



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

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

Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en
alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra,
2018.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTOR:

Katherine Briggid Panduro Crespín

ASESOR:

Dr. Juan Apaza Quispe

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

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

Lima - Perú

2018



ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Código : F07-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar el Trabajo de Investigación, *PRESENTADO EN LA MODALIDAD DE: INFORME DE TESIS*

Presentado por Don (a)

PANDURO DE CASTILLO, KATHERINE BRIGGID

Cuyo Título es:

DISEÑO DE UN CÓMIC SOBRE EL MEDIO AMBIENTE Y LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ALUMNOS DEL 4TO, 5TO Y 6TO DE PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DE PUENTE PIEDRA, 2018

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la Resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 17 (número) Diecisiete (letra).

Lima, 06 de diciembre de 2018

Ph.D Miguel Antonio Cornejo Guerrero
PRESIDENTE

Mg. Juan Jose Tanta Restrepo
SECRETARIO

Dr. Juan Apaza Quispe
VOCAL

NOTA: En el caso de que haya nuevas observaciones en el informe, el estudiante debe levantar las observaciones para dar el pase a Resolución.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

DEDICATORIA

A mi esposo por estar siempre conmigo, apoyándome para poder seguir con mis estudios y ser una profesional; a mi hija por estar a mi lado en todo este camino.

También a mis padres y a mi hermana que me apoyaron y se preocuparon siempre en todo porque realizara bien mis trabajos y presentar a tiempo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi esposo, por tenerme paciencia, por preocuparse por mí y por el apoyo en todo para poder graduarme. A mis padres, hermana y a mi mejor amigo por decirme que soy capaz de realizar lo que me propongo.

Agradezco también a mis profesores de la escuela de arte y diseño gráfico por sus consejos para mejorar mis diseños y poder crecer profesionalmente.

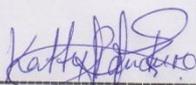
DECLARACIÓN JURADA

Yo Katherine Brigid Panduro Crespín de Castillo con DNI N° 70609825, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde 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 de la Universidad César Vallejo.

Lima, 06 de diciembre del 2018



Katherine Brigid Panduro Crespín de Castillo

Señores Miembros de Jurado:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Cesar Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018., la misma que someto a vuestra consideración y espero cumpla con todos los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial.

.....
Katherine Briggid Panduro Crespín

ÍNDICE

CARÁTULA	I
PÁGINAS PRELIMINARES	
Acta de Aprobación de tesis	II
Dedicatoria	III
Agradecimiento	IV
Declaratoria de autenticidad	V
Presentación	VI
Índice	VII
RESUMEN	XI
ABSTRAC	XII
I. INTRODUCCIÓN	
1.1. Realidad problemática	13
1.2. Trabajos previos	14
1.3. Teorías relacionadas al tema	18
1.4. Formulación del problema	23
1.5. Justificación del estudio	24
1.6. Hipótesis	24
1.7. Objetivos	26
II. METODOLOGÍA	
2.1. Diseño e investigación	26
2.2. Variables, operacionalización	27
2.3. Población y muestra	31
2.4. Técnica e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad	32
2.5. Método de análisis de datos	36
2.6. Aspectos éticos	49
III. RESULTADOS	50
IV. DISCUSIÓN	52
V. CONCLUSIÓN	54
VI. RECOMENDACIONES	56
VII. REFERENCIAS	57

VIII. ANEXOS

Instrumento - Encuesta	60
Matriz de Operacionalización	61
Matriz de Consistencia	63
Validación del instrumento	65
Permiso de las instituciones	68
Registro de datos IBM SPSS 22	70
Producto – Cómic	73
Evidencia	77
Cronograma	78
Acta de Aprobación de Originalidad de Tesis	79
Pantallazo del Software Turnitin	80
Formulario para la Autorización para la publicación de Tesis	81
Autorización de la Versión final del Trabajo de Investigación	83

ÍNDICE TABLAS

Tabla N°1: Cuadro de Variable y operacionalización	24
Tabla N°2: Cuadro de Matriz de Operacionalización	26
Tabla N°3: Cuadro de cantidad de alumnos de la muestra	32
Tabla N°4: Validación del instrumento por juicio de expertos	33
Tabla N°5: Resumen de proceso de casos	34
Tabla N°6: Estadísticas de fiabilidad	34
Tabla N°7: Rangos y magnitud de fiabilidad	34
Tabla N°8: Estadísticas del total de elementos	35
Tabla N°9: La forma de los cuadros permite que la lectura sea fácil y ordenada.	36
Tabla N°10: Los personajes son agradables y fácil de reconocer.	36
Tabla N°11: Las líneas pequeñas de los fondos expresan movimiento en el cómic.	37
Tabla N°12: Las imágenes de sorpresa e idea te ayudan a comprender mejor el cómic.	37
Tabla N°13: Las formas de las burbujas donde está lo que dicen los personajes son agradable.	38
Tabla N°14: Los sonidos en forma de texto hacen que sea más fácil entender el cómic.	38
Tabla N°15: El texto que se encuentra en los cuadros ayuda a que se entienda mejor la historia y las imágenes de cómic.	39
Tabla N°16: Reconoce los elementos naturales del medio ambiente en el cómic.	39
Tabla N°17 En el cómic, son las personas los que contaminan el medio ambiente.	40
Tabla N°18: Le es fácil distinguir la idea principal de la historia.	40
Tabla N°19: Identifica las causas y efectos que contaminan el medio ambiente.	41
Tabla N°20: Al leer el cómic, la información es comprensible y fácil de entender.	41
Tabla N°21: Distingue con facilidad los hechos que ocurren en la historia.	42

Tabla N°22: Está de acuerdo con lo que se cuenta en la historia.	42
Tabla N°23: Te parece divertido e interesante la historia que se cuenta.	43
Tabla N°24: Te identificas con los personajes de la historia y lo que ocurre en el lugar.	43
Tabla N°25: Correlación entre las variables Diseño de un cómic y la comprensión lectora.	44
Tabla N°26: Correlación entre la variable diseño de un cómic y la dimensión nivel inferencial.	45
Tabla N°27: Correlación entre la variable diseño de un cómic y dimensión nivel literal.	46
Tabla N°28: Correlación entre la variable diseño de un cómic y la dimensión nivel crítico.	47
Tabla N°29: Correlación entre la variable diseño de un cómic y la dimensión nivel apreciativo.	49

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018. Para ello se elaboró un cómic que sirvió como material didáctico para una mejor comprensión en los alumnos sobre el tema del medio ambiente.

Las variables usadas en el trabajo de investigación fueron: Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la Comprensión lectora. La investigación tiene un enfoque Cuantitativo, con un diseño no experimental de tipo aplicada y de nivel correlacional. Teniendo una población finita de 950 alumnos de dos colegios, cuya muestra fue de 274 alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria, seleccionados a través de un muestreo probabilístico aleatorio simple. El instrumento usado para la recolección de datos fue un cuestionario de 16 preguntas con escala de Likert, validado por expertos en el tema; se realizó una prueba de Alfa de Cronbach para saber la fiabilidad de la investigación teniendo como resultado 0.778, el cual afirma que la investigación es muy confiable.

Los datos recolectados fueron procesados por el programa estadístico IBM SPSS 22, el cual para la prueba de hipótesis se usó el chi cuadrado dando como resultado de significancia $0,000 < 0,05$ entre las variables: Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó a hipótesis de investigación el cual afirma que existe una relación entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Palabras claves: Cómic, medio ambiente y comprensión lectora.

ABSTRAC

This research work aims to determine the relationship between the design of a comic on the environment and reading comprehension in students of the 4th, 5th and 6th grades of two schools in Puente Piedra, 2018. For this purpose, it was elaborated a comic that served as didactic material for a better understanding in the students on the subject of the environment.

The variables used in the research work were: Design of a comic on the environment and reading comprehension. The research has a Quantitative approach, with a non-experimental design of applied type and correlational level. Having a finite population of 950 students from two schools, whose sample was 274 students from the 4th, 5th and 6th grades of primary school, selected through a simple random probabilistic sampling. The instrument used for data collection was a questionnaire of 16 questions with Likert scale, validated by experts in the subject; a Cronbach's Alpha test was performed to know the reliability of the investigation, resulting in 0.778, which affirms that the research is very reliable.

The data collected were processed by the IBM SPSS 22 statistical program, which for the hypothesis test was used the chi square, resulting in a significance of $0.000 < 0.05$ between the variables: Design of a comic about the environment and understanding reader. Therefore, the null hypothesis was rejected and accepted research hypothesis which states that there is a relationship between the design of a comic on the environment and reading comprehension in students of 4th, 5th and 6th grade of two schools of Puente Piedra, 2018.

Keywords: Comics, environment and reading comprehension.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

Hoy en día, el mundo está en constante cambio, sin darse cuenta que muchas veces se deja de lado la lectura y el interés por ello. Uno de los temas importantes que preocupa son la educación y el medio ambiente; la educación, porque depende de ello ser personas profesionales y exitosas en el futuro y el medio ambiente, porque depende del cuidado que se le da para poder vivir en un ambiente mejor y con calidad de vida. Si bien, muchos países se preocupan por la educación de los alumnos, pero ¿qué hay de la comprensión lectora?, ya que depende de ello que los alumnos puedan comprender e interpretar la realidad para brindar nuevas ideas al mejoramiento de la sociedad y del lugar donde viven.

Según la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) realiza un informe llamado PISA, el cual realiza datos estadísticos cada tres años sobre habilidad lectora, matemáticas y ciencia (calidad educativa); en el 2012, China lideraba la lista de los países con mayor nivel en calidad educativa, y el Perú se encontraba último en la lista; en el 2015, Singapur lideraba la lista, mientras que Perú subió unas cuantas posiciones. A nivel Iberoamericano el Perú se encuentra casi último en la lista con un nivel de calidad educativa por debajo de lo normal, aunque ha estado mejorando. Sin embargo, la OCDE pide a los países invertir más en educación, ya que leer no es lo mismo que comprender, la comprensión lectora es más compleja, es saber interpretar el texto no solo lo que se lee sino también lo que se quiere interpretar.

En el Perú, la falta de presupuesto para la educación perjudica a los niños que son el futuro de la sociedad; no solo es incentivar a los niños a la lectura, sino que se debe plantear una metodología didáctica la cual sea llamativa y los incentive a coger un libro y leer. En Lima, los colegios nacionales y los que se encuentran en los asentamientos humanos, son los que necesitan más apoyo en cuanto a educación, ya que el gobierno no les presta la atención que debiera; al mismo tiempo la contaminación que existe cerca de los centros educativos crea un ambiente poco agradable para el estudio.

En la zona de Puente Piedra donde se encuentran ubicados los colegios nacionales, si bien los profesores realizan la comprensión lectora, todavía falta mucho para un buen entendimiento de lo que leen; más aún si el medio que los rodea no ayuda en la concentración de ello, ya que según el diario el correo (2015) Puente Piedra fue uno de los

tres distritos con mayor contaminación de Lima. Por ello es importante que haya lecturas llamativas que incentive al alumno a leer, para eso se realizará un cómic sobre el medio ambiente que ayude en la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria; ya que el cómic en los últimos años, se está empleando como un material didáctico para un mejor entendimiento de las lecturas y una forma diferente de llegar a los alumnos.

1.2. Trabajos previos

A nivel nacional, en los últimos años se está empleando el cómic como recurso didáctico para una mejor comprensión lectora para los alumnos, ya que así desarrollan más su capacidad de entendimiento y apreciación de la lectura. En el Perú, el cómic es un material que se está integrando poco a poco en las aulas, para ello se ha revisado y buscado autores que también hayan empleado las variables cómic y comprensión lectora.

