También, 2 estudiantes manifestaron estar de acuerdo y 1 estudiante indicó estar totalmente de acuerdo con la capacidad de identificar acciones a través de las expresiones de los personajes en el cómic.

En el grupo experimental de 54 estudiantes, se observa que 3 alumnos están en desacuerdo, 4 se encuentran en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que 24 están de acuerdo y 23 están totalmente de acuerdo

con la capacidad para identificar las acciones realizadas por los personajes a través de sus expresiones faciales y corporales en el cómic.

### Gráfico N° 13. Forma

Análisis descriptivo sobre el décimo tercero enunciado del cuestionario “El cómic digital representa a la sociedad Inca”.



**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

**Interpretación:** En el Gráfico No. 13, que representa la muestra de 108 estudiantes, dentro del grupo de control compuesto por 54 estudiantes, se observa que 9 estudiantes expresaron estar totalmente en desacuerdo con la representación del libro sobre la sociedad inca. Además, 22 estudiantes indicaron estar en desacuerdo con esta afirmación y se registraron 21 estudiantes en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo. También, 1 estudiante manifestó estar de acuerdo y 1 estudiante indicó estar totalmente de acuerdo con la representación del libro sobre la sociedad inca.

En el grupo experimental de 54 estudiantes, se observa que 8 estudiantes se encuentran en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, respecto a la representación del cómic sobre la sociedad inca. Por otro lado, 24 estudiantes están de acuerdo y 22 estudiantes están totalmente de acuerdo con la representación del cómic sobre la sociedad inca.

### **3.6.2. Análisis inferencial**

Conforme a Veiga et al (2020) señala que el análisis inferencial prioriza, observar las diferencias que existen entre la población y muestra asimismo considera el empleo de poder estudiar y realizar comparaciones estadísticas y de esta forma diagnosticar eventos posibles.

En el estudio inferencial se ubicarán los datos situados en el cuestionario, para poder validar nuestra hipótesis elegidas por esta razón se utilizará el Rho de Spearman no paramétrica, a través del análisis de hipótesis general también las hipótesis específicas y también obtener así nuestra prueba de normalidad que utilizará kolmogorov como Rho de spearman obteniendo como significancia un resultado menor a 0.05, quienes puedan ser considerados valores irregulares por esta razón vamos a aplicar la conformidad denominada Rho de Spearman.

Según Saldaña (2016), la prueba de Kolmogorov-Smirnov se emplea en variables cuantitativas y es más efectiva cuando el tamaño de la muestra supera los 50, garantizando así una normalidad equilibrada en los procesos. En este estudio, al contar con una muestra de 108 estudiantes, se llevaron los resultados a través de la prueba de Kolmogorov-Smirnov para verificar el tipo de prueba de hipótesis aplicada en la correlación entre variables y dimensiones.

**Tabla 7.** Prueba de normalidad Grupo Control

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Cómic_digital	.267	54	<.001	.566	54	<.001
Percepción_visual	.213	54	<.001	.745	54	<.001
Lenguaje_visual	.265	54	<.001	.668	54	<.001
Lenguaje_verbal	.213	54	<.001	.754	54	<.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

**Tabla 8.** Prueba de normalidad Grupo Experimental

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Cómic_Digital	.140	54	.010	.933	54	.005
Percepción_visual	.145	54	.006	.919	54	.001
Lenguaje_visual	.174	54	<.001	.907	54	<.001
Lenguaje_Verbal	.146	54	.006	.944	54	.014

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

El estudio reveló un grado anormal de importancia tanto para el conjunto de control como para el grupo experimental. Por esta causa, se optó por llevar a cabo un análisis inferencial basado en la prueba de hipótesis de Rho de Spearman., así lo menciona Mendivelso (2021, p.42) es una prueba estadística que nos ayuda a conocer el grado de asociación lineal de 2 a más variables ordinales o cuantitativas que tiene como finalidad calcular la correlación entre ambas variables, por ello el resultado puede variar dentro del intervalo (-1,+1) mientras sea más próximo a 1 nuestro coeficiente de relación, será mayor la fuerza de asociación.

### Prueba de Hipótesis General

A continuación, se mostrarán las tablas asociadas a la prueba general de hipótesis tanto para el grupo de control como para el experimental.

Hi: El cómic digital tuvo un impacto en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023.

Ha: El cómic digital tuvo un medio impacto en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023.

Ho: El cómic digital no tuvo un impacto en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023.

**Tabla 9.** Hipótesis general - Grupo Control

			Cómic_ digital	Percepción_ visual
Rho de Spearman	Cómic_digital	Coeficiente de correlación	1.000	.574**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	54	54
	Percepción_ visual	Coeficiente de correlación	.574**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	54	54

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

**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

**Tabla 10.** Hipótesis general – Grupo experimental

			Cómic_ Digital	Percepción_ visual
Rho de Spearman	Cómic_Digital	Coeficiente de correlación	1.000	.653**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	54	54
	Percepción_ visual	Coeficiente de correlación	.653**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	54	54

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

**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

Interpretación:

En relación con la correlación hipotética del grupo de control, se obtuvo un valor de 0.574, lo que indica una correlación positiva considerable entre el cómic digital y la percepción visual de los estudiantes. Asimismo, se observó una significancia de 0.001, que siendo menor a 0.05, respalda la hipótesis de investigación y rechaza la hipótesis nula.

En lo que respecta a la correlación hipotética del grupo experimental, se obtuvo un valor de 0.653, lo que señala una correlación positiva considerable entre el cómic digital y la percepción visual de los estudiantes. Además, se evidenció una significancia de 0.001, lo que al ser menor a 0.05, respalda la hipótesis de investigación y descarta la hipótesis nula.

A continuación, se muestran las tablas correspondientes a la prueba específica 1 en relación con el grupo de control y el grupo experimental.

Hi: El lenguaje visual sobre los Hermanos Ayar tuvo un impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.

Ha: El lenguaje visual sobre los Hermanos Ayar tuvo un medio impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.

Ho: El lenguaje visual sobre los Hermanos Ayar no tuvo un impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.

**Tabla 11.** Hipótesis específica 1 – Grupo control

			Lenguaje_ visual	Percepción_ visual
Rho de Spearman	Lenguaje_visual	Coefficiente de correlación	1.000	.459**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	54	54
	Percepción_ visual	Coefficiente de correlación	.459**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	54	54

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

**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

**Tabla 12.** Hipótesis específica 1 – Grupo experimental

		Lenguaje_ visual	Percepción_ visual
Rho de Spearman	Lenguaje_ visual	Coefficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.
		N	54
	Percepción_ visual	Coefficiente de correlación	.616**
		Sig. (bilateral)	<.001
		N	54

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

**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

Interpretación:

En relación con la correlación hipotética del grupo de control, se obtuvo un valor de 0.459, lo que indica una correlación positiva media entre el lenguaje visual y la percepción en los alumnos. Además, se observó una significancia de 0.001, siendo inferior a 0.05, lo que respalda la hipótesis de investigación y descarta la hipótesis nula.

En cuanto a la correlación hipotética del grupo experimental, se obtuvo un resultado de 0.616, lo que sugiere una correlación positiva considerable entre el lenguaje visual y la percepción en los alumnos. Además, se identificó una significancia de 0.001, siendo inferior a 0.05, lo que respalda la hipótesis de investigación y descarta la hipótesis nula.

A continuación, se muestran las tablas correspondientes a la prueba específica 2 en relación con el grupo de control y el grupo experimental.

Hi: El lenguaje verbal sobre los Hermanos Ayar tuvo un impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.

Ha: El lenguaje verbal sobre los Hermanos Ayar tuvo un medio impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.

Ho: El lenguaje verbal sobre los Hermanos Ayar no tuvo un impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.

**Tabla 13.** Hipótesis específica 2 – Grupo control

			Lenguaje_ verbal	Percepción_ visual
Rho de Spearman	Lenguaje_ verbal	Coefficiente de correlación	1.000	.312*
		Sig. (bilateral)	.	.021
		N	54	54
	Percepción_ visual	Coefficiente de correlación	.312*	1.000
		Sig. (bilateral)	.021	.
		N	54	54

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

**Nota:** Programa estadístico IBM SPSS 29

**Tabla 14.** Hipótesis específica 2 – Grupo experimental

			Lenguaje_ Verbal	Percepción_ visual
Rho de Spearman	Lenguaje_ Verbal	Coefficiente de correlación	1.000	.584**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	54	54
	Percepción_ visual	Coefficiente de correlación	.584**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	54	54

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

Interpretación:

En relación con la correlación hipotética del grupo de control, se obtuvo un valor de 0.312, lo que indica una correlación positiva media entre el lenguaje verbal y la percepción visual en los alumnos. Además, se observó una significancia de 0.021, siendo inferior a 0.05, lo que respalda la hipótesis de investigación y descarta la hipótesis nula.

En lo que respecta a la correlación hipotética del grupo experimental, se obtuvo un resultado de 0.584, lo que indica una correlación positiva considerable entre el lenguaje verbal y la percepción visual en los alumnos. Además, se

observó una significancia de 0.001, siendo inferior a 0.05, lo que respalda la hipótesis de investigación y descarta la hipótesis nula.

### **3.7 Aspectos éticos**

Se respetaron todas las ideas y conceptos utilizados en el presente trabajo de investigación, **Respeto de la propiedad intelectual:** Se respetaron los derechos del autor con respecto a las fuentes consultadas donde se establecieron énfasis en diferentes opiniones del autor e ideas utilizadas. Para lograr esto se utilizó el sistema APA (American Psychological Association), el trabajo se adhirió a las directrices proporcionadas por la Universidad César Vallejo, diseñadas específicamente para las investigaciones en el área de ciencias sociales. **Probidad:** En el proceso de investigación se fue totalmente transparente y veraz presentando los resultados de forma concreta, sin manipulación para beneficio propio. **No maleficencia:** Se mantuvo el respeto por la integridad ética en el ámbito psicológico, asegurando la diferenciación y claridad en los aportes de todas las personas que participaron en este trabajo de investigación. Para ejecutar el proyecto, se gestionó los permisos y consentimientos de los encargados de los colegios Montessori School y Ricardo Palma ubicados en Independencia, para luego realizar las encuestas en la muestra seleccionada, para ello se requirió el asentimiento dado por los alumnos para que formen parte de la investigación, con el objetivo de desarrollar el cuestionario para la intervención.

Finalmente, el trabajo se pasó por el software Turniting para identificar asuntos de duplicidad y para una mejor rigurosidad se utilizó plataformas de búsqueda bibliográfica como Scopus, Ebsco, Google Academic, Google Libros etc.

#### **IV. RESULTADOS**

Las resoluciones que se obtuvieron en nuestro trabajo de investigación abarcan tanto aspectos descriptivos como inferenciales. A continuación, se presentarán 13 resultados descriptivos relacionados con el total de ítems, seguidos de 3 resultados inferenciales: uno vinculado a la hipótesis general y los otros dos a hipótesis específicas.

##### **4.1 Resultados del Análisis Descriptivo**

**Pregunta 1: Los dibujos presentados en el cómic digital lo incentivan a seguir con la lectura.**

**Interpretación estadística**

En el grupo de control, el 13.0% está completamente en desacuerdo, el 25.9% está en desacuerdo, el 57.4% se encuentra neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo), el 1.9% está de acuerdo y otro 1.9% está completamente de acuerdo.

En el grupo experimental, el 3.7% está en desacuerdo, el 5.6% se encuentra neutral, el 33.3% está de acuerdo y el 57.4% está completamente de acuerdo.

### **Interpretación temática**

El grupo de control mostró que, de los 54 estudiantes encuestados, 7 de ellos, lo que representa un 13.0%, manifestaron estar totalmente en desacuerdo con el concepto de que los dibujos presentados los motivaran a continuar con la lectura en el material proporcionado, estimando que se le mostró un recurso semejante al que le son solicitados y proporcionados por los profesores del centro educativo que consiste con contenido que tiene solo texto, lo cual no los incentiva a seguir con la lectura. Asimismo 14 alumnos (25,9%) mencionaron estar en desacuerdo con respecto a que se sientan incentivados a seguir con la lectura, lo que demuestra que no existieron factores que los ayuden a continuar con la lectura. Además 31 alumnos (57,4%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo con esta interrogante mientras que 1 alumno (1,9%) está de acuerdo y 1 (1,9%) afirmaron estar totalmente de acuerdo al incentivarse con la lectura. Luego de estos resultados, se observó que una gran parte de los estudiantes tuvieron dificultades al o un desacierto al momento de una lectura que carece de ilustraciones que facilitaría considerablemente su comprensión lectora.

El grupo experimental demostró que, de los 54 estudiantes encuestados, 2 (3,7%) están en desacuerdo debido a que los dibujos que se muestran en el cómic no los incentivaron del todo para seguir con la lectura debido a diversos factores que tuvieron al momento de reconocer cada ilustración presentada. Del mismo modo que 3 alumnos (5,6%) mencionaron estar ni en acuerdo ni en desacuerdo debido a que tuvieron dificultades al momento de observar cada dibujo mostrado. Por otro lado 18 alumnos (33,3%) están de acuerdo lo cual

indica que el material gráfico creado para este grupo fue de su agrado ya que al introducir dibujos con el que los estudiantes se sientan enlazados generó un impacto visual positivo para su comprensión en la lectura. Del mismo modo que 31 alumnos (57,4%) se encontraban de totalmente de acuerdo al momento de reconocerlos dibujos con facilidad, lo cual indica que estas ilustraciones generan un impacto positivo en los estudiantes ayudándolos a que los recuerden con facilidad. Por lo tanto, estos resultados se pueden concluir que a la mayoría de alumnos les generó la sensación de seguir con la lectura al percibir ilustraciones que relaten de forma interactiva los hechos históricos presentados dentro del cómic obteniendo una conexión, simpatía y la exploración en los alumnos y que solo una pequeña porción de ellos tuvo dudas con respecto este elemento.

## **Pregunta 2: La lectura del cómic digital es fácil de comprender.**

### **Interpretación estadística**

En el grupo de control, el 16.7% está completamente en desacuerdo, el 35.2% está en desacuerdo, el 42.6% se encuentra neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo), el 1.9% está de acuerdo y el 3.7% está completamente de acuerdo.

En el grupo experimental, el 1.9% está neutral, el 46.3% está de acuerdo y el 51.9% está completamente de acuerdo.

### **Interpretación temática**

El grupo de control evidenció que, entre los 54 estudiantes encuestados, 9 de ellos, representando un 16.7%, manifestaron estar completamente en desacuerdo en cuanto a la facilidad de comprensión de la lectura, debido a que en el material presentado se constituía en su mayor parte de texto generando un desinterés por los alumnos al ser muy lineal, Asimismo 19 alumnos (35,2%) están en desacuerdo tomando en cuenta a que se le mostró un material sin gráficos por ello son comprensibles sus respuestas. Además 23 alumnos (42,6%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo lo cual demuestra una posición

imparcial con respecto a esta pregunta, 1 alumno (1,9%) está de acuerdo y 2 alumnos (3,7%) totalmente de acuerdo en el instante al momento de percibir la lectura debido a que no presentaban dificultades para la comprensión lectora. Por ello se pudo observar que gran parte del alumnado encuestado tenían una opinión desigual con relación a la lectura puesto que hacía falta la presencia de ilustraciones para captar más la observación con respecto al material brindado.

En el grupo experimental, se observó que de entre los 54 estudiantes encuestados, un estudiante, equivalente al 1.9%, se mostró indeciso al presentar algunas dudas al empezar a leer el cómic y ello presentó una disconformidad por su parte y se obtuvo esta respuesta. Del mismo modo que 25 alumnos (46,3%) están de acuerdo puesto que notaron interesante la propuesta del cómic y su fue fácil de comprender a los elementos que apoyaban la lectura. Así pues 28 alumnos (51,9) totalmente de acuerdo ya que la lectura del cómic no se centraba solo en mostrarles texto sino una lectura didáctica que contenía ilustraciones para un mejor entendimiento. Por lo tanto, de la información que se recopiló se concluye que una gran parte de alumnos calificaron como atractiva la forma de leer y sobre todo lo fácil que es comprender una lectura por medio de un recurso didáctico como lo es el cómic.

### **Pregunta 3: Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia.**

#### **Interpretación estadística**

En el grupo de control, el 18.5% está completamente en desacuerdo, el 42.6% está en desacuerdo, el 31.5% se encuentra neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo), el 3.7% está de acuerdo y otro 3.7% está completamente de acuerdo.

En el grupo experimental, el 14.8% se encuentra neutral, el 44.4% está de acuerdo y el 40.7% está completamente de acuerdo.