RAYMUNDO, J. (2017), en su tesis *Relación entre el diseño de un Cómic sobre la leyenda inca “Los hermanos Ayar” y la comprensión lectora en los estudiantes del 1ro y 2do grado de secundaria de la institución educativa Carlos Wiesse en Comas, Lima - 2017*. Tiene como objetivo en su trabajo de investigación hallar la relación existente entre las variables mencionadas y los estudiantes del 1ro y 2do grado de secundaria sobre el tema de la leyenda de Los Hermanos Ayar, desarrollando así una investigación con un enfoque cuantitativo, no experimental y con una investigación correlacional, a su vez tiene como población 935 estudiantes de los grados de 1ero y 2do de secundaria y una muestra de 272 estudiantes de los mismo grados, donde el instrumento de investigación fue la encuesta; concluyendo así que hay una relación entre las variables cómic y comprensión lectora con un valor de 0.749, donde el cómic llega a ser un buen material de lectura ayudando en la comprensión de textos, demostrando así que el uso de los cómic como material de lectura ayuda en el buen entendimiento y comprensión haciendo de ella una forma más divertida de entender un texto.

QUIROZ, J. (2017), en su tesis *Relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria en dos Colegios del distrito de Los Olivos Lima – 2017*, el autor utiliza una investigación descriptivo-correlacional con un enfoque cuantitativo, a su vez tuvo como objetivo saber si hay una relación entre las variables diseño de un cómic y aprendizaje en

los estudiantes del cuarto, quinto y sexto de primaria, usando una muestra de 267 estudiantes. Para ello el instrumento usado en la investigación fue una encuesta con escala de likert de varias preguntas; comprobando así la existencia de una correlación entre las variables de la investigación (con un valor de 0,513) y los estudiantes de primaria del 4to, 5to y 6to, creando así en ellos un medio de aprendizaje efectivo, divertido y diferente de entender una lectura.

VILELA, C. (2017), en su tesis *Diseño de una historieta sobre el bullying y la percepción visual de los estudiantes de 1ro y 2do grado de secundaria en dos instituciones educativas de Puente Piedra, Lima, 2017*, tuvo como objetivo el de saber la existencia de una conexión entre las variables trabajadas y los estudiantes mencionados y como alumnos reaccionan ante el nuevo material de trabajo para una mejor percepción visual. Para ello el autor utiliza en su investigación un enfoque cuantitativo y de diseño no experimental, con un nivel correlacional de tipo aplicada, a su vez tuvo como población a 1020 estudiantes de 1° y 2° de secundaria, llevándolo a cabo con una muestra de 280 alumnos de los mismo grados; el instrumento usado en la investigación fue una encuesta de 17 ítems. Asimismo, se llega a la conclusión que si hay una relación entre las variables de investigación aplicada a los estudiantes de secundaria, contribuyendo así con el diseño de una historieta para que ellos entiendan, comprendan y puedan dar una mejor solución a las consecuencias del acoso escolar pudiendo así ayudar a las víctimas del bullying, creando en ellos una percepción visual del tema tratado.

APAZA, J. (2015), en su tesis *Aplicación de la historieta como estrategia didáctica para mejorar los niveles de comprensión lectora de textos narrativos de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Juan Domingo Zamácola y Jáuregui del distrito de Cerro Colorado, Arequipa-2015*; tuvo el objetivo de saber si el texto empleado que propone el autor aumenta o no los niveles de comprensión de lectura aplicado en los estudiantes de tercero de secundaria. Para ello utilizó una investigación experimental-compleja y esta a su vez usa la modalidad cuasi- experimento y así determinar como el cómic ayuda en la mejora de comprensión de textos, a su vez utiliza una investigación de tipo aplicada. Utilizando los instrumentos de prueba y ficha de evaluación, con una población de 85 estudiantes del 3ero de secundaria; llegando así a la conclusión que se incrementó considerablemente los niveles de comprensión lectora,

empleando la historieta como una estrategia didáctica y una forma diferente de entender un texto narrativo.

PACHAS, R. (2014), en su tesis *La historieta y la comprensión lectora en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N. ° 20390 del distrito de Chancay, 2014*, el autor usó una investigación descriptivo-correlacional con enfoque cuantitativo, teniendo así como objetivo determinar si hay una relación entre las variables mencionadas sobre los alumnos de cuarto de primaria, para ello contó con una muestra de 26 estudiantes. El instrumento que se usó fue la encuesta con escala dicotómica; asimismo, llegó a la conclusión que si hay una correlación positiva entre sus variables con un valor de Rho de Spearman 0.745, ya que el material usado ayudó a los estudiantes del cuarto grado de primaria, demostrando que el cómic es un medio de comunicación la cual hace mucho más fácil la lectura al combinar texto e imágenes llamativas.

A nivel internacional, el uso del cómic es más común y frecuente tanto en las personas como en los niños, por ello también se ha revisado y buscado autores que hayan trabajado con las variables de la investigación.

UNIGARRO, R. (2015), en su tesis *La historieta: una estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de la universidad de Nariño, Colombia*, la investigación usada fue cualitativo – descriptivo en la modalidad de investigación de acción utilizando estrategias para la mejora de la educación, el objetivo de la investigación fue de poner en práctica la el texto narrativo que este caso fue la historieta como un medio de comprensión diferente a lo que se acostumbra a utilizar para reforzar las habilidades de comprensión de textos en los estudiantes. Asimismo, el autor contó con una muestra de 36 alumnos del 4to grado del centro educativo Nenitos Creativos, llegando así a la conclusión que las historietas se pueden emplear como material de estrategia didáctica ayudando a una mejor comprensión lectora de texto para los alumnos, haciendo de ello un material didáctico el cual se puede emplear para todo tipo de texto.

GÓMEZ, I. (2015), en su investigación *El cómic como estrategia pedagógica para el desarrollo de la comprensión de lectura en inglés*, Bogotá-Colombia, tuvo como objetivo reforzar el progreso de la capacidad de comprensión lectora del idioma inglés

como lengua extranjera mediante el uso del material empleado en este caso el cómic como una estrategia pedagógica, el cual se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con una investigación de acción, utilizando técnicas e instrumentos del diario de campo, la entrevista, la observación y la prueba diagnóstica; para este caso el autor utiliza una población conformada por 25 alumnos del aula 501 jornada tarde y la muestra usada fue de 10 alumnos, llegando a la conclusión que como material didáctico, el cómic es muy llamativo a la vista de los estudiantes, cautivándolos y generando curiosidad e interés por comprender su contenido, ya que el texto se basa mayormente en la cantidad de imágenes y escenas que explican mejor un texto.

CAÑIZARES, J. (2014), en su tesis *El cómic como estrategia didáctica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los niños del grado 5°-2 de la Institución Educativa "Mercedario", de San Juan Pasto*, el objetivo fue crear una forma diferente y didáctica a partir de los elementos que usa el cómic en este caso son el balón, la viñeta, los personajes, etc, para así mejorar el proceso y desarrollo de la comprensión de un texto en los alumnos de la I.E.M. Mercedario. La investigación es de acción con un enfoque cualitativo, utilizando técnicas e instrumentos de observación directa, encuestas, diario de campo, talleres y videos. Asimismo, la población fue conformada por 29 estudiantes entre las edades de 10 y 11 años, teniendo así como conclusión que la estrategia utilizada en el proyecto fue satisfactoria y teniéndola en cuenta al momento de ponerla en práctica como una opción diferente dentro del salón de clase creando un mejor proceso de comprensión lectora.

GARCÍA, I. (2013), presentó su trabajo *El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras*. Universidad de Cantabria-España, tuvo como objetivo destacar la variedad del cómic como material de estudio, poniendo al descubierto las creencias que se tienen sobre este medio de material de texto y el uso adecuado por parte de los docentes, esta a su vez resaltar los posibles usos y aplicaciones de forma didácticas en el salón de clase de otros idiomas; con una investigación de paradigma cuantitativa teniendo como muestra a 81 docentes que enseñan la lengua extranjera y ésta a su vez a sus alumnos, llegando a la conclusión que el cómic como recurso didáctico llamó la atención de los alumnos y así poder llegar a ellos de una forma diferente para poder aprender una lengua

extrajera, para los maestros también es importante ya que llegan a sus alumnos de una manera más fácil y hacen que ellos entiendan mejor la lengua extranjera.

DELGADO, D., ORTEGA, G., PARRA, M. (2013), en su tesis *La historieta como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de los niños del grado 4-1 de la institución educativa «Antonio Nariño», de San Juan de Pasto - Colombia*, tuvo como objetivo utilizar el material empleado que en este caso fue la historieta como un medio educativo para el mejoramiento del entendimiento de una lectura en los niños de la I.E. “Antonio Nariño”. La investigación es de acción con enfoque cualitativo, utilizando técnicas e instrumentos de observación directa, entrevistas y cuestionarios, diario de campo y talleres, usando una muestra de 28 alumnos del 4to grado entre 9 y 11 años de edad; asimismo se concluye que la estrategia que se llevó a cabo en el proyecto contribuyó a la disminución del problema en cuanto a la falta de entendimiento de un texto narrativo en los niños, demostrando que el cómic empleado como estrategia didáctica puede aplicarse en las instituciones.

1.3. Teorías relacionadas a tema

En la investigación se hablará sobre dos variables que son el cómic y la comprensión lectora, las cuales nos respaldaremos en algunos autores. Para la primera variable que es el cómic: el autor base será Gubern, Román (1979), uno de los máximos exponentes en cuanto al hablar del cómic; y para la segunda variable que es comprensión lectora: la autora base será Camba, María Elena (2008), ella define, dimensiona y lo más importante es que relaciona a la comprensión lectora con las imágenes y como a través de estas se puede comprender mejor una lectura.

En la siguiente investigación se desarrollará teorías sobre las variables a tratar que son el cómic y la comprensión lectora. Actualmente en el Perú, la tecnología está llegando cada vez a más personas, dejando de lado la lectura y por ende que los niños lean, ya que todo lo consiguen por medio del internet; si bien el internet es una buena fuente de información no todos lo usan de forma correcta y adecuada. Un medio para transmitir la lectura en los niños y adolescentes que se está usando con más frecuencia son los cómics (también llamados historietas, tebeos, novela gráfica) ya que son llamativos tanto por sus colores y

la forma en sí de la pieza gráfica, con mucho contenido de imágenes las cuales explican mucho mejor lo que se quiere decir.

Según Frascara las piezas gráficas tienen un objetivo, ese es el de cautivar a la persona que lo visualiza; para que esto ocurra se necesita de un diseño que después se expresa de manera visual a través de una pieza gráfica; esta pieza gráfica es un tipo de comunicación visual ya que emerge de la importancia y necesidad de difundir o dar a conocer un mensaje específico, es una forma de comunicación no verbal, donde la intención de comunicación se centra en generar y lograr la respuesta de las personas establecido ante el estímulo de la vista (visual) del diseño (2006, p.30).

Por ende, si el propósito de una pieza gráfica es de seducir y cautivar al público; a través del cómic se desea atraer a los alumnos a la lectura y así mediante la pieza gráfica, ellos puedan comprender una lectura desde la más sencilla hasta la más compleja con la combinación de texto e imágenes.

Según el autor Gubern (1972), nos dice que los cómics adquieren autonomía (independencia), el cual los hace diferente en cuanto a las cualidades de sus antecedentes históricos; es así que los cómics son un medio de expresión el cual los caracteriza de la cultura contemporánea (p.15). Más tarde, el mismo autor define al cómic como una secuencia de figuras o imágenes las cuales tienen una relación entre sí; también como una estructura narrativa (narra una historia) formada por secuencia de imágenes, en los cuales se integran componentes textuales (Gubern 1979, p.127), es decir, encontramos la combinación de imagen y texto siguiendo una secuencia comunicativa la cual haga didáctica y amena la lectura a los ojos del lector. Para Gibson (2009), la creación de un cómic es un proceso de producción en cadena (secuencia) (p.64) y Acevedo (1978) por su parte nos menciona que la historieta es un medio de comunicación el cual llega a muchas personas, siendo atrayente ya que están hechas de dibujos haciendo divertida y agradable la lectura. (p.21), caracterizándose por la difusión masiva y continua en la prensa escrita (2015).

Otro autor que respalda las definiciones de los anteriores autores y defiende al cómic como el noveno arte es Will Eisner (1985); ya que el cómic es un arte secuencial uniendo los dibujos o imágenes con las palabras para contar una historia la cual tienen una conexión a través de la unión de ideas (p.7). En consecuencia, podemos decir que el cómic

es la secuencia de imágenes con la unión de texto como apoyo con el propósito o finalidad de contar una historia la cual tengan una relación entre sí.

Por otro lado, Gubern (1979), menciona que el cómic se divide en 2 componentes los cuales son: el lenguaje icónico y el lenguaje literario. El primer componente que es el lenguaje icónico nos indica que son las imágenes que conforman el cómic, este a su vez está conformado por 4 indicadores o elementos: la viñeta, los personajes, las figuras cinéticas y la metáfora visualizada. Las viñetas son la representación de un momento de la acción de una imagen junto con los textos dentro de un cuadro el cual puede tener la forma rectangular, la cual es la más común. (p.113). También, el primero en plantear la viñeta fue Winsor McCay en 1905, quien introdujo otras formas de viñeta como la panorámica, circular, oval y también rectangular de gran altura; Hogarth también fue uno de los creadores que investigó el formato de la viñeta. (pp. 126-127). La función principal de la viñeta es englobar y enmarcar una parte de la secuencia de la historia dentro de un cuadro, pues en ella se debe explicar claramente la acción que se quiere dar a conocer, ya que no solo lleva la imagen, sino también texto y otros elementos que se relacionan entre sí, el cual la persona que lo visualiza debe de relacionarlo y entenderlo; para ello el dibujante o la persona encargada de realizar la secuencia de las viñetas debe ponerse en el lugar de la persona que lee, puesto que hay una secuencia y un orden el cual el la persona que observa debe entender con el simple hecho de visualizarlo (Eisner 1985, pp.40-43).

En cuanto a los personajes del cómic, a diferencia de las estrellas de cine, estas no envejecen físicamente, pero hay ocasiones en los cuales los personajes cambian físicamente un poco sus rasgos, pero sin perder la esencia del personaje (Gubern 1979, pp. 134-135). Además, Eisner (1985) señala la importancia de los gestos del cuerpo y del rostro en un personaje, ya que ello indica cierta emoción que ayuda fácilmente en el entendimiento de la historia y a poder identificar lo que el personaje quiere comunicar y transmitir (pp.105-106). Por otro lado, tenemos la metáfora visualizada que es una convención lingüística muy curiosa, definiéndose como una convención gráfica propia de los comics, pues expresa y refleja el estado anímico de los personajes a través de los signos icónicos de carácter metafórico (sorpresa, ideas, miedo, etc.) (Gubern 1979, p.148); por último, tenemos a las figuras cinéticas, estas expresan una ficción del movimiento o hacia donde deberían ir los objetos, personajes, etc, hacen parecer que un objeto o persona se

está moviendo; también son llamadas “iconemas” (líneas, raya, punto, pequeños rasgos dentro de una imagen). (p. 155).

El segundo componente es el lenguaje literario, son los textos que se encuentran en el cómic apoyando así a las imágenes para dar un sentido mucho mejor al texto, el cual está dividido en 3 elementos: el balloon o globo, apoyatura y la onomatopeya. Empezamos por el balloon o globo, según Gubern (1979), se puede decir que es el más importante ya que se encarga de unir a través de gráficas el texto de las conversaciones o el pensamiento de los objetos o personajes con las imágenes que se encuentran en la viñeta (p.140). Además de los diálogos en el balloon se incluyen sonidos inarticulados, parecidos a la onomatopeya. (p.145). Por otro lado, tenemos la onomatopeya que son sonidos con un valor gráfico el cual mediante la escritura se plasman los ruidos que pueden emitir una acción o el de un personaje; y por último tenemos a la apoyatura que es el texto dentro de la viñeta el cual sirve de apoyo al lector, contando o ayudando en la comprensión de las imágenes y de lo que se trata de explicar en el texto permitiendo un mejor entendimiento de la lectura (p.166).

El medio ambiente según Borderías y Martín (2006, p.28), es el lugar en donde viven los seres vivos y no vivos, en el cual se relacionan unos con otros y se complementan de cierta manera; a su vez también se pueden integrar dentro del medio ambiente las costumbres culturales, ya que en estas costumbres integran o se llevan a cabo utilizando a la naturaleza. El medio ambiente comprende dos elementos importantes las cuales son: los elementos naturales y los elementos humanos; dentro de los elementos naturales se encuentra todo lo que está a nuestro alrededor (flora, fauna, aire, suelo, etc.), lo que es de la naturaleza (p.33), mientras que el elemento humano está conformado por las personas; los dos elementos se relacionan entre si ya que uno depende de otro y viceversa (p.38).

La segunda variable es la comprensión lectora en la cual Cooper (1988), nos dice que la comprensión es la encargada de desempeñar y recordar las ideas principales de lo leído y organizarlas de acuerdo a la experiencia que se tiene de una forma que se pueda entender. (p.19).

Para Camba (2008), leer es entender el texto, cuando se lee es para comprender sino en todo caso no se estaría realizando una buena lectura. Una persona comprende un

texto cuando encuentra un concepto o una razón a lo leído, lo pone en relación con los conocimientos que tiene, experiencias y con lo que le llama la atención. La comprensión también se relaciona con la visión que se tiene del mundo exterior y de uno mismo, por lo que, ante un mismo texto, no existe una interpretación única y objetiva, sino que cada lector tiene su punto de vista y una visión diferente de un texto.

Camba (2008), citado por la MINEDUC, habla sobre las ilustraciones y los textos las cuales tienen dos funciones en él; la primera es motivar e incentivar al lector por medio de las imágenes y la otra es explicar y completar el significado del texto que se encuentra escrito. La comprensión de las imágenes, al igual que con el texto, puede ser de nivel literal, inferencial, crítico o apreciativo.

En el proceso de comprensión lectora se pueden realizar diferentes niveles los cuales según Camba son: nivel literal, inferencial, crítico, apreciativo y creativo; de acuerdo a la investigación que se está realizando solo tomaremos los primeros cuatro niveles; ya que el nivel creativo consta de la realización o creación de un producto por medio del alumno, que en el caso de la presente investigación no se llevará a cabo porque el producto ya está realizado por la autora de la investigación.

La primera dimensión es el nivel literal, trata de recuperar la información que se encuentra en el texto (tal y como está escrito), se organiza identificando personajes, lugar, tiempo y reconociendo palabras, por último, se realiza el resumen. El segundo nivel es el inferencial, este permite emplear datos específicos y claros en el texto, buscando una relación entre lo vivido y lo leído en el texto, también con los saberes anteriores se formula hipótesis y nuevas ideas; este nivel es poco usado en la escuela, ya que es necesario un poco más de práctica y esfuerzo por parte de la persona que lee, se puede inferir causa – efecto y predecir acontecimientos.

Otro de los niveles es el crítico mediante el cual se emiten juicios de valor sobre el texto que se lee, se puede decir que bien se rechaza o acepta lo que uno lee de acuerdo al punto de vista del lector; en este nivel los juicios pueden ser: de realidad o fantasía: según la experiencia de la persona que lee con todo lo que está a su alrededor, relatos o lecturas; de adecuación y validez: comparación entre lo escrito con otras fuentes de información; de apropiación: requiere evaluación relativa en las diferentes partes, para asimilarlo; de

rechazo o aceptación: depende la moral y los valores del lector. El último nivel es apreciativo, el cual es la respuesta emocional o estética a lo leído; en este nivel se responde emocionalmente al contenido si le aburre, divierte, fastidia, etc., también si se identifica con los personajes y la reacción al lenguaje del autor (Camba, 2008).

1.4. Formulación del problema

1.4.1. Problema General

¿Cuál es la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018?

1.4.1. Problema Específicos

¿Cuál es la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018?

¿Cuál es la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018?

¿Cuál es la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018?

¿Cuál es la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018?

1.5. JUSTIFICACIÓN

Se realiza esta investigación, con el fin de saber cuál es la relación entre el cómic y la comprensión lectora, ya que el Perú es uno de los países a nivel mundial con más bajo rendimiento en cuanto a la comprensión lectora según la OECD y no hay una motivación para que los alumnos quieran leer; por ello, a través de la presente investigación se pretende aportar con una pieza gráfica que es un material de lectura para apoyar a los alumnos a que comprendan mejor de una manera más didáctica y diferente el texto que se propone y se quiere dar a conocer

Para ello, se elaborará un cómic, una herramienta que muy poco se usa en la lectura de los niños pero que con el pasar de los tiempos se está implementando en la educación; ya que permite a través de la combinación de imágenes en secuencia y texto contar una historia. El tema para la realización del cómic es el medio ambiente, siendo este un problema que afecta a todas las personas sin distinción de edad, sexo, raza, etc. Y más aun dándose en el lugar donde se realizará la investigación que es el distrito de Puente Piedra.

La investigación se apoyará en libros, tesis y referencias de páginas webs de diferentes autores con el fin de poder ser de gran utilidad para las futuras investigaciones. También se usarán los programas de Excel y el IBM SPSS para la interpretación de las variables y datos estadísticos, a su vez también se usarán los programas de diseño como el Photoshop y el Illustrator.

1.6. HIPÓTESIS

1.6.1 Hipótesis General

H₁: El Diseño de un Cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H₀: El Diseño de un Cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

1.6.2. Hipótesis Específicas

H1: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H0: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con el nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H2: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H0: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con el nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H3: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H0: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con el nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H4: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H0: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con el nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

1.7. OBJETIVOS

1.7.1. Objetivo General

Determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

1.7.2. Objetivos Específicos

Determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018

Determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

II. METODOLOGIA

2.1. Diseño, tipo y nivel de estudio:

La investigación tiene un enfoque Cuantitativo, ya que para la recolección de datos se utilizó un cuestionario para así probar las hipótesis (correlación entre las variables), analizar los datos que se han obtenido de forma estadística y se realizan las conclusiones (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.4).

El diseño de la investigación es No experimental ya que no hay manipulación de las variables entre sí (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.152), solo se realizará un Cómic para saber su relación con la comprensión lectora de los alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de 2 colegios de Puente Piedra.

La investigación es de tipo Aplicada, ya que tiene como objetivo resolver un determinado problema y no descubrir ninguna teoría nueva.

El nivel de Investigación es Correlacional-descriptiva, ya que explica la relación que existe entre las variables de estudio, que es la relación entre el diseño de un Cómic y la comprensión lectora de los alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.127).

2.2. Variables y operacionalización:

Tabla N° 1

VARIABLES	SEGÚN SU TIPO	SEGÚN SU NATURALEZA
Diseño de un cómic sobre el medio ambiente.	Independiente	Cualitativa
Comprensión Lectora	Dependiente	Cualitativa

Fuente: Elaboración propia

Variable x: Diseño de un cómic sobre el medio ambiente.

Según el autor Gubern (1972), nos dice que los cómics adquieren autonomía (independencia), el cual los hace diferente en cuanto a las cualidades de sus antecedentes históricos; es así que los cómics son un medio de expresión el cual los caracteriza de la cultura contemporánea (p.15). Más tarde, el mismo autor define al cómic como una secuencia de figuras o imágenes las cuales tienen una relación entre sí; también como una estructura narrativa (narra una historia) formada por secuencia de imágenes, en los cuales se integran componentes textuales (Gubern 1979, p.127)

El medio ambiente según Borderías y Martín (2006, p.28), es el lugar en donde viven los seres vivos y no vivos, en el cual se relacionan y unos con otros se complementan de cierta manera; a su vez también se pueden integrar dentro del medio ambiente las costumbres culturales, ya que en estas costumbres integran o se llevan a cabo utilizando a la naturaleza.

Variable y: Comprensión lectora

Para Camba (2008), leer es entender el texto, cuando se lee es para comprender sino en todo caso no se estaría realizando una buena lectura. Una persona comprende un texto cuando encuentra un concepto o una razón a lo leído, lo pone en relación con los conocimientos que tiene, experiencias y con lo que le llama la atención. La comprensión también se relaciona con la visión que se tiene del mundo exterior y de uno mismo, por lo que, ante un mismo texto, no existe una interpretación única y objetiva, sino que cada lector tiene su punto de vista y una visión diferente de un texto.