#### **Interpretación temática**

El grupo de control, compuesto por 54 estudiantes, reflejó una clara discrepancia con respecto a la comprensión ordenada de la historia al momento de la lectura. Diez estudiantes, que equivalen al 18.5%, mostraron un total desacuerdo con la capacidad del material presentado, que solo incluía texto, para transmitir un sentido de orden en la historia. Veintitrés alumnos (42.6%) también expresaron su desacuerdo, y diecisiete (31.5%) se ubicaron en una posición neutral, indicando que el material sin elementos visuales no facilitó la percepción de un orden narrativo claro. Solo 2 alumnos (3.7%) estuvieron de acuerdo, y otros 2 (3.7%) estuvieron completamente de acuerdo en que la comprensión de la historia solo a través del texto les proporcionaba una mayor satisfacción. Sin embargo, la mayoría de los alumnos demostraron una tendencia negativa hacia la comprensión lectora y la percepción de un orden en la historia, lo que sugiere que la inclusión de elementos gráficos es esencial para mejorar la comprensión y facilitar una percepción más clara al leer.

El grupo experimental demostró que, de los 54 estudiantes encuestados, 8 alumnos (14,8%) estaban ni en acuerdo ni en desacuerdo puesto que presentaron dificultades al momento de observar el cómic ya que ciertos factores no les permitieron observar el orden a través de los recuadros. Asimismo 24 alumnos (44,4%) estuvieron de acuerdo y 22 de ellos (40,7) estaban totalmente de acuerdo con respecto las viñetas que se mostraron en el cómic para facilitar el orden de la historia esto les permitió una mayor satisfacción al momento de la lectura. Por lo tanto, se pudo concluir que los alumnos casi en totalidad comprendieron la historia que se les fue mostrada por medio de recuadros en el cómic mientras que una pequeña parte no logro percibirlo de la misma forma.

#### **Pregunta 4: La variación de colores le permite percibir una idea**

##### **Interpretación estadística**

En el grupo de control, el 20.4% está totalmente en desacuerdo, el 29.6% está en desacuerdo, el 44.4% se encuentra neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo), el 1.9% está de acuerdo y el 3.7% está completamente de acuerdo.

En el grupo experimental, el 1.9% está en desacuerdo, el 11.1% se encuentra neutral, el 35.2% está de acuerdo y el 51.9% está completamente de acuerdo.

### **Interpretación temática**

El grupo de control reveló que, de los 54 estudiantes encuestados, 11 de ellos, lo que representa un 20.4%, estaban completamente en desacuerdo con la noción de que los colores les proporcionaran una idea sobre el material presentado, en este caso, un libro compuesto principalmente por texto, no presentaba gráficos en totalidad lo cual impedía a que los alumnos puedan generar una idea de lo que iban leyendo como personajes, escenarios y otros elementos. Por otro lado 16 estudiantes (29,6) están en desacuerdo y otros 24 (44,4%) estaban ni en acuerdo ni en desacuerdo esto se debe a que al mostrarse un material únicamente de texto no contó con una parte gráfica que los ayude a interpretar una idea de los sucesos que se iban narrando. Mientras que 1 alumno (1,9%) está de acuerdo y otros 2 (3,7%) se encuentran en totalmente de acuerdo en que el material propuesto de solo texto se entendió con claridad. Por ello se pudo observar que gran parte del alumnado no percibió una idea al momento en el que se presentó el texto informativo y carecía de figuras a colores lo cual es necesario para poder generar una idea de lo que están leyendo.

El grupo experimental demostró que, de los 54 estudiantes encuestados, 1 (1,9%) se entró en desacuerdo puesto que presentó dificultades para representar una idea a través de la gama de colores que se iban mostrando de por medio de los dibujos, debido a que es un recurso que no se suele entregar en los colegios y al ser ajenos a ello no les permite generar una idea exacta. Asimismo 6 alumnos (11,1%) estaban ni en acuerdo ni en desacuerdo con respecto a percibir una idea por medio los diferentes colores presentados en el cómic. Mientras que 19 alumnos (35,2%) estaban de acuerdo y 28 (51,9) de ellos se encontraban totalmente de acuerdo debido a que el recurso creado tuvo buen recibimiento y tuvo un impacto positivo, permitiéndoles tener una idea clara de lo que iban leyendo, ya que es un elemento fundamental que brinda el cómic. Por ello se pudo observar que casi el total de alumnos percibieron una idea exacta y

precisa mejorando su percepción a través del material entregado lo cual favorece a su comprensión lectora.

### **Pregunta 5: El cómic digital presenta una armonía entre la imagen y el texto**

#### **Interpretación estadística**

En el grupo de control, el 18.5% está completamente en desacuerdo, el 40.7% está en desacuerdo, el 37.0% se encuentra neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo) y el 3.7% está totalmente de acuerdo.

En el grupo experimental, el 13.0% está en desacuerdo, el 5.6% se encuentra neutral, el 24.1% está de acuerdo y el 57.4% está totalmente de acuerdo.

#### **Interpretación temática**

El grupo de control mostró que, de los 54 estudiantes encuestados, 10 de ellos, equivalente al 18.5%, estaban completamente en desacuerdo en que existe una armonía entre el texto e imagen debido a que el material presentado se constituya mayormente de texto no permite que se represente de forma correcta el elemento sugerido o lo que se quiera expresar de él, ello se refleja en las respuestas obtenidas. Asimismo, 22 alumnos (40,7%) están en desacuerdo y otros 20 (37,0%) ni en acuerdo ni en desacuerdo lo que nos muestra que existen dificultades por parte de los estudiantes con relación a la carencia de imágenes propuesta en el libro presente. Así 2 alumnos (3,7%) totalmente de acuerdo puesto que mostraron un mejor entendimiento a pesar de que el material presentado no con uno de estos elementos. Por ello se pudo se observar que los estudiantes en su mayoría no se encontraban conformes entre la armonía de una imagen y texto debido a que no están muy relacionados con estos elementos en un mismo material.

El grupo experimental demostró que, de los 54 estudiantes encuestados que 7 alumnos (13,0%) estudiantes están en desacuerdo debido a que presentaban dificultades al momento de percibir un equilibrio entre la imagen y el texto para un mejor entendimiento dentro del cómic. Asimismo, 3 alumnos (5,6%) están ni en acuerdo ni en desacuerdo con respecto a la armonía entre texto e imagen. Por otro lado 13 estudiantes (24,1%) estaban de acuerdo y otros 31 (57,4) totalmente de acuerdo. Por ello se demuestra que el cómic impacto de forma positiva en los casi en la totalidad de estudiantes que encontraron clara la idea de armonía entre imagen y texto, y que una parte no logró entender.

### **Pregunta 6: Considera que la forma de leer un cómic ha evolucionado con la tecnología.**

#### **Interpretación estadística**

En el grupo de control, el 11.1% está completamente en desacuerdo, el 27.8% está en desacuerdo, el 50.0% se encuentra neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo), el 7.4% está de acuerdo y el 3.7% está totalmente de acuerdo.

En el grupo experimental, el 1.9% está completamente en desacuerdo, el 14.8% se encuentra neutral, el 48.1% está de acuerdo y el 35.2% está totalmente de acuerdo.

#### **Interpretación temática**

El grupo de control evidenció que, de los 54 estudiantes encuestados, 6 estudiantes, equivalente al 11.1%, mostraron un total desacuerdo y otros 15 (27,8) estuvieron en desacuerdo en que la forma de pasar de un texto en físico a electrónico no lo ayuda en su comprensión esto se relaciona a que no están acostumbrados a esta forma de estudio digital en su totalidad. Asimismo 27 alumnos (50,0%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, lo cual representa que se sienten ajenos a este formato y tienen dificultades al leer un libro digitalmente por diversos factores. Por otro lado 4 alumnos (7,4%) están de acuerdo y otros 2 (3,7%) están totalmente de acuerdo puesto que reflejan que se encuentran

familiarizados con la lectura a través recursos digitales. Por ello se puede observar que gran cantidad de alumnos tienen dificultades al leer un libro y entender su contenido a través de medios digitales y no consideran que sea una forma de acostumbrarse a la lectura.

El grupo experimental demostró que, de los 54 estudiantes encuestados que, 1 estudiante (1,9%) está totalmente en desacuerdo, y 8 (14,8%) están ni en acuerdo ni en desacuerdo puesto que no se sienten muy familiarizado a este nuevo formato digital y presenta dificultades debido a diversos factores. Por otro lado 26 alumnos (48,1) están de acuerdo y otros 19 (35,2) totalmente de acuerdo puesto que no se sienten ajenos a los recursos digitales y comentaron que suelen utilizar plataformas digitales de lectura lo cual genera un impacto positivo en ellos, así el cómic presentado se difunde fácilmente por medio de la tecnología. Por ello se demuestra que el cómic al presentarse de forma física y digital atrae más la atención de los alumnos incentivándolos a comenzar con una lectura bajo su propia voluntad.

### **Pregunta 7: Los sonidos expresados por los personajes se representan de forma correcta**

#### **Interpretación estadística**

En el grupo de control, el 18.5% está totalmente en desacuerdo, el 35.2% está en desacuerdo, el 42.6% se encuentra neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo), el 1.9% está de acuerdo y otro 1.9% está completamente de acuerdo.

En el grupo experimental, el 3.7% está de acuerdo, el 9.3% se encuentra neutral, el 51.9% está de acuerdo y el 35.2% está completamente de acuerdo.

#### **Interpretación temática**

En el grupo de control, se observó que, de los 54 estudiantes encuestados, 10 estudiantes, equivalentes al 18.5%, estaban completamente en desacuerdo, y otros 19, que representaban un 35.2%, estaban en desacuerdo

con la ausencia de onomatopeyas en el material proporcionado. Esta falta se relaciona con el hecho de que se les entregó un texto sin estos elementos relacionados con el tema. Se recomienda que, al solicitar este tipo de material, se conserven las onomatopeyas para que los estudiantes puedan familiarizarse con estos elementos. Asimismo 23 estudiantes (42,6%) estaban ni en acuerdo ni en desacuerdo porque mostraban confusión antes este término presentado. Por otro lado 1 alumno (1,9%) de acuerdo y otro 1(1,9%) totalmente de acuerdo puesto que se sienten adaptados a estos términos que se presentan mayormente en cómic, y no en libros que contengan solo texto. Por ello se observa la mayoría de alumnos no se sienten acorde respecto a los elementos como las onomatopeyas.

El grupo experimental demostró que, de los 54 estudiantes encuestados que, 2 estudiantes (3,7%) están de acuerdo y otros 5 (9,3%) está ni en acuerdo ni en desacuerdo con los sonidos que se encuentran expresadas por los personajes dentro del cómic, puesto que no reconocían con facilidad este término y por eso se obtuvieron estos resultados. Mientras que 28 alumnos (51,9%) y otros 19 (35,2%) esto se considera de forma positiva frente a los estudiantes porque las onomatopeyas usadas poseyeron una mejor comprensión que aportaba información importante referente a la lectura. Por ello se demuestra que la mayoría de encuestados comprendió exitosamente las onomatopeyas representadas por los personajes dentro del cómic.

### **Pregunta 8: El cómic digital le ayuda a comprenderla historia**

#### **Interpretación estadística**

En el grupo de control, el 24.1% está totalmente en desacuerdo, el 33.3% está en desacuerdo, el 38.9% se encuentra neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo), el 1.9% está de acuerdo y otro 1.9% está completamente de acuerdo.

En el grupo experimental, el 5.6% está en desacuerdo, el 3.7% se encuentra neutral, el 37.0% está de acuerdo y el 53.7% está completamente de acuerdo.

### **Interpretación temática**

En el grupo de control, se evidenció que, de los 54 estudiantes encuestados, 13 alumnos, lo que representa un 24.1%, expresaron estar completamente en desacuerdo, mientras que otros 18 estudiantes, equivalente al 33.3%, estaban en desacuerdo con la idea de que el material presentado les ayudara a comprender la historia. Es relevante recordar que este recurso solo consistía en texto, sin elementos adicionales, los alumnos llevaban ciertas dudas y desinterés por una lectura lineal por ello se obtuvieron estos resultados, asimismo 21 alumnos (38,9%) se mostraron referente a la comprensión de la historia por medio del material presentado. Por otro lado 1 alumno (1,9%) se manifestó de acuerdo y 1(1,9%) declaró estar totalmente de acuerdo ya que se habituaban a la lectura por ello no presentaban tantas dificultades como los demás. Por ello se logra evidenciar que gran parte de alumnos se encuentran disconformes referentes a comprender la historia, puesto que al estar frente a un recurso que solo muestra texto se van distanciando de la lectura.

En el grupo experimental, se observó que, de los 54 estudiantes encuestados, 3 alumnos (5.6%) expresaron estar en desacuerdo en cuanto a que el cómic les ayudara a comprender mejor la historia. Además, 2 estudiantes (3.7%) manifestaron no tener una postura clara, lo cual podría indicar que este grupo ya estaba familiarizado con este tipo de representación de hechos históricos. Sugiere que la comprensión de la historia no se debió exclusivamente al cómic, sino al conocimiento previo que poseían sobre estos elementos gráficos. Por otro lado, 20 alumnos (37.0%) estuvieron de acuerdo y otros 29 (53.7%) totalmente de acuerdo, lo que indica que todos los elementos presentes en el cómic facilitaron la comprensión lectora. Esto sugiere que una gran parte de los las personas que realizaron la encuesta se logró comprender satisfactoriamente la historia de los incas a través del cómic, reflejando su eficacia como herramienta de comprensión.

## **Pregunta 9: Los elementos como el sol y las alas que presentan los personajes en su vestuario son fáciles de interpretar**

### **Interpretación estadística**

En el grupo de control, se observó que el 25.9% mostró un total desacuerdo, el 38.9% estuvo en desacuerdo, mientras que el 31.5% se encontró neutral en relación al tema.

En el grupo experimental, un 1.9% expresó desacuerdo, un 13.0% se mantuvo neutral, el 57.4% estuvo de acuerdo y un 27.8% estuvo completamente de acuerdo

### **Interpretación temática**

En el grupo de control, se observó que, de los 54 estudiantes encuestados, 14 alumnos, representando un 25.9%, expresaron estar totalmente en desacuerdo, mientras que 21 alumnos, equivalente al 38.9%, manifestaron estar en desacuerdo. Esto sugiere que al proporcionarles un material que solo contiene texto, no se logran visualizar elementos que sean fáciles de interpretar. Así 17 (31,5%) mostraron estar ni en acuerdo ni en desacuerdo con respecto a elementos mostrados son fáciles de interpretar. Mientras que 1 alumno (1,9%) mencionó estar de acuerdo y otro 1(1,9%) totalmente de acuerdo debido a que ya tienen conocimiento respecto a estos elementos por ello, tiene una idea y conocimiento de cómo se consideran ciertos elementos. Por lo tanto, se evidencia que más de la mitad de estudiantes no llega a interpretar de forma correcta que elementos se suelen mostrar.

El grupo experimental demostró que, de los 54 encuestados, 1 alumno (1,9%) y otros 7 (13,0%) se encontraban en desacuerdo en relación con elementos como el sol y alas porque no llegaron a reconocerlas con facilidad o les generó dificultad el poder ubicarlas dentro del cómic. Por otro lado 31 alumnos (57,4%) se mostraron de acuerdo con los elementos presentados, a la vez 15 (27,8%) se mostraron totalmente de acuerdo por eso una parte de ellos

logró identificar y entender a qué elementos se referían en el cómic detalladamente. Debido a ello se demuestra que la mayoría de estudiantes interpretaron de forma correcta todos los elementos mostrados mejorando su capacidad de reconocimiento y comprensión dentro de la lectura.

**Pregunta 10: El cómic digital lo ayuda a distinguir los personajes y los escenarios.**

**Interpretación estadística**

En el grupo de control, se observó que un 18.5% expresó total desacuerdo, seguido por un 37.0% más con total desacuerdo y otro 37.0% que se mantuvo neutral. Además, un 5.6% estuvo de acuerdo y un 1.9% totalmente de acuerdo.

En el grupo experimental, un 7.4% se mantuvo neutral, mientras que un 53.7% estuvo de acuerdo y un 38.9% totalmente de acuerdo

**Interpretación temática**

En el grupo de control, se evidenció que de los 54 encuestados, 10 alumnos, representando el 18.5%, estaban completamente en desacuerdo, mientras que otros 20, que equivalen al 37.0%, expresaron desacuerdo. Esto sugiere que el material presentado, compuesto únicamente por texto, no facilitó a los estudiantes interpretar adecuadamente tanto los escenarios como los personajes, igualmente 20 alumnos (37,0%) se mostraron ni de acuerdo ni en desacuerdo referente a la diferencia entre los escenarios y personajes mostrados en las ilustraciones. Por otro lado 3 alumnos (5,6%) se mostraron de acuerdo y 1 de ellos se mostró totalmente de acuerdo porque el a través del material expuesto llegaron a interpretar por medio del texto ciertos elementos así se les hizo sencillo comprender la lectura. Por lo tanto, se evidencia que una gran parte de los estudiantes no llegaron a localizar ciertas figuras dentro del material que se les fue expuesto.

El grupo experimental demostró que, de los 54 encuestados, 4 alumnos (7,4%) se mostraron ni en acuerdo ni en desacuerdo puesto que al en el instante no lograron apreciar con facilidad figuras como los escenarios y los personajes mostrados en las páginas ilustradas. Por otra parte, se observa que 29 estudiantes, lo que representa un 53.7%, estuvieron de acuerdo, mientras que 21 de ellos, equivalente al 38.9%, estaban completamente de acuerdo. Estos resultados indican que la representación gráfica elaborada mostró de manera detallada tanto los escenarios como los personajes de manera precisa, lo que facilitó a los alumnos identificarlos con mayor facilidad. Por lo tanto, puede mostrar que gran parte de los encuestados luego de leer el cómic consiguieron identificar cada elemento propuesto.

### **Pregunta 11: Los tonos oscuros y claros en los escenarios le generan la sensación de seguir leyendo el cómic**

#### **Interpretación estadística**

En el grupo de control, se observa que un 11.1% mostró total desacuerdo, seguido por un 40.7% en desacuerdo, mientras que un 44.4% se mantuvo neutral. Además, un 1.9% estuvo de acuerdo y otro 1.9% totalmente de acuerdo.

En el grupo experimental, un 1.9% estuvo totalmente en desacuerdo, otro 1.9% estuvo en desacuerdo, otro 1.9% se mantuvo neutral, un 42.6% estuvo de acuerdo y un 51.9% totalmente de acuerdo.

#### **Interpretación temática**

El grupo control demostró que, de los 54 encuestados, 6 alumnos (11,1%) y otros 22 (40,7%) se encuentran en desacuerdo lo cual demuestra que no identificaron elementos como los tonos ya que el material que se les expuso no conservaba gráficos y en su mayor parte era solo texto, también 24 alumnos (44,4%) se encontraban ni de acuerdo ni en desacuerdo con respecto como elementos como los tonos en el libro. Mientras que 1 alumno estaba de acuerdo

(1,9%) y otro 1 (1,9%) totalmente de acuerdo estos resultados ya que el material que se expuso no tuvo tantas dificultades con respecto a la lectura. Tras todos estos resultados se observa poco más de la mitad e los alumnos no llega a entender con facilidad ni localizar las figuras que se muestran en la pregunta.

En el grupo experimental, se evidenció que de los 54 encuestados, 1 alumno (1.9%) expresó total desacuerdo, otro alumno (1.9%) estuvo en desacuerdo, y uno más (1.9%) se mostró neutral en relación a los tonos claros y oscuros presentados en el cómic. Esto sugiere que algunos estudiantes podrían tener dificultades para interpretar sensaciones a través de la paleta de colores utilizada dentro del cómic. Por otro lado 23 alumnos (42,6%) se encontraban de acuerdo y 28 (51,9%) totalmente de acuerdo lo cual representa que la pieza que se elaboró muestra genera sensaciones en los alumnos por medio de los colores aplicados para una mejor apreciación y sea agradable la lectura. Los datos que se obtuvieron demuestran que la mayoría de alumnos, al revisar el cómic, concluyeron que la ilustración logra transmitir sensaciones de manera efectiva mediante el uso de colores y sus tonalidades.

### **Pregunta 12: Las expresiones faciales y corporales de los personajes le permiten identificar qué acción están realizando.**

#### **Interpretación estadística**

Se demostró respecto al grupo de control, el 5.6% está totalmente en desacuerdo, el 50.0% está en desacuerdo, el 38.9% se encuentra neutral, el 3.7% está de acuerdo y el 1.9% está totalmente de acuerdo.

En el grupo experimental, el 5.6% está en desacuerdo, el 7.4% se encuentra neutral, el 44.4% está de acuerdo y el 42.6% está totalmente de acuerdo.

#### **Interpretación temática**

El grupo control demostró que de los 54 encuestados, 3 alumnos (5,6%) se mostraban totalmente en desacuerdo, 27 (50,0%) en desacuerdo y otros 21

estudiantes (38,9%) ni en acuerdo ni en desacuerdo en que las expresiones que realizan los personajes le permiten identificar las acciones que están tomando debido a que el texto que se les fue expuesto a este grupo no contaba con estas figuras ni elementos gráficos que reflejen la información sobre ese tema presentado dificultades para comprender estos términos. Continuamente 2 alumnos (3,7%) se mostraron de acuerdo y 1 (1,9%) totalmente de acuerdo con esta interrogante. Estos resultados se demuestran que opina que el material mostrado no lograr percibir ciertas expresiones por la carencia de estos en el libro y ello dificulta que los alumnos pudieran seguir con la lectura o muestren un desinterés.

El grupo experimental demostró que de los 54 encuestados, 3 estudiantes (5,6%) se mostraban en desacuerdo y 4 de ellos (7,4%) ni en acuerdo ni en desacuerdo con las expresiones tanto faciales y corporales que se muestran en el cómic realizado por los personajes puesto a que este resultado muestra que se presentaron inconvenientes al momento de reconocer estos detalles mientras realizaban la lectura. Por otro lado, se observa que 24 alumnos (44,4%) se mostraban de acuerdo y otros 23 (42,6%) totalmente de acuerdo. Los resultados demuestran que se presencia que la mayoría de estudiantes tiene una respuesta positiva frente al cómic ya que pudieron identificar cada componente mostrado en la pieza gráfica fácilmente, incentivándolos a continuar con la lectura.

### **Pregunta 13: El cómic digital representa a la sociedad Inca**

#### **Interpretación estadística**

En el grupo de control, el 16.7% está totalmente en desacuerdo, el 40.7% está en desacuerdo, el 38.9% se encuentra neutral, el 1.9% está de acuerdo y el 1.9% está totalmente de acuerdo.

En el grupo experimental, el 14.8% se encuentra neutral, el 44.4% está de acuerdo y el 40.7% está totalmente de acuerdo.

#### **Interpretación temática**

En el grupo control, de los 54 encuestados, 9 alumnos (16,7%) estaban totalmente en desacuerdo, 22 de ellos (40,7%) en desacuerdo y 21 estudiantes (38,9%) en que se representa de forma correcta a los incas en el libro lo cual nos demuestra que el texto que se expuso no contaba con estos elementos en su totalidad, solo en la portada, por esta razón fue más complicado que el alumno logre conceptualizar la figura totalmente porque no percibía otro elemento que lo ayude a complementar la idea sobre una sociedad inca. Por otro lado 1 estudiante (1,9%) estaba de acuerdo y otro 1 (1,9%) totalmente de acuerdo respecto a esta pregunta. Los resultados obtenidos nos indican que el libro que se mostró no llegó a presentar la cantidad necesaria de elementos que ayuden al estudiante percibir de forma correcta a los incas, así mayor parte de alumnos no logró identificarlos inmediatamente.

El grupo experimental demostró que de los 54 estudiantes, 8 alumnos (14,8) estuvieron ni en acuerdo ni en desacuerdo porque no tenían una idea exacta de cómo se podrían representar los incas sobre todo en un nuevo formato como el que es un cómic, Por otro lado 24 estudiantes (44,4%) estaban de acuerdo mientras que otros 22 (40,7%) totalmente de acuerdo con que la sociedad inca se representa correctamente a través de la pieza gráfica elaborada, dando la idea de que tanto escenarios mostrados y los propios personajes se identificaron fácilmente por el alumnado. Estos resultados indican que en su mayoría los encuestados tuvieron una opinión positiva, ya que el cómic representó de manera satisfactoria todos los elementos dados. Esto beneficia a los estudiantes al ayudarles a comprender y precisar estos términos de manera más efectiva.

### **Hipótesis general**

#### **Análisis inferencial del grupo control**

Los resultados del análisis de Spearman indican una relación significativa entre las variables estudiadas: el cómic digital y la percepción visual. El valor de significancia de 0.001, inferior a 0.05, respalda la hipótesis planteada. Además, la correlación entre estas variables, con un valor de 0.574, muestra una asociación positiva considerable. Esto sugiere la pertinencia de considerar el

cómic como un método de enseñanza interactivo, con un mayor impacto en los estudiantes en comparación con un texto lineal. Por lo tanto, se sugiere su integración continua en el proceso de enseñanza para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.

### **Análisis inferencial del grupo experimental**

Los resultados del análisis de Spearman indican una relación significativa entre las variables evaluadas: el cómic digital y la percepción visual. Con un valor de significancia de 0.001, menor a 0.05, se confirma la hipótesis propuesta. Además, la correlación entre estas variables fue de 0.653, lo que denota una correlación positiva notable. Esto sugiere que la utilización del cómic y sus componentes, como ilustraciones, colores y onomatopeyas, motivó a los alumnos hacia la lectura, generando un mayor interés en leer y mejorando su comprensión e interpretación a través del cómic.

### **Hipótesis específica 1**

### **Análisis inferencial del grupo control**

Los resultados del análisis de Spearman revelaron una relación significativa entre la percepción visual y la dimensión del lenguaje visual en los estudiantes, ya que el valor de significancia fue de 0.001, menor a 0.05, lo que confirma la hipótesis planteada. La correlación entre estas variables fue de 0.459, indicando una correlación positiva media. A partir de esto, se infiere que los medios que se componen únicamente de texto no tendrán un impacto similar en el lenguaje visual del alumno, ya que carecen de elementos visuales que motiven su interés por la lectura.

### **Análisis inferencial del grupo experimental**

Los resultados del análisis de Spearman indican una relación significativa entre la percepción visual y la dimensión del lenguaje visual en los estudiantes, ya que el valor de significancia fue de 0.001, menor a 0.05, lo que valida la hipótesis planteada. La correlación entre ambas variables fue de 0.616, evidenciando una correlación positiva considerable. Esto sugiere que el uso del cómic como herramienta didáctica resulta beneficioso para el desarrollo del lenguaje visual de los estudiantes.

## **Hipótesis específica 2**

### **Análisis inferencial del grupo control**

Los resultados del análisis de Spearman indican una relación significativa entre la percepción visual y la dimensión del lenguaje verbal en los estudiantes, dado que el valor de significancia fue de 0.021, inferior a 0.05, confirmando la hipótesis planteada. La correlación entre ambas variables fue de 0.312, lo que sugiere una correlación positiva de nivel medio. Por lo tanto, se deduce que los materiales que se componen principalmente de texto no generan un impacto similar en el desarrollo del lenguaje verbal de los estudiantes, ya que carecen de elementos didácticos que respalden la comprensión lectora.

### **Análisis inferencial del grupo experimental**

Los resultados del análisis de Spearman muestran una relación significativa entre la percepción visual y la dimensión del lenguaje verbal en los estudiantes, con un valor de significancia de 0.001, inferior a 0.05, lo que confirma la hipótesis planteada. La correlación entre ambas variables fue de 0.584, indicando una correlación positiva considerable. Por lo tanto, se deduce que el uso del cómic como recurso educativo beneficia el desarrollo del lenguaje verbal de los estudiantes.

## **V. DISCUSIÓN**

En el siguiente trabajo de investigación se propuso un objetivo en donde se tenía como variable de estudio al cómic digital y por otro lado la percepción visual de tal forma que se buscó medir la relación entre ambas variables. Por consiguiente, las fuentes que se encontraron y utilizaron en la investigación contribuyeron para obtener nuevas conclusiones, así se presentan nuevos resultados donde se contribuirá con la ciencia de investigación; para poder continuar con las conclusiones se utilizó el instrumento del cuestionario siendo evaluado y validado por los profesionales expertos en el tema donde se realizó la exploración para saber si se presenta una relación de nuestras variables de estudio. Para ello se presentarán y dar a conocer.

Por consiguiente, se analizaron todos los resultados obtenidos y comparaciones de otros estudios de investigación, trabajos de tesis donde

presentaban la misma metodología donde se podrán observar opiniones similares o diferentes, aportando siempre a nuestra discusión.

En este capítulo se continua a realizar la discusión de los resultados aplicados que se obtuvieron en los 108 estudiantes del distrito de Independencia, pasará a ser comparados con los antecedentes de la investigación, tenemos a: Bocangel (2020), Cáceres (2021), Sernaqué (2018), Murrieta y Gastulo, Torres (2019), Albuja (2020), Villa et al. (2020), Sierra (2019), Herrera et al. (2018) y Porras (2020). De igual modo se considerarán a los teóricos de este trabajo de investigación, Bordes (2017) y Galindo (2016). El propósito fundamental de esta investigación fue establecer la relación existente entre el uso del cómic digital y su influencia en la percepción visual de los estudiantes en la localidad de Independencia, Lima, durante el año 2023.

Los resultados obtenidos de la hipótesis general " El cómic digital tuvo un impacto en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023" demostró un nivel de significancia de 0.001, lo que implica el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis de estudio. Esto confirma la existencia de una relación entre el cómic centrado en los Hermanos Ayar y la percepción de los estudiantes en el distrito de Independencia, Lima. Además, las tablas presentadas revelan una correlación positiva considerable tanto en nuestro grupo control ( $r=0.574$ ) como en el grupo experimental ( $r=0.653$ ). Así estos datos coinciden con los estudios de Bocangel (2020) quien obtuvo una correlación positiva muy fuerte de ( $r=0,859$ ), concluyendo la relación entre el cómic sobre Inca Atahualpa y el valor moral en estudiantes de secundaria en Lima. El estudio realizado por Cáceres (2021) reveló una correlación positiva considerable de 0.753, indicando una relación entre su cómic sobre el COVID-19 y el proceso de aprendizaje en los alumnos de Carabayllo. Este hallazgo se obtuvo mediante una muestra de 92 alumnos participantes en el estudio. Por otro lado, Albuja (2020) creo una pieza gráfica donde con el objetivo de promover actitudes positivas para la prevención de riesgos para los estudiantes, esto conllevó a obtener buenos resultados positivos para que su trabajo fuese considerado óptimo para fomentar el cuidado y la prevención ante todo riesgo, así como los riesgos naturales de forma que es un tema diferente al nuestro

pero funcional tomando en cuenta que deja un impacto positivo en los estudiantes, reducir factores negativos e impulsar aún más su educación.

Respecto a lo redactado podemos afirmar que los cómics están relacionados en la forma en que los alumnos perciben tanto el texto y gráficos, una estructura de lectura la cual se centra en comunicar de forma didáctica un texto, ocupando un espacio importante en niños y jóvenes puesto que se encuentran más familiarizados con la tecnología y los cómics.

Los resultados de nuestra primera hipótesis específica, que planteaba " El lenguaje visual sobre los Hermanos Ayar tuvo un impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023", revelaron un nivel de significancia de 0.001. Esto indica el rechazo de la hipótesis nula y respalda la hipótesis de estudio, confirmando la existencia de una relación entre la percepción visual y nuestra pieza gráfica presentada y el lenguaje visual de los estudiantes de Independencia para un mayor aprendizaje así se puede visualizar que dentro de las tablas el grado de correlación fue positiva media ( $r=0,459$ ) por parte de nuestro grupo control. De esta forma nuestro grupo experimental obtuvo una correlación positiva considerable ( $r=0,616$ ). Así se presentan los datos obtenidos en el trabajo de El estudio realizado por Gastulo y Murrieta (2018) evidenció un coeficiente de correlación de Spearman ( $r=0,145$ ), lo que indica una relación positiva débil entre el uso del cómic y la comprensión del texto en inglés en los estudiantes de Pucallpa. Este hallazgo señala una conexión, aunque de baja magnitud, entre el cómic y la capacidad de comprender del enunciado en el idioma inglés en esa población estudiantil, continuamente Torres (2019) quien nos comenta que la pieza narrativa visual posee figuras, en base a texto e imágenes lo cual atrae la atención de los lectores, así puedan comprender el mensaje y representarlo por medio de una idea de la historia en inglés generando un impacto positivo en los estudiantes que forman parte de su población, así esta manera Villa et al. (2020) también concuerda que el empleo de un cómic para la mejorar la comprensión lectora y lenguaje visual en los estudiantes y puedan comprender lo que estén leyendo.

Conforme a los mencionado anteriormente el lenguaje visual es un elemento que los jóvenes pueden expresar a través de ideas, sensaciones u emociones con el único propósito de informarse por medio de este recurso

didáctico que les facilitan la concentración y memorización impulsando su alfabetización visual y mejorando su expresión escrita y oral.