Tabla N° 2

Fuente: Elaboración propia

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	PREGUNTAS
DISEÑO DE CÓMIC SOBRE EL MEDIO AMBIENTE (Gubern, Roman 1972)	Secuencia figurativa, estructura narrativa formada por secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética (Gubern 1979, p. 127)	Lenguaje icónico (Gubern, Roman 1979) Son las imágenes que se encuentran en el cómic.	Víñeta (Gubern, Roman 1979)	Cuadro de diferentes formas donde se encuentra las imágenes	La forma de los cuadros permite que la lectura sea fácil y ordenada.
			Personajes (Gubern, Roman 1979)	Identificación de personajes.	Los personajes son agradables y fácil de reconocer.
		Lenguaje literario (Gubern, Roman 1979) Son los textos que se encuentran en el cómic como lo que piensan los personajes y lo que habla el narrador.	Figuras cinéticas (Gubern, Roman 1979)	Pequeñas líneas que expresan movimiento	Las líneas pequeñas de los fondos expresan movimiento en el cómic.
			Metáfora visualizada (Gubern, Roman 1979)	Imagen que expresa el estado de las personas.	Las imágenes de sorpresa e idea te ayudan a comprender mejor el cómic.
			Balloon o globo (Gubern, Roman 1979)	Forma que contiene al texto de los personajes.	Las formas de las burbujas donde está lo que dicen los personajes son agradable.
			Onomatopeya (Gubern, Roman 1979)	Sonidos de animales, personas, objetos, etc.	Los sonidos en forma de texto hacen que sea más fácil entender el cómic.
		Elementos	Apoyatura (Gubern, Roman 1979)	El texto apoya en la comprensión de las imágenes del cómic.	El texto que se encuentra en los cuadros ayuda a que se entienda mejor la historia y las imágenes de cómic.
			Naturales (Borderías y Martín, 2006)	Reconocimiento de los elementos que se encuentran en el medio ambiente (suelo, aire, basura, etc.)	Reconoce los elementos naturales del medio ambiente en el cómic.
COMPRESION LECTORA (Camba, 2008)	Leer es comprender, siempre que se lee se lo hace para entender sino carecería de sentido. Un	Inferencial (Camba, 2008)	Humanos (Borderías y Martín, 2006)	Personas dentro del medio ambiente	En el cómic, son las personas los que contaminan el medio ambiente.
			Idea principal	Distinguir la idea principal de la historia	Le es fácil distinguir la idea principal de la historia.
			Causa - efecto	Identificar las causas y el efecto que se produce en la historia del cómic	Identifica las causas y efectos que contaminan el medio ambiente.

	<p>lector comprende un texto cuando puede encontrarle significado, cuando puede ponerlo en relación con lo que ya sabe y con lo que le interesa. La comprensión se vincula entonces estrechamente con la visión que cada uno tiene del mundo y de sí mismo, por lo tanto, ante un mismo texto, no podemos pretender una interpretación única y objetiva. (Camba, 2008)</p>	<p>Literal (Camba, 2008)</p>	<p>Información en el texto</p>	<p>Ideas e información en el texto</p>	<p>Al leer el cómic, la información es comprensible y fácil de entender.</p>
		<p>Hechos</p>	<p>Distingue hechos</p>	<p>Distingue hechos</p>	<p>Distingue con facilidad los hechos que ocurren en la historia.</p>
		<p>Rechazo o aceptación</p>	<p>Rechazo o aceptación</p>	<p>Acepta o Rechaza el contenido de la historia.</p>	<p>Está de acuerdo con lo que se cuenta en la historia.</p>
		<p>Emocional</p>	<p>Emocional</p>	<p>Respuesta emocional al contenido de la historia</p>	<p>Te parece divertido e interesante la historia que se cuenta.</p>
		<p>Personajes</p>	<p>Apreciativo (Camba, 2008)</p>	<p>Se identifica con los personajes e incidentes que ocurren en la historia</p>	<p>Te identificas con los personajes de la historia y lo que ocurre en él lugar.</p>

2.3. Población y muestra:

Población

La población de la investigación estuvo conformada por 950 alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios del distrito de Puente Piedra, 2018.

Muestra

La muestra es en base a la población, según la fórmula usada es de 274 alumnos de los grados de 4to, 5to y 6to de primaria.

Fórmula para calcular la muestra:

Donde:

N = Tamaño de la población = 950

Z = Nivel de confianza = 95% = 1.96

q = Probabilidad de fracaso = 50% = 0.5

p = Probabilidad de éxito = 50% = 0.5

e = d = Margen de error = 5% = 0.05

$$\mathbf{n = \frac{Z^2 \cdot N \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q}}$$
$$\mathbf{n = \frac{1.96^2 \cdot 950 \cdot 0.5 \cdot 0.5}{0.05^2 \cdot (950 - 1) + 1.96^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5}}$$
$$\mathbf{n = \frac{3.8416 \cdot 950 \cdot 0.25}{0.0025 \cdot 949 + 3.8416 \cdot 0.25}}$$
$$\mathbf{n = \frac{912.38}{3.3329} = 273.749}$$

Muestreo

El muestreo realizado en la investigación fue probabilístico de aleatorio simple, ya que todos los alumnos de la muestra tienen la misma probabilidad de ser escogidos o seleccionados.

Tabla N° 3: Cantidad de alumnos de la muestra de la investigación

KUMAMOTO I	
GRADOS	CANTIDAD DE ALUMNOS
4TO A	33
4TO B	30
4TO C	31
5TO B	33
5TO D	26
6TO A	22
6TO D	33

CÉSAR VALLEJO	
GRADOS	CANTIDAD DE ALUMNOS
5TO B	29
6TO A	18
6TO B	19

Fuente: Elaboración propia

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica

La técnica utilizada para la investigación es la técnica de la encuesta, que facilitará la recolección de información mediante las respuestas que se recogieron de los alumnos.

Instrumento

Para la recolección de datos el instrumento a utilizar fue el cuestionario de escala de tipo Likert el cual nos permitió saber con opciones de categorías de medición (Anexo 1); esta encuesta consta del 1 al 5 como:

Escala de valoración:

5 = Totalmente de acuerdo

4 = De acuerdo

3 = A veces

2 = En desacuerdo

1 = Totalmente en desacuerdo

Validez

La encuesta está conformada por 16 preguntas con escala de Likert, la cual fue validada por tres expertos temáticos.

Tabla N° 4: Validación de Instrumento por juicios de expertos

		Prueba binomial				
		Categoría	N	Prop. Observada	Prop. de prueba	Sig. Exacta (bilateral)
Bernaza_Zaval_Rocío	Grupo 1	Si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		
Melchor_Agüero_Liliana	Grupo 1	Si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		
Rodarte_Santos_Jessica	Grupo 1	Si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		

Fuente: Elaboración propia

La prueba binomial indica que el instrumento de medición es válido, ya que según la evaluación de los expertos debe ser <0.05 y en la tabla se obtuvo 0,012.

Lo que reafirma que el instrumento es válido.

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se determinó utilizando el estadístico de fiabilidad (Alfa de Cronbach), la cual fue aplicada a los 274 alumnos.

Tabla N° 5

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	274	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	274	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Tabla N° 6

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,778	16

Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: De acuerdo al resultado del análisis de fiabilidad, α tiene un valor de 0,778 lo que significa que es muy confiable.

Tabla N° 7

RANGOS	MAGNITUD
0,01 a 0,20	Confiabilidad nula
0,21 a 0,40	Confiabilidad baja
0,41 a 0,60	Confiable
0,61 a 0,80	Muy confiable
0,81 a 1,00	Excelente confiabilidad

Tabla N° 8

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
La forma de los cuadros permite que la lectura sea fácil y ordenada.	67,34	32,928	,286	,773
Los personajes son agradables y fácil de reconocer.	67,29	32,618	,324	,771
Las líneas pequeñas de los fondos expresan movimiento en el cómic.	67,68	29,485	,466	,759
Las imágenes de sorpresa e idea te ayudan a comprender mejor el cómic.	67,23	31,905	,458	,762
Las formas de las burbujas donde está lo que dicen los personajes son agradable.	67,30	32,131	,379	,767
Los sonidos en forma de texto hacen que sea más fácil entender el cómic	67,51	30,683	,459	,759
El texto que se encuentra en los cuadros ayuda a que se entienda mejor la historia y las imágenes de cómic.	67,35	31,350	,424	,763
Reconoce los elementos naturales del medio ambiente en el cómic.	67,17	33,403	,275	,774
En el cómic, son las personas los que contaminan el medio ambiente	67,65	30,939	,291	,779
Le es fácil distinguir la idea principal de la historia.	67,46	31,883	,366	,767
Identifica las causas y efectos que contaminan el medio ambiente.	67,41	32,491	,299	,773
Al leer el cómic, la información es comprensible y fácil de entender..	67,15	32,841	,375	,768
Distingue con facilidad los hechos que curren en la historia..	67,32	31,003	,455	,760
Está de acuerdo con lo que se cuenta en la historia.	67,23	32,080	,420	,764
Te parece divertido e interesante la historia que se cuenta.	67,16	32,406	,404	,765
Te identificas con los personajes de la historia y lo que ocurre en él lugar	67,39	32,041	,364	,768

Fuente: Elaboración propia

2.5 Métodos de análisis de datos

El enfoque de la investigación es cuantitativo, con un diseño No experimental - aplicada y un nivel de investigación Correlacional, el cual cuenta con una encuesta de 16 preguntas con escala de Likert. Se elaboró la base de datos para las 2 variables, guardando los valores obtenidos, luego se usó el análisis descriptivo mediante los programas de Excel y el SPSS versión 22.

Para presentar los resultados de la investigación, se elaboró tablas de frecuencia para resumir la información de ambas variables y de las preguntas. Asimismo, para llevar a cabo la prueba de hipótesis, **se realizó con el estadístico del Chi cuadrado.**

Análisis Descriptivo

Pregunta 1: Tabla N° 9

La forma de los cuadros permite que la lectura sea fácil y ordenada.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido En desacuerdo	1	,4	,4	,4
A veces	31	11,3	11,3	11,7
De acuerdo	71	25,9	25,9	37,6
Totalmente de acuerdo	171	62,4	62,4	100,0
Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 171 alumnos con un 62,4% estuvieron totalmente de acuerdo que la forma de los cuadros permite una lectura fácil y ordenada, y solo 1 alumno respondió que estaba en desacuerdo con el 0,4%.

Pregunta 2: Tabla N° 10

Los personajes son agradables y fácil de reconocer.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente en desacuerdo	1	,4	,4	,4
En desacuerdo	4	1,5	1,5	1,8
A veces	17	6,2	6,2	8,0
De acuerdo	73	26,6	26,6	34,7
Totalmente de acuerdo	179	65,3	65,3	100,0
Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 179 alumnos con un 65,3% estuvieron totalmente de acuerdo con que los personajes son agradables y solo 1 alumno con el 0,4% respondió que estaba totalmente en desacuerdo.

Pregunta 3: Tabla N° 11

Las líneas pequeñas de los fondos expresan movimiento en el cómic.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente en desacuerdo	7	2,6	2,6	2,6
En desacuerdo	15	5,5	5,5	8,0
A veces	39	14,2	14,2	22,3
De acuerdo	79	28,8	28,8	51,1
Totalmente de acuerdo	134	48,9	48,9	100,0
Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 134 alumnos con un 48,9% estuvieron totalmente de acuerdo que las líneas pequeñas de los fondos expresan movimiento en el cómic y 7 alumnos con un 2,6% respondieron totalmente en desacuerdo.

Pregunta 4: Tabla N° 12

Las imágenes de sorpresa e idea te ayudan a comprender mejor el cómic.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente en desacuerdo	1	,4	,4	,4
En desacuerdo	3	1,1	1,1	1,5
A veces	12	4,4	4,4	5,8
De acuerdo	68	24,8	24,8	30,7
Totalmente de acuerdo	190	69,3	69,3	100,0
Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 190 alumnos con un 69,3% estuvieron totalmente de acuerdo que las imágenes de sorpresa e idea te ayudan a comprender mejor el cómic y solo 1 alumno respondió que estaba totalmente en desacuerdo con el 0,4%.