Los resultados de nuestra segunda hipótesis específica, que indagaba sobre “El lenguaje verbal sobre los Hermanos Ayar tuvo un impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023”, arrojaron un nivel de significancia de 0,021. Esta cifra indica el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis de estudio, confirmando una correlación positiva media ( $r=0,312$ ) entre la percepción visual y el lenguaje verbal en los estudiantes evaluados. De esta forma nuestro grupo experimental obtuvo una correlación positiva considerable ( $r=0,584$ ). Mientras que la investigación de Sierra (2019) indica que en su investigación que el uso del cómic como una estrategia para incentivar a los alumnos sobre la lectura de forma digital y así mejorar el desarrollo en la comprensión lectora y lenguaje verbal. Por consiguiente, en los resultados obtenidos por Herrera et al. (2018) realizó su proyecto de investigación donde resalta y asimila como propuesta un cómic como recurso educativo para ser implementado en las escuelas y como herramienta didáctica para los profesores de diversas asignaturas para lograr aumentar la capacidad lectora e impulsen su imaginación, el cual realizó con una muestra de 28 alumnos de 3 diferentes aulas. Asimismo, Porras et al. (2020) coincide en su investigación donde propuso el cómic como una herramienta didáctica para que los alumnos desarrollen su imaginación en curso como de ciencias sociales entre ellos geografía e historia y mejorar su desempeño en la lectura. Los resultados obtenidos sugieren que el lenguaje verbal ejerce un papel importante durante el desarrollo de los jóvenes estudiantes. No solo les permite comunicar sus ideas a través del cómic, sino que también contribuye al desarrollo de su pensamiento, permitiéndoles adoptar formas de aprendizaje más complejas con el tiempo. Este hallazgo subraya la importancia del lenguaje verbal en la interacción, la expresión y el crecimiento cognitivo de los estudiantes a medida que se involucran con materiales como el cómic en su proceso educativo.

## **VI. CONCLUSIONES**

En el próximo apartado se exponen las conclusiones planteadas pertenecientes al trabajo de investigación, cuyos resultados se encuentran fundamentados de tal forma que corresponden con nuestro objetivo general y específicos.

Como conclusión general en cuanto al objetivo general, el propósito fue determinar el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes del distrito de Independencia en Lima. En esta hipótesis general, se confirma que, si la percepción afecta a los estudiantes, puede darle una vivacidad y un estilo único de utilización de elementos relacionados con hechos históricos. Por lo tanto, se comprobó que la hipótesis se aceptó y se concluyó que los cómics digitales que incluyen estos hechos

históricos pueden ayudar a los jóvenes a desempeñarse y aprender mejor a través de estos elementos.

El primer objetivo específico se centraba en evaluar el impacto del lenguaje visual en la percepción visual y su efectividad para captar la atención de los jóvenes hacia la lectura a través de imágenes, así como el impacto que estas generan en su desempeño lector. Los resultados sugieren que el uso del lenguaje visual, especialmente mediante imágenes, fue efectivo para captar la atención de los jóvenes hacia la lectura. Esto podría haber influido positivamente en su desempeño lector, mostrando una correlación entre la capacidad de atracción visual y la implicación en la actividad de lectura. Por ello se pudo evidenciar que la mayor parte de los lectores optan por buscar nuevas formas de leer entretenidamente, aún más si están inspiradas en hechos históricos o culturales ya existentes, lo cual se destaca en los libros, cómics o las películas que integran mitos, leyendas o cuentos y el cómo se crean los planos, personajes, escenarios o acciones que son los elementos más importantes del instrumento.

En el segundo objetivo específico, se evaluó el impacto del lenguaje verbal, particularmente cómo la representación escrita de palabras y expresiones a través de onomatopeyas captó el interés de los jóvenes. Este enfoque dinámico en la lectura reflejó un buen entendimiento y facilitó el recorrido visual en cada página del cómic. La disposición ordenada de los cuadros y diálogos evitó la saturación de estos elementos, permitiendo una narrativa visual fluida y comprensible para los lectores.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Posteriormente, se prologarán las respectivas recomendaciones a considerar en concordancia con nuestros resultados alcanzados durante el trabajo de investigación.

Se infunde a los expertos de arte y diseño gráfico a utilizar recursos editoriales gráficos, como cómics, para encontrar soluciones a problemas sociales, ya que esto ayuda a mejorar el entendimiento lector general de los estudiantes. A su vez, este recurso gráfico visual se considera un material accesible y efectivo que ayuda a comprender mejor la educación de los jóvenes, brindándoles la oportunidad de destacarse y más oportunidades de

realizar esta importante labor gráfica en el marco del diseño editorial y la ilustración.

Por otro lado, se anima a los estudiantes de educación superior a utilizar el cómic en sus proyectos de investigación para encontrar soluciones a problemas sociales, sobre todo si se especializan en el sector educativo, el diseño gráfico o la comunicación, para concienciar sobre la importancia del cómic. la importancia de la lectura y los beneficios que puede aportar a los estudiantes con buenas notas.

Continuamente se propone a los docentes, implementar al cómic como un medio didáctico diferente al material tradicional que se les suele otorgar, puesto que se determina que por medio de este recurso se pueden plantear temas sociales de forma más atractivas dentro del entorno educativo.

Finalmente, se aconseja a los aprendices de diseño gráfico, edición e ilustradores que establezcan nuevas tendencias centrándose en el cómic o creando historietas que involucren voluntariamente al público, aportando nuevas oportunidades y soluciones a los problemas observados en nuestro entorno.

## REFERENCIAS

- Bocangel, S (2020). *Cómic sobre Inca Atahualpa y su valor moral en estudiantes de secundaria en una Institución Educativa, San Miguel, Lima – 2020*. [Tesis para título profesional, Repositorio UCV].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/68111>
- Cáceres, D (2021). *Comic sobre el Covid-19 y el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima – 2021*. [Tesis para título profesional, Repositorio UCV].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/77211>
- Trinidad, B (2018). *El comic como recurso didáctico para la comprensión lectora en ingles en los estudiantes del 2do grado de educación secundaria de la institución educativa “Antonio raimondi”, independencia – 2015*. [Tesis para optar licenciatura en educación, Repositorio UNASAM].  
<http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/2726>
- Gastulo, R y Murrieta, V (2018). *La historieta como estrategia didáctica y la comprensión de textos en idioma inglés en los alumnos del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa Coronel Pedro Portillo, Pucallpa, 2017*. [Tesis para optar licenciatura en educación, Repositorio UNU].  
<http://revistas.unu.edu.pe/index.php/iu/article/view/3>
- Sernaqué, A (2018). *Novela gráfica como instrumento de conocimiento sobre la cultura Lambayeque en estudiantes de la i.e. MY. P.N.P. “Félix Tello Rojas”*. [Tesis para optar licenciatura en Arte y Diseño Gráfico Empresarial, Repositorio USS]  
<https://hdl.handle.net/20.500.12802/4701>
- Torres, M (2019). *Los cómics como estrategia para desarrollar la comprensión de textos en inglés en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”*

*Cabracancha - Chota*. [Tesis para optar título de profesora de idiomas, Repositorio Nuestra señora de Chota].

<http://localhost/xmlui/handle/1/64>

González A y Lituma, L (2016). *Analyzing Students` Writing Development Through the use of Digital Comic Apps Based on Several Applied Studies*. [Tesis para optar licenciatura en Educación, Repositorio Ucuencia].

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/26226>

Smith, N, Retamal, M, Contreras, C y Bhamondes, D (2018). *La utilización del cómic como recurso didáctico, para desarrollar la imaginación histórica en la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales en el nivel de octavo básico de tres dependencias educativas en la Provincia de Concepción*. [Tesis para optar licenciatura en Educación, Repositorio UCSC].

<http://repositoriodigital.ucsc.cl/handle/25022009/1375>

Vélez Y, Fontalvo R y Porras Luz (2020). *El Cómic como Estrategia Didáctica para la Enseñanza de la Lectura*. [Tesis para optar licenciatura en Educación, Repositorio CUC].

<https://hdl.handle.net/11323/8065>

Villa, T; García, D; Cárdenas, N y Erazo J (2020). *El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva*. [Revista Cienciamatria, Repositorio Cienciamatria].

<https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.343>

Sierra, J (2019). *La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria en estudiantes de grado noveno Del Colegio Juana Escobar (IED) para la jornada tarde*. [Tesis para optar licenciatura en Maestría, Repositorio EAN].

<http://hdl.handle.net/10882/9623>

Albuja, M (2020). *Propuesta basada en el cómic como recurso instruccional para la prevención de riesgos naturales*. [Tesis para optar licenciatura en Magister, Repositorio PUCE].

<http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/20489>

Quintana (2020). *La Operacionalización de variables*. [Artículo].

[silvestre-quintana-articulo-unsm-13-05-2020.pdf](#)

Otzen y Manterola (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. [Artículo].

[art37.pdf \(conicyt.cl\)](#)

Condori (2020). *Universo, Población y Muestra* [Artículo].

[Universo, poblacin y muestra \(aacademica.org\)](#)

Vásquez (2017). *Muestreo probabilístico y no probabilístico* [Artículo].

[MUESTREO PROBABILÍSTICO Y NO PROBABILÍSTICO](#)

[\(gestiopolis.com\)](#)

Arias (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica* [Artículo].

<https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>

Matas (2018). *Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión* [Revista].

[Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión](#)

[\(scielo.org.mx\)](#)

Bautista et al. (2022) *Objetividad, validez y confiabilidad: atributos científicos de los instrumentos de medición* [Artículo].

[Objetividad, validez y confiabilidad: atributos científicos de los instrumentos de medición | Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo \(uaeh.edu.mx\)](#)

Romero (2016). *Pruebas de bondad de ajuste a una distribución normal* [Revista].

[Pruebas de bondad de ajuste a una distribución normal - Dialnet \(unirioja.es\)](#)

Montes et al. (2021). *Aplicación del coeficiente de correlación de Spearman en un estudio de fisioterapia* [Artículo].

[Extenso Juliana.pdf \(buap.mx\)](#)

Mendivelso (2021). *Prueba no paramétrica de correlación de Spearman* [Revista].

[Prueba no paramétrica de correlación de Spearman | Revista Médica Sanitas \(unisanitas.edu.co\)](#)

Neill y Cortez (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* [Artículo].

[Cap.4-Investigación cuantitativa y cualitativa.pdf \(utmachala.edu.ec\)](#)

Tuapanta et al. (2017). *Alfa de Cronbach para validar un cuestionario de uso de tic en docentes universitarios* [Artículo].

[234578641.pdf \(core.ac.uk\)](#)

Veigá, N; Otero, L y Torres, J (2020). *Reflexiones sobre el uso de la estadística inferencial en investigación didáctica*. [Artículo, Repositorio UDELAR].

[http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2301-01262020000200094](#)

NASA (2021) *Dream to Reality* [Artículo].

[NASA Releases Interactive Graphic Novel “First Woman” - NASA](#)

Veigá et al. (2020) *Reflexiones sobre el uso de la estadística inferencial en investigación didáctica* [Artículo].

[http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2301-01262020000200094](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2301-01262020000200094)

Acosta et al. (2020) *Anuario Colombiano de Historia Social y de la Cultura* [Tesis].

[Olga Acosta, John Naranjo y Adalberto Camperos. Delirantes. Bogotá: Rey Naranjo Editores, 2020. 65 páginas. – ScienceOpen](#)

Ruiz (2021) *Proyecto de Aprendizaje empleando la historieta y las TIC* [Tesis].

<https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/756/browse?type=author&value=Ruiz+Valencia%2C+Aurora+Liliana>

Robsy (2020) *Los hermanos ayar* [Libro].

[Los Hermanos Ayar \(seducoahuila.gob.mx\)](https://seducoahuila.gob.mx)

Bordes, E (2017). *Cómic, arquitectura y narrativa*. [Libro, Repositorio UPM].

<https://oa.upm.es/40067/>

Pintor, I (2017). *Figuras del Cómic: Forma, Tiempo y narración secuencial*.

[Libro, Repositorio UCV].

[https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV\\_INST/175ppoi/alm/a991002888306007001](https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV_INST/175ppoi/alm/a991002888306007001)

Gracia, J; Asión, A y Ruiz, L (2021). *Dibujando Historias: El cómic mas allá de la imagen*. [Libro, Repositorio UCV]. Recuperado de:

[https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV\\_INST/175ppoi/alm/a991002922654107001](https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV_INST/175ppoi/alm/a991002922654107001)

- Ríos, M (2016). *Estética de las imágenes y sus representaciones sociales*. [Libro, Repositorio UPN]. Recuperado de:  
<https://ebookcentral.bibliotecaupn.elogim.com/lib/upnpe/reader.action?docID=6431970&ppg=4>
- Aranda, D; Felipe, F y Pujol, C (2016). *Como construir un buen guion audiovisual*. [Libro, Repositorio UPN]. Recuperado de:  
<https://ebookcentral.bibliotecaupn.elogim.com/lib/upnpe/reader.action?docID=4795203&ppg=1>
- Lupton, P y Cole, J (2016). *Diseño Gráfico: Nuevos Fundamentos*. [Libro, Repositorio UPN].  
<https://ebookcentral.bibliotecaupn.elogim.com/lib/upnpe/reader.action?docID=4626601&ppg=5>
- Golubov, N (2016). *El circuito de los Signos: Una introducción a los estudios culturales*. [Libro, Repositorio UPN].  
<https://ebookcentral.bibliotecaupn.elogim.com/lib/upnpe/detail.action?docID=6428880>
- Carrillo, K y Müller, C (2018). *Historias e historietas: Representaciones de la Historia en el cómic latinoamericano actual*. [Libro, Repositorio UCV].  
[https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV\\_INST/p5e2np/cdi-elibro\\_books\\_ELB173429](https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV_INST/p5e2np/cdi-elibro_books_ELB173429)
- Gracia, J (2022). *El cómic español de la democracia: La influencia de la historieta en la cultura contemporánea*. [Libro, Biblioteca virtual Digitalia].  
<https://www.digitaliapublishing.com/a/116061/-el-comic-espanol-de-la-democracia>
- Bernardez, R (2018). *Las chicas son guerreras: El cómic femenino de los 70 y 80*. [Libro, Biblioteca virtual Digitalia].  
<https://www.digitaliapublishing.com/a/81378/las-chicas-son-guerreras--el-comic-femenino-de-los-70-y-80>

Hernandez et al. (2020). *Metodología de la Investigación* [Libro].

[Metodologia de la Investigacion Hernandez Sampieri 6a Edicion  
\(esup.edu.pe\)](http://esup.edu.pe)

# ANEXOS

## Anexo N° 1. Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas de Medición
Cómic Digital (Bordes, 2017)	Forma de expresión artística dividida por elementos del <b>lenguaje visual y verbal</b> que utiliza la secuencia de imágenes para comunicar y narrar una <b>historia</b> . (Bordes, 2017, p.10.)	Narración expresada a través de viñetas que poseen texto e ilustraciones con la finalidad de contar una historia.	<b>Lenguaje Visual</b>  Sistema de comunicación que utiliza la <b>imagen</b> como medio de expresión a través de una <b>lectura</b> , presentando un <b>equilibrio</b> entre el texto, imagen y <b>color</b> que se pueden observar en una <b>viñeta</b> o dibujo.  (Bordes, 2017. P.53)	<b>La imagen</b> Representación gráfica de un objeto en una historieta. (Bordes, 2017 p.53)	Los dibujos presentados en el cómic digital lo incentivan a seguir con la lectura.	En total desacuerdo  En desacuerdo  Ni en acuerdo ni en desacuerdo  De acuerdo  Totalmente de acuerdo
				<b>La lectura</b> Interpretación de la información el cual transmite un mensaje fácil de comprender. (Bordes, 2017 p.45)	La lectura del cómic digital es fácil de comprender.	
				<b>La viñeta</b> Recuadros secuenciales que pueden ayudar a transmitir un orden mediante una ilustración (Pintor, 2017.p1.4)	Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia.	
				<b>El color</b> Gama de sensaciones reflejadas sobre una superficie como la pintura o un cómic (Pintor, 2017, p1.3.2)	La variación de colores le permite percibir una idea.	
				<b>Equilibrio</b> Armonía entre elementos, diversos que se pueden encontrar en el texto en forma de onomatopeyas y pueden tener mayor o menor tensión en la imagen (Pintor, 2017.p2.1.4)	El cómic digital presenta una armonía entre la imagen y el texto	
			<b>Lenguaje verbal</b>  Campo de expresiones que forma parte de la <b>historia</b> y su <b>evolución</b> expresadas a través de palabras, <b>signos</b> u <b>onomatopeyas</b> .  (Bordes, 2017. P.60)	<b>Evolución</b> Proceso amplio de carácter transnacional que se pueden registrar desde el origen de un objeto (Gracia, 2022. p.31)	Considera que la forma de leer un cómic ha evolucionado con la tecnología.	
				<b>La onomatopeya</b> Contexto renovado de un sonido natural o artificial representado de forma escrita (Gracia, 2022. p.33)	Los sonidos expresados por los personajes se representan de forma correcta	
				<b>La historia</b> Narración de sucesos del pasado expresados a través de dibujos y textos escritos. (Pintor, 2017.p1.2)	El cómic digital le ayuda a comprender la historia.	
				<b>El signo</b> Fenómeno el cual se puede representar de forma natural, ideas, valores o símbolos. (Pintor, 2017. p.4.3)	Los elementos como el sol y las alas que presentan los personajes en su vestuario son fáciles de interpretar	

<b>Percepción Visual</b> (Galindo, 2016)	Grupo de <b>sensaciones visuales</b> como formas, objetos, lugares y otros fenómenos físicos, que son observados para luego ser <b>interpretados mentalmente</b> a través de una idea. (Galindo,2016, p.11)	Proceso debido al cual nuestra conciencia integra estímulos sensoriales percibidos a través de objetos para obtener una interpretación.	<b>Sensación visual</b> Conjunto de estímulos para interpretar la luz, su <b>movimiento y tonalidad</b> a través de la vista para percibir <b>figuras</b> , tamaño, posición y <b>fondo</b> . (Galindo, 2016, p.11)	<b>Figura y Fondo</b> Agrupación de elementos que se encuentran más próximos entre el espacio y tiempo (Galindo,2016)	El cómic digital lo ayuda a distinguir los personajes y los escenarios.	En total desacuerdo  En desacuerdo  Ni en acuerdo ni en desacuerdo  De acuerdo  Totalmente de acuerdo
			<b>Tonalidad</b> Grado de claridad u oscuridad que impacta en el órgano visual (Galindo, 2016)	Los tonos oscuros y claros en los escenarios le generan la sensación de seguir leyendo el cómic		
			<b>Interpretación mental</b> Proceso por el cual la mente interpreta la <b>forma</b> de un elemento o lugar y las <b>acciones</b> que se realizan en su entorno. (Galindo,2016, p.11)	<b>Acción</b> Movimiento voluntario el cual es realizado por el objeto o sujeto (Galindo, 2016)	Las expresiones faciales y corporales de los personajes le permiten identificar qué acción están realizando.	
			<b>Forma</b> Medio físico de quien se hace mención en la lectura, indicando sus actividades y lugar de origen. (Galindo, 2016)	El cómic digital representa a la sociedad Inca		

## Anexo N° 2. Matriz de Consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p><b>Problema general:</b></p> <p>¿Qué relación existe entre el cómic digital y su impacto en la percepción visual en los estudiantes del distrito de Independencia, Lima 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar la relación entre el cómic digital y el impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima 2023.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Existe relación entre el cómic digital y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.</p>	Cómic Digital (Bordes, 2017)	Lenguaje Visual (Bordes, 2017. P.53)	La imagen (Bordes,2017 p.53)	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Diseño:</b> Experimental</p> <p><b>Subdiseño:</b> Cuasiexperimental</p> <p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Población, muestra y muestreo:</b> Estuvo conformada por estudiantes de los colegios Montessori School y Ricardo Palma en el distrito de Independencia.</p> <p>Integrada por 108 estudiantes del nivel de secundaria, 1<sup>a</sup> a 5<sup>o</sup> que conformaron el grupo experimental, y 3<sup>o</sup> a 5<sup>o</sup> del grupo control</p>
<p><b>Problema específico 1:</b></p> <p>¿Cuál es la relación entre el lenguaje visual y su impacto en la percepción visual en los estudiantes del distrito de Independencia, Lima 2023?</p>	<p><b>Objetivo específico 1:</b></p> <p>Determinar si existe relación entre el lenguaje visual y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima 2023.</p>	<p><b>Hipótesis específica 1:</b></p> <p>Existe relación entre el lenguaje visual y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.</p>			Lenguaje Verbal (Bordes, 2017. P.60)	
			La viñeta (Pintor, 2017.p1.4)			
				El color (Pintor,2017, p1.3.2)		
				Equilibrio (Pintor, 2017.p2.1.4)		
				Evolución (Gracia,2022. p.31)		
				La onomatopeya (Gracia,2022. p.33)		
				La historia (Pintor, 2017.p1.2)		
				El signo (Pintor,2017. p.4.3)		

<p><b>Problema específico 2:</b></p> <p>¿Cuál es la relación entre el lenguaje verbal y el impacto en la percepción visual en los estudiantes del distrito de Independencia, Lima 2023?</p>	<p><b>Objetivo específico 2:</b></p> <p>Determinar si existe relación entre el lenguaje verbal y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima 2023.</p>	<p><b>Hipótesis específica 2:</b></p> <p>Existe relación entre el lenguaje verbal y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.</p>	Percepción Visual (Galindo, 2016)	Sensación Visual (Galindo, 2016, p.11)	Figura y Fondo	<p><b>Instrumento:</b> Cuestionario</p> <p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Escala:</b> Likert</p>
					Tonalidad	
				Interpretación Mental (Galindo, 2016, p.11)	Acción	
					Forma	

## Anexo N° 3. Instrumento



### CUESTIONARIO

#### Cómic Digital sobre “Los hermanos Ayar” y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023

A continuación, se les presentarán 13 preguntas para conocer su opinión acerca del cómic digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes. Se agradecería que responda a su criterio y con sinceridad las siguientes preguntas.

Instrucciones: Cada pregunta presenta cinco alternativas, marque con una (X) la respuesta que crea conveniente.

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

N°	ITEMS	1	2	3	4	5
Imagen	Los dibujos presentados en el cómic digital lo incentivan a seguir con la lectura.					
Lectura	La lectura del cómic digital es fácil de comprender.					
Viñeta	Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia.					
Color	La variación de colores le permite percibir una idea.					
Equilibrio	El cómic digital presenta una armonía entre la imagen y el texto					
Evolución	Considera que la forma de leer un cómic ha evolucionado con la tecnología.					
Onomatopeya	Los sonidos expresados por los personajes se representan de forma correcta					
Historia	El cómic digital le ayuda a comprender la historia.					
Signo	Los elementos como el sol y las alas que presentan los personajes en su vestuario son fáciles de interpretar					
Figura y Fondo	El cómic digital lo ayuda a distinguir los personajes y los escenarios.					
Tonalidad	Los tonos oscuros y claros en los escenarios le generan la sensación de seguir leyendo el cómic					
Acción	Las expresiones faciales y corporales de los personajes le permiten identificar qué acción están realizando					
Forma	El cómic digital representa a la sociedad Inca.					

## Anexo N° 4. Modelo de Asentimiento informado

### Colegio Montessori School



## Anexo 5

### Asentimiento Informado

Título de la investigación: **Cómic Digital sobre “Los hermanos Ayar” y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023**

Investigador: **Solis Arias, Felipe Alvaro**

#### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “**Cómic Digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023**”, cuyo objetivo es determinar el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (colocar: pre o posgrado), de la carrera profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial, de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Montessori School.



A nivel mundial existen muchas formas de enseñanza en los centros educativos, muchos de ellos carecen de recursos didácticos que permitan atraer la atención de los estudiantes hacia la lectura. Por esta razón este recurso tiene el propósito de poder captar el interés de los estudiantes a través de un cómic digital e interactivo con el objetivo de crear sensaciones y así poder inducir a los jóvenes hacia la atención y deducción de una lectura.

#### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Cómic Digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará en el ambiente de 1ro, 2do, 3ro, 4to y 5to de Secundaria de la institución Montessori School.

Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Felipe Alvaro Solis Arias email: [fasoliss@ucvvirtual.edu.pe](mailto:fasoliss@ucvvirtual.edu.pe) y Docente asesor Miguel Antonio Cornejo Guerrero email: [miguel\\_cornejo\\_phd@yahoo.com](mailto:miguel_cornejo_phd@yahoo.com)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: .....

Fecha y hora: .....



## **Anexo 5**

### **Asentimiento Informado**

Título de la investigación: **Cómic Digital sobre “Los hermanos Ayar” y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023**

Investigador: **Solis Arias, Felipe Alvaro**

#### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “**Cómic Digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023**”, cuyo objetivo es determinar el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (colocar: pre o posgrado), de la carrera profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial, de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Ricardo Palma.



A nivel mundial existen muchas formas de enseñanza en los centros educativos, muchos de ellos carecen de recursos didácticos que permitan atraer la atención de los estudiantes hacia la lectura. Por esta razón este recurso tiene el propósito de poder captar el interés de los estudiantes a través de un cómic digital e interactivo con el objetivo de crear sensaciones y así poder inducir a los jóvenes hacia la atención y deducción de una lectura.

#### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Cómic Digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará en el ambiente de 1ro, 2do, 3ro, 4to y 5to de Secundaria de la institución Ricardo Palma.

Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Felipe Alvaro Solis Arias email: [fasoliss@ucvvirtual.edu.pe](mailto:fasoliss@ucvvirtual.edu.pe) y Docente asesor Miguel Antonio Cornejo Guerrero email: [miguel\\_cornejo\\_phd@yahoo.com](mailto:miguel_cornejo_phd@yahoo.com)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: .....

Fecha y hora: .....



## Anexo N° 5. Modelo de Consentimiento informado

### Colegio Montessori School



#### **Consentimiento Informado**

Título de la investigación: **Cómic Digital sobre “Los hermanos Ayar” y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023**

Investigador: **Solis Arias, Felipe Alvaro**

##### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “**Cómic Digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023**”, cuyo objetivo es determinar el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023.

Esta investigación es desarrollada por el estudiante de pregrado de la carrera profesional Arte & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Montessori School.

A nivel mundial existen muchas formas de enseñanza en los centros educativos, muchos de ellos carecen de recursos didácticos que permitan atraer la atención de los estudiantes hacia la lectura. Por esta razón este recurso tiene el propósito de poder captar el interés de los estudiantes a través de un cómic digital e interactivo con el objetivo de crear sensaciones y así poder inducir a los jóvenes hacia la atención y deducción de una lectura.

##### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Cómic Digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará en el ambiente de 1ro, 2do, 3ro, 4to y 5to de Secundaria de la institución Montessori School.

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

\* Obligatorio a partir de los 18 años

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Felipe Alvaro Solis Arias email: [fasoliss@ucvvirtual.edu.pe](mailto:fasoliss@ucvvirtual.edu.pe) y Docente asesor Miguel Antonio Cornejo Guerrero email: [miguel\\_cornejo\\_phd@yahoo.com](mailto:miguel_cornejo_phd@yahoo.com)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: .....

Firma: .....

## **Consentimiento Informado**

Título de la investigación: **Cómic Digital sobre “Los hermanos Ayar” y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023**

Investigador: **Solis Arias, Felipe Alvaro**

### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “**Cómic Digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023**”, cuyo objetivo es determinar el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima 2023.

Esta investigación es desarrollada por el estudiante de pregrado de la carrera profesional Arte & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Ricardo Palma.

A nivel mundial existen muchas formas de enseñanza en los centros educativos, muchos de ellos carecen de recursos didácticos que permitan atraer la atención de los estudiantes hacia la lectura. Por esta razón este recurso tiene el propósito de poder captar el interés de los estudiantes a través de un cómic digital e interactivo con el objetivo de crear sensaciones y así poder inducir a los jóvenes hacia la atención y deducción de una lectura.

### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Cómic Digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará en el ambiente de 1ro, 2do, 3ro, 4to y 5to de Secundaria de la institución Ricardo Palma.

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

\* Obligatorio a partir de los 18 años

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Felipe Alvaro Solis Arias email: [fasoliss@ucvvirtual.edu.pe](mailto:fasoliss@ucvvirtual.edu.pe) y Docente asesor Miguel Antonio Cornejo Guerrero email: [miguel\\_cornejo\\_phd@yahoo.com](mailto:miguel_cornejo_phd@yahoo.com)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: .....

Firma: .....

## Anexo N° 6. Matriz de Evaluación por juicio de expertos

### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Cómics Digital sobre "Los hermanos Ayar" y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Tania Bustrefo Juan		
Grado profesional:	Maestría <input checked="" type="checkbox"/>	Doctor	( )
Área de formación académica:	Clínica	( )	Social ( )
	Educativa <input checked="" type="checkbox"/>	Organizacional ( )	
Áreas de experiencia profesional:	Diseño Gráfico / Educación		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	( )	
	Más de 5 años	<input checked="" type="checkbox"/>	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	_____		

#### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	CUESTIONARIO
Autor:	FELIPE ALVARO SOLIS ARIAS
Procedencia:	Formato UCV
Administración:	VRI
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Independencia
Significación:	Se tienen 14 ítems nominales los cuales medirán el impacto de la primera variable Cómics Digital y la segunda variable Percepción visual aplicando las 5 alternativas planteadas por la escala de Likert que se utiliza para cuestionar a la población acerca del nivel de acuerdo o desacuerdo con su declaración.

#### 4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)



Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
variable	dimensiones	Definición conceptual

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el instrumento denominado: cuestionario del Cómic digital sobre "Los hermano Ayar" y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023; elaborado por: Felipe Alvaro Solis Arias; en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:** Cómic Digital y Percepción Visual

- **Primera dimensión:** Lenguaje visual
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Imagen, Lectura Viñeta, Color y Equilibrio.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
La imagen	Los dibujos presentados en el cómic digital lo incentivan a seguir con la lectura.	4	4	4	—
La lectura	La lectura del cómic digital es fácil de comprender.	4	4	4	—
La viñeta	Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia.	4	4	4	—
El color	La variación de colores le permite percibir una idea.	4	4	4	—
Equilibrio	El cómic digital presenta una armonía entre la imagen y el texto	4	4	4	—



- **Segunda dimensión:** Lenguaje verbal
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Evolución, Onomatopeya, Historia y Signo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Evolución	Considera que la forma de leer un cómic ha evolucionado con la tecnología.	4	4	4	—

<b>La Onomatopeya</b>	Los sonidos expresados por los personajes se representan de forma correcta	4	4	4	—
<b>Historia</b>	El cómic digital le ayuda a comprender la historia	4	4	4	—
<b>El signo</b>	Los elementos como el sol y las alas que presentan los personajes en su vestuario son fáciles de interpretar.	4	4	4	—

- **Tercera dimensión:** Sensación visual
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Figura-Fondo y Tonalidad.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Figura y Fondo</b>	El cómic digital lo ayuda a distinguir los personajes y los escenarios.	4	4	4	—
<b>Tonalidad</b>	Los tonos oscuros y claros en los escenarios le generan la sensación de seguir leyendo el cómic	4	4	4	—



- **Cuarta dimensión:** Interpretación mental
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Acción y Forma.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acción	Las expresiones faciales de los personajes le permiten identificar qué acción están realizando.	4	4	4	—
Forma	El cómic digital representa a la sociedad Inca	4	4	4	—

Firma del evaluador

DNI 47939809

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaspacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf>

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Cómics Digital sobre "Los hermanos Ayar" y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	KARLA ROSALINDO JÁNCHEZ	
Grado profesional:	Maestría ( X )	Doctor ( )
Área de formación académica:	Clínica ( )	Social ( )
	Educativa ( X )	Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional:	ARTE - EDUCACIÓN	
Institución donde labora:	UCV	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( )	
	Más de 5 años ( X )	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	_____	



### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	CUESTIONARIO
Autor:	FELIPE ALVARO SOLIS ARIAS
Procedencia:	Formato UCV
Administración:	VRI
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Independencia
Significación:	Se tienen 14 ítems nominales los cuales medirán el impacto de la primera variable Cómics Digital y la segunda variable Percepción visual aplicando las 5 alternativas planteadas por la escala de Likert que se utiliza para cuestionar a la población acerca del nivel de acuerdo o desacuerdo con su declaración.