Pregunta 5: Tabla N° 13

Las formas de las burbujas donde está lo que dicen los personajes son agradable.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	,4	,4	,4
	En desacuerdo	2	,7	,7	1,1
	A veces	25	9,1	9,1	10,2
	De acuerdo	66	24,1	24,1	34,3
	Totalmente de acuerdo	180	65,7	65,7	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 180 alumnos con un 65,7% estuvieron totalmente de acuerdo con las formas de las burbujas donde está lo que dicen los personajes y solo 1 alumno con un 0,4% respondió que estaba totalmente en desacuerdo.

Pregunta 6: Tabla N° 14

Los sonidos en forma de texto hacen que sea más fácil entender el cómic

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	4	1,5	1,5	1,5
	En desacuerdo	5	1,8	1,8	3,3
	A veces	30	10,9	10,9	14,2
	De acuerdo	91	33,2	33,2	47,4
	Totalmente de acuerdo	144	52,6	52,6	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 144 alumnos con un 52,6% estuvieron totalmente de acuerdo con los sonidos en forma de texto y 4 alumnos con un 1,5% respondieron que estaban totalmente en desacuerdo.

Pregunta 7: Tabla N° 15

El texto que se encuentra en los cuadros ayuda a que se entienda mejor la historia y las imágenes de cómic.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	2	,7	,7	,7
	En desacuerdo	4	1,5	1,5	2,2
	A veces	28	10,2	10,2	12,4
	De acuerdo	64	23,4	23,4	35,8
	Totalmente de acuerdo	176	64,2	64,2	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 176 alumnos con un 64,2% estuvieron totalmente de acuerdo con el texto que se encuentra en los cuadros y 2 alumnos con un 0,7% respondieron que estaban totalmente en desacuerdo.

Pregunta 8: Tabla N° 16

El texto que se encuentra en los cuadros ayuda a que se entienda mejor la historia y las imágenes de cómic.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	2	,7	,7	,7
	En desacuerdo	4	1,5	1,5	2,2
	A veces	28	10,2	10,2	12,4
	De acuerdo	64	23,4	23,4	35,8
	Totalmente de acuerdo	176	64,2	64,2	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 176 alumnos con un 64,2% estuvieron totalmente de acuerdo que reconoce los elementos naturales del medio ambiente y 2 alumnos con un 0,7% respondieron totalmente en desacuerdo.

Pregunta 9: Tabla N° 17

En el cómic, son las personas las que contaminan el medio ambiente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	15	5,5	5,5	5,5
	En desacuerdo	8	2,9	2,9	8,4
	A veces	32	11,7	11,7	20,1
	De acuerdo	73	26,6	26,6	46,7
	Totalmente de acuerdo	146	53,3	53,3	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 146 alumnos con un 53,3% estuvieron totalmente de acuerdo con que son las personas las que contaminan el medio ambiente y 15 alumnos con un 5,5% respondieron que estaban totalmente en desacuerdo.

Pregunta 10: Tabla N° 18

Le es fácil distinguir la idea principal de la historia.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	,4	,4	,4
	En desacuerdo	4	1,5	1,5	1,8
	A veces	34	12,4	12,4	14,2
	De acuerdo	86	31,4	31,4	45,6
	Totalmente de acuerdo	149	54,4	54,4	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 149 alumnos con un 54,4% estuvieron totalmente de acuerdo y que le es fácil distinguir la idea principal de la historia y solo 1 alumno con un 0,4% respondió que estaba totalmente en desacuerdo.

Pregunta 11: Tabla N° 19

Identifica las causas y efectos que contaminan el medio ambiente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	3	1,1	1,1	1,1
	En desacuerdo	2	,7	,7	1,8
	A veces	25	9,1	9,1	10,9
	De acuerdo	86	31,4	31,4	42,3
	Totalmente de acuerdo	158	57,7	57,7	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 158 alumnos con un 57,7% estuvieron totalmente de acuerdo que identifican las causas y efectos que contaminan el medio ambiente y 3 alumnos con un 1,1% respondieron que estaban totalmente en desacuerdo.

Pregunta 12: Tabla N° 20

Al leer el cómic, la información es comprensible y fácil de entender..

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	3	1,1	1,1	1,1
	A veces	10	3,6	3,6	4,7
	De acuerdo	56	20,4	20,4	25,2
	Totalmente de acuerdo	205	74,8	74,8	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados podemos observar que 205 alumnos con un 74,8% estuvieron totalmente de acuerdo que la información es comprensible y fácil de entender y 3 alumnos con un 1,1% respondieron que estaban en desacuerdo.

Pregunta 13: Tabla N° 21

Distingue con facilidad los hechos que curren en la historia..

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	4	1,5	1,5	1,5
	En desacuerdo	3	1,1	1,1	2,6
	A veces	22	8,0	8,0	10,6
	De acuerdo	62	22,6	22,6	33,2
	Totalmente de acuerdo	183	66,8	66,8	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 183 alumnos con un 66,8% estuvieron totalmente de acuerdo que distinguen con facilidad los hechos y 4 alumnos con un 1,5% respondieron que estaban totalmente en desacuerdo.

Pregunta 14: Tabla N° 22

Está de acuerdo con lo que se cuenta en la historia.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	,4	,4	,4
	En desacuerdo	4	1,5	1,5	1,8
	A veces	12	4,4	4,4	6,2
	De acuerdo	65	23,7	23,7	29,9
	Totalmente de acuerdo	192	70,1	70,1	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 192 alumnos con un 70,1% estuvieron totalmente de acuerdo con lo que cuenta la historia y solo 1 alumno con un 0,4% respondió que está totalmente en desacuerdo con lo que se cuenta en la historia.

Pregunta 15: Tabla N° 23

Te parece divertido e interesante la historia que se cuenta.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	,4	,4	,4
	En desacuerdo	4	1,5	1,5	1,8
	A veces	8	2,9	2,9	4,7
	De acuerdo	55	20,1	20,1	24,8
	Totalmente de acuerdo	206	75,2	75,2	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 206 alumnos con un 75,2% estuvieron totalmente de acuerdo que les parece divertido e interesante la historia y solo 1 alumno con un 0,4% respondió que estaba totalmente en desacuerdo.

Pregunta 16: Tabla N° 24

Te identificas con los personajes de la historia y lo que ocurre en él lugar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	,4	,4	,4
	En desacuerdo	6	2,2	2,2	2,6
	A veces	21	7,7	7,7	10,2
	De acuerdo	86	31,4	31,4	41,6
	Totalmente de acuerdo	160	58,4	58,4	100,0
	Total	274	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De los 274 encuestados se observa que 160 alumnos con un 58,4% estuvieron totalmente de acuerdo que se identifican con los personajes y 1 alumno con un 0,4% respondió que estaba en desacuerdo con la identificación de los personajes.

Análisis Inferencial

Prueba de Hipótesis

La muestra usada es de 274 alumnos y para la prueba de hipótesis usaremos el chi cuadrado, ya que las variables son cualitativas.

Prueba de Hipótesis General:

H₁: El Diseño de un Cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H₀: El Diseño de un Cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Tabla N° 25: Correlación entre las variables cómic y comprensión lectora.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	942,283 ^a	255	,000
Razón de verosimilitud	306,755	255	,015
Asociación lineal por lineal	56,953	1	,000
N de casos válidos	274		

a. 280 casillas (97.2%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .00.

Fuente: Elaboración propia

Como el valor de significancia $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación, es decir:

El Diseño de un Cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Prueba de Hipótesis Específicas:

Prueba de hipótesis específica 1:

H₁: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H₀: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con el nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Tabla N° 26: Correlación entre la variable diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la dimensión nivel inferencial.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	204,729 ^a	102	,000
Razón de verosimilitud	143,625	102	,004
Asociación lineal por lineal	34,727	1	,000
N de casos válidos	274		

a. 102 casillas (81.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

Fuente: Elaboración propia

Como el valor de significancia $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación, es decir:

El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Prueba de hipótesis específica 2:

H₁: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H₀: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con el nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Tabla N° 27: Correlación entre la variable diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la dimensión nivel literal.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	279,171 ^a	51	,000
Razón de verosimilitud	97,986	51	,000
Asociación lineal por lineal	32,667	1	,000
N de casos válidos	274		

a. 56 casillas (77.8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

Fuente: Elaboración propia

Como el valor de significancia $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación, es decir:

El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Prueba de hipótesis específica 3:

H₁: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H₀: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con el nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Tabla N° 28: Correlación entre la variable diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la dimensión nivel crítico.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	480,243 ^a	119	,000
Razón de verosimilitud	169,725	119	,002
Asociación lineal por lineal	27,356	1	,000
N de casos válidos	274		

a. 125 casillas (86.8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .00.

Fuente: Elaboración propia

Como el valor de significancia $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación, es decir:

El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Prueba de hipótesis específica 4:

H₁: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

H₀: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con el nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

Tabla N° 29: Correlación entre la variable diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la dimensión nivel apreciativo.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	696,276 ^a	102	,000
Razón de verosimilitud	142,437	102	,005
Asociación lineal por lineal	14,678	1	,000
N de casos válidos	274		

a. 105 casillas (83.3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .00.

Fuente: Elaboración propia

Como el valor de significancia $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación, es decir:

El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

2.6 Aspectos éticos

De acuerdo a las características de la investigación se refuerza con los aportes de autores, también se considera en los aspectos éticos fundamentales, ya que se trabajaron con niños, contando con la autorización correspondiente de parte de ellos, de la institución en la cual se encontraban al momento de la elaboración de la encuesta y el consentimiento accediendo a participar en el método.

Asimismo, se mantiene en reserva la identidad de los alumnos, así como el respeto hacia la persona encuestada respetando las respuestas sin juzgar si fueron o no las más acertadas para el participante.

Para la elaboración de las referencias, se toma como modelo teniendo en cuenta el manual APA UCV 2018 – 16.

III. RESULTADOS

En base a la investigación realizada y los datos que se recolectaron gracias a las encuestas realizadas a la muestra de la investigación, se obtuvieron los siguientes resultados.

Se puede afirmar que en la hipótesis general hay la existencia de una correlación entre las variables diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora con una significancia de $0,000 < 0,05$ (tabla 26, pág. 42). Para ello se realizó una pieza gráfica, en este caso fue un cómic dando a conocer un tema y a través de la lectura que la muestra realizó, poder responder las preguntas planteadas; resultado de ello es la cantidad de alumnos respondiendo favorablemente en la encuesta, eso quiere decir que a través del cómic (un material didáctico que se está insertando en los colegios los últimos años) se puede llegar a entender una lectura de una manera diferente a como se acostumbra (solo texto una o dos imágenes). El fin de incorporar un cómic como medio de lectura y comprensión lectora, es buscar que los alumnos desde pequeños se motiven a leer y sepan que existen otras opciones de leer un texto.

Se puede afirmar que en la hipótesis específica 1 hay una correlación entre la variable diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la dimensión nivel inferencial con una significancia de $0,000 < 0,05$ (tabla 28, pág. 44). Para ello el diseño del cómic cumple un papel importante, que a través de esta pieza gráfica es que los alumnos encuestados pudieron distinguir la idea principal e identificar las causas y el efecto que se producen en la historia. Esto también se debe a los indicadores más importantes del cómic como la viñeta y los personajes; la viñeta, porque a través de sus cuadros forman la secuencia de las acciones se dan en la historia y le sigue los personajes, ya que ellos son los protagonistas y los que dan a conocer el mensaje ayudando así a una mejor comprensión de la historia mostrada.

Se puede afirmar que en la hipótesis específica 2 si existe una correlación entre la variable diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la dimensión nivel literal con una significancia de $0,000 < 0,05$ (tabla 30, pág. 46). Para ello los indicadores ballon o globo y apoyatura de la dimensión lenguaje icónico de la variable cómic juegan un papel importante, ya que es ahí donde se encuentra el texto, brindando la idea e información de la historia; en el ballon se lee lo que dice cada personaje, mientras que la apoyatura ayuda a reforzar la lectura con pequeños textos el cual cuentan parte de la historia que no se aprecia

bien con las imágenes. Si bien las imágenes son un gran apoyo en cuanto a la comprensión de una lectura, sino se refuerza con el apoyo de un pequeño texto puede que no llegue bien el mensaje que se quiere dar a conocer.