### 4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
variable	dimensiones	Definición conceptual

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el instrumento denominado: cuestionario del Cómic digital sobre "Los hermano Ayar" y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023; elaborado por: Felipe Alvaro Solis Arias; en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cómic Digital y Percepción Visual

- **Primera dimensión:** Lenguaje visual
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Imagen, Lectura Viñeta, Color y Equilibrio.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
La imagen	Los dibujos presentados en el cómic digital lo incentivan a seguir con la lectura	4	4	4	-
La lectura	La lectura del cómic digital es fácil de comprender.	4	4	4	-
La viñeta	Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia	4	4	4	-
El color	La variación de colores le permite percibir una idea.	4	4	4	-
Equilibrio	El cómic digital presenta una armonía entre la imagen y el texto	4	4	4	-



- **Segunda dimensión:** Lenguaje verbal
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Evolución, Onomatopeya, Historia y Signo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Evolución	Considera que la forma de leer un cómic ha evolucionado con la tecnología.	4	4	4	-

<b>La Onomatopeya</b>	Los sonidos expresados por los personajes se representan de forma correcta	4	4	4	-
<b>Historia</b>	El cómic digital le ayuda a comprender la historia.	4	4	4	-
<b>El signo</b>	Los elementos como el sol y las alas que presentan los personajes en su vestuario son fáciles de interpretar.	4	4	4	-

- **Tercera dimensión:** Sensación visual
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Figura-Fondo y Tonalidad.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Figura y Fondo</b>	El cómic digital lo ayuda a distinguir los personajes y los escenarios.	4	4	4	-
<b>Tonalidad</b>	Los tonos oscuros y claros en los escenarios le generan la sensación de seguir leyendo el cómic	4	4	4	-



- **Cuarta dimensión:** Interpretación mental
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Acción y Forma.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acción	Las expresiones faciales de los personajes le permiten identificar qué acción están realizando.	4	4	4	-
Forma	El cómic digital representa a la sociedad Inca	4	4	4	-

Firma del evaluador

DNI 10467900

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2 hasta 20 expertos**, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).

Ver : <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf>

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Cómico Digital sobre "Los hermanos Ayar" y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Leila Susan Munive Loza		
<b>Grado profesional:</b>	Maestría (X)	Doctor	( )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )	Social	( )
	Educativa ( )	Organizacional	(X)
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Arte, Diseño y Educación		
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad San Ignacio de Loyola		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años	( )	
	Más de 5 años	(X)	
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	-----		

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	CUESTIONARIO
<b>Autor:</b>	FELIPE ALVARO SOLIS ARIAS
<b>Procedencia:</b>	Formato UCV
<b>Administración:</b>	VRI
<b>Tiempo de aplicación:</b>	30 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Estudiantes de Independencia
<b>Significación:</b>	Se tienen 14 ítems nominales los cuales medirán el impacto de la primera variable Cómico Digital y la segunda variable Percepción visual aplicando las 5 alternativas planteadas por la escala de Likert que se utiliza para cuestionar a la población acerca del nivel de acuerdo o desacuerdo con su declaración.

### 4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
variable	dimensiones	Definición conceptual

**5. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el instrumento denominado: cuestionario del Cómic digital sobre "Los hermano Ayar" y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023; elaborado por: Felipe Alvaro Solis Arias; en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel



**Dimensiones del instrumento:** Cómic Digital y Percepción Visual

- **Primera dimensión:** Lenguaje visual
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Imagen, Lectura Viñeta, Color y Equilibrio.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>La imagen</b>	Los dibujos presentados en el cómic digital lo incentivan a seguir con la lectura.	4	4	4	-
<b>La lectura</b>	La lectura del cómic digital es fácil de comprender.	4	4	4	-
<b>La viñeta</b>	Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia.	4	4	4	-
<b>El color</b>	La variación de colores le permite percibir una idea.	3	4	4	-
<b>Equilibrio</b>	El cómic digital presenta una armonía entre la imagen y el texto	4	4	4	-



- **Segunda dimensión:** Lenguaje verbal
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Evolución, Onomatopeya, Historia y Signo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Evolución</b>	Considera que la forma de leer un cómic ha evolucionado con la tecnología.	4	4	4	-

<b>La Onomatopeya</b>	Los sonidos expresados por los personajes se representan de forma correcta	4	4	4	-
<b>Historia</b>	El cómic digital le ayuda a comprender la historia.	4	4	4	-
<b>El signo</b>	Los elementos como el sol y las alas que presentan los personajes en su vestuario son fáciles de interpretar.	4	4	4	-

- **Tercera dimensión:** Sensación visual
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Figura-Fondo y Tonalidad.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Figura y Fondo</b>	El cómic digital lo ayuda a distinguir los personajes y los escenarios.	4	4	4	-
<b>Tonalidad</b>	Los tonos oscuros y claros en los escenarios le generan la sensación de seguir leyendo el cómic	4	4	4	-

- **Cuarta dimensión:** Interpretación mental
- **Objetivos de la Dimensión:** Se medirán los indicadores Acción y Forma.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Acción</b>	Las expresiones faciales de los personajes le permiten identificar qué acción están realizando.	4	4	4	-
<b>Forma</b>	El cómic digital representa a la sociedad Inca	4	4	4	-



Firma del evaluador  
DNI  
71215648

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2** hasta **20 expertos**, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf>

## Anexo N° 7. Prueba Binomial

		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Magister	Grupo 1	Alto Nivel	13	1.00	.50	<.001
Tanta	Total		13	1.00		
Magister	Grupo 1	Alto Nivel	13	1.00	.50	<.001
Robalino	Total		13	1.00		
Magister	Grupo 1	Alto Nivel	13	1.00	.50	<.001
Munive	Total		13	1.00		

*Nota: Programa estadístico IBM SPSS 29*

## Anexo N° 8. Alfa de Cronbach

**Coeficiente alfa de Cronbach del instrumento en el grupo control**

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.805	13

*Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 29*

**Coeficiente alfa de Cronbach del instrumento en el grupo experimental**

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.836	13

*Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 29*

### **Anexo N° 9. Confiabilidad**

Excelente	0.9, 1
Muy bueno	0.7, 0.9
Bueno	0.5, 0.7
Regular	0.3, 0.5
Deficiente	0, 0.3

Fuente: Elaboración propia, basado en Tuapanta et al. (2017)

### **Anexo N° 10. Coeficiente de correlación - Baremo**

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

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

# Anexo N° 11. Data SPSS

## Grupo Control

GRUPO CONTROL RICARDO PALMA.zsav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Aplicación de búsqueda

Visible: 19 de 19 variables

	Imagen	Lectura	Vifeta	Color	Equilibrio	Evolución	Onomatopeya	Historia	Signo	Figura_Fondo	Tonalidad	Acción	Forma	Lengua_visual	Lengua_verbal	Sensación_visual	Interpretación_mental	Cómic_digital	Percepción_visual	var
1	2	3	1	1	3	3	2	2	1	1	1	2	2	10	8	2	4	18	6	
2	3	1	2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	3	11	8	3	5	19	8	
3	1	1	1	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	8	8	5	4	16	9	
4	3	1	3	1	2	2	3	3	1	3	2	2	3	10	9	5	5	19	10	
5	1	2	2	3	2	1	2	3	3	1	2	2	3	10	9	3	5	19	8	
6	3	3	2	2	3	3	2	1	1	1	3	2	2	13	7	4	4	20	8	
7	3	1	1	3	2	2	3	2	1	3	3	2	2	10	8	6	4	18	10	
8	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	12	12	5	5	24	10	
9	3	3	2	3	1	1	3	3	1	2	2	2	3	12	8	4	5	20	9	
10	2	3	2	2	3	3	1	3	2	2	3	3	3	11	9	5	6	20	11	
11	2	4	2	3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	13	9	5	4	22	9	
12	3	3	4	2	3	2	3	1	2	2	3	3	3	15	8	5	6	23	11	
13	3	1	2	3	3	2	1	1	3	2	3	2	1	12	7	5	3	19	8	
14	2	2	1	3	2	2	3	3	2	2	3	1	1	10	10	4	4	20	8	
15	3	2	2	3	1	1	3	2	3	2	2	3	2	11	9	4	5	20	9	
16	2	3	3	4	3	3	2	2	1	3	2	3	2	15	8	5	5	23	10	
17	3	3	2	2	2	3	2	2	2	1	3	3	3	12	9	4	6	21	10	
18	3	2	3	2	1	3	3	2	2	3	1	2	2	11	10	4	4	21	8	
19	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	13	10	4	6	23	10	
20	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	2	3	12	10	4	5	22	9	
21	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	4	2	13	10	5	6	23	11	
22	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	12	9	6	4	21	10	
23	2	3	2	3	3	3	1	2	2	3	2	3	2	13	8	5	5	21	10	
24	2	3	2	2	2	3	3	2	3	4	3	2	2	11	11	7	4	22	11	

Visión general **Vista de datos** Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO Clásico

## Grupo Experimental

GRUPO EXPERIMENTAL MONTESSORI.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Aplicación de búsqueda

Visible: 19 de 19 variables

	Imagen	Lectura	Vifeta	Color	Equilibrio	Evolución	Onomatopeya	Historia	Signo	Figura_Fondo	Tonalidad	Acción	Forma	Lengua_visual	Lengua_verbal	Sensación_visual	Interpretación_mental	Cómic_digital	Percepción_visual	var
1	3	5	5	4	3	4	4	5	3	4	4	5	5	20	16	8	10	36	18	
2	4	4	3	2	3	1	5	3	4	3	1	3	3	16	13	4	6	29	10	
3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	24	20	10	10	44	20	
4	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	4	3	21	18	10	7	39	17	
5	4	5	5	4	2	4	4	4	5	5	4	5	4	20	18	9	9	38	18	
6	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	5	3	4	18	13	9	7	31	16	
7	3	5	4	5	4	5	2	5	2	4	2	3	4	21	14	6	7	35	13	
8	2	5	4	4	2	3	3	5	4	4	4	2	4	17	15	8	6	32	14	
9	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	4	4	17	13	8	8	30	16	
10	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	23	19	10	7	42	17	
11	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	19	16	8	8	35	16	
12	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	25	19	10	10	44	20	
13	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	25	17	9	10	42	19	
14	4	4	4	4	2	4	2	5	4	4	4	2	4	18	15	8	6	33	14	
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	20	10	10	45	20	
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	20	10	10	45	20	
17	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	25	18	8	8	43	16	
18	5	4	5	4	5	3	4	5	3	4	4	3	3	23	15	8	6	38	14	
19	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	25	17	10	8	42	18	
20	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	25	18	10	8	43	18	
21	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	25	17	10	10	42	20	
22	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	24	18	10	9	42	19	
23	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	25	19	10	10	44	20	
24	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	24	17	9	10	41	19	

Visión general **Vista de datos** Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO Clásico

Anexo N° 12. Pieza del Grupo Control



# Los hermanos Ayar y Manco Cápac

LA FUNDACIÓN DEL CUSCO

QG Editores S.A.C.

## LOS HERMANOS AYAR Y MANCO CÁPAC

Hubo un tiempo en que la tierra era muy distinta. No había noches oscuras ni inviernos helados. No existían los rayos ni los truenos y las aguas estaban muy calmadas. De pronto, todo cambió. No se sabe bien qué pasó, pero los dioses se enojaron entre ellos y también con los humanos. Fue entonces que las aguas se revolvieron y comenzaron a caer desde el cielo inundando la tierra y ahogando todo lo que estaba cerca del suelo.

Los dioses que estaban muy enojados se marcharon lanzando rayos de fuego y golpeando el piso tan fuerte que remecían todos los rincones. Salvaron a algunas personas, solo las buenas, aunque les prohibieron mirar a las que se quedaban, y convirtieron en piedra a quienes les desobedecieron.



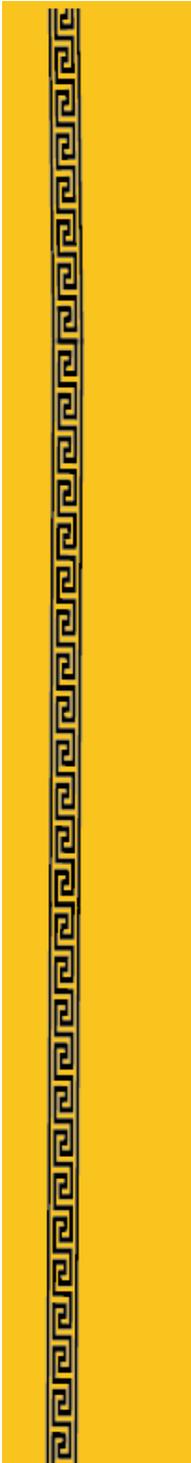


Otros dioses menos molestos, o quizá más bondadosos, se quedaron para ayudar a los humanos indicándoles la forma de escapar de las aguas.

En medio de toda la confusión, Wiracocha, el más poderoso de los dioses, decidió ir al mundo de arriba a poner orden. Antes de marcharse llamó a su hijo mayor, el Sol, amo del fuego y del calor, y le pidió que buscara a los varones y mujeres con más sabiduría para encargárles la difícil tarea de ordenar el mundo de los hombres.

El Sol conocía bien a cada hombre y cada mujer, por eso no tardó en elegir a cuatro de sus hijos, que a la vez eran hermanos: Ayar Cachi, Ayar Uchu, Ayar Auca y Ayar Manco, y a las esposas de ellos: Mama Kora, Mama Rahua, Mama Huaco y Mama Ocllo para cumplir con la tarea.

Ayar Cachi fue el que llegó primero. Era el más rápido de los hermanos y también el más fuerte de todos, su piel era tan blanca como un pedazo de sal, por eso le habían dado ese nombre, *Cachi*, que en la lengua de los ancianos significaba sal. Su esposa, Mama Kora, sabía curar con hierbas y plantas, debido a eso mucha gente la buscaba todos los días pidiéndole ayuda.



# BRIEF CÓMIC

LOS HERMANOS AYAR

Felipe Alvaro  
Solis Arias

BRIEF LOS  
HERMANOS AYAR

# INFORMACIÓN GENERAL

## CREADOR- ESCRITOR

Felipe Alvaro  
Solis Arias

## DIBUJANTE- ENTINTADOR

Felipe Alvaro  
Solis Arias

## FECHA DE CREACIÓN

30 de Mayo  
de 2023



**1 CREATIVIDAD**  
Nos ayuda a educar para el cambio y formar personas con visión, iniciativa y confianza.

**2 CLARIDAD**  
Es importante ser claro, ya que a nadie le gusta no entender algo y tener la sensación de que quedan puntos sin tratar y aclarar.

**3 CALIDAD**  
Dentro de la sociedad todos mencionan tener el mejor producto del mercado. Todo producto debe cumplir los parámetros establecidos y prometidos, cercanos a la perfección.

# MISIÓN

Satisfacer a todo lector, ofreciendo una lectura didáctica y digital, complaciendo a los estudiantes y garantizando su aprendizaje fomentando el interés por la lectura en el público general.



# VISIÓN

Ser reconocido a nivel nacional, y pueda ser aplicado en libros de texto, libros de lectura, plataformas digitales y ser conocido por la calidad del producto y la contribución a la comunidad educativa.



# ESTRATEGIAS DE

# MARKETING

## **PUBLICO OBJETIVO ACTUAL**

Estudiantes 14+

A nivel social es apto para todo público. Tanto sectores urbanos y rurales.

## **PLAN DE PROMOCIÓN**

Apelar las emociones y experiencias del consumidor.

## **PLAN DE DISTRIBUCIÓN**

Redes sociales, páginas web.

## **TONO DE COMUNICACIÓN**

Informativo: Se mostrarán aspectos históricos de nuestro pasado.

Humorístico: Se utilizaran recursos comicos sin dejar de lado el contenido historico que se planea mostrar , respetando cada personaje y escenarios dentro del cómic.

# COLORES

## FRIOS Y CÁLIDOS

-  Verde: Representa estabilidad y equilibrio.
-  Amarillo: Representa energía transmite alegría.
-  Rojo: Representa energía, pasión y fuerza.
-  Azul: Representa tranquilidad, confianza y responsabilidad.
-  Morado: Representa la elegancia y prestigio.
-  Blanco: Representa la tranquilidad, limpieza y simplicidad.
-  Gris: Representa el misterio, la sofisticación, la inteligencia, la fuerza y la madurez
- 
-  Negro: Representa clase, estilo, seriedad y sofisticación.
-  Piel: Representa la aventura, optimismo, confianza .
-  Naranja: Representa la diversión.
-  Marrón: Representa fiabilidad, firmeza, y con terrenidad.



# TIPOGRAFÍAS

## PORTADA

**Título:** Super Cómic

**Subtítulos:** Swiss 721 Black BT

**Otros:** Biko

**Tipografías San Serif:** Se caracterizan por la ausencia de remates y terminales las cuales transmiten modernidad , seguridad, neutralidad y minimalismo.