Se puede afirmar que en la hipótesis específica 3 existe una correlación entre la variable diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la dimensión nivel crítico con una significancia de $0,000 < 0,05$ (tabla 32, pág. 48). Para ello se refuerza con los indicadores hechos y rechazo o aceptación de la dimensión nivel crítico de la variable comprensión lectora, después de haber realizado los anteriores niveles el cual requiere atención a la lectura, en esta parte queda a criterio de la muestra encuestada, y si acepta o no lo que se cuenta en la historia brindada. En tal sentido se ha encontrado una relación, por ende quiere decir que la muestra encuestada acepta y distingue con claridad los hechos mostrados en el cómic.

Se puede afirmar que en la hipótesis específica 4 existe una correlación entre la variable diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la dimensión nivel apreciación con una significancia de $0,000 < 0,05$ (tabla 34, pág. 50). Para ello se tomaron en cuenta los indicadores emocionales y personajes de la dimensión nivel apreciativo de la variable comprensión lectora; ya que después del proceso de identificación, reconocimiento y valoración de la historia, ahora se ve si la muestra encuestada ha tenido alguna respuesta emocional y si se identifica con los personajes de la historia contada. Al encontrar relación es porque la mayoría de los encuestados si obtuvo una respuesta emocional ya que eso es lo que se quiere lograr, que la persona que lee un comic no solo pueda comprender, sino también poder relacionarlo con experiencia propias y poder identificarse con los personajes.

IV. DISCUSIÓN

En base a la investigación realizada y los resultados presentados se acepta la hipótesis de investigación donde existe una correlación entre las variables diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora, ahora se contrastará la información con otros autores.

Raymundo, J. (2017), en su investigación obtuvo como resultado de la correlación entre sus variables diseño de un cómic sobre la leyenda inca Los Hermanos Ayar y la comprensión lectora una significancia de 0.000 usando para ello la prueba de correlación Pearson, si bien la significancia es la misma a la de la presente investigación con 0.000, la prueba usada es diferente ya que en este caso se usó para la prueba de hipótesis el chi cuadrado siendo más confiable, además la población usada por Raymundo es de 935 y su muestra de 272 estudiantes, en cambio el de la investigación presente fue realizada con una población de 950 con una muestra de 274 estudiantes; en cuanto a la metodología el enfoque fue cuantitativo, diseño no experimental y nivel correlacional, corroborando así que entre las dos variables si hay una relación. Además del aporte que hace al mencionar la relación entre la imagen y el texto para una comprensión positiva de la pieza gráfica, ya que el autor base de la investigación Gubern menciona esta unión entre la imagen y el texto; también el autor solo trabaja con 3 dimensiones (literal, inferencial y crítico) para la variable comprensión lectora si bien son importantes es este caso se trabaja con una dimensión más que es el nivel apreciativo reforzando así el tema y llegando mejor al encuestado. Por ende se concuerda lo dicho con los autores que hablan sobre el cómic.

Quiroz, J. (2017), en su investigación obtuvo como resultado de la correlación entre sus variables diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental una significancia de 0.000 usando para ello la prueba de correlación Pearson, si bien es una prueba para la demostración de hipótesis, en esta investigación se usa el chi cuadrado siendo más confiable. Estoy de acuerdo con el autor al poner a los personajes como héroes siendo ellos los que demuestran lo que está bien y mal de acuerdo al tema expuesto en la pieza gráfica, en este caso el cómic, corroborando con lo que dice Frascara (2006) donde una pieza gráfica tiene la función principal de transmitir un mensaje específico. El autor también realiza una pieza gráfica en la cual estoy de acuerdo con él, ya que tiene relación

con el tema del medio ambiente y los consejos que brinda para el buen cuidado, ello se ve reflejado en el resultado de sus encuestas. La población coincide ya que toma los grados tomando a 4to, 5to y 6to de primaria, pero su muestra (267 alumnos) es menor con respecto a la presente investigación (274 alumnos). En cuanto a la metodología el enfoque fue cuantitativo, diseño no experimental y nivel correlacional.

Para Vilela, C. (2017) concluye en su investigación que existe una correlación entre sus variables diseño de una historieta sobre el bullying y la percepción visual en alumnos del 1ro y 2do de secundaria; estoy de acuerdo con la autora ya que utilizó una población y muestra mayor (1020 de población y 280 de muestra) que el de la presente investigación (950 de población y 274 de muestra) teniendo así una mayor confiabilidad en cuanto a sus resultados. También Vilela resalta en su pieza gráfica el indicador del ballon o globo, pues marca diferencia en cuanto al modelo del globo para poder reflejar un tipo de pensamiento y contenido de lo que los personajes transmiten, ya que de acuerdo al modelo del globo se puede saber si un personaje está gritando, pensando o dialogando, etc. A su vez utilizó una metodología de enfoque cuantitativo, diseño no experimental y nivel correlacional.

Para el autor Pachas, R. (2014) en su investigación concluyó que existe una correlación entre sus variables historieta y comprensión lectora obteniendo un resultado de 0,745 de Rho de Spearman, se puede decir que no es tan confiable como la presente investigación ya que utiliza una muestra de 26 estudiantes, en cambio es esta investigación se utilizó una muestra de 274 estudiantes demostrando así que la confiabilidad es mayor por el número de alumnos encuestados; además para demostrar la correlación entre las variables y por ende la prueba de hipótesis se usó la prueba del chi cuadrado siendo esta una prueba más exacta y confiable. Asimismo Pachas uso una encuesta con escala dicotómica la cual no da muchas alternativas de respuesta para la muestra encuestada, en este caso se usó la escala de Likert dando así más alternativas de respuesta; en cuanto a la metodología coinciden usando ambas un enfoque cuantitativo, de investigación descriptivo-correlacional.

V. CONCLUSIÓN

Después de haber analizado la investigación y haber obtenido los resultados mediante la prueba del chi cuadrado para la verificación de las hipótesis se concluye:

Primera: De acuerdo al objetivo general que es determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018; en base a los resultados de la prueba del chi cuadrado con una significancia de $0.000 < 0.05$, se afirma que existe una relación entre las variables rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de investigación que nos dice que el diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018. Donde el cómic como pieza gráfica y material didáctico ayuda y facilita la comprensión de lectura en los alumnos encuestados.

Segunda: De acuerdo al objetivo específico 1 que es determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018; en base a los resultados de la prueba del chi cuadrado con una significancia de $0.000 < 0.05$, se afirma que existe una relación entre las variables rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de investigación que nos dice que el diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018. Siendo los indicadores viñeta y personajes del cómic los más importante, ya que a través de ello se puede distinguir la idea principal del tema y el mensaje de la historia.

Tercera: De acuerdo al objetivo específico 2 que es determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018; en base a los resultados de la prueba del chi cuadrado con una significancia de $0.000 < 0.05$, se afirma que existe una relación entre las variables rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de investigación que nos dice que el diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos

colegios de Puente Piedra, 2018. Siendo los indicadores ballon y apoyatura del cómic importantes, ya que en ellos se encuentra la parte textual, brindando la idea e información de la historia, reforzando así las acciones de las imágenes para que el mensaje que se quiere dar llegue correctamente.

Cuarta: De acuerdo al objetivo específico 3 que es determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018; en base a los resultados de la prueba del chi cuadrado con una significancia de $0.000 < 0.05$, se afirma que existe una relación entre las variables rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de investigación que nos dice que el diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018. Siendo en este caso los indicadores hechos y rechazo o aceptación de la variable comprensión lectora los más importantes, ya que en este nivel queda a criterio la respuesta de la muestra encuestada, si aceptan o no lo que se cuenta en la historia brindada.

Quinta: De acuerdo al objetivo específico 4 que es determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018; en base a los resultados de la prueba del chi cuadrado con una significancia de $0.000 < 0.05$, se afirma que existe una relación entre las variables rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de investigación que nos dice que el diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con el nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018. Donde los indicadores emocional y personajes de la dimensión nivel apreciativo refuerzan la historia; ya que se ve si la muestra encuestada ha tenido alguna respuesta emocional e identificación con los personajes de la historia contada. Al encontrar relación es porque la mayoría de los encuestados si obtuvo una respuesta emocional ya que eso es lo que se busca con el cómic.

VI. RECOMENDACIONES

A partir de la investigación realizada se recomienda a las instituciones implementar el cómic como material didáctico y pedagógico para un mejor entendimiento de temas que sean difíciles de entender, ya que a través de las imágenes es mucho mejor entender un texto.

Si bien el estado tiene una edición de cómic que habla sobre las drogas, no todos tienen acceso a ella, sería bueno que implementen más textos de este tipo de material en las escuelas, siendo así un bien para los alumnos, ya que el mensaje de una lectura llegaría mejor a ellos, muy aparte que las imágenes les llama la atención.

Se recomienda a las instituciones que implementen la creación de cómic en el aula, así desarrollaran la creatividad y a la vez harán que los alumnos lean más para poder sintetizar el tema y llevarlo a la gráfica.

Para las futuras investigaciones sería recomendable que profundicen más en temas que ocurren en la sociedad, y con lo que ocurre en el lugar donde se realiza la encuesta, ya que así los encuestados se sentirán identificados y el mensaje será mejor captado.

VII. REFERENCIAS

- Acevedo, J. (1978). *Para hacer historieta*. (1era ed.). Ediciones: Retablo de Papel.
- Acevedo, J. (2015). *Mundo Cuy*. (1era ed.).
- Apaza, J. (2015). *Aplicación de la historieta como estrategia de la didáctica para mejorar los niveles de comprensión lectora de textos narrativos de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Juan Domingo Zamácola y Jauregui del distrito de Cerro Colorado, Arequipa – 2015*.
- Borderías, M. y Martín, E. (2006). *Medio ambiente urbano*. Madrid.
- Camba, M. (2008). *Comprensión lectora*. Recuperado de: https://formacion-docente.idoneos.com/didactica_de_la_lengua/compcion_lectora/
- Cañizares, J. (2014), *El cómic como estrategia didáctica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los niños del grado 5°-2 de la Institución Educativa “Mercedario”, de San Juan Pasto*. (Tesis de licenciatura)
- Cooper, D. (1998). *Cómo mejorar la comprensión lectora*. Madrid. España: Visor.
- Correo (26 de enero del 2017)
Recuperado de <https://diariocorreo.pe/ciudad/puente-piedra-sjl-y-ate-son-districtos-con-mayor-contaminacion-de-lima-726866/>
- Delgado, D., Ortega, G., Parra, M. (2013), *La historieta como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de los niños del grado 4-1 de la institución educativa «Antonio Nariño», de San Juan de Pasto” – Colombia*. (Tesis de licenciatura)
- Eisner, W. (1985). *Los cómics y el arte secuencial*. Editorial: Norma. Barcelona.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Infinito.
Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=Or_G-nFbqeoC&printsec=frontcover&dq=comunicacion+grafica&hl=es-419&sa=X,ved=0ahUKEwjhwMOJ0LDMAhVEh5AKHX85CHU4MhDoAQgeMAE#v=onepage&q&f=false
- García, I. (2013). *El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras*. Universidad de Cantabria-España. Recuperado de <https://file:///F:/TESIS%202/GarciaMartinezIsabel%202013.pdf>

- Gibson, D. (2009) *Watching the watchmen*. (1era ed.) Editorial: Norma.
- Gómez, I. (2015). *El cómic como estrategia pedagógica para el desarrollo de la comprensión de lectura en inglés*”, Bogotá-Colombia.
- Gubern, R. (1972) *El lenguaje de los comics*. (1era ed.) Barcelona. Ediciones: Península
- Gubern, R. (1979) *El lenguaje de los comics*. (3era ed.) Barcelona. Ediciones: Península
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación* (6. ° edición). México D.F.: MacGraw Hill.
- MINEDUC (2017). *Enseñanza de la Comprensión Lectora*. Guatemala.
- OECD (2016). *Avanzando hacia una mejor educación para el Perú*.
Recuperado de: <https://www.oecd.org/dev/Avanzando-hacia-una-mejor-educacion-en-Peru.pdf>
- Pachas, R. (2014). *La historieta y la comprensión lectora en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N. ° 20390 del distrito de Chancay, 2014. (Tesis de licenciatura)*.
- Quiroz, J. (2017). *Relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria en dos Colegios del distrito de Los Olivos Lima – 2017. (Tesis de licenciatura)*.
- Raymundo, J. (2017). *Relación entre el diseño de un cómic sobre la leyenda de “Los hermanos Ayar” y la comprensión lectora en los estudiantes del 1ro y 2do grado de secundaria de la institución educativa Carlos Wiese en Comas, Lima – 2017. (Tesis de licenciatura)*.
- Unigarro, R. (2015). *La historieta: una estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de la universidad de Nariño, Colombia. (Tesis de licenciatura)*
- Vilela, C. (2017). *Diseño de una historieta sobre el bullying y la percepción visual de los estudiantes de 1ro y 2do grado de secundaria en dos instituciones educativas de Puente Piedra, Lima, 2017. (Tesis de licenciatura)*.