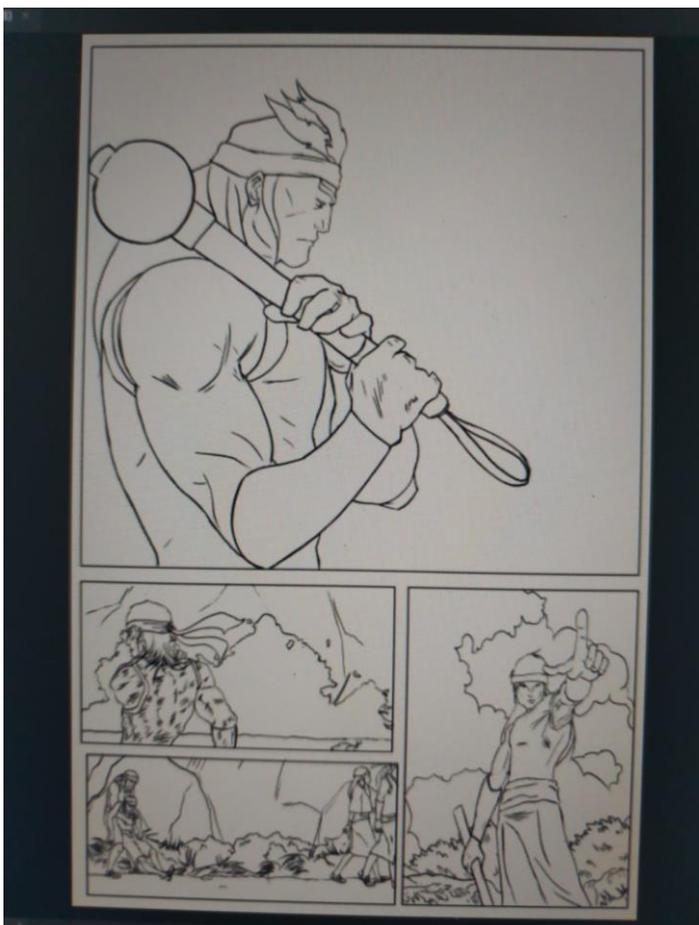
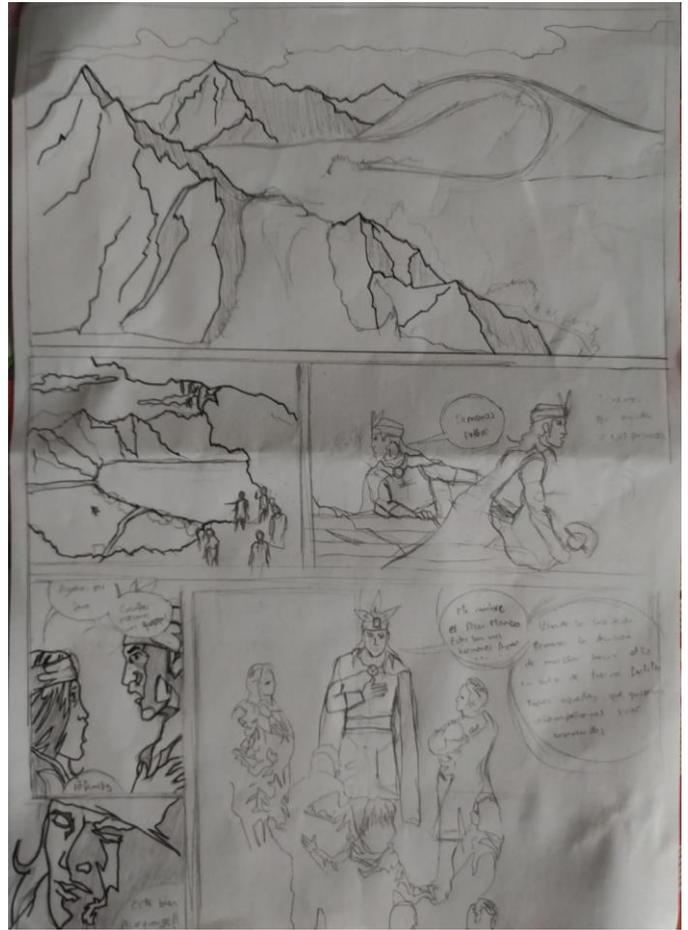
## PRIMERA PÁGINA

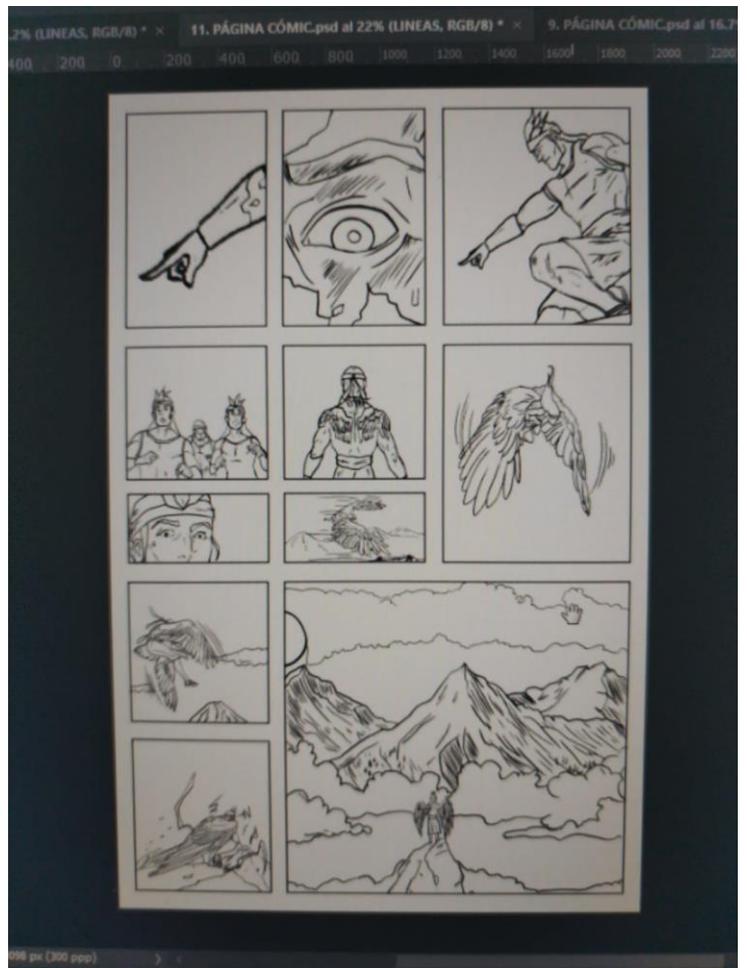
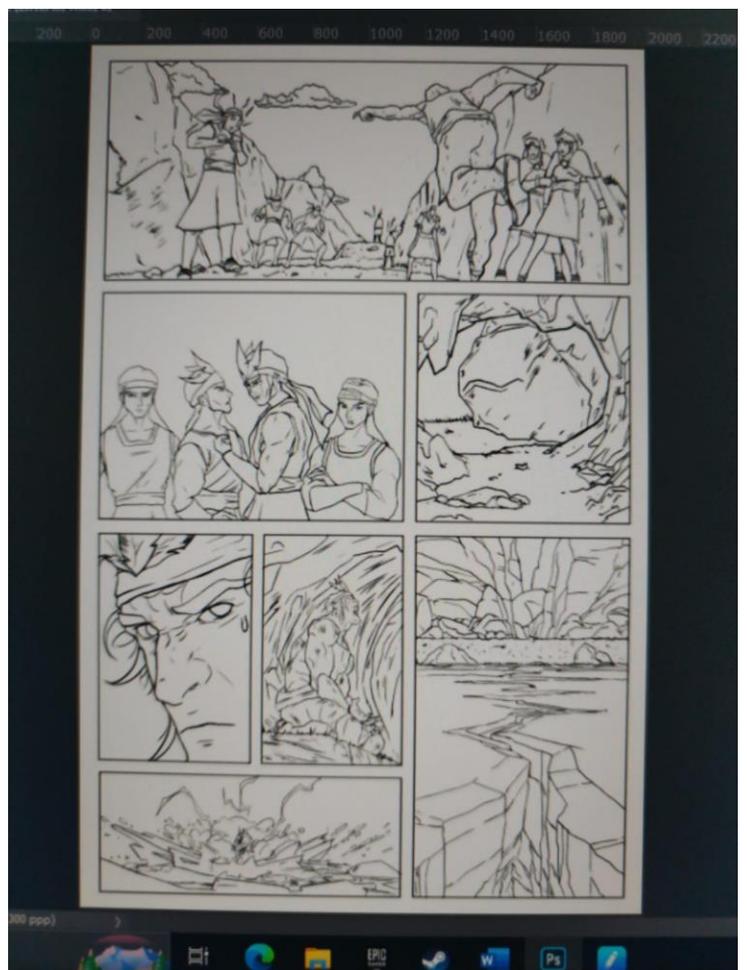
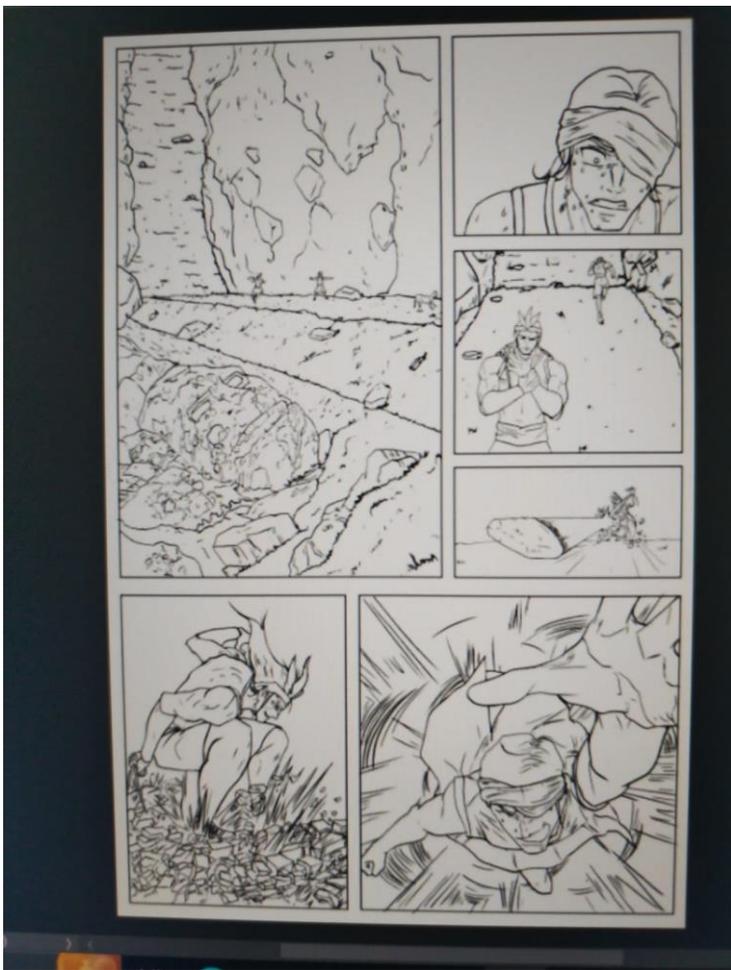
**Texto:** CómicNeueSansID

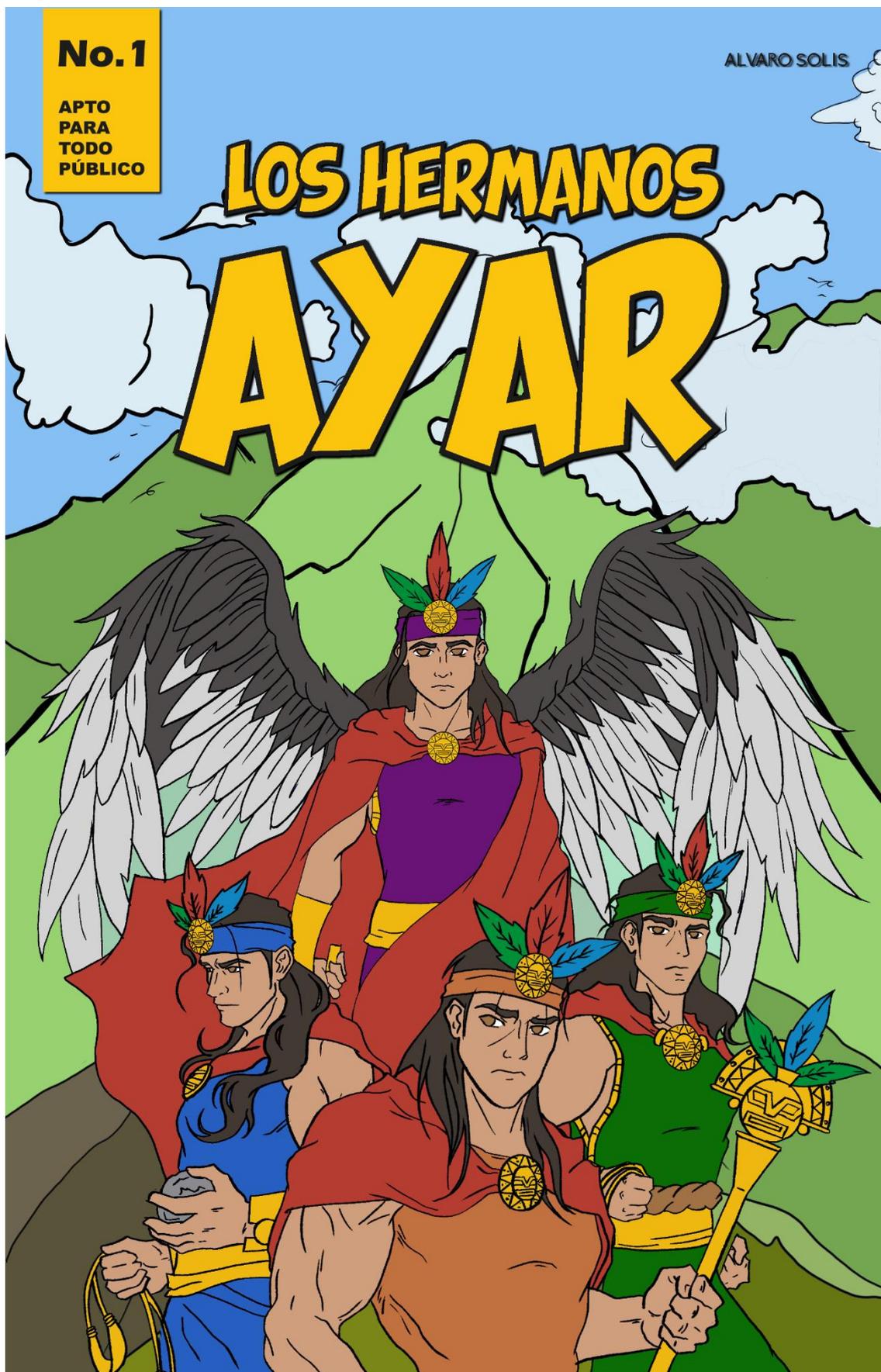
**Tipografías San Serif:** Se caracterizan por la ausencia de remates y terminales las cuales transmiten modernidad , seguridad, neutralidad y minimalismo.

**Fuente Comic Sans:** Inspirada en los cómics la cual la hace un tipo de letra diferente, atractiva y entretenida.

# Anexo N° 14. Proceso y boceto del cómic

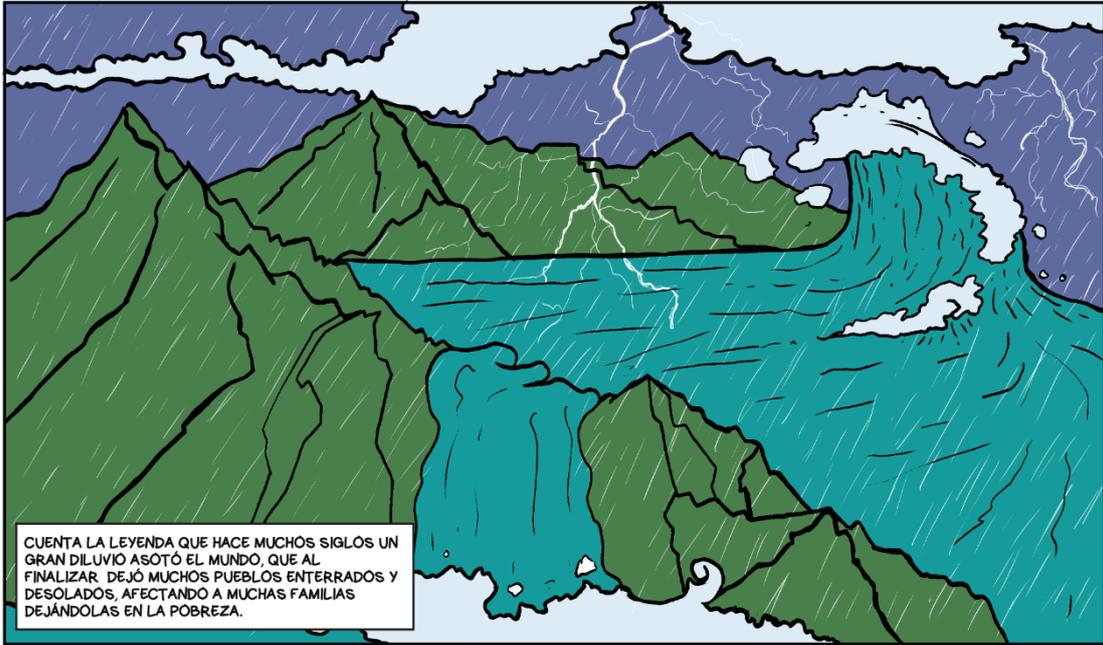






**LOS HERMANOS  
AYAR**

ALVARO SOLIS



CUENTA LA LEYENDA QUE HACE MUCHOS SIGLOS UN GRAN DILUVIO ASOTÓ EL MUNDO, QUE AL FINALIZAR DEJÓ MUCHOS PUEBLOS ENTERRADOS Y DESOLADOS, AFECTANDO A MUCHAS FAMILIAS DEJÁNDOLAS EN LA POBREZA.



LUEGO DEL DESASTRE LAS PRIMERAS PERSONAS EN SALIR FUERON 4 HERMANOS Y SUS ESPOSAS.



APRESÚRENSE!!!  
DEBEMOS  
AYUDAR A ESAS  
PERSONAS



AYÚDANOS  
POR FAVOR!!!

SOMOS 10  
FAMILIAS



ESTÁ BIEN  
ACÉRQUENSE



MI NOMBRE ES  
AYAR MANCO Y  
VENIMOS A  
AYUDARLOS

ESTE ES EL PLAN...  
PRIMERO IREMOS HACIA EL  
SUR EN BUSCA DE TIERRAS  
FÉRTILES, TENIENDO COMO  
ÚLTIMO DESTINO EL VALLE  
DEL CUSCO. PERO ANTES  
DE EMPRENDER EL VIAJE  
LES PRESENTARÉ A MIS  
HERMANOS.

A DÓNDE  
IREMOS?

CÓMO?









RECUERDA QUE ESTA MISIÓN ES IMPORTANTE AYAR CACHI, ENTENDIDO?



SABES QUE LO ENTIENDO, PERFECTAMENTE AYAR MANCO



ADEMÁS EL CAMINO YA SE ENCUENTRA DESPEJADO, NO QUIERO MAS QUEJAS

COMO SI ESE FUERA EL ÚNICO PROBLEMA...



PUES AHORA NOS DEJASTE SIN COMIDA, YO CREO QUE NO FUJISTE DE MUCHA AYUDA, PENSÉ QUE SERÍAS MAS ÚTIL.



SOLO DIGO LA VERDAD, DIJERON QUE NOS IBAN A AYUDAR, NO A PERJUDICARNOS A TODOS, ADEMÁS SOLO ERES...

QUE FUE LO QUE DIJISTE?!!!



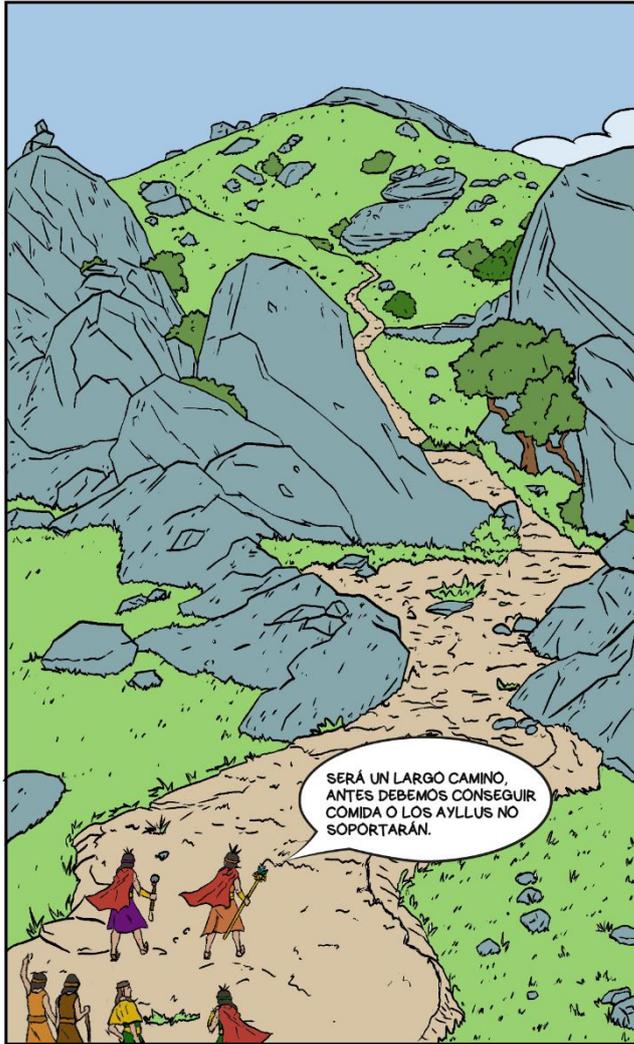
PORQUE HABRÁ DICHO ESO?!!!



CON QUE MUY VALIENTE EH?



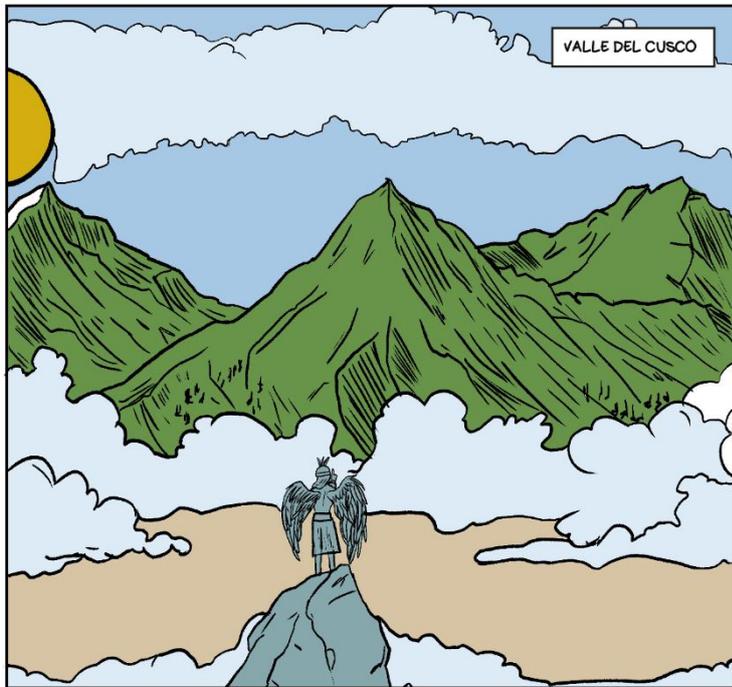
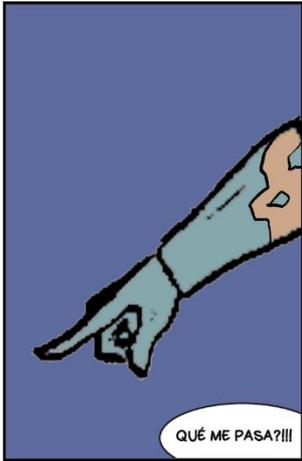














# AYAR MANCO

SIGAMOS AVANZANDO, MIS HERMANOS SE SACRIFICARON PARA QUE PODAMOS LLEGAR A LAS TIERRAS SAGRADAS, NO DEJARÉ QUE SEA TODO EN VANO.



ESTOS SON LOS VALLES SAGRADOS AYAR MANCO?

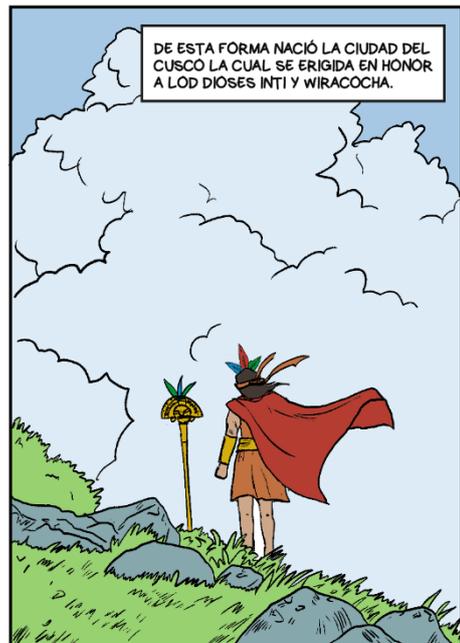
SI AQUÍ ES



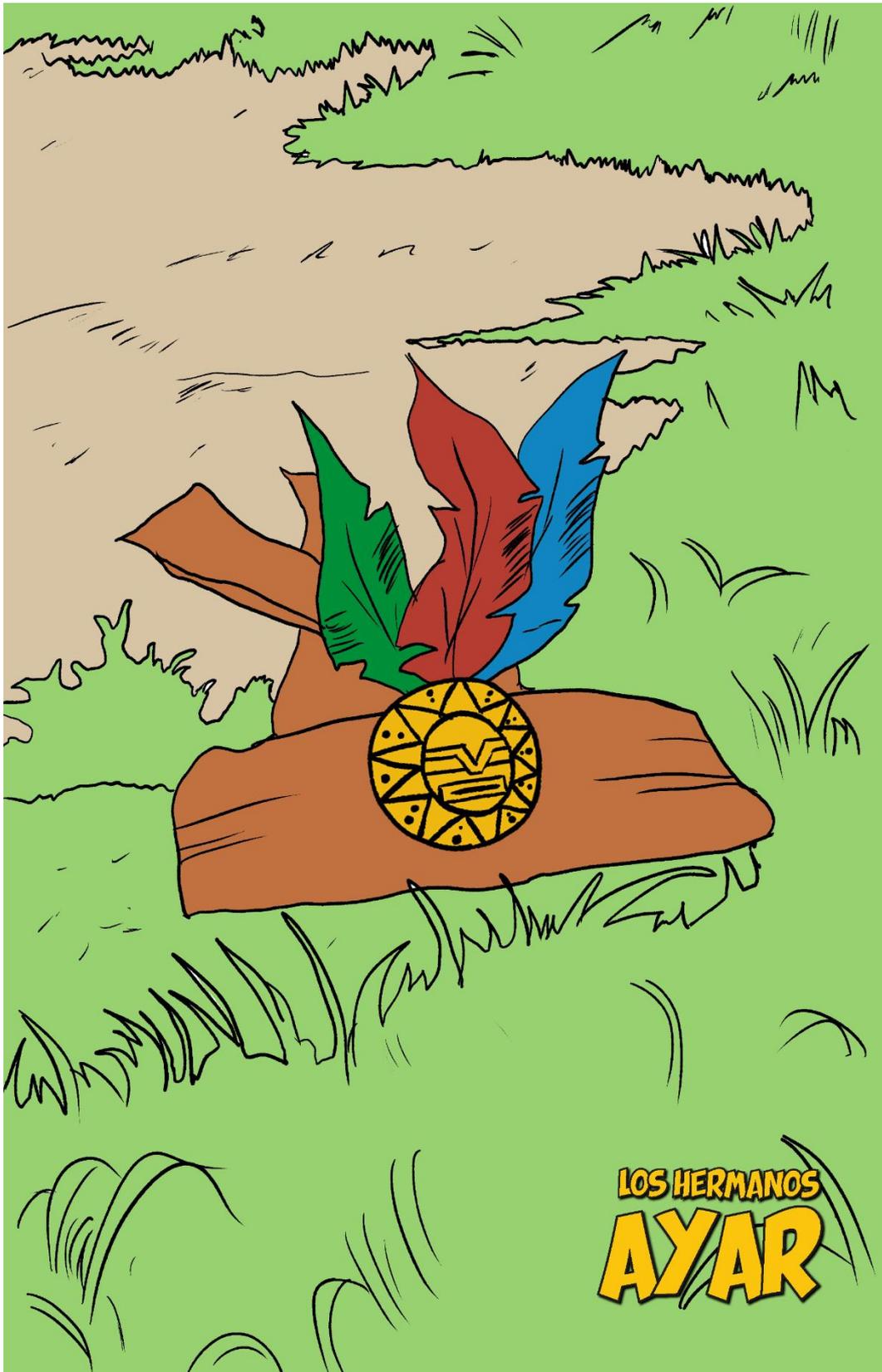
HARÉ ESTO SOLO.



CLINK!

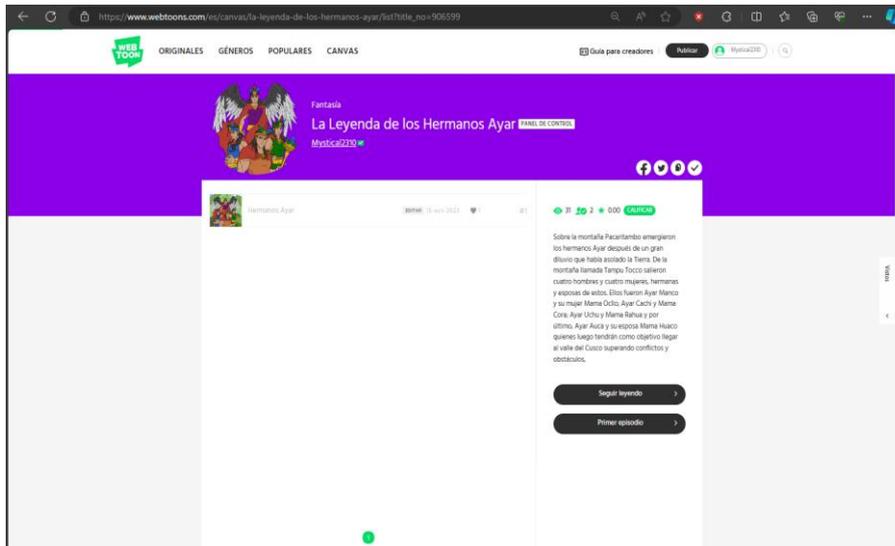


DE ESTA FORMA NACIÓ LA CIUDAD DEL CUSCO LA CUAL SE ERIGIDA EN HONOR A LOS DIÓSES INTI Y WIRACOCHA.



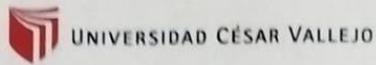
ENLACE DEL PRODUCTO: [https://www.webtoons.com/es/canvas/la-leyenda-de-los-hermanos-ayar/list?title\\_no=906599](https://www.webtoons.com/es/canvas/la-leyenda-de-los-hermanos-ayar/list?title_no=906599)

# Pieza Gráfica publicada



## Anexo N° 16. Carta de autorización para la investigación

### MONTESSORI SCHOOL



## CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN

Lima, 16 de octubre del 2023.

Señora

**MARGARITA PEREZ**

Directora de la I.E.P "MONTESSORI SCHOOL"

Presente.

**ASUNTO: SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS**

Yo, **Felipe Alvaro Solis Arias**, identificado con DNI° **73892003**, estudiante de la Universidad César Vallejo, me dirijo a usted cordialmente para solicitarle permiso para poder realizar una visita a su institución con la finalidad que pueda recolectar datos para la elaboración del proyecto de investigación denominada "**Cómic Digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023**", la cual cumple con el programa de estudios.

Agradeciendo de antemano su atención me suscribo a Usted.

Atentamente

  
.....  
Solis Arias Felipe Alvaro  
INVESTIGADOR



  
Margarita Perez  
DIRECTORA

**RICARDO PALMA**



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN

Lima, 16 de octubre del 2023

Señor

**ALEX TRUJILLO BARZOLA**

Director de la I.E.P "RICARDO PALMA"

Presente.

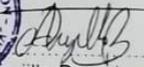
**ASUNTO: SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS**

Yo, **Felipe Alvaro Solis Arias**, identificado con DNI° **73892003**, estudiante de la Universidad César Vallejo, me dirijo a usted cordialmente para solicitarle permiso para poder realizar una visita a su institución con la finalidad que pueda recolectar datos para la elaboración del proyecto de investigación denominada "**Cómic Digital sobre Los hermanos Ayar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023**", la cual cumple con el programa de estudios.

Agradeciendo de antemano su atención me suscribo a Usted.

Atentamente

  
Solis Arias Felipe Alvaro  
INVESTIGADOR

  
  
Trujillo Barzola  
DIRECTOR

## Anexo N° 17. Trabajo de campo

### Encuesta Grupo Experimental 1° a 5° de Secundaria





# Encuesta Grupo Control 3° a 5° de Secundaria