ANEXOS

ENCUESTA

Género: _____

Grado: _____

Mediante la historia del cómic leído. Marca con una "X" la respuesta que creas conveniente, ninguna respuesta es buena ni mala, responde con libertad.

⁵
TOTALMENTE
DE ACUERDO
⁴
DE
ACUERDO
³
DE
A VECES
²
EN
DESACUERDO
¹
TOTALMENTE
EN DESACUERDO

	5	4	3	2	1
1.- La forma de los cuadros permite que la lectura sea fácil y ordenada.	<input type="checkbox"/>				
2.- Los personajes son agradables y fácil de reconocer.	<input type="checkbox"/>				
3.- Las líneas pequeñas de los fondos expresan movimiento en el cómic	<input type="checkbox"/>				
4.- Las imágenes de sorpresa e idea te ayudan a comprender mejor el cómic	<input type="checkbox"/>				
5.- Las formas de las burbujas donde está lo que dicen los personajes son agradables.	<input type="checkbox"/>				
6.- Los sonidos en forma de texto hacen que sea más fácil entender el cómic	<input type="checkbox"/>				
7.- El texto que se encuentra en los cuadros ayuda a que se entienda mejor la historia y las imágenes de cómic.	<input type="checkbox"/>				
8.- Reconoce los elementos naturales del medio ambiente en el cómic.	<input type="checkbox"/>				
9.- En el cómic, son las personas los que contaminan el medio ambiente.	<input type="checkbox"/>				
10.- Le es fácil distinguir la idea principal de la historia.	<input type="checkbox"/>				
11.- Identifica las causas y efectos que contaminan el medio ambiente.	<input type="checkbox"/>				
12.- Al leer el cómic, la información es comprensible y fácil de entender.	<input type="checkbox"/>				
13.- Distingue con facilidad los hechos que ocurren en la historia.	<input type="checkbox"/>				
14.- Está de acuerdo con lo que se cuenta en la historia.	<input type="checkbox"/>				
15.- Te parece divertido e interesante la historia que se cuenta.	<input type="checkbox"/>				
16.- Te identificas con los personajes de la historia y lo que ocurre en el lugar..	<input type="checkbox"/>				

Anexo 2 / MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Título: Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	PREGUNTAS
DISEÑO DE CÓMIC SOBRE EL MEDIO AMBIENTE (Gubern, Roman 1972)	Secuencia figurativa, estructura narrativa formada por secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética (Gubern 1979, p.127)	Lenguaje Icónico (Gubern, Roman 1979) Son las imágenes que se encuentran en el cómic.	Viñeta (Gubern, Roman 1979)	Cuadro de diferentes formas donde se encuentra las imágenes	La forma de los cuadros permite que la lectura sea fácil y ordenada.
			Personajes (Gubern, Roman 1979)	Identificación de personajes.	Los personajes son agradables y fácil de reconocer.
			Figuras cinéticas (Gubern, Roman 1979)	Pequeñas líneas que expresan movimiento	Las líneas pequeñas de los fondos expresan movimiento en el cómic.
			Metáfora visualizada (Gubern, Roman 1979)	Imagen que expresa el estado de las personas.	Las imágenes de sorpresa e idea te ayudan a comprender mejor el cómic.
		Lenguaje literario (Gubern, Roman 1979) Son los textos que se encuentran en el cómic como lo que piensan los personajes y lo que habla el narrador.	Balloon o globo (Gubern, Roman 1979)	Forma que contiene al texto de los personajes.	Las formas de las burbujas donde está lo que dicen los personajes son agradable.
		Onomatopeya (Gubern, Roman 1979)	Sonidos de animales, personas, objetos, etc.	Los sonidos en forma de texto hacen que sea más fácil entender el cómic.	
		Apoyatura (Gubern, Roman 1979)	El texto apoya en la comprensión de las imágenes del cómic.	El texto que se encuentra en los cuadros ayuda a que se entienda mejor la historia y las imágenes de cómic.	
	Medio ambiente es el sistema exterior físico y biológico donde vive el ser humano y otros organismos, que constituyen en sí mismo un todo complejo y cuyos diversos componentes se influyen entre sí (Borderías y Martín, 2006, p. 28)	Elementos	Naturales (Borderías y Martín, 2006)	Reconocimiento de los elementos que se encuentran en el medio ambiente (suelo, aire, basura, etc.)	Reconoce los elementos naturales del medio ambiente en el cómic.
			Humanos (Borderías y Martín, 2006)	Personas dentro del medio ambiente	En el cómic, son las personas los que contaminan el medio ambiente.
	COMPRESIÓN LECTORA	Leer es comprender, siempre	Inferencial (Camba, 2008)	Idea principal	Distinguir la idea principal de la historia

(Camba, 2008)	que se lee se lo hace para entender sino carecería de sentido. Un lector comprende un texto cuando puede encontrarle significado, cuando puede ponerlo en relación con lo que ya sabe y con lo que le interesa. La comprensión se vincula entonces estrechamente con la visión que cada uno tiene del mundo y de sí mismo, por lo tanto, ante un mismo texto, no podemos pretender una interpretación única y objetiva. (Camba, 2008)		Causa - efecto	Identificar las causas y el efecto que se produce en la historia del cómic	Identifica las causas y efectos que contaminan el medio ambiente.
		Literal (Camba, 2008)	Información en el texto	Ideas e información en el texto	Al leer el cómic, la información es comprensible y fácil de entender.
		Crítica (Camba, 2008)	Hechos	Distingue hechos	Distingue con facilidad los hechos que ocurren en la historia.
			Rechazo o aceptación	Acepta o Rechaza el contenido de la historia.	Está de acuerdo con lo que se cuenta en la historia.
		Apreciativo (Camba, 2008)	Emocional	Respuesta emocional al contenido de la historia	Te parece divertido e interesante la historia que se cuenta.
			Personajes	Se identifica con los personajes e incidentes que ocurren en la historia	Te identificas con los personajes de la historia y lo que ocurre en el lugar.

Anexo 3 / MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES E INDICADORES	METODOL OGÍA	POBLAC IÓN	TÉCNICA DE MUESTRE O
<p>Problema General ¿Cuál es la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018?</p> <p>Problemas Específicos ¿Cuál es la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el</p>	<p>Objetivo General Determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.</p> <p>Objetivos Específicos Determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.</p> <p>Determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018</p> <p>Determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos</p>	<p>Hipótesis General Hi: El Diseño de un Cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018. H0: El Diseño de un Cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.</p> <p>Hipótesis Específicas Hi: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018. H0: El lenguaje icónico no se relaciona significativamente con nivel inferencial en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.</p> <p>Hi: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018. H0: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con nivel literal en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.</p> <p>Hi: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018. H0: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente</p>	<p>Independiente: Diseño de un cómic sobre el medio ambiente</p> <p>Dependiente: Comprensión lectora</p>	<p>1) Lenguaje icónico: 1.1. Viñeta 1.2. Personajes 1.3. Figuras cinéticas 1.4. Metáforas visualizadas</p> <p>2) Lenguaje literario: 2.1. Balloon o globo 2.2. Onomatopeya 2.3. Apoyatura</p> <p>3) Elementos: 3.1. Naturales 3.2. Humanos</p> <p>1) Nivel Inferencial: 1.1. Idea principal 1.2. Causa-efecto</p> <p>2) Literal: 2.1. Información en el texto</p> <p>3) Crítico: 3.1. Hechos 3.2. Rechazo o aceptación</p> <p>4) Apreciativo: 4.1. Emocional 4.2. Personajes</p>	<p>Tipo: Aplicada Diseño: No experimental Nivel: Correlacional Enfoque: Cuantitativo</p>	<p>La población está conformada por 950 alumnos de 2 colegios del distrito de Puente Piedra.</p>	<p>Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p>

<p>medio ambiente y el nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018?</p>	<p>colegios de Puente Piedra, 2018.</p> <p>Determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y el nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.</p>	<p>no se relaciona significativamente con nivel crítico en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.</p> <p>Hi: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente se relaciona significativamente con nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.</p> <p>H0: El diseño de un cómic sobre el medio ambiente no se relaciona significativamente con nivel apreciativo en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.</p>					
--	---	--	--	--	--	--	--



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Melchor Agüero Liliaana

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: _____

Fecha: 20 / 09 / 18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

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

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	x		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	x		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	x		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	>		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	>		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	>		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	>		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		>	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	x		
TOTAL		10	01	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

 Apellidos y nombres del experto: Rodarte Santos Jessica Marisol
Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: _____

 Fecha: 20 09 18
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN
Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

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

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	✓		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	✓		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	✓		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	✓		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	✓		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	✓		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	✓		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	✓		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		✓	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	✓		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	✓		
TOTAL		<u>10</u>	<u>01</u>	

SUGERENCIAS:

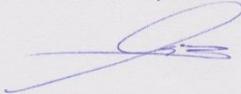
Firma del experto:


TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

 Apellidos y nombres del experto: Bertha Susa Rosa
Título y/o Grado:

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

 Universidad que labora: Universidad César Vallejo

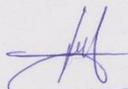
 Fecha: 21.05.18
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN
Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

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

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto:


40196220



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"



CARTA-158-2018-ADGE/LIMA-NORTE

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

Lima, 21 de setiembre de 2018

Señorita
Lic. Sonia Sofía Cristóbal Sosa
Directora
I.E CESAR VALLEJO N° 5184
Mza. G Lote 1 - 1era Explanada Laderas de Chillón - Pte. Piedra
Presente.

De mi consideración:

Por medio de la presente permítame saludarlo(a) cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculada en el X ciclo (semestre 2018-II) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	PANDURO CRESPIN, KATHERINE BRIGGID	70609825

En el marco de la agenda académica, la estudiante en mención solicita permiso para realizar unas encuestas para su Proyecto de Investigación, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



Mg. Juan José Tanta Restrepo
Coordinador de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

CARTA-159-2018-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 21 de setiembre de 2018

Señorita
Lic. JUDITH A. PACO MANZANO
Directora General
I.E KUMAMOTO I N° 3098
Av. 15 de Junio S/N 1era Explanada Laderas de Chillón - Pte. Piedra
Presente. -

De mi consideración:

Por medio de la presente permítame saludarlo(a) cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculada en el X ciclo (semestre 2018-II) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	PANDURO CRESPIN, KATHERINE BRIGGID	70609825

En el marco de la agenda académica, la estudiante en mención solicita permiso para realizar unas encuestas para su Proyecto de Investigación, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



J. Tanta
Mg. Juan José Tanta Restrepo
Coordinador de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Anexo 6 / Registro de datos IBM SPSS 22

base de datos 2-variables y dimensiones.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	V1	Númérico	8	2	Diseño de cómi...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	D1	Númérico	8	2	Lenguaje icónico	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	D2	Númérico	8	2	Lenguaje literario	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	D3	Númérico	8	2	Elementos	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	V2	Númérico	8	2	Comprensión le...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	D4	Númérico	8	2	Nivel Inferencial	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	D5	Númérico	8	2	Nivel Literal	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	D6	Númérico	8	2	Nivel Crítico	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	D7	Númérico	8	2	Nivel Apreciativo	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON 12:31 a.m. 15/11/2018

base de datos preguntas.sav [Conjunto_de_datos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	p1	Númérico	8	0	La forma de los...	{1, Totalme...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
2	p2	Númérico	8	0	Los personajes...	{1, Totalme...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
3	p3	Númérico	8	0	Las líneas pequ...	{1, Totalme...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
4	p4	Númérico	8	0	Las imágenes ...	{1, Totalme...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
5	p5	Númérico	8	0	Las formas de l...	{1, Totalme...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
6	p6	Númérico	8	0	Los sonidos en...	{1, Totalme...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
7	p7	Númérico	8	0	El texto que se...	{1, Totalme...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
8	p8	Númérico	8	0	Reconoce los e...	{1, Totalme...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
9	p9	Númérico	8	0	En el cómic, so...	{1, Totalme...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
10	p10	Númérico	8	0	Le es fácil disti...	{1, Totalme...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
11	p11	Númérico	8	0	Identifica las ca...	{1, Totalme...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
12	p12	Númérico	8	0	Al leer el cómic...	{1, Totalme...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
13	p13	Númérico	8	0	Distingue con f...	{1, Totalme...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
14	p14	Númérico	8	0	Está de acuerd...	{1, Totalme...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
15	p15	Númérico	8	0	Te parece divert...	{1, Totalme...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
16	p16	Númérico	8	0	Te identificas c...	{1, Totalme...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON 12:31 a.m. 15/11/2018

base de datos preguntas.sav [Conjunto_de_datos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 16 de 16 variables

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	var	var	var	var
1	3	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3				
2	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4				
3	5	5	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5				
4	4	4	3	5	5	3	3	4	5	5	4	3	4	4	5	3				
5	4	5	3	5	4	3	4	5	5	3	5	5	5	5	5	4				
6	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	4	4				
7	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5				
8	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5				
9	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	3	4	4	4	5	5				
10	3	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5				
11	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	3				
12	2	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	4	5	4	4	4				
13	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4				
14	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4				
15	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5				
16	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5				
17	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
18	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4				
19	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5				
20	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5				
21	4	5	4	5	5	4	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4				
22	5	5	3	4	5	5	3	5	5	5	4	5	3	4	4	5				
23	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5				

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON 12:33 a.m. 15/11/2018

base de datos preguntas.sav [Conjunto_de_datos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 16 de 16 variables

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	var	var	var	var
34	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4				
35	4	5	4	5	5	5	3	4	4	5	5	4	3	5	5	4				
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	1	5	5	5				
37	4	3	2	4	5	3	4	4	5	5	5	4	1	4	5	4				
38	5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	2				
39	5	2	4	3	5	5	4	5	4	2	3	5	4	5	5	4				
40	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
41	5	5	5	5	1	3	5	1	4	3	5	5	4	4	5	5				
42	5	2	3	5	4	5	1	3	4	3	4	5	1	3	1	5				
43	5	4	3	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4				
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5				
45	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5				
46	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5				
47	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5				
48	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4				
49	5	5	5	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5				
50	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
51	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
52	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	3	5	5	3				
53	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
54	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
55	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5				
56	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5				

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON 12:34 a.m. 15/11/2018

base de datos preguntas.sav [Conjunto_de_datos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 16 de 16 variables

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	var	var	var	var
103	5	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4				
104	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4				
105	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	3	5	5	5	5	4				
106	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
107	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5				
108	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
109	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5				
110	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5				
111	4	5	3	4	4	3	6	5	5	3	5	4	3	5	5	5				
112	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
113	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4				
114	5	5	4	5	4	4	5	5	3	4	4	5	4	4	5	4				
115	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5				
116	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5				
117	4	5	4	5	4	4	6	5	5	4	4	5	5	5	5	4				
118	3	4	2	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4				
119	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4				
120	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5				
121	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4				
122	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4				
123	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
124	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5				
125	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4				

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON 12:34 a.m. 15/11/2018

base de datos preguntas.sav [Conjunto_de_datos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

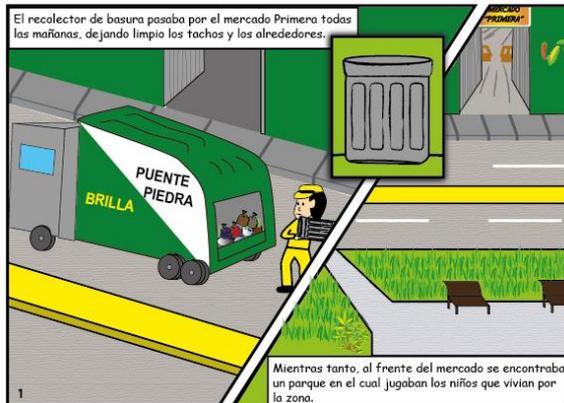
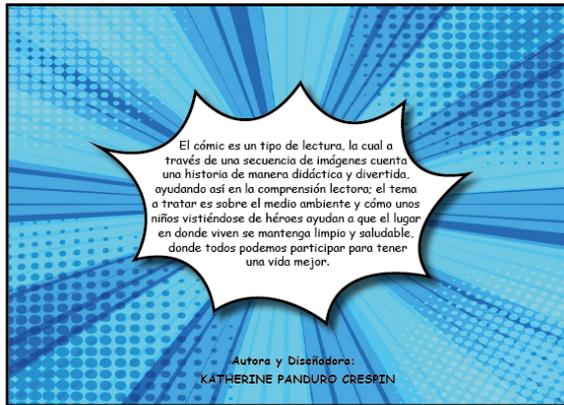
Visible: 16 de 16 variables

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	var	var	var	var
252	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5				
253	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5				
254	5	4	3	4	4	4	3	5	5	5	4	3	5	4	5	5				
255	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	5	5				
256	5	5	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	4				
257	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3				
258	3	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5				
259	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5				
260	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5				
261	5	5	5	4	3	4	5	5	5	3	4	5	4	5	5	3				
262	5	5	4	4	2	3	5	4	3	4	5	5	4	5	5	5				
263	5	4	4	3	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5				
264	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5				
265	3	4	4	5	5	4	4	5	3	3	4	5	4	5	5	5				
266	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	3	4				
267	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5				
268	4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	3				
269	5	5	5	5	4	5	2	4	5	4	5	5	3	4	5	5				
270	5	5	5	4	5	5	3	4	3	4	5	4	5	4	4	5				
271	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4				
272	3	4	3	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5				
273	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5				
274	4	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	3	4	5	4				

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON 12:35 a.m. 15/11/2018

Anexo 7 / PRODUCTO - Cómics





BRIEF:

1. Información del producto:

El producto es un cómic el cual fue creado por la autora de la presente investigación, el tema que se muestra es sobre el medio ambiente (contaminación). La historia se basa en tres niños (Flor, Pedro y Lucas), el cual dos de ellos, Flor y Pedro son los héroes de la historia mostrando los problemas de contaminación y consejos de cómo se debe de cuidar el medio ambiente.

2. Objetivo:

Determinar la relación que existe entre el diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

3. Target:

El cómic va dirigido a alumnos de primaria (4to, 5to y 6to grado) de dos colegios de Puente Piedra.

4. Tipografía:

Principal: Comix Loud



1234567890

Secundarias:

Comic Sans MS

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V

W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Comica bd Bold:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

5. Colores:

	78b949		1c1c1b		2581c4
	006532		ffffff		9d9c9c
	683b10		e63133		f18717
	b17e49		ffed00		3e3c88

Anexo 8 / Evidencias



Anexo 9 / Cronograma

Actividades	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 5	Sem 6	Sem 7	Sem 8	Sem 9	Sem 10	Sem 11	Sem 12	Sem 13	Sem 14	Sem 15	Sem 16
1. Reunión de coordinación.	■							■					■			
2. Presentación del Esquema de Desarrollo de proyecto de investigación.	■															
3. Validez y Confiabilidad del Instrumento de recolección de datos.		■														
4. Recolección de Datos.																
5. Procesamiento y tratamiento Estadístico de datos.						■	■									
6. JORNADA DE INVESTIGACIÓN Nº 1. PRESENTACIÓN DE AVANCE.							■	■								
7. Descripción de resultados.																
8. Discusión de los resultados y redacción de la tesis.									■	■						
9. Conclusiones y recomendaciones.										■	■					
10. Entrega preliminar de la tesis para su revisión.											■	■				
11. Presenta la tesis completa con las observaciones levantadas.												■	■			
12. Revisión y observación de informe de tesis por los jurados.													■	■		
13. JORNADA DE INVESTIGACIÓN Nº 2: Sustentación del informe de Tesis														■	■	■

Anexo 10 / Presupuesto

GASTOS	
Impresiones 9no y 10mo ciclo anillados	S/108.00
Solicitud de asesor y jurado 9no y 10mo	S/ 40.00
Pasajes (visitar colegios)	S/ 16.00
Impresión de la pieza gráfica (25 juegos)	S/ 176.00
Corte de la pieza gráfica	S/ 2.00
Copias de encuestas	S/ 11.00
TOTAL	S/ 353.00



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Código : F06-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

Yo, *Juan Apaza Quispe*, docente de la Facultad Ciencias de la Comunicación y Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo Campus Los Olivos, revisor de la tesis titulada

"DISEÑO DE UN CÒMIC SOBRE EL MEDIO AMBIENTE Y LA COMPRENSIÒN LECTORA EN ALUMNOS DEL 4TO, 5TO Y 6TO DE PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DE PUENTE PIEDRA, 2018.

Del estudiante PANDURO DE CASTILLO, KATHERINE BRIGGID constato que la investigación tiene un índice de similitud de 30 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó 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.

Los Olivos, 12 de Junio de 2019



Juan Apaza Quispe
Dr. Juan Apaza Quispe
DNI: 10453803

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

Feedback Studio - Mozilla Firefox
 https://www.turnitin.com/.../feedback-studio...
 feedback studio Katherine Panduro Crespin Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de prim...

Resumen de coincidencias
 30
 Se están viendo fuentes estándar
 30 %
 Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias	Porcentaje
1 Entregado a Universida... <small>Trabajo de estudiante</small>	18 %
2 repositorio.uco.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	9 %
3 biblioteca.udelmar.edu.c... <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
4 repositorio.uamv.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
5 Entregado a Universida... <small>Trabajo de estudiante</small>	<1 %
6 www.oalib.com <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
7 renati.sunedu.gob.pe <small>Fuente de Internet</small>	<1 %

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
 Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTOR:
 Katherine Briggid Panduro Crespin

ASESOR:
 Dr. Juan Apaza Quispe

Página 1 de 43 Número de palabras: 10637
 High Resolution Activado
 16:49 ESP 12/06/2019



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: Panduro Crespín de Castillo, Katherine Briggid
D.N.I. : 70609825
Domicilio : Mz. X1 lote 35 3era explanada Laderas de Chillón –
Puente Piedra
Teléfono : Fijo : 5246541 Móvil : 953904039
E-mail : kpanduro2@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Ciencias de la Comunicación
Escuela : Arte y Diseño Gráfico Empresarial
Carrera : Arte y Diseño Gráfico Empresarial
Título : Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :
Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Panduro Crespín de Castillo, Katherine Briggid

Título de la tesis:

Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en
alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra,
2018.

Año de publicación : 2018

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha: 29/11/2018



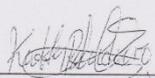
**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE
TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL
UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

Yo Katherine Briggid Panduro Crespín de Castillo, identificado con DNI N° 70609825, egresado de la Escuela Profesional de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo, autorizo (x), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Diseño de un cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derechos de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



FIRMA

DNI: 70609825

FECHA: 29 de noviembre del 2018

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL
ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

La escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Panduro Crespin de Castillo, Katherine Briggid

INFORME TÍTULADO:

Diseño de cómic sobre el medio ambiente y la comprensión lectora en alumnos del
4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios de Puente Piedra, 2018.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

SUSTENTADO EN FECHA: 06 / 12 / 2018

NOTA O MENCIÓN: 17




FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN