



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

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

Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de
primaria “María Auxiliadora 2052”, Payet, Lima – 2023

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

AUTOR:

Rodriguez Angel, Axel Sebastián (orcid.org/0000-0001-8340-2440)

ASESOR:

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arte Visual y Sociedad: Investigación de Mercados en el Ámbito de la
Comunicación Gráfica, Imagen Corporativa y Diseño de Producto

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Para todos mis familiares, amistades y
compañeros que me apoyaron.

AGRADECIMIENTOS

A mi docente de curso como también a todos los profesores que me prepararon a lo largo de mi carrera.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, APAZA QUISPE JUAN, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Cómico sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052", Payet, Lima – 2023", cuyo autor es RODRIGUEZ ANGEL AXEL SEBASTIAN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 21 de Noviembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
APAZA QUISPE JUAN DNI: 10453803 ORCID: 0000-0002-1157-7185	Firmado electrónicamente por: APAZAQU el 07-12- 2023 10:40:12

Código documento Trilce: TRI - 0658377



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, RODRIGUEZ ANGEL AXEL SEBASTIAN estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis Completa titulada: "Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052", Payet, Lima – 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis Completa:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
AXEL SEBASTIAN RODRIGUEZ ANGEL DNI: 76661283 ORCID: 0000-0001-8340-2440	Firmado electrónicamente por: ARODRIGUEZAN el 21-11-2023 10:59:23

Código documento Trilce: TRI - 0658379

ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	7
III. METODOLOGÍA.....	23
3.1 Tipo y diseño de la Investigación	23
3.1.1. Enfoque de investigación.....	23
3.1.2. Tipo de Investigación	23
3.1.3. Nivel de investigación	23
3.1.4. Diseño de investigación	24
3.2 Variables y Operacionalización	24
3.2.1. Operacionalización de variables	24
3.2.2. Variable 1: Cómic.....	25
3.2.3. Temática: Adicción a los videojuegos.....	25
3.2.4. Variable 2: Percepción.....	26
3.3 Población, muestra y muestreo	27
3.3.1. Población	27
3.3.2. Criterio de inclusión	27

3.3.3. Criterio de exclusión	27
3.3.4. Muestra.....	27
3.3.5. Muestreo.....	28
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	28
3.4.1. Técnicas de recolección de datos.....	28
3.4.2. Instrumento.....	28
3.4.3. Validez	29
3.4.4. Confiabilidad	29
3.5. Procedimientos.....	30
3.6. Métodos de análisis de datos	30
3.6.1. Análisis descriptivos.....	30
3.6.2. Análisis inferencial	45
3.7. Aspectos éticos	51
IV. RESULTADOS.....	52
V. DISCUSIÓN	61
V. CONCLUSIONES	81
V. RECOMENDACIONES.....	82
REFERENCIAS.....	83
ANEXOS	
Anexo N° 1: <i>Matriz de operacionalización</i>	
Anexo N° 2: <i>Matriz de Consistencia</i>	
Anexo N° 3: <i>Instrumento de medición</i>	
Anexo N° 4: <i>Determinación de tamaño de muestras</i>	
Anexo N° 5: <i>Juicio de expertos</i>	
Anexo N° 6: <i>Fiabilidad del instrumento</i>	
Anexo N° 7: <i>Niveles de confiabilidad del instrumento</i>	
Anexo N° 8: <i>Niveles de baremo proveniente de Rho de Spearman</i>	

Anexo N° 9: *Pruebas de normalidad*

Anexo N° 10: *Carta de visita*

Anexo N° 11: *Autorización de Institución*

Anexo N° 12: *Consentimiento informado*

Anexo N° 13: *Asentimiento informado*.....

Anexo N° 14: *Data SPSS*.....

Anexo N° 15: *Brief*.....

Anexo N° 16: *Pieza Gráfica*.....

Anexo N° 17: *Turnitin*

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: <i>Identificación de variables.....</i>	24
Tabla N° 2: <i>Prueba de correlación de Rho Spearman entre el cómic sobre adicción a los videojuegos y la percepción.....</i>	46
Tabla N° 3: <i>Prueba de correlación de Rho Spearman entre las ilustraciones y la percepción.....</i>	47
Tabla N° 4: <i>Prueba de correlación de Rho Spearman entre el texto y la percepción.....</i>	48
Tabla N° 5: <i>Prueba de correlación de Rho Spearman entre los paneles y la percepción.....</i>	49
Tabla N° 6: <i>Prueba de correlación de Rho Spearman entre el juego constante y la percepción.....</i>	50
Tabla N° 7: <i>Prueba de correlación de Rho Spearman entre el uso excesivo y la percepción.....</i>	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1: Frecuencia sobre el indicador motivación	31
Figura N° 2: Frecuencia sobre el indicador orden	32
Figura N° 3: Frecuencia sobre el indicador conocimiento	33
Figura N° 4: Frecuencia sobre el indicador comprensión.....	34
Figura N° 5: Frecuencia sobre el indicador información.....	35
Figura N° 6: Frecuencia sobre el indicador complejidad	36
Figura N° 7: Frecuencia sobre el indicador uso frecuente.....	37
Figura N° 8: Frecuencia sobre el indicador pérdida de control.....	38
Figura N° 9: Frecuencia sobre el indicador control de conducta	39
Figura N° 10: Frecuencia sobre el indicador conciencia	40
Figura N° 11: Frecuencia sobre el indicador abstracción	41
Figura N° 12: Frecuencia sobre el indicador descripción	42
Figura N° 13: Frecuencia sobre el indicador identidad.....	43
Figura N° 14: Frecuencia sobre el indicador susceptibilidad	44

RESUMEN

La presente investigación fue elaborada para abordar la dependencia a los videojuegos en niños de la I.E. María Auxiliadora 2052, proponiendo una solución a través de un cómic reflexivo, por eso se planteó como objetivo identificar la relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023. Por otro lado, esta investigación tiene un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel correlacional y un diseño no experimental. Asimismo, la población fue de 150 estudiantes de 5to y 6to grado de primaria, tomando solo 108 estudiantes como muestra, se les aplicó un cuestionario con 14 ítems medidos con la escala de Likert, el instrumento obtuvo un nivel alto de confiabilidad, 0.921; del mismo modo se aceptó la hipótesis general de la investigación tras obtener una significancia menor a 0.05, con un grado de correlación de 0,780 categorizado como una correlación positiva perfecta, determinando que si existe una relación entre el cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción de los estudiantes de 5to y 6to grado de primaria de la I. E. María Auxiliadora 2052.

Palabras clave: *cómic, historieta, videojuegos, percepción.*

ABSTRACT

The present research was conducted to address video game addiction in children at I.E. María Auxiliadora 2052 by proposing a solution through a reflective comic. Therefore, the objective was to identify the relationship between a comic on video game addiction and the perception of 5th and 6th-grade students at 'María Auxiliadora 2052' in Payet, Lima-2023. This research has a quantitative approach, an applied type, a correlational level, and a non-experimental design. The population consisted of 150 5th and 6th-grade students, with a sample size of 108 students. A questionnaire with 14 items measured using the Likert scale was administered, and the instrument demonstrated high reliability, 0.921. Likewise, the general hypothesis of the research was accepted after obtaining a significance level less than 0.05, with a correlation coefficient of 0.780, categorized as a perfect positive correlation. This determined that there is indeed a relationship between the comic about video game addiction and the perception of 5th and 6th-grade students at I.E. María Auxiliadora 2052.

Keywords: *comic, storiette, videogames, perception.*

I. INTRODUCCIÓN

A lo largo del tiempo, el entretenimiento clásico, como los cómics, juegos de mesa, libros, etc., continuaba siendo parte del presente de muchas personas que recurrían a este tipo de pasatiempos. No obstante, era evidente su decadencia debido a la evolución en el ámbito del entretenimiento. El cómic se mantiene como un entretenimiento clásico, apreciado por su estética y por sus historias cortas, las cuales consisten principalmente en ilustraciones con poco texto que abarcan variedad de temáticas, desde la ciencia ficción hasta el drama. Su público principal son los jóvenes.

A nivel mundial, se reconoce que la lectura era una manera de descansar de la tecnología. Es por ello que los cómics forman parte de ello, son lecturas breves y muy inmersivas que permitían al lector separarse de la realidad por momentos. Cada cómic transporta instantáneamente al pasado, ya que muestra claramente la era en la que fue creada y hace sentir al lector como si estuviera en esa época. (Sánchez, 2022).

Por otro lado, en el mundo los videojuegos están masificados y no parece detenerse. Según Statista, un portal de estadísticas alemana, informó que había 3.240 millones de jugadores a nivel global. En el año 2021, se realizó un análisis detallado que indicó que aproximadamente del 3% al 4% de los jugadores a nivel mundial presentan adicción a los videojuegos, lo cual representa un número importante de personas afectadas. Se estima que esta cifra podía alcanzar los 60 millones o incluso superarla.

La percepción que tiene la población global de los cómics sigue siendo positiva, ya que se considera un método de entretenimiento casual, divertido y momentáneo, esto sobre todo en personas que aún los seguían consumiendo. Por otro lado, la percepción de los videojuegos está dividida pues las personas mayores de 40 años no los ven entretenidos, todo lo contrario, ocurría con los menores de 30 años quienes son los más afectados. Esta disparidad se debía, en parte, a los

numerosos servidores virtuales que alojan muchos videojuegos y que se utilizaban como forma de entretenimiento y recreación. (Vara, 2017).

En Latinoamérica, no se opta por objetos de entretenimiento como los cómics o historietas. Su uso iba disminuyendo con el tiempo, sin embargo, aún existen personas consumidoras que recurren a ellos como una forma de distracción opcional. El hecho de que utilicen cómics no los hacía ajenos a los videojuegos o la tecnología.

Por el contrario, en América Latina, los videojuegos como una adicción están cada vez más presentes en la realidad de nuestra sociedad actual. Aproximadamente el 4,5% de la población de la región padece esta condición. Además, otro informe publicado por Newzoo, una empresa dedicada a los datos y estadísticas de videojuegos, indicó en el mismo año que los videojuegos eran el segundo sector de entretenimiento más grande de la región, con \$6,2 mil millones en ingresos. (OMS, 2020 citado por Scutti, 2020).

Por otro lado, países como México y Brasil fueron percibidos como los mayores consumidores de videojuegos. México se encontraba en una situación más grave, ya que se tenía cerca de 55.8 millones de jugadores en 2018. Según el Instituto Nacional de Geografía en 2015, la población mexicana era de 119,530,753 personas, por lo que estas cifras representaban el 46% de los mexicanos, ubicando al país en el primer lugar a nivel latinoamericano en consumo de videojuegos (Sánchez et al., 2021). En cuanto a la percepción que tenían los consumidores de cómics en Latinoamérica, es respetable y su público se puede encontrar en aumento gracias a eventos como la "Cómic Convention Latin America".

El cómic en Perú es incomprendido, ya que no es ni de cerca un objeto de entretenimiento conocido. Sin embargo, los peruanos tienen sus propios cómics, ya que los creadores de los mismos (ya sean ilustradores o diseñadores editoriales) realizan sus creaciones en base a la cultura o contexto peruano. Cabe destacar que parte de la compra de cómics en Perú proviene de desarrolladores extranjeros de franquicias diferentes, como Marvel, DC Cómics, entre otros.

A nivel nacional, la lectura en los jóvenes no es tan bien percibida. La gran mayoría prefiere entretenerse con videojuegos, los cuales, a la larga, generan dependencia. De un total de 196 estudiantes, el 54.08% presentaba adicción a los videojuegos y el 65.31% comenzó a jugar videojuegos entre los 11 y 13 años (Peralta y Torres, 2020). Lima, la capital de Perú, es el lugar con mayor cantidad de jóvenes que sufren de adicción, no faltaban motivos, ya que era la ubicación más desarrollada del país y donde abundaba la tecnología.

En el Perú, la percepción que se tiene de los cómics e historietas era de rechazo. Su uso es cada vez más nulo y esto podía deberse a temas de cultura, ya que los cómics nacieron en Europa y también a la falta de lectura por parte de su público objetivo, los jóvenes. Una historieta hecha en el Perú tiene otro mensaje y muchas veces se adaptaba a su propia cultura para transmitir otro tipo de mensaje. En el contexto peruano, las historietas son una expresión cultural elaborada manualmente que reflejaba las vivencias de las personas comunes (Schuster y Hernández, 2017).

En Independencia, concretamente en Payet, el cómic simplemente no se utiliza ni se comercializa mucho. Los únicos puestos que lo venden no facturan mucho debido a que el consumo es inexistente. La juventud actual no tiene estímulos para la lectura y la situación va empeorando cada vez más.

Por otra parte, el nulo estímulo que no tienen para la lectura lo tienen para los videojuegos. Por eso, las cabinas de internet o servicios de videojuegos están repletas sin importar el día y la hora. Incluso es típico encontrar cabinas de internet cerca de las instituciones educativas, ya que sabían que se llenarían al finalizar las clases y aquellos que no tenían acceso a las cabinas, recurrían a los celulares.

Asimismo, la percepción que se tiene del cómic no era real como tal, ya que existe un rechazo debido a la falta de conocimiento sobre el mismo. Las historietas cómicas son cuentos con una categoría mayor de ilustraciones que de texto, y tratan temas interesantes para los jóvenes, como superhéroes o temáticas adolescentes. El cómic tiene potencial, solo le falta ser más conocido por el público.

Planteado lo anterior, se busca desconectar a los jóvenes de Payet mediante un cómic, elaborado con investigación previa para el uso correcto de sus elementos y colores. Además, este cómic tendrá un mensaje reflexivo sobre la adicción a los videojuegos, con el objetivo de hacerles comprender que el uso excesivo de estos es dañino.

Por lo que se refiere al planteamiento del problema, se sabe que es crucial, ya que permite la formulación de preguntas y objetivos, y puede influir en la metodología utilizada en la investigación. Ver cada detalle de la misma es crucial para realizar un buen trabajo (Durán, 2022).

Ya explicado el concepto de la formulación del problema se presentó como interrogante, ¿Qué relación existe entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?; asimismo se plantearon las preguntas específicas:

- ¿Qué relación existe entre las ilustraciones y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?
- ¿Qué relación existe entre el texto y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?
- ¿Qué relación existe entre los paneles y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?
- ¿Qué relación existe entre el juego constante y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?
- ¿Qué relación existe entre el uso excesivo y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?

Es por ello que esta investigación se justificó bajo la enorme cantidad de niños estudiantes que presentaban una dependencia o adicción a los videojuegos debido al uso constante de la tecnología. Ellos no tenían conocimiento de la eficacia de los cómics como recursos de lectura. Con esto se busca desconectar a los estudiantes mediante la lectura de los mismos y hacerlos reflexionar sobre el uso excesivo de los videojuegos a través del mensaje de la pieza gráfica mencionada anteriormente.

Al mismo tiempo, este estudio fue justificado de forma teórica, Arias y Covinos (2021) mencionaron que la justificación teórica es aquella en la que el investigador tiene la libertad de seleccionarla con el objetivo de enriquecer el conocimiento del fenómeno que se está estudiando. Asimismo, en el punto teórico se recurrió a los conocimientos ya existentes. Por esta razón, el proyecto actual busca demostrar la eficacia que tiene el cómic como mensaje reflexivo sobre la adicción a los videojuegos en los estudiantes de primaria. Todo esto fue respaldado por diferentes autores que nos brindaron distintas teorías relacionadas a esta investigación.

Por otro lado, sobre la justificación metodológica, Arias y Covinos (2021) acotaron que posibilita al investigador la creación de una metodología innovadora para resolver los problemas detectados. El investigador explica esta justificación cuando ha implementado una nueva técnica, desarrollado una herramienta novedosa o aplicado un enfoque innovador para abordar el problema. Por tanto, esta investigación presenta un nivel correlacional en donde se busca demostrar qué relación existe entre el cómic sobre la adicción en los videojuegos y la percepción de los alumnos de quinto y sexto grado de primaria.

Sobre la justificación práctica, Arias y Covinos (2021) alegaron que era cuando había una situación problemática que el investigador había identificado y era capaz de observar. Entonces, el investigador toma medidas para intervenir o solucionar el problema con el objetivo de mejorarlo. Por consiguiente, este proyecto se elabora por medio de una investigación detallada y minuciosa en el público objetivo de este proyecto para poder elaborar una correcta pieza gráfica, desde los

colores hasta el mensaje, para que cumpla con su propósito: la reflexión de los estudiantes sobre el uso excesivo de videojuegos.

Con respecto al objetivo general fue identificar la relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023, al mismo tiempo se presentan los siguientes objetivos específicos:

- Identificar la relación entre las ilustraciones y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.
- Identificar la relación entre el texto y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.
- Identificar la relación de los paneles y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.
- Identificar la relación entre juego constante y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.
- Identificar la relación entre uso excesivo y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

En cuanto a las hipótesis, Espinoza (2018) indicó que son propuestas para solucionar un problema que se presentaban como afirmaciones o generalizaciones. Estas afirmaciones están compuestas por elementos que se expresan en un sistema estructurado de relaciones y buscan explicar o describir circunstancias o eventos que aún no habían sido comprobados por los hechos. Comprendido lo anterior, la hipótesis general del estudio es:

H_i: Existe una relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

H_o: No existe una relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

Por otra parte, se encuentran las siguientes hipótesis específicas:

H_i: Existe una relación entre las ilustraciones y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

H_o: No existe una relación entre las ilustraciones y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

H_i: Existe una relación entre el texto y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

H_o: No existe una relación entre el texto y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

H_i: Existe una relación entre los paneles y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

H_o: No existe una relación entre los paneles y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

H_i: Existe una relación entre juego constante y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

H_o: No existe una relación entre juego constante y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

H_i: Existe una relación entre el uso excesivo y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

H_o: No existe una relación entre el uso excesivo y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

II. MARCO TEÓRICO

Ampliando la presente investigación en busca de mayor aporte de sustento, se profundizó en múltiples fuentes en el aspecto nacional e internacional, sobre ello Álvarez y Mercedes (2020) mencionan que los antecedentes son los trabajos previos, investigaciones y estudios que se relacionan con el tema de investigación. Al examinar esta información previa, podemos definir de manera más precisa el alcance del tema de investigación, así como también establecer los objetivos del estudio o investigación con mayor detalle.

Para el apartado nacional, encontramos a Rodríguez (2022) que analizó cómo es percibido el cómic digital por el público y la relación de los mismo. La investigación fue cuantitativa y correlacional, no experimental y de tipo aplicada. Se empleó el cuestionario con una escala de Likert que tenían una buena fiabilidad determinada por el Alfa de Crombach con valores de 0,936 y una correlación de Rho de Spearman de 0,821. Contando con una población de 150 participantes y una muestra de 108 personas a quienes se le aplicó una encuesta. Se pudo concluir que los estudiantes si tuvieron una percepción positiva sobre la creación y sobre el contenido, de esta manera se mostró como el cómic es una buena alternativa para enfrentar problemáticas como el estrés académico.

Valencia (2021) investigó la relación entre un cómic digital sobre la violencia de género en tiempo de cuarentena y la percepción de las personas en redes sociales. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, asimismo cuenta con un nivel correlacional y en cuanto al tipo es aplicada; como población de 150 con una muestra de 108 mujeres que frecuentan las redes sociales, a la muestra se les aplicó una encuesta. En cuanto al Alfa de Crombach se obtuvo 0,957 y por medio del chi cuadrado se obtuvo 0.000 de significancia con un Rho de Spearman de 0.947. Como conclusión se determinó que el cómic es una herramienta perfecta para informar sobre temas que requieren de visibilidad y atención, como por ejemplo la violencia de género.

Gastulo y Murrieta (2018) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de encontrar la conexión entre las historietas y la comprensión de textos en estudiantes de tercer grado de primaria que leen en inglés. El estudio no experimental se enfocó en una metodología cuantitativa descriptiva de nivel correlacional; la población de estudio fue compuesta por 195 estudiantes, de los cuales solo 40 pequeños participaron como muestra. El estudio utilizó una lista de verificación para la variable de historietas y una guía de análisis documental para la variable de comprensión de textos. Los resultados mostraron un coeficiente Rho de Spearman de 0,745, con un valor de 0,000 de significancia; en conclusión, el estudio encontró una correlación positiva notoria entre la lectura de historietas y la comprensión de textos entre los estudiantes de tercer grado.

Olortegui (2021) investigó la correlación entre la lectura de historietas y la comprensión de textos entre alumnos de sexto grado en la I.E. Francisco Secada Vignetta en Iquitos. El enfoque del estudio fue cuantitativo correlacional, con un diseño no experimental y de tipo aplicado. El estudio utilizó una técnica de encuesta mediante cuestionarios con una población y muestra de 30 alumnos, trabajando con el 100% de la población. Los resultados principales mostraron una validez de variables del 83.8% y una confiabilidad de 0.911. En conclusión, la gran mayoría de los alumnos lograron comprender la información presentada a través del uso de historietas.

Jara (2021) realizó un estudio con el objetivo de determinar la conexión entre los cómics y la comprensión que tienen los estudiantes relacionados a la lectura y que estén cursando inglés de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión. El estudio utilizó como población y muestra a 36 estudiantes y su enfoque fue un diseño no experimental, cuantitativo, correlacional y de tipo básico. Entre los métodos empleados estuvieron la observación no estructurada, fuentes documentales, entrevistas y encuestas, como medio de recolección de datos se ocupó un cuestionario. Una correlación de Spearman con un valor de 0,646, que muestra un vínculo favorable entre las variables, fue el principal hallazgo del estudio. En conclusión, entre los estudiantes del primer ciclo de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión, se encontró una correlación sustancial entre las historietas y la comprensión lectora.

Una vez visto lo anterior toca presentar las investigaciones a nivel internacional, en esta ocasión contamos con:

Azman et al. (2016) realizaron un estudio con el objetivo de examinar la opinión de los usuarios sobre los cómics creados por estudiantes. Este estudio utilizó una metodología no experimental, cuantitativo, correlacional y aplicado. Se utilizó como instrumento una encuesta, y la muestra estuvo compuesta por 74 estudiantes elegidos al azar entre los alumnos de la Universiti Utara Malaysia.

Los resultados mostraron que los estudiantes preferían las herramientas creativas para los cómics o historietas pedagógicas debido a que el 80% de ellos indicó que no se aplicaban en su centro de estudios. En conclusión, se encontró que la literatura puede proporcionar información valiosa y útil para los profesores y diseñadores para aprovechar el potencial de los cómics en el aula o en los salones de estudio.

Olii et al. (2020) elaboraron un estudio para conocer la opinión y percepción de los estudiantes sobre la implementación del cómic en la escritura creativa realizaron un estudio. El diseño no experimental de nivel correlacional, asimismo, era cuantitativa y aplicada. Fueron 42 estudiantes los que constituyeron la población y la muestra, se utilizó un cuestionario con 14 preguntas como herramienta de investigación. El principal hallazgo fue que el 90,5% de los encuestados indicaron que leían favorablemente los cómics. Se comprobó que la mayoría de los estudiantes pensaba que utilizar cómics como herramienta didáctica era una buena idea.

Navarro (2020) llevó a cabo un estudio en la Unidad Educativa Municipal Calderón con el objetivo de demostrar la posible relación entre el cómic y la comprensión lectora en los alumnos de 1ero de bachillerato. El diseño del estudio se enfocó en una metodología cuantitativa y correlacional, con un diseño no experimental y de tipo aplicado. La población fue finita y la muestra consistió en 30 alumnos, utilizando el cuestionario como instrumento principal. Como principal resultado, se encontró que el 87% de los estudiantes cree que el cómic es una buena herramienta que puede funcionar óptimamente en la educación. Una de las conclusiones más importantes fue que el cómic es una herramienta didáctica, innovadora y metodológica que puede ser implementada de manera óptima en las aulas, y que ayuda en la comprensión lectora al ser utilizada antes y después de la lectura, incluso fomentando el hábito de la lectura en los alumnos.

Priego y Farthing (2022) realizaron una tesis para conocer la utilidad percibida del uso del cómic como fuente de conocimiento en la enseñanza y formación de profesionales del sector sanitario. En este caso fueron 108 los usuarios que participaron en el estudio de métodos mixtos, que tuvo niveles correlacionales y experimentales. Un cuestionario y una encuesta fueron las

herramientas empleadas. Como resultado se descubrió que los cómics o historietas pueden ser utilizados para discutir o investigar temas sociales significativos. Se descubrió que la mayoría de los participantes confía en la capacidad de los cómics para aportar conocimientos sobre el tratamiento de la salud mental.

La percepción de las mujeres sobre los personajes de los cómics fue el objeto de estudio realizado por Bowen (2017) para examinar estas actitudes y ver si las reacciones de los lectores frecuentes diferían de las de las no lectoras. El estudio fue cuantitativo y correlacional, además de ser no experimental y aplicada., con una muestra de 368 mujeres a quienes se les aplicó una encuesta utilizando 120 pruebas con ajustes alfa numéricos. La mayoría de los resultados revelaron que el 28,3% de las participantes habían leído cómics con anterioridad y que el 49,7% de las participantes tenían entre 18 y 19 años. Como resultado, se descubrió que los lectores devotos de cómics tenían una opinión más favorable de los cómics que los no aficionados, para quienes los cómics no son muy destacables.

El cómic como un cuento en donde tanto las imágenes como el texto son importantes para comprender esta historia. Aquí todos los paneles deben estar correctamente organizados para guardar una ilación y que el público pueda entenderlo sin problema, lo que logra mantener atento al usuario lector son las palabras como detalles visuales que aparecen en el mismo (Reis et al., 2021, como fue citado por Gúzman, et al., 2021). Comprendiendo así que el cómic muestra una correcta función si es que todos sus ejes importantes están bien aplicados.

Asimismo, los cómics son un tipo de historieta que retrata personajes y cuenta historias de una forma íntimamente ligada a lo visual y destinada a divertir al lector. En los cómics se utiliza una trama convincente y bien organizada para que la historia sea más fácil de recordar y despierte el interés de los alumnos por leerla (Maryani y Amalia, 2018).

Reforzando lo anterior se conoce que el cómic es una mezcla de nuevos medios y metodologías de aprendizaje. Como los cómics se presentan como imágenes en lugar de texto, son un formato de lectura distintivo. El cómic puede

mejorar la capacidad de pensamiento crítico de las personas y apertura su motivación, su comprensión y los resultados del aprendizaje (Alrizal et al., 2021).

Es por ello que el cómic es tan conocido a comparación de sus antecesores como el libro o revistas, es como una especie de libro hablado inmersivo por su formato de escritura gráfica y eso lo hace querido por los niños y jóvenes (Sibuea, 2021).

Hay numerosos aspectos del cómic que pueden permitir explicar las ideas más complejas de forma más clara y sencilla de recordar utilizando el concepto de historieta y las imágenes interconectadas de los cómics, es por ello el gusto de todos (Pathoní, Alrizal y Febriyanti, como se menciona en Tatalovic, 2009; Kumaran et al. 2009).

De la misma manera Ayala (2016) agrega que los cómics o historietas a menudo se ven como la combinación perfecta de imágenes y texto que se utilizan para contar una historia. Sin embargo, a pesar de ser una forma de expresión artística, muchas veces no reciben el valor y reconocimiento que merecen en el mundo del arte. Su valor a nivel artístico disminuye, pero eso no afecta para nada en su uso.

Siguiendo con conceptos similares, los cómics son historias que usan viñetas e imágenes en recuadros y textos cortos para contar una historia, creando un impacto visual muy atractivo y convincente tanto para niños como para niñas y agregando valor de juego para crear entretenimiento de alta calidad (Guzmán, 2011, como fue mencionado en Guerrero y López, 2020). Tanto Guerrero como López agregan un punto importante sobre el cómic y es que debido a sus características es bien aceptado por los niños que llegan a conocer este elemento.

Por otro lado, la historieta y cómic es conocido como uno de los principales recursos cuando hablamos de los impresos, debido a que sus características suelen hacerlo destacar, entre estos están sus colores, diseños, temáticas, etc.; como características principales de los cómics esta que combinan imágenes y

palabras de manera compleja para crear significados más profundos y creativos, y se destacan por requerir el involucramiento del lector en la interpretación del mensaje que se quiere transmitir. Esta interacción entre elementos y elementos del texto requiere la imaginación del lector para experimentar plenamente su riqueza de contenido (Ogier y Ghosh, 2017, como se citó en López y Sáez de Adana, 2023).

Es por todas las características anteriores es que la historieta o cómic tiene un gran potencial para mover a las masas o por lo menos entretenerlas, su método de combinar elementos literarios, visuales y de entretenimiento para crear arte lúdico, son una forma de expresión que ha tenido un profundo impacto en la sociedad moderna (Mc Cloud, 2016, como fue citado en Paré y Soto, 2016).

La popularidad del cómic y su peso en la actualidad lo hace de los artículos populares en todos los ámbitos de la vida, tanto entre los jóvenes como entre los mayores, pero gustan especialmente a los más pequeños. Este hecho ha sido demostrado por Whittle, 1997, quien descubrió que los jóvenes y los niños pequeños pasan la mayor parte de su tiempo con los medios de comunicación, en particular con los dibujos animados de la televisión (Krishnan y Othman, 2016).

Por otra parte, encontramos la temática de la primera variable la cual es la adicción a los videojuegos, esta se puede conceptualizar como el uso de juegos de manera inapropiada y con demasiada frecuencia, lo que genera problemas tales como la pérdida de control sobre uno mismo, provocando daños debido a los refuerzos externos que impulsan a jugar repetidamente (Peralta y Torres, 2020).

Se han utilizado diferentes palabras para describir el juego inadecuado de videojuegos en diferentes publicaciones de estudios. El término "adicción a los videojuegos" se utilizará para describir el uso problemático o patológico de los videojuegos en el contexto del presente estudio cuando el juego provoca un deterioro funcional en la vida diaria (Wittek, et al., 2016, como se menciona en Brunborg et al. 2013).

Aunque también se le puede conocer a la adicción a videojuegos como la participación recurrente y persistente durante varias horas, normalmente en grupo, que da lugar a un empeoramiento o malestar clínicamente significativo durante un periodo de 12 meses (Carbonell, 2020).

Asimismo, Oflu y Yalci (2019) conceptualizan a la adicción a los videojuegos como al uso compulsivo y excesivo de juegos de computadora que puede causar problemas sociales y emocionales. El jugador pierde el control y, en casos graves, el uso excesivo puede derivar en problemas serios.

Las adicciones a los videojuegos o la tecnología son un tipo de adicciones comportamentales relativamente recientes que comparten algunas similitudes con las adicciones a las drogas y ese rasgo similar es la dependencia, que se manifiesta como un patrón de comportamiento disfuncional y una pérdida de control, en el caso de las adicciones a la tecnología esto se traduce en un consumo excesivo y poco saludable (Griffiths, 1995, como fue citado por Mariano, 2017).

El abuso y la alta frecuencia de horas jugadas en videojuegos puede llevar a daños significativos y es un factor determinante en la adicción a los videojuegos en línea, que suelen ser jugados en equipo. Estos juegos se presentan principalmente en línea, permiten la interacción entre los jugadores y requieren el desarrollo de estrategias para lograr objetivos comunes, con recompensas por logros significativos y objetivos constantes (Romero, 2021).

Al mismo tiempo los videojuegos también tienen niveles de adicción y esto se puede explicar principalmente por la edad de los sujetos, ya que los adolescentes tienden a presentar una mayor propensión a la adicción, y se observa una disminución gradual y constante a medida que las personas aumentan de edad, aunque esto no conlleva a una reducción en el grado de adicción en aquellos que sufren problemas graves (Cuberos et.al., 2016).

Los videojuegos satisfacen una "necesidad lúdica" y cautivan a individuos de todas las edades, sexos y clases sociales, constituyen la mayor parte del tiempo

libre dedicado a actividades recreativas. La industria de los videojuegos es enorme en todo el mundo, y se ha demostrado que sus productos, que pueden utilizarse en ordenadores, teléfonos inteligentes y videoconsolas. Sin embargo, el abuso de este tipo de actividades recreativas puede convertirse en una adicción a los videojuegos (Esposito et al., 2020)

Para concretar, puedes identificar a una persona que sufra adicción cuando incluso mirar el juego o el mando puede desencadenar ansias. Las ansias de consumir sustancias implican intrincadas interacciones entre distintas regiones del cerebro (Shabina, 2023).

Los argumentos anteriores que detallan sobre la adicción a los videojuegos son coherentes con la reciente evolución del concepto de adicción. Las pruebas sugieren que la persona o paciente pierde el control similar a la droga, esto por circuitos cerebrales subyacentes que se activan cuando se obtiene una recompensa (Zastrow, 2017).

Como segunda variable esta la percepción, sobre ella existen múltiples significados o conceptos, Calderón et al. (2018) dice que es un proceso cognitivo que forma parte de la conciencia, en el cual se reconocen, interpretan y se hacen juicios sobre las sensaciones relacionadas con el contexto social y físico en el que la persona se desenvuelve.

Desde un punto más científico la percepción visual es una intervención de mecanismos complejos y activos. Para comprender por qué la percepción visual depende de la memoria de trabajo visuoespacial, es decir, de la integración espacio temporal de los elementos vistos mediante la exploración ocular de escenas visuales, es necesario proporcionar primero algunos antecedentes (Pisella, 2017).

Reforzando lo anterior Hadders (2022) establece que cada vez hay más pruebas de que la percepción es evidentemente sensorial, pero contiene mecanismos de anticipación que predicen las características de la entrada percibida, además del procesamiento ascendente.

Sobre lo anterior Von der Lühe (2016) dice que la percepción de la acción es una proyección de lo que ocurrirá después de lo que ya ha ocurrido. Cuando vemos a otra persona realizar una acción, nuestro sistema visual predice cómo procederá la acción. Sorprendentemente, el movimiento del cuerpo puede ser una fuente de datos valiosa y fiable.

La percepción es un atributo concreto, (sexo, raza, identidad o emoción) es totalmente automática, el momento de la instrucción no debería afectar al rendimiento como requisito sólido para el procesamiento automático (Yan et al., 2017).

También Campoverde (2022) menciona que la percepción se refiere a la habilidad cognitiva que nos permite captar, procesar y comprender activamente la información que recibimos a través de nuestros sentidos. Es por este proceso que podemos entender todo lo que nos rodea en el mundo gracias a los estímulos provenientes de nuestros sentidos.

Asimismo, Andi6n et.al. (2016) determina que la percepción es una habilidad natural del cerebro que nos permite categorizar, relacionar y unificar ciertos estímulos para ayudarnos a comprender nuestro entorno de la manera más simple posible en términos cognitivos.

Al mismo tiempo Fuentes et.al. (2022) acota que el significado de la percepción es que funciona como un proceso cognitivo individual a través del cual los seres humanos reciben, interpretan y comprenden las señales que llegan del exterior, y las codifican en base a la actividad sensitiva que realizan.

Covarrubias (2022) se caracteriza por la oposici6n a las teorías convencionales que sostienen que la percepción se basa únicamente en las sensaciones, y a la noci6n de que el observador recibe pasivamente los estímulos del ambiente y después son procesados por el cerebro. En cambio, se reconoce la

actividad y el papel activo del observador en el proceso de percibir y dar sentido al mundo que lo rodea.

Hasta ahora la percepción es probabilística se puede comprender de varias maneras. Esta acción nace de una probabilidad porque incluye las poblaciones neuronales. Igualmente es necesaria para establecer que la percepción es consciente (Block, 2018).

Ahora bien, profundizando en las variables nos encontramos que las dimensiones que son provenientes de la primera variable “cómic”, son las siguientes: ilustraciones, textos y paneles; asimismo encontramos sus indicadores, motivación, orden, conocimiento, comprensión, información y complejidad (Gúzman, et al. 2021).

Sobre la primera dimensión, se comprende que el arte de la ilustración tiene una larga trayectoria histórica, desde épocas antiguas en las que civilizaciones utilizaban pictogramas para plasmar su visión del mundo, transmitir su fe y compartir información con todas las personas de su comunidad (Menza y Sánchez, 2023).

La ilustración no solo se trata de la producción de imágenes para acompañar textos, como algunos creen, sino que es una disciplina propia de la comunicación visual que reconstruye ideas mediante la creación de imágenes con entidad propia. A través de la ilustración se pueden crear formas semánticas y manifestar una intención comunicativa que está condicionada por el ambiente cultural, económico y social en el que tiene lugar. Además, la ilustración se mantiene fiel al lenguaje y a su época, lo que le permite ser una herramienta importante dentro de la comunicación visual (Chincangana y Ramírez, 2020).

Por otro lado, La motivación se puede entender como el motor que nos impulsa a realizar una acción y alcanzar objetivos. Se trata de un proceso que no es innato en el ser humano y que se desarrolla a través de la interacción con otros y con el entorno que nos rodea. La motivación nos lleva a tener pensamientos

íntimos como el deseo de saber más, de ser algo y de esforzarnos por ello. En resumen, es la fuerza que nos impulsa a perseguir nuestras metas y a hacer realidad nuestros sueños (Sellan, 2017).

El orden es considerado es algo positivo y hermoso que proporciona estabilidad. Es importante que esta perspectiva sea la base de la formación de los jóvenes y niños en las escuelas ya que es fundamental para entender el enfoque tradicional de la escuela. De esta forma, se valora la importancia del orden y se promueve ya es significado de organización (Platas, 2016).

Como segundo indicador se presenta el texto, este un conjunto de oraciones con sentido completo; es una unidad que posee significado y que es relativamente autónoma, es decir que puede ser comprendida fuera de su contexto (Andruskevicz et al., 2019).

Un texto se considera bien estructurado si se ha planeado de manera previa. Para lograrlo, se puede hacer un trazo inicial que contemple las ideas fundamentales, ya sea por medio de una planificación escrita o mental. Este proceso es útil tanto para textos periodísticos, ensayos o narrativa, ya que permite seleccionar y jerarquizar la información que se desea comunicar. (Aller et.al., 2016)

El conocimiento es entendido como una colección de los saberes adquiridos a lo largo del tiempo y que han sido compartidos por la humanidad en su historia. Este conjunto de saberes está en constante evolución y cambio (Quintero y Zamora, 2020).

La comprensión se puede describir como un proceso en el que se da origen a significados a partir de la lectura del mismo. En este proceso, el receptor comienza por identificar las palabras y signos complementarios a partir del contexto, las propiedades del texto y la situación comunicativa específica, y posteriormente, da coherencia y significado a la totalidad del mensaje (Acosta et al., 2020).

La tercera dimensión son los paneles, se conceptualiza como herramientas que contribuyen a la comprensión de conocimientos relativos a la intervención, los cuales pueden provenir de diferentes fuentes. (Barcia y Morais, 2017). Es decir, los paneles son las cuadrículas que existen en el cómic y delimitan cada escena, cada una de estas escenas muchas veces suele tener su propio estilo o forma, pero eso depende del artista.

Por otra parte, Aguirre et.al. (2016) agrega que los paneles se definen como espacios acotados en los que se establece una limitación tanto temporal como espacial. Específicamente en el arte secuencial, existe una estrecha relación entre el espacio y el tiempo entre sí. Cada panel en el cómic explica o delimita una escena y para ser comprendida debes continuar con la lectura de la siguiente.

La información posee un valor estratégico y puede ser usada con propósitos específicos, un ejemplo sería con el propósito de mejorar la capacidad de tomar decisiones, gracias a que es una herramienta con la cual podemos aprender y enseñar; la información es la que en el mayor de los casos nos ayuda a obtener nuevos conocimientos (Obledo, 2019). La información es el complemento de la comprensión y nos ayuda en todo tipo de situación pues toda acción que tomemos estará sustentada por los conocimientos previos obtenidos.

La complejidad o dificultad, junto con sus distintos sinónimos, puede entenderse más bien como una categoría que contiene diversos elementos o situaciones problemáticas, que presentan una naturaleza muy diversa, aunque en algunos casos puedan estar interrelacionadas, y que el intérprete puede encontrarse ante alguna de ellas durante su trabajo cotidiano (Carratalá et al., 2020). Es decir, la complejidad es una problemática que puede surgir en cualquier momento o situación de nuestra vida.

En relación a la temática de la primera variable “adicción a los videojuegos”, se determinaron las siguientes dimensiones: juego constante y uso excesivo; y en cuanto a los indicadores se presentaron, uso frecuente, pérdida de control, control de conducta y conciencia (Peralta y Torres, 2020).

El juego constante se describe como un patrón problemático y compulsivo de uso de los videojuegos que conduce a una disminución significativa de la capacidad de un individuo para funcionar en diversas áreas de su vida durante un período prolongado de tiempo (Vara, 2017; Muiños, 2018 mencionado por Araujo y Santisteban, 2022).

Sobre ello Buitrago, Popo y Riascos (2017) agregan que se trata de un trastorno mental que puede tener graves implicaciones a largo plazo, especialmente en los jóvenes que carecen de un control adecuado del uso de los videojuegos. Esto puede resultar en diversas dificultades para la calidad de vida, y es importante abordarlo tempranamente para ofrecer un tratamiento eficaz y solucionar la adicción.

El uso frecuente se puede entender como actividades que se realizan de forma inconsciente, de manera automática y se integran dentro de la naturaleza espontánea del comportamiento, debido a que se han convertido en hábitos a través de la repetición (Hildebrand, 2005, como fue citado en López, 2021).

Pérdida de control es el factor clave que define las conductas adictivas y generan un descontrol en la persona, aunque no necesariamente involucren el uso de sustancias (Grant et al., 2010, como fue citado en González et. al., 2018). Esto se debe a que muchas veces esta escasez de control nace por medio de acciones naturales como el uso excesivo de videojuegos.

El uso excesivo dentro de los videojuegos se puede explicar como la compulsividad al uso de los videojuegos que provoca tanto problemas sociales como emocionales, y que pesar de todo método o estrategia que utilice el jugador no podrá regular o controlar su conducta (Lloret et al., 2016).

El uso en exceso se presente en su mayoría de los efectos nocivos de los videojuegos que se deben al abuso en su consumo. Entre los efectos negativos se

pueden mencionar la adicción a la dopamina, el daño emocional y la falta de interacción social (Baldinelli, 2022).

El control de conducta se comprende como el manejo de la conducta y como esta se adapta a diferentes situaciones y se basa en patrones lógicos. La negociación y el cambio forman parte de este estilo de control, lo que se considera la forma más eficaz de gestionarla en función del contexto (Domínguez et al., 2019).

La conciencia es un juicio ético sobre la adecuación moral de una acción determinada. La conciencia no es un objeto, sino que es una percepción interna que guía el camino de la acción basándose en la reflexión personal y en los principios racionales que rigen la moralidad (Vera, 2019).

En cuanto a la segunda variable “percepción”, se encontraron las siguientes dimensiones: proceso cognitivo y conciencia; asimismo se determinaron 4 indicadores provenientes de las dimensiones, abstracción, descripción, identidad y susceptibilidad (Calderón, 2018).

El proceso cognitivo se refiere a la estrategia de hacer frente a cualquier malestar emocional que se esté experimentando mediante el uso de pensamientos repetitivos y pasivos para explorar las posibles causas y consecuencias del mismo (Nolen-Hoeksema, 2004, como fue citado en De Rosa et al., 2016).

También los procesos cognitivos se refieren a todas las operaciones mentales que realizamos en secuencia para producir algún tipo de producto mental. En estas acciones se encuentran la adquisición, codificación, retención y procesamiento de información proveniente tanto del entorno exterior como del interior (Fuentes et. al., 2022).

La abstracción se comprende como la extracción de una parte de un todo o su entorno para su análisis implica considerarla en sí misma, pero solo se puede hacer si se la compara con su medio de contraste, es decir, con lo que la determina lógicamente (Ávalos, 2022).

Descripción se refiere a la acción de representar o detallar el aspecto de algo o alguien mediante el lenguaje. La descripción implica expresar una idea general de las partes o propiedades de lo que se está describiendo (RAE, 2014, citado por Molano, 2018).

La conciencia se refiere al criterio o evaluación que la razón práctica de un individuo realiza en relación a la moralidad de una acción, ya sea que esta se vaya a realizar, se esté llevando a cabo o ya se haya realizado. Este juicio personal se vincula específicamente a la moralidad de la acción en cuestión y a su singularidad y concreción, ya sea que se presente como una posibilidad, esté ocurriendo en el momento o se haya completado en el pasado (Montano, 2017).

Además, se puede agregar que la conciencia es la habilidad que poseen los individuos para ser conscientes y reconocerse a sí mismos, así como para realizar evaluaciones y juicios con respecto a dicha percepción y reconocimiento. (Carnero, 2015, como fue citado por Santacruz, 2018).

La identidad no podría ser concebida y la noción de ser idéntico a sí mismo no tendría cabida, puesto que la identidad es siempre un concepto relativo, en el que uno y otro conforman un todo. Desde esta perspectiva, la identidad se entiende como la semejanza o igualdad que debe existir entre uno mismo y el otro para lograr la existencia como ser (Cabrera y Morales, 2016).

El término susceptibilidad es fundamental para anticipar y comprender la aparición de efectos desiguales en los diferentes grupos de una sociedad, ya que son los atributos internos de los elementos expuestos a las posibles amenazas los que los vuelven más propensos a padecer daños cuando son afectados por éstas (Cárdenas, 2021).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de la Investigación

3.1.1. Enfoque de investigación

En cuanto al enfoque de la investigación, en esta ocasión es cuantitativa, sobre ello Hidalgo (2019) mencionó que se trata de un enfoque sistemático para el estudio de una realidad, en el que se enfoca mayormente en el examen de variables numéricas y categóricas y utiliza principalmente técnicas estadísticas que permiten visualizar la tendencia de los datos. A partir de las relaciones funcionales establecidas, se puede identificar la relación e interconexión de dependencia de todas las variables con fines de explicación y predicción.

3.1.2. Tipo de Investigación

La investigación en esta ocasión es aplicada, Nicomedes (2018) acotó que las investigaciones de tipo aplicado se basan en la investigación básica, así como también se le puede considerar pura e inclusive fundamental en campos como las ciencias fácticas o formales, y a partir de ahí se plantean problemas o hipótesis de trabajo con el fin de encontrar soluciones para la actividad laboral de la comunidad en su conjunto.

3.1.3. Nivel de investigación

El nivel de esta investigación es correlacional, Ramos (2020) explicó que en esta etapa de la investigación es necesario formular una hipótesis que identifique la conexión o interacción entre dos o más variables en el contexto dado. En el método cuantitativo, se utilizan técnicas estadísticas inferenciales para generalizar los resultados y beneficiar a la población en general. En contraste, el método cualitativo se enfoca en estudios que analizan el contenido lingüístico, como el análisis de codificación selectiva, para identificar las relaciones entre las categorías que emergen en los discursos de los participantes.

3.1.4. Diseño de investigación

El diseño presente es no experimental, Feria (2019) detalló que, en la investigación no experimental, se controla menos la variable independiente, ya que no se manipula intencionalmente para observar el impacto que o cambios que tendrá la variable dependiente. Este tipo de investigación se enfoca en la observación como un apartado principal pero también al análisis de fenómenos que ocurren naturalmente en el entorno que se encuentran, sin manipulaciones artificiales o controladas. Esto significa que no se establecen condiciones o estímulos planificados que se administren a los participantes del estudio, ni se crea ninguna situación.

3.2 Variables y Operacionalización

Tabla N°1: Identificación de variables

	Variables	Naturaleza	Escala	Categoría
	Cómic			
Variable 1	Adicción a los videojuegos	Cualitativa	Nominal	Independiente
Variable 2	Percepción	Cualitativa	Nominal	Independiente

Fuente: Creación personal

3.2.1. Operacionalización de variables

La matriz de operacionalización es esencial y posee un enfoque científico riguroso. Su correcta aplicación evita errores al medir las variables de estudio. Además, es fundamental como guía y soporte en la ejecución de cualquier proyecto de investigación (Townsend, 2021). Agregar que mediante la matriz podemos organizar los puntos importantes del estudio como las variables, dimensiones, indicadores e ítems (**Véase Anexo 1**).

3.2.2. Variable 1: Cómic

Los cómics están compuestos por ilustraciones como por palabras, ambos son muy esenciales para lograr su comprensión del mismo. Es necesario utilizar los detalles del texto y las ilustraciones para ordenar y secuenciar los paneles de la historieta de manera adecuada (Reis et al., 2021, como se citó en Gúzman, et al., 2021). En resumen, el cómic es una historia corta en donde predominan las imágenes, pero para su mejor comprensión depende tanto del texto, las imágenes y la organización de los paneles.

Dimensiones:

- Imágenes
- Textos
- Paneles

Indicadores:

- Motivación
- Orden
- Conocimiento
- Comprensión
- Información
- Complejidad

3.2.3. Temática: Adicción a los videojuegos

Implica o refiere a un juego constante y uso excesivo de los videojuegos, junto con un aumento en la importancia atribuida a ellos. Se trata de una acción que suele no tener freno por parte de la víctima afectada (Peralta y Torres, 2020). Se puede decir que la adicción a los videojuegos no es más que la dependencia a los mismos, es llegar al punto de pérdida de control de uno mismo frente a los juegos.

Dimensiones:

- Juego constante
- Uso excesivo

Indicadores:

- Uso frecuente
- Pérdida del control
- Control de conducta
- Conciencia

3.2.4. Variable 2: Percepción

Calderón (2018) se refiere al proceso cognitivo que involucra el reconocimiento, interpretación y evaluación de información sensorial proveniente del entorno físico y social, y surge de nuestra conciencia. Por otro lado, la percepción es una acción que se utiliza para la búsqueda de nueva información u opinión para conocimiento propio o compartido, dependiendo a la finalidad.

Dimensiones:

- Proceso Cognitivo
- Conciencia

Indicadores:

- Abstracción
- Descripción
- Identidad
- Susceptibilidad

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Arias (2016) explicó que, en una investigación la población se refiere a un grupo específico y definido de casos que se utilizará como referencia para seleccionar la muestra, y que debe cumplir con criterios previamente definidos. Es importante destacar que la población no se limita solo a seres humanos, sino que también puede incluir animales, muestras biológicas, registros, hospitales, objetos, familias, organizaciones y otros elementos. La investigación estuvo enfocada en un grupo limitado de 150 estudiantes de quinto y sexto grado de la escuela primaria I.E. María Auxiliadora 2052.

Asimismo, Arias (2016) agregó que la población en un estudio se refiere a un conjunto determinado y predeterminado de instancias que servirán de guía para elegir la muestra y que deben satisfacer criterios previamente establecidos.

3.3.2. Criterio de inclusión

La muestra que se utilizó para la recolección de datos consistió exclusivamente en estudiantes de quinto y sexto grado de la escuela primaria I.E. María Auxiliadora 2052.

3.3.3. Criterio de exclusión

Por su parte los participantes que no pueden formar parte del estudio son todos aquellos que no estén en el rango de edad de 9 a 11 años o que no se encuentren en los grados de quinto y sexto de primaria, asimismo como punto principal, es totalmente necesario que sean estudiantes de la I.E. María Auxiliadora 2052.

3.3.4. Muestra

Para Ventura (2017) una muestra se define como un grupo de unidades de análisis seleccionadas de manera aleatoria dentro de la población en estudio. Este subconjunto es seleccionado cuidadosamente para representar de manera

adecuada a la población completa, y a partir de esta muestra se recolectan los datos que se utilizarán para realizar el análisis correspondiente.

La muestra consistió en 108 estudiantes de los grados antes mencionados proveniente de la I.E. María Auxiliadora 2052, y se obtuvo mediante el uso de un procedimiento matemático-estadístico basado en la siguiente fórmula. **(Véase Anexo 4).**

3.3.5. Muestreo

Se aplicó un muestreo probabilístico aleatorio simple, sobre ello Manterola y Otzen (2017) mencionaron que la selección aleatoria de la muestra garantiza que todos aquellos individuos que pertenezcan a la población tendrán las mismas oportunidades para ser seleccionados como parte de la muestra. En resumen, se puede definir que el sujeto “X” o “Y” tienen la misma probabilidad de ser elegidos, así como también lo tienen todos los demás individuos de esa población de ser elegidos.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

Desde el punto de vista de Gupta, et. al (2020) la adquisición de información es un procedimiento complejo en donde para recopilar datos se hace mediante la abstención de una cantidad significativa de temas de interés de forma sistemática y establecida que permita la evaluación y monitoreo de los recursos con el fin de nutrir el peso informativo del estudio a elaborar.

3.4.2. Instrumento

Para Berggren (2016) el instrumento es aquel método que nos va permitir obtener los resultados y tiene ventajas a diferencias de otros métodos como menor costo, mayor facilidad de uso, menor necesidad de tiempo, falta de experiencia necesaria en la materia, y es muy objetiva de ser usada correctamente. Adicionalmente, al final proporciona resultados que correlacionan los resultados del instrumento con

el rendimiento, respaldando investigaciones previas y la que te encuentras elaborando.

En este estudio se utilizó un cuestionario que consta de 14 preguntas y está estructurado de la siguiente manera: las primeras seis preguntas están relacionadas con la primera variable "cómico", las siguientes cuatro se refieren a la temática de "videojuegos" y las últimas cuatro pertenecen a la segunda variable "percepción". Es importante destacar que la escala de Likert se utilizará en general para la aplicación del formulario. **(Véase Anexo 3).**

3.4.3. Validez

En cuanto a la validez Andrade (2018) mencionó que es un concepto que está ligado también a la investigación y hace referencia al instrumento, está busca darle una calificación y de esta manera describe que tan bien elaborado se encuentra el instrumento que suele ser aplicado en investigaciones.

Los 3 expertos que participaron en la evaluación del instrumento son de la Universidad César Vallejo lo cuales presentan como mínimo grado de Magister: Robalino Sánchez, Karla; Vargas Arias, Mariano Octavio e Ita Sarrin, Cindy Bianca; lo que les permite cumplir con los requisitos necesarios para validar la herramienta.

La prueba binomial muestra que el instrumento aplicado obtuvo una significancia de resultado de 0.000, lo que determina que el cuestionario que se implementó para la obtención o recapitulación de data es totalmente válido, pues tiene un nivel de significancia perfecto, asimismo no super los 0.05 **(Véase Anexo 5).**

3.4.4. Confiabilidad

La confiabilidad según Kennedy (2016) es la fiabilidad del estudio que se ofrece mediante criterios interpretativos, pues también se puede considerar la confiabilidad como subjetiva, ya que no puede ser interpretada como un concepto del todo, su interpretación requiere de valores, en su mayoría suele ser entre la poca fiabilidad y excelente fiabilidad.

De acuerdo a lo anterior, estos rangos o valores se pueden calcular gracias al Alfa de Cronbach, asimismo está brindara la fiabilidad que tiene el presente estudio, comprendiendo lo anterior, existen varios niveles de significancia, cada uno determina que tan confiable es tu trabajo, mientras más cerca al 0, menos confiabilidad, mientras más cerca al 1, mayor confiabilidad **(Véase Anexo 7)**.

Después de la recopilación de datos tocó medir la fiabilidad del Alfa de Cronbach, en esta ocasión los resultados obtenidos fueron de 0.921, este valor califica al instrumento con una alta confiabilidad **(Véase Anexo 6)**.

3.5. Procedimientos

El proceso de recolección de información se planificó con anticipación, realizando una búsqueda de datos a través de artículos indexados y libros digitales en páginas web confiables. Se elaboró un cuestionario en Word para luego trasladarlo a Google Forms. En este estudio, el cuestionario se administró en persona a la muestra, que estaba compuesta por estudiantes de quinto y sexto grado de primaria. Se coordinó previamente con la institución para obtener permiso para recolectar los datos.

3.6. Métodos de análisis de datos

Dado que este proyecto tiene un enfoque cuantitativo y utiliza análisis descriptivos e inferenciales, se recopilaron datos previamente con un instrumento. Las preguntas del cuestionario tenían una escala nominal y se evaluaron utilizando la escala de Likert. Los resultados se obtuvieron utilizando dos programas: Microsoft Excel se utilizó inicialmente para organizar los datos y luego se empleó SPSS Versión 26 para obtener la mayoría de los resultados, incluyendo la confiabilidad del instrumento y los gráficos. Finalmente, se realizó un análisis inferencial utilizando el Rho Espearman para confirmar las hipótesis del proyecto y establecer la significancia entre las variables.

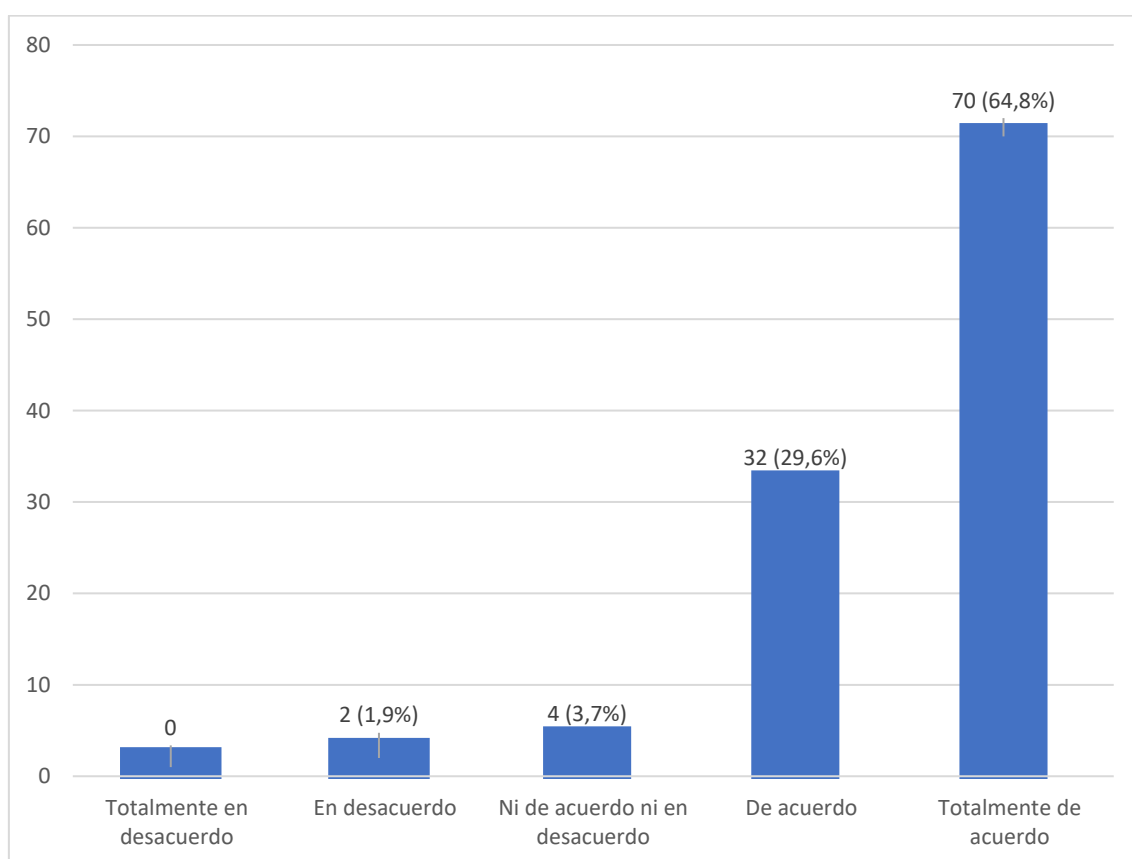
3.6.1. Análisis descriptivos

Como objetivo de estudio se busca determinar la correlación existente entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción de los alumnos de

primaria que se encuentren en el grado de 5to o 6to de primaria en la institución María Auxiliadora 2052 ubicada en Payet, Lima-2023. Para ello, se administró el cuestionario a 108 estudiantes en uno de los salones de la escuela mencionada anteriormente. Por consiguiente, se mostrará los gráficos que denotan las frecuencias de las 14 preguntas del cuestionario.

Pregunta N°1: *Los colores e ilustraciones te motivan a la lectura del cómic.*

Figura N° 1: *Frecuencia sobre el indicador motivación*

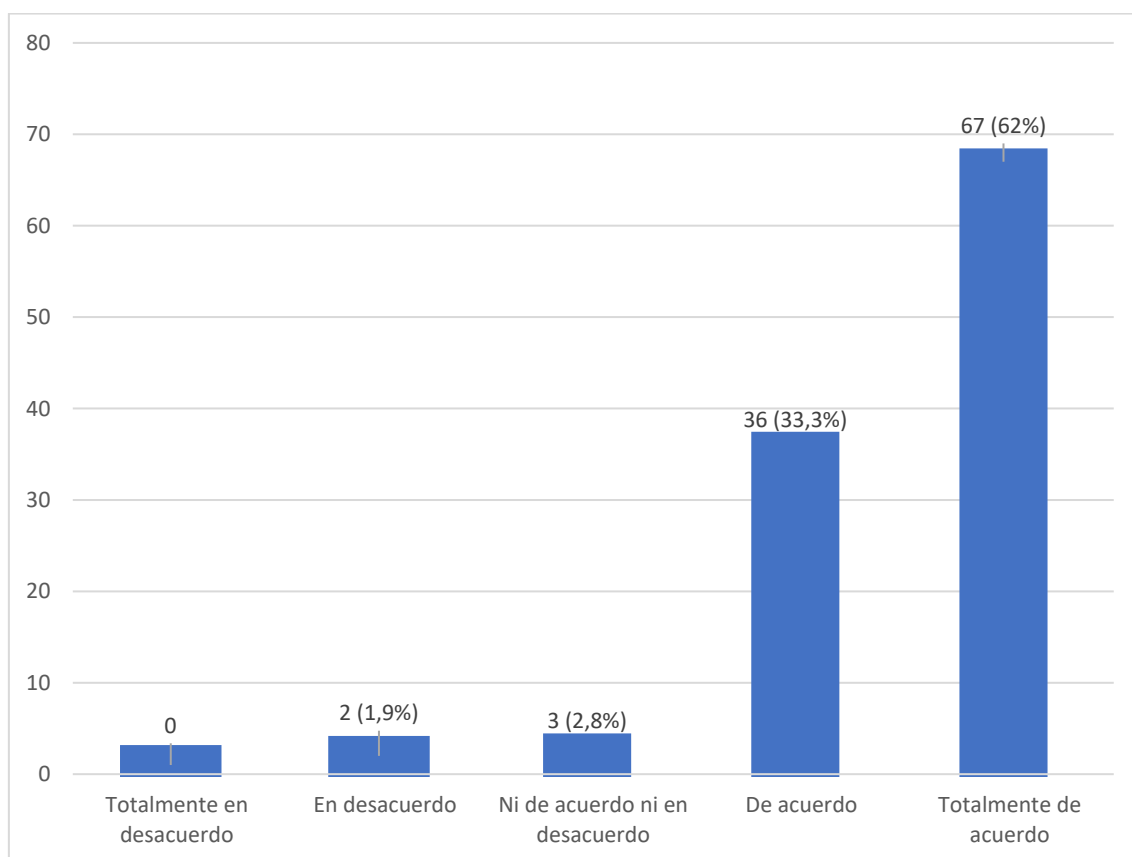


Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 26

Interpretación: El gráfico N°1 indica que el 64,8% (70) de los 108 encuestados están completamente de acuerdo en que los colores e ilustraciones motivan la lectura del cómic. Además, el 29,6% (32) está de acuerdo con lo anterior mencionado, así como el 3,7% (4) acotaron no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo y por último el 1,9% (2) plantean estar en desacuerdo.

Pregunta N°2: Consideras que el orden de la historia es correcta o fácil de entender.

Figura N° 2: Frecuencia sobre el indicador orden

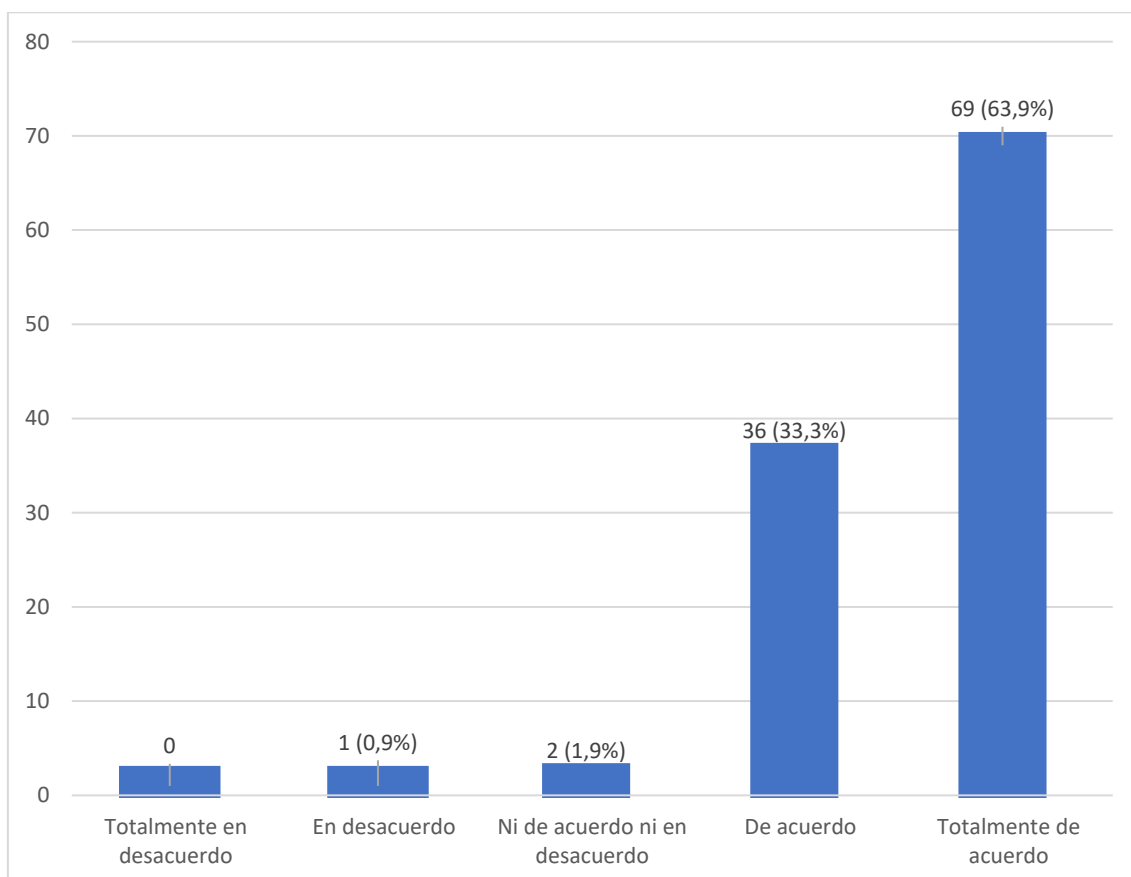


Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 26

Interpretación: En cuanto la figura N°2 denota que la mayoría, es decir el 62% (67) de los 108 encuestados destacan que la historia del cómic presenta un orden correcto, ya que están totalmente de acuerdo; en gran porcentaje se encuentra el 33,3% (36) quienes están de acuerdo con que el cómic muestra la historia en orden haciéndola de fácil comprensión, asimismo el 2,8% (3) alega no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por último, solo el 1,9% (2) está en desacuerdo.

Pregunta N°3: La historia del cómic te da los conocimientos sobre el uso correcto de videojuegos.

Figura N° 3: Frecuencia sobre el indicador conocimiento

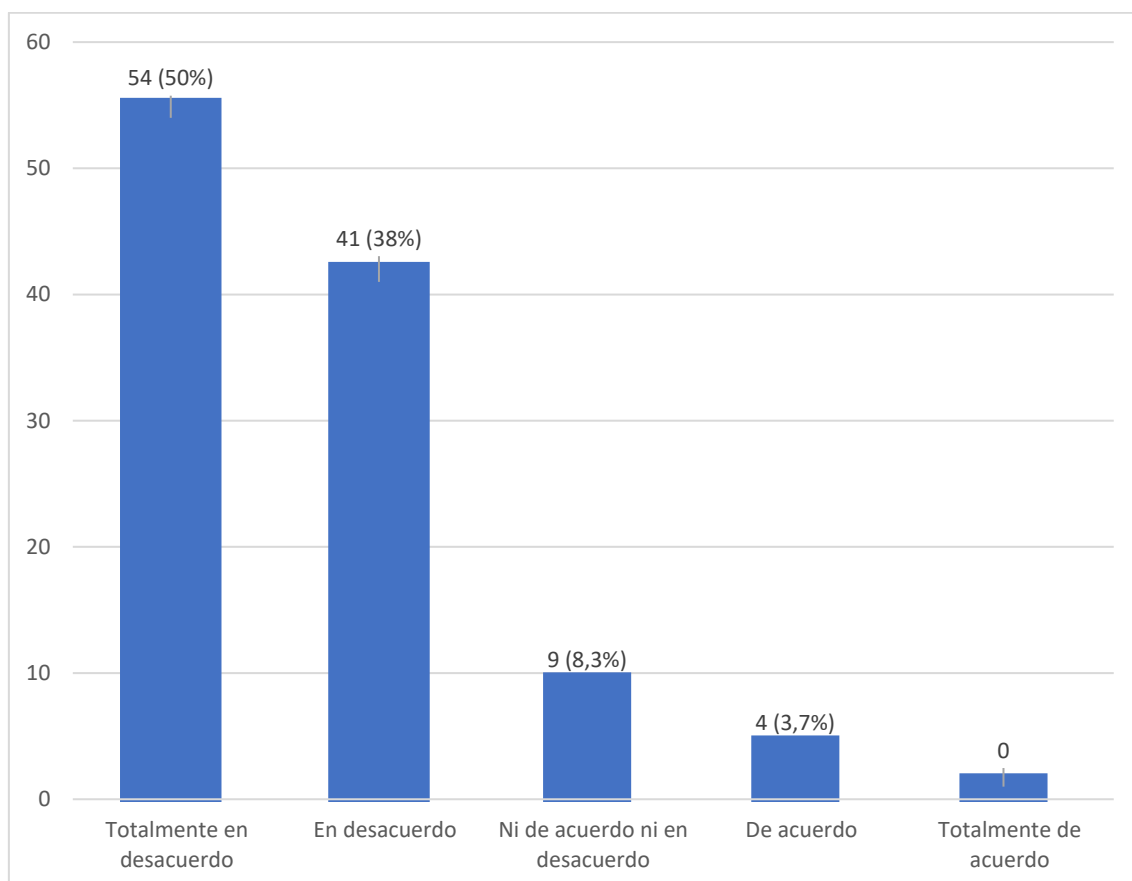


Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 26

Interpretación: En la figura N°3 se denota que el 63,9% (69) está totalmente de acuerdo y el 33,3% (36) está de acuerdo en cuanto que el cómic brinda los conocimientos suficientes para el uso correcto de los videojuegos. Por otro lado 1,9% (2) seleccionó no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo y solo el 0,9% (1) está en desacuerdo.

Pregunta N°4: *La historia del cómic te genera confusión.*

Figura N° 4: *Frecuencia sobre el indicador comprensión*

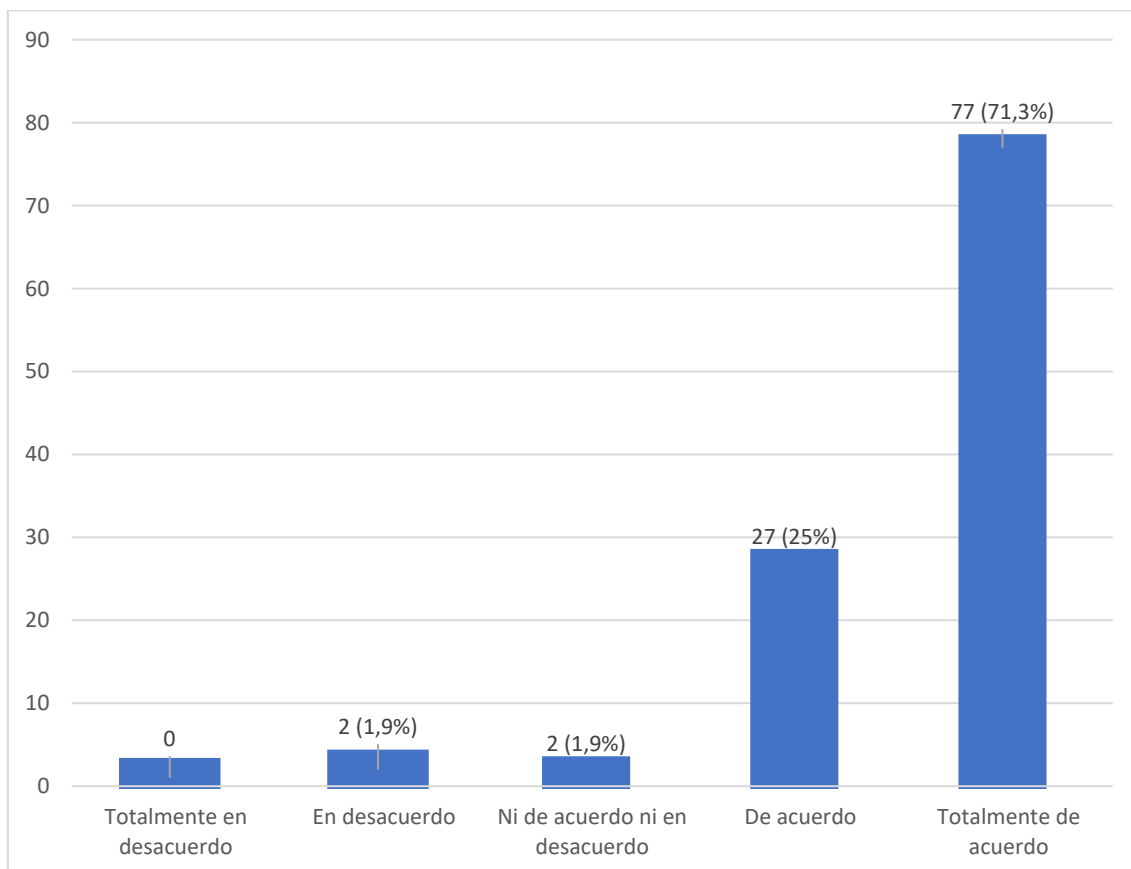


Fuente: *Programa estadístico IBM SPSS 26*

Interpretación: En el cuarto gráfico se observa una amplia variedad de respuestas, ya que el 50% (54) está completamente en desacuerdo, el 38% (41) está en desacuerdo, el 8,3% (9) no tiene una opinión definida, sólo el 3,7% (4) está de acuerdo. Estas respuestas se relacionan con la pregunta sobre si en algún momento del cómic el encuestado se sintió confundido.

Pregunta N°5: Consideras que la información que viste en el cómic es fácil de comprender.

Figura N° 5: Frecuencia sobre el indicador información

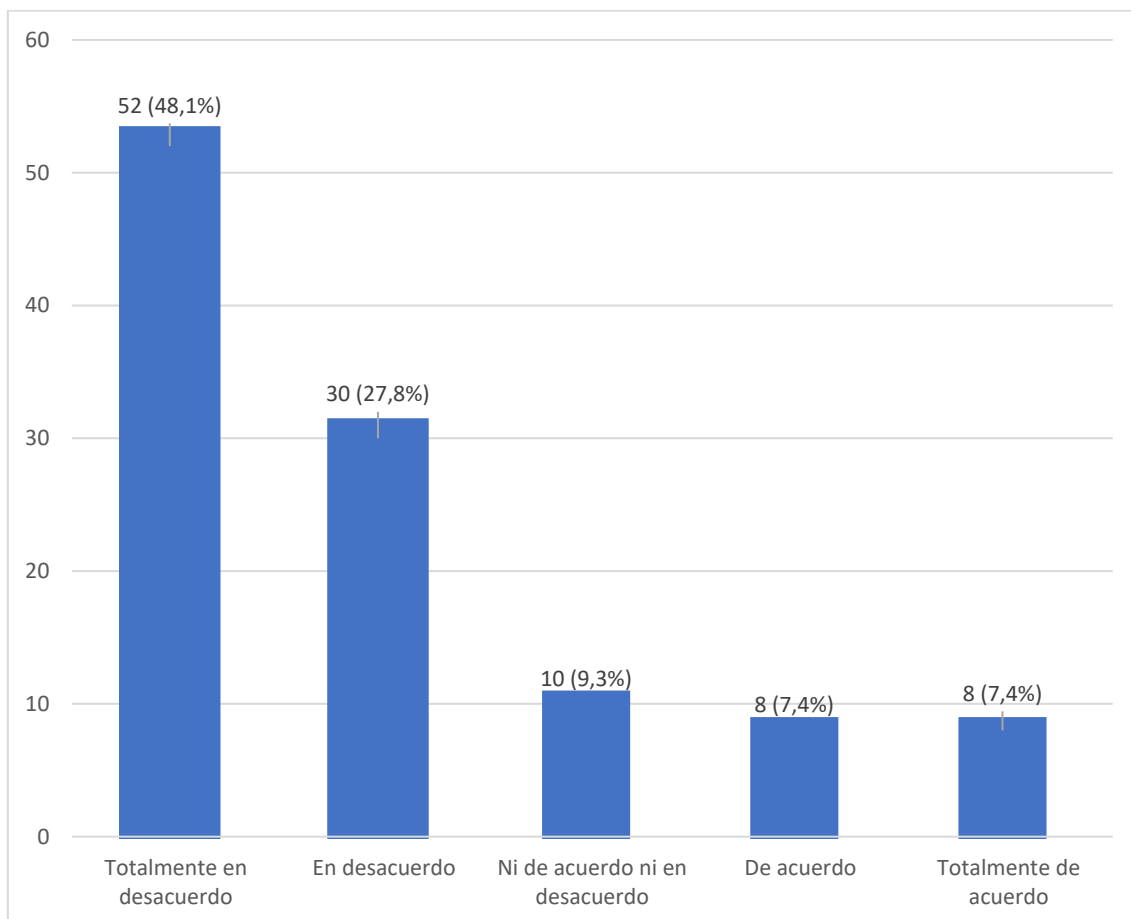


Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 26

Interpretación: El gráfico N°5 expresa que el 71,3% (77) de los 108 encuestados se muestra totalmente de acuerdo con que la información, es decir los diálogos o párrafos del cómic son fáciles de entender, el 25% (27) está de acuerdo con lo antes planteado, el 1,9% (2) no está ni de acuerdo ni en desacuerdo y la misma cantidad 1,9% (2) está en desacuerdo.

Pregunta N°6: La organización de los cuadros del cómic es compleja de entender.

Figura N° 6: Frecuencia sobre el indicador complejidad

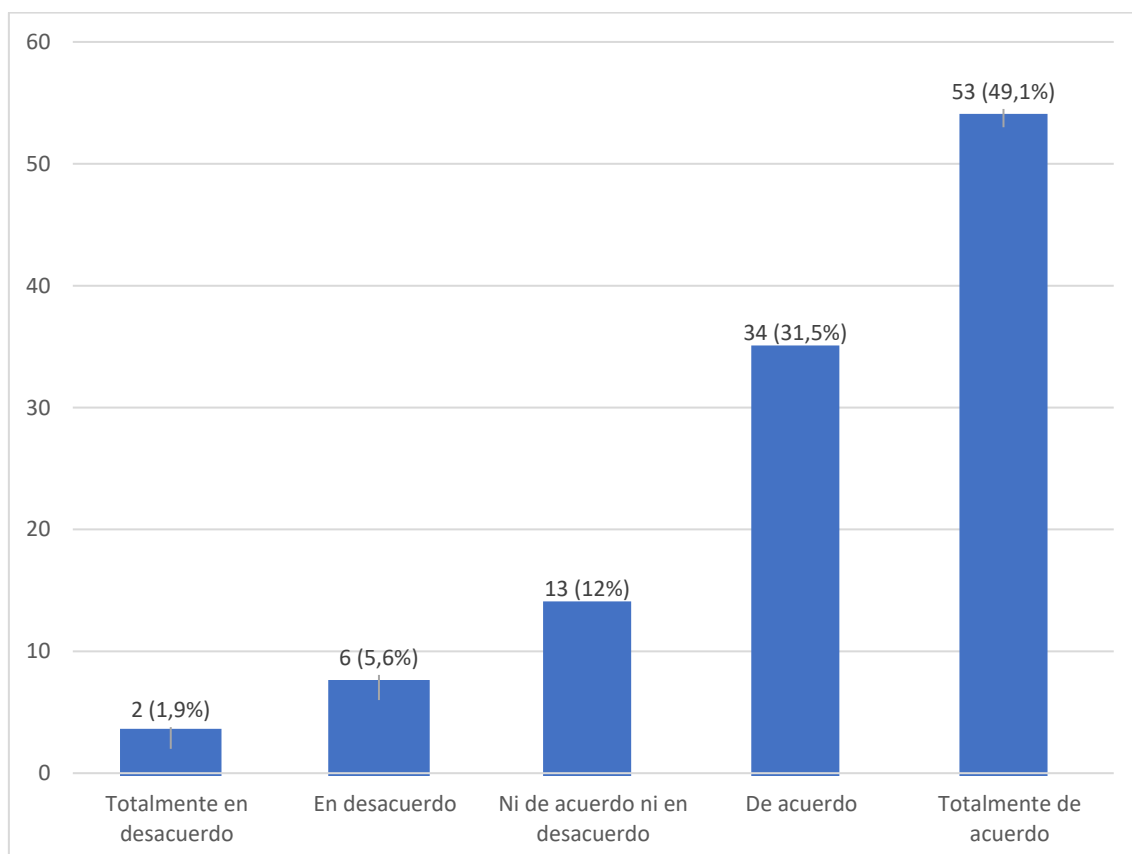


Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 26

Interpretación: La figura N°6 muestra que la mayoría de las personas encuestadas, en concreto el 48,1% (52), están totalmente en desacuerdo en que la organización de los paneles o viñetas del cómic compleja de entender. También el 27,8% (30) está en desacuerdo con esta afirmación y el 9,3% (8) no está ni de acuerdo ni en desacuerdo. Sin embargo, el 7,4% (8) considera estar de acuerdo y otro 7,4% (8) alega encontrarse totalmente de acuerdo.

Pregunta N°7: *Usas frecuentemente videojuegos en casa o cualquier entorno.*

Figura N° 7: *Frecuencia sobre el indicador uso frecuente*

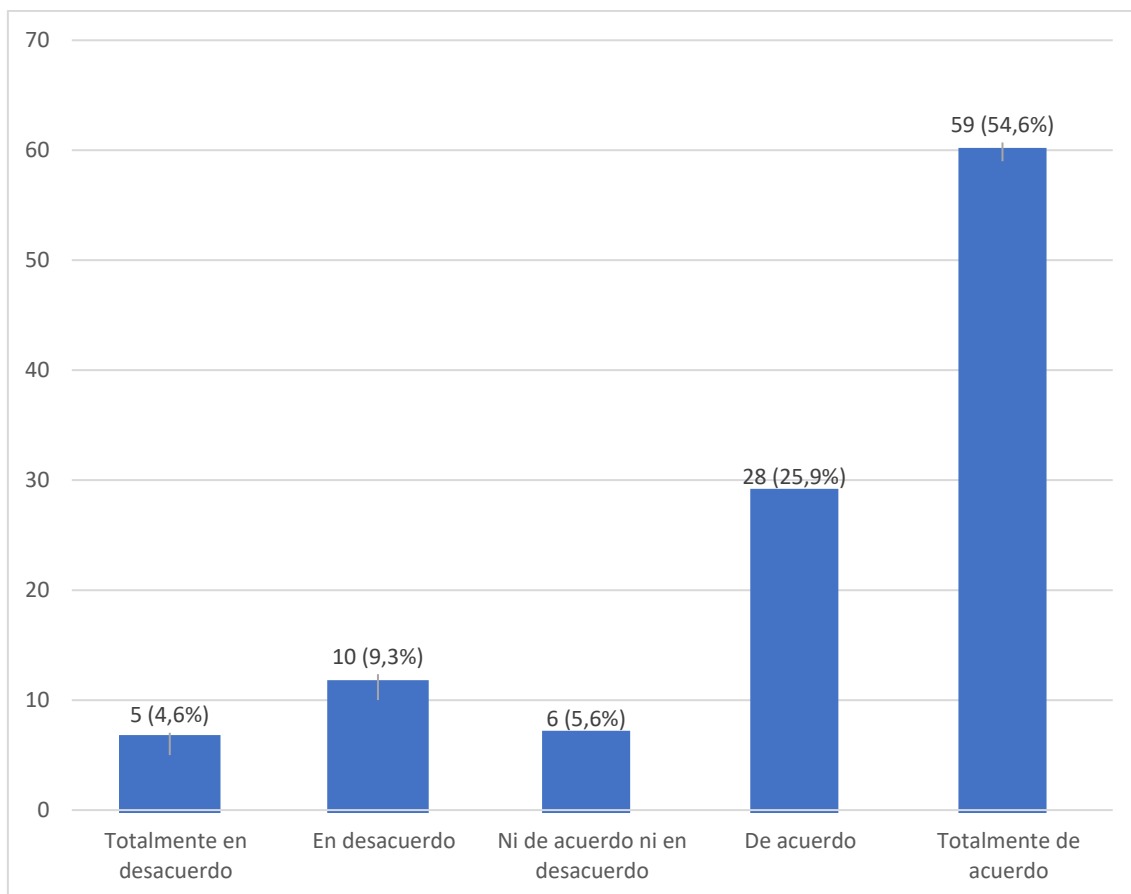


Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 26

Interpretación: En la figura N°7 se puede observar que la opción más seleccionada por los encuestados, específicamente por el 49,1% (53), es estar totalmente de acuerdo con el hecho de que usan los videojuegos con frecuencia en casa o en cualquier otro entorno. Le sigue el 31,5% (34) que respondió estar de acuerdo con lo anterior mencionado. Además, el 12% (13) no tienen una opinión definida; sin embargo, un 5,6% (6) está en desacuerdo y para finalizar, solo el 1,9% (2) está completamente en desacuerdo con esta afirmación.

Pregunta N°8: Consideras que pierdes el control cuando usas videojuegos.

Figura N° 8: Frecuencia sobre el indicador pérdida de control

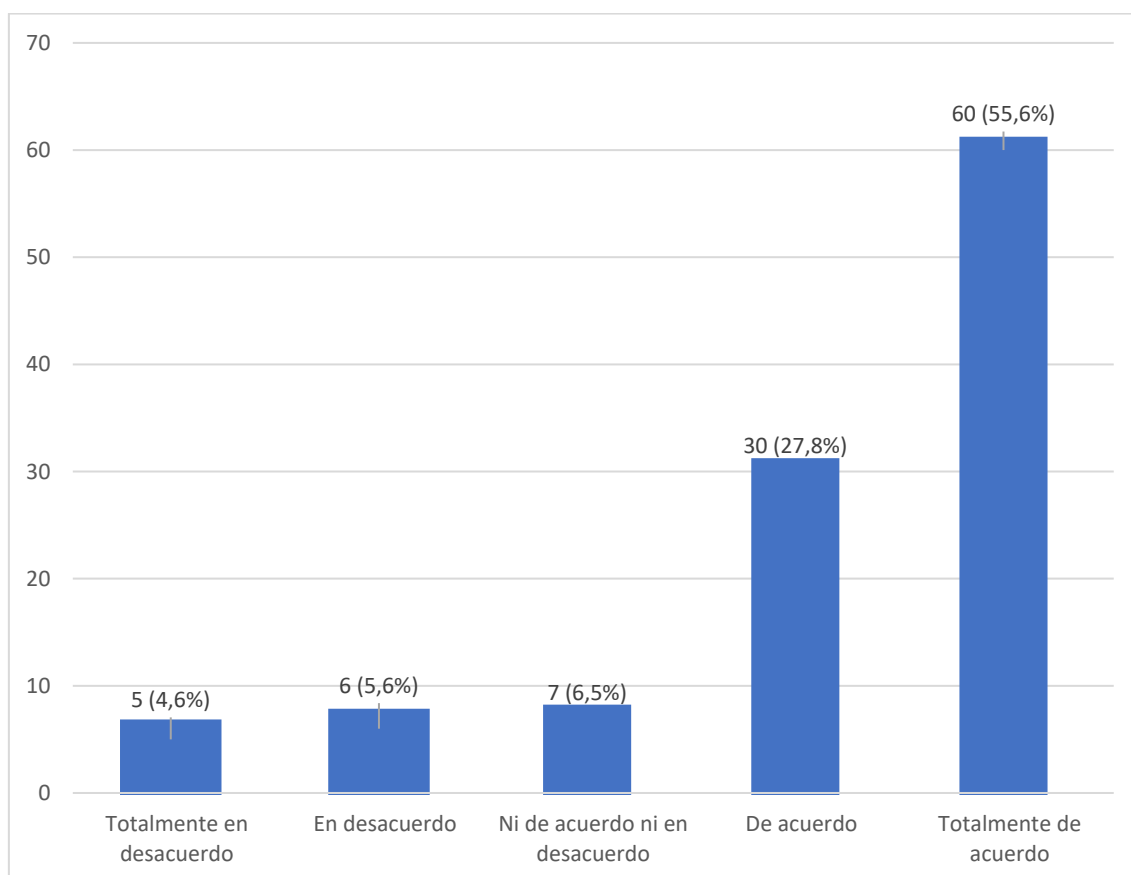


Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 26

Interpretación: La figura N°8 indica que la opción mayormente seleccionada, en concreto el 54,6% (59) de los encuestados, está totalmente de acuerdo con el hecho de que pierden el control de sí mismos al jugar videojuegos. Le sigue el 25,9% (28) que está de acuerdo y otro 5,6% (6) que menciona no tener una opinión definida, no están ni de acuerdo por algunos factores, pero tampoco están en desacuerdo. En contraposición, el 9,3% (10) está en desacuerdo y el 4,6% (5) está completamente en desacuerdo con lo anteriormente mencionado.

Pregunta N°9: *Presenta cambios en su conducta mientras usa videojuegos.*

Figura N° 9: *Frecuencia sobre el indicador control de conducta*

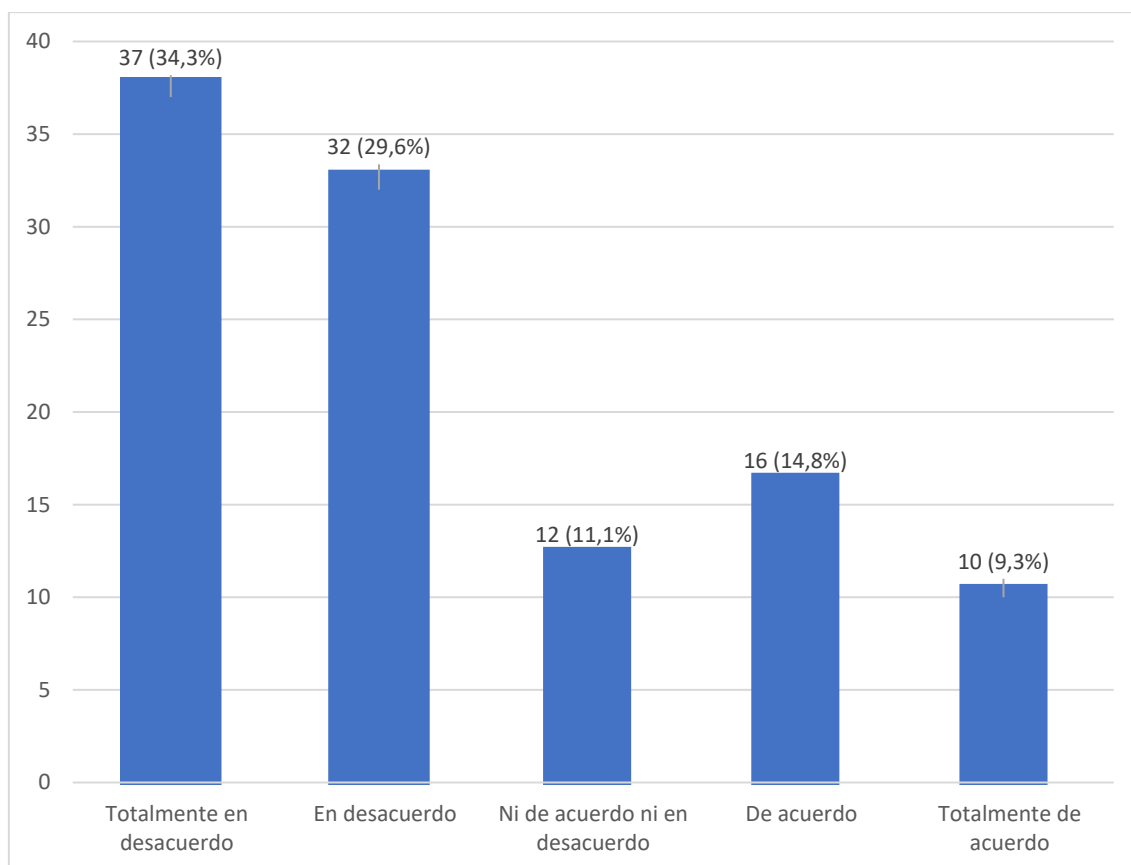


Fuente: *Programa estadístico IBM SPSS 26*

Interpretación: En el noveno gráfico se puede observar que el 55,6% (60) está totalmente de acuerdo con que presentan cambios en su conducta mientras usan videojuegos, mientras que otro 27,8% (30) menciona estar de acuerdo y por su parte el 6,5% (7) no está ni de acuerdo ni en desacuerdo. En contraposición, el 5,6% (6) acota estar en desacuerdo y otro 4,6% (5) está totalmente en desacuerdo con esta afirmación.

Pregunta N°10: *Tiene conciencia del tiempo que le da uso a los videojuegos en sus ratos libres.*

Figura N° 10: *Frecuencia sobre el indicador conciencia*

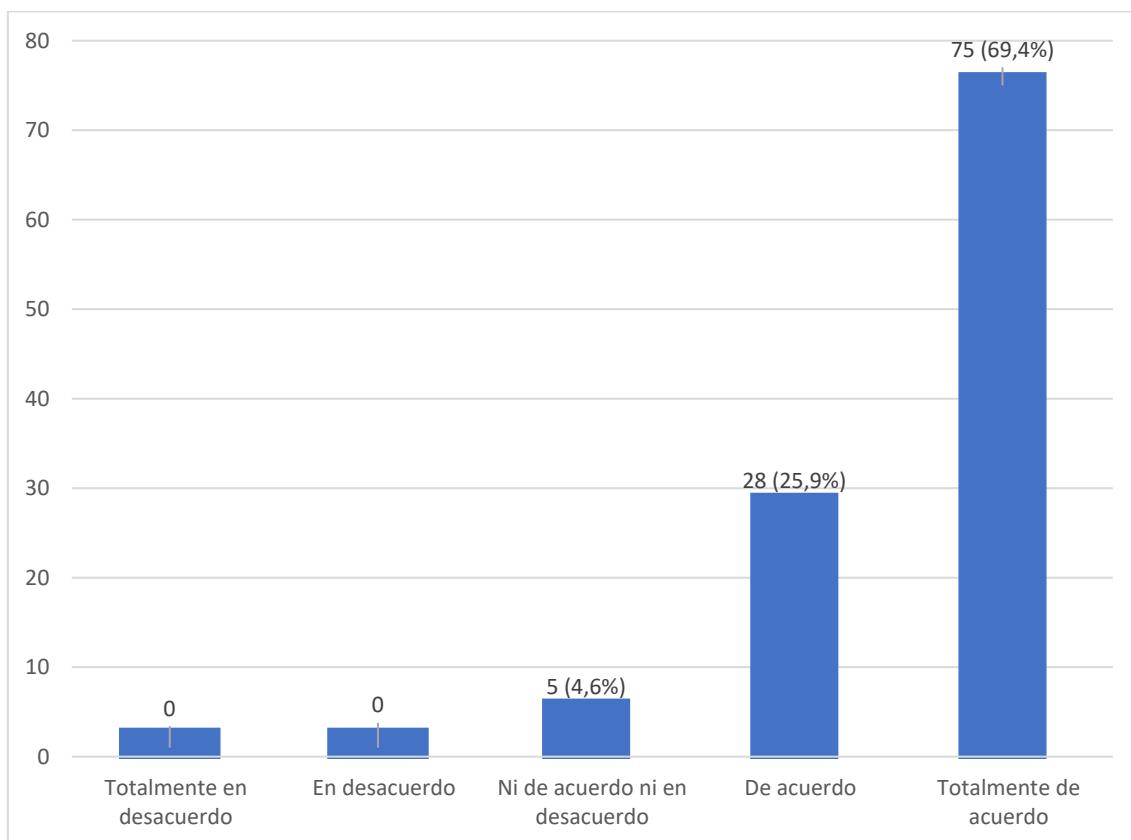


Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 26

Interpretación: En el décimo gráfico se puede observar que la gran mayoría de encuestados, en concreto el 34,3% (37), están totalmente en desacuerdo con la idea de mantener la conciencia del tiempo que utilizan para jugar videojuegos en su tiempo libre. Le sigue el 29,6% (32) que menciona estar en desacuerdo, seguido del 14,8% (16) que está de acuerdo con mantener la conciencia del tiempo que dedican a los juegos. Finalmente, el 11,1% (12) ni está de acuerdo ni en desacuerdo, y el 9,3% (10) está totalmente de acuerdo con esta idea.

Pregunta N°11: *La historia leída en el cómic fue totalmente comprendida por su persona.*

Figura N° 11: *Frecuencia sobre el indicador abstracción*

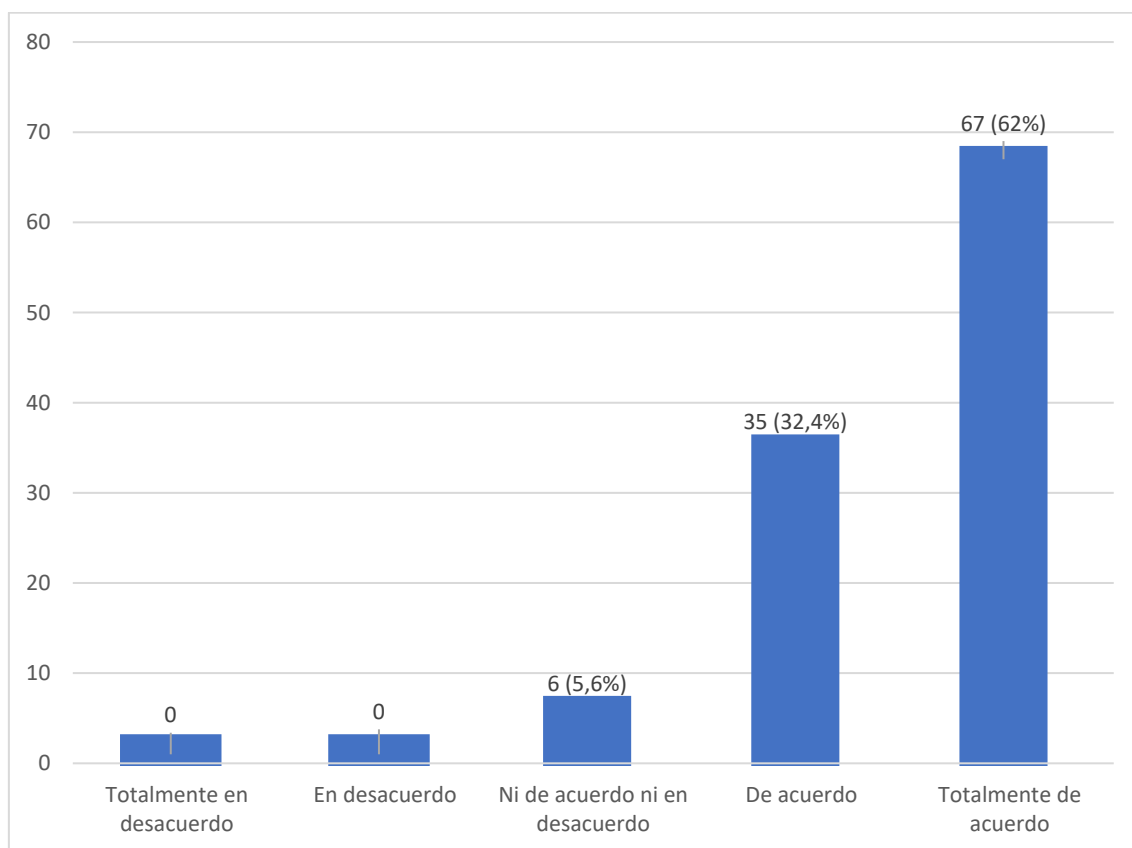


Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 26

Interpretación: En esta ocasión la frecuencia denota que la mayoría encuestados, en concreto el 69,4% (75), están completamente de acuerdo en que comprendieron la historia general del cómic (incluyendo paneles, diálogos e ilustraciones). El 25,9% (28) está de acuerdo y el 4,6% (5) ni está de acuerdo ni en desacuerdo con lo que se mencionó anteriormente.

Pregunta N°12: *Consideras que el cómic es una buena herramienta para describir e informar temas de importancia que son un problema actual.*

Figura N° 12: *Frecuencia sobre el indicador descripción*

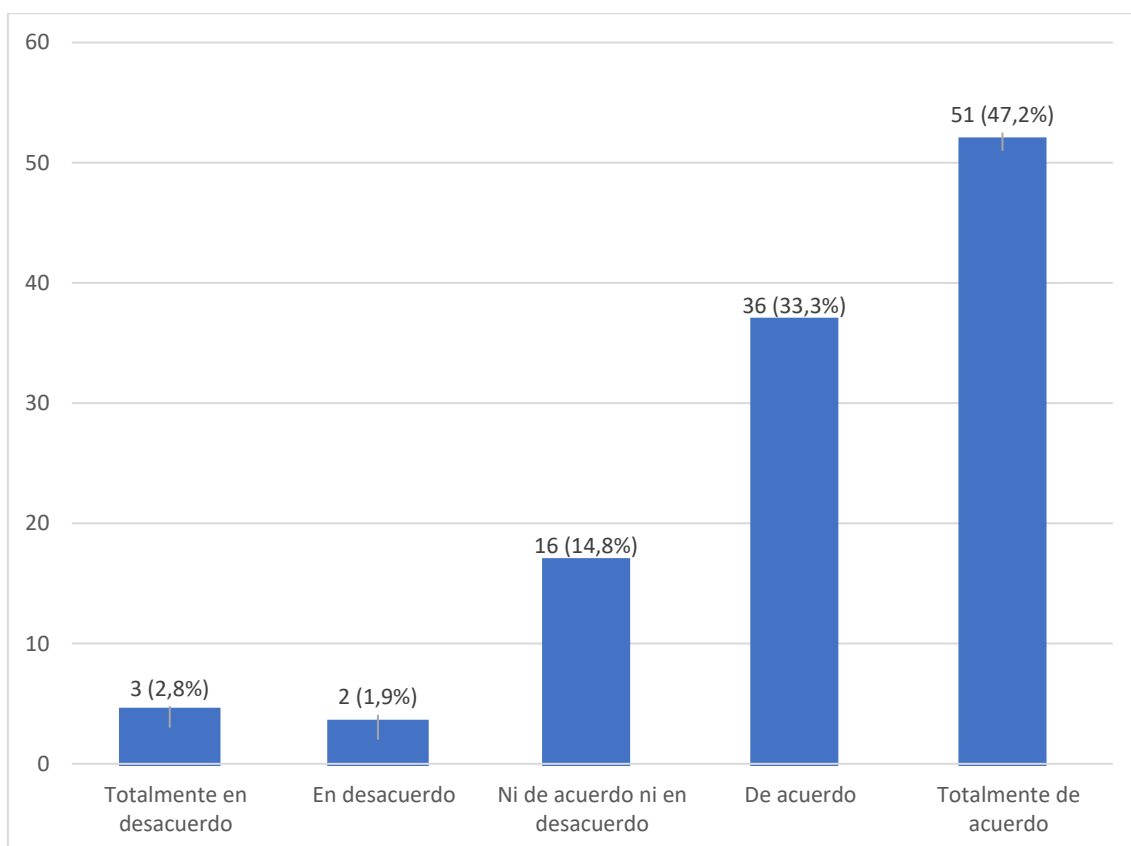


Fuente: *Programa estadístico IBM SPSS 26*

Interpretación: El presente gráfico, el N°12 denota que el 62% (67) está totalmente de acuerdo con que el cómic es una buena herramienta para describir e informar temas de importancia que son problemática actual, el otro 32,4% (35) está de acuerdo y solo el 5,6% (6) acoto no tener una opinión fija.

Pregunta N°13: *En el cómic encontraste similitudes entre tu personalidad y la de los jóvenes que sufren adicción a los videojuegos? (uso constante de juegos, piensas mucho en juegos, etc.).*

Figura N° 13: *Frecuencia sobre el indicador identidad*

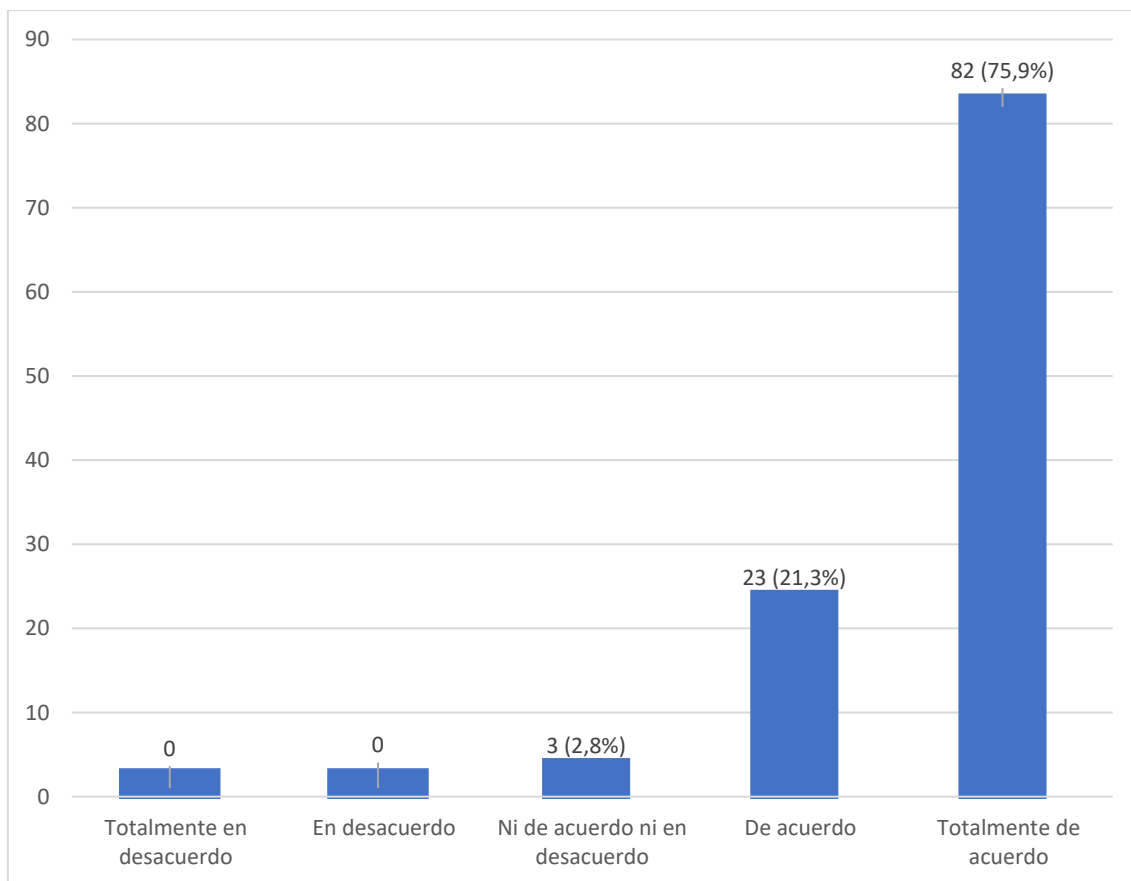


Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 26

Interpretación: La actual frecuencia nos muestra que 47,2% (51) está totalmente de acuerdo en que encontraron similitudes entre su personalidad y la de los jóvenes que sufren adicción a los videojuegos en el cómic. Le sigue el 33,3% (36) que está de acuerdo, luego el 14,8% (16) destacó estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, por otro lado, solo el 1,9% (2) está en desacuerdo y finalmente el 2,8% (3) acotó estar completamente en desacuerdo.

Pregunta N°14: *El mensaje del cómic te hizo reflexionar sobre el uso constante de los videojuegos*

Figura N° 14: *Frecuencia sobre el indicador susceptibilidad*



Fuente: Programa estadístico IBM SPSS 26

Interpretación: Finalmente, en el gráfico N°14 se puede observar claramente que la mayoría de encuestados, en concreto el 75,9% (82), está totalmente de acuerdo en que la historia del cómic les hizo reflexionar sobre el uso constante de los videojuegos. El 21,3% (23) está de acuerdo y solo el 2,8% (3) no está de acuerdo ni en desacuerdo con lo que se mencionó anteriormente.

3.6.2. Análisis inferencial

Con la información y datos recolectados por medio del instrumento, en este caso el cuestionario, ahora es necesario verificar las hipótesis previamente planteadas. Para ello, se recurrió al Rho Spearman, con el fin de averiguar si existe alguna relación o respectivamente una correlación entre las variables de este proyecto. Asimismo, agregar que existen niveles de correlación **(Véase Anexo 8)**.

En cuanto a las pruebas de normalidad, dieron como respuesta rangos menores al 0.05 hablando de la significancia, no obstante, la teoría nos indica que basta que uno sea menor a la significancia establecida (0.05) tocará usar el coeficiente de Rho Spearman, que como se mencionó antes ayudará a ver la correlación entre variables y dimensiones. **(Véase Anexo 9)**.

Prueba de Hipótesis General

H_i: Existe una relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

H_o: No existe una relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

Tabla N° 2: Prueba de correlación de Rho Spearman entre el cómic sobre adicción a los videojuegos y la percepción

Correlaciones

		CÓMIC SOBRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS		PERCEPCIÓN
RHO DE SPEARMAN	CÓMIC SOBRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS (VAR. 1)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN	1.000	0.780**
		Sig.(bilateral)	.	.000
		N°	108	108
	PERCEPCIÓN (VAR. 2)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN	0.780**	1.000
		Sig.(bilateral)	.000	.
		N°	108	108

Fuente: Programa estadístico SPSS 26

Interpretación: A continuación, puede observar que se obtuvo un coeficiente Rho Spearman de 0,780, lo que categoriza esta correlación como positiva perfecta. Además, se muestra un valor de significancia de 0,000, que es considerablemente menor a 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), de tal modo que se deja sin valor a la hipótesis nula y se procede a validar la hipótesis que se planteó para la investigación. En conclusión, se determina que sí existe una relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción de estudiantes de 5to y 6to grado de primaria en "María Auxiliadora 2052" de Payet, Lima-2023.

Prueba de Hipótesis Específica 1

H_i : Existe una relación entre las ilustraciones y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023.

H_o : No existe una relación entre las ilustraciones y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023.

Tabla N° 3: Prueba de correlación de Rho Spearman entre las ilustraciones y la percepción

Correlaciones

			ILUSTRACIONES (DIM. 1 – VAR.1)	PERCEPCIÓN (VAR. 2)
RHO DE SPEARMAN	ILUSTRACIONES (DIM. 1 – VAR. 1)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN	1.000	0.618**
		Sig.(bilateral) N°	.	000
	PERCEPCIÓN (VAR. 2)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN	0.618**	1.000
		Sig.(bilateral) N°	.000	.
			108	108

Fuente: Programa estadístico SPSS 26

Interpretación: La presente tabla denota un coeficiente Rho Spearman de 0.618, de esta manera se la valora como correlación de nivel positiva muy fuerte. Además, se indica una significancia de 0.000, lo que se cataloga como un rango significativamente menor a 0.05 ($p=0.000 < 0.05$). De esta manera, la hipótesis nula queda sin valor alguno y se valida o aprueba la hipótesis que se planteó para la investigación, lo que confirma la existencia de una relación entre las ilustraciones y la percepción de estudiantes de quinto y sexto grado de la escuela "María Auxiliadora 2052" en Payet, Lima-2023.

Prueba de Hipótesis Específica 2

H_i: Existe una relación entre el texto y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023.

H_o: No existe una relación entre el texto y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023.

Tabla N° 4: Prueba de correlación de Rho Spearman entre el texto y la percepción

Correlaciones			TEXTO (DIM. 2 – VAR.1)	PERCEPCIÓN (VAR. 2)
RHO DE SPEARMAN	TEXTO (DIM. 2 – VAR. 1)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN Sig.(bilateral) N°	1.000 . 108	0.698** .000 108
	PERCEPCIÓN (VAR. 2)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN Sig.(bilateral) N°	0.698** .000 108	1.000 . 108

Fuente: Programa estadístico SPSS 26

Interpretación: En esta ocasión en la tabla se visualiza una correlación de 0,698, determinado por medio del Rho de Spearman, lo anterior indica una correlación de nivel positiva muy fuerte. En cuanto a la significancia, se puede ver que es de 0,000, que es un valor notablemente más bajo de lo establecido ($p=0,000 < 0,05$), lo que confirma la hipótesis de investigación, por tanto, la otra hipótesis, es decir la nula, queda sin ningún valor siendo rechazada. Por tanto, se puede concluir que hay una relación entre el texto y la percepción de los estudiantes de quinto y sexto grado de la escuela "María Auxiliadora 2052" en Payet, Lima-2023.

Prueba de Hipótesis Específica 3

H_i : Existe una relación entre los paneles y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023.

H_o : No existe una relación entre los paneles y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023.

Tabla N° 5: Prueba de correlación de Rho Spearman entre los paneles y la percepción.

Correlaciones

			PANELES (DIM.3 – VAR.1)	PERCEPCIÓN (VAR.2)
RHO DE SPEARMAN	PANELES (DIM. 3 – VAR. 1)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN	1.000	0.685**
		Sig.(bilateral)	.	.000
	N°		108	108
	PERCEPCIÓN (VAR. 2)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN	0.685**	1.000
Sig.(bilateral)		.000	.	
N°		108	108	

Fuente: Programa estadístico SPSS 26

Interpretación: La presente tabla denota un coeficiente Rho Spearman de 0,685, lo que la califica como una correlación positiva muy fuerte. Además, se muestra una significancia de 0,000, que es un valor notablemente más bajo de lo establecido que es 0,05 ($p=0,000 < 0,05$). Por lo tanto, se puede concluir que la hipótesis nula queda sin valor alguno y la hipótesis del proyecto o investigación queda validada. En resumen, existe una relación entre los paneles y la percepción de los estudiantes de quinto y sexto grado de la escuela "María Auxiliadora 2052" en Payet, Lima-2023.

Prueba de Hipótesis Específica 4

Hi: Existe una relación entre juego constante y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023.

Ho: No existe una relación entre juego constante y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023.

Tabla N° 6: Prueba de correlación de Rho Spearman entre el juego constante y la percepción

Correlaciones			JUEGO CONSTANTE (DIM1.-VAR.TEM.)	PERCEPCIÓN (VAR.2)
RHO DE SPEARMAN	JUEGO CONSTANTE (DIM 1. – VAR. TEM.)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN Sig.(bilateral) N°	1.000 . 108	0.796** .000 108
	PERCEPCIÓN (VAR.2)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN Sig.(bilateral) N°	0.796** .000 108	1.000 . 108

Fuente: Programa estadístico SPSS 26

Interpretación: En esta ocasión la tabla muestra que se consiguió una correlación de 0,796 por medio del Rho de Spearman, de esta manera esta correlación se cataloga positiva perfecta. Asimismo, se alcanzó una significancia de 0,000, que es un valor notablemente más bajo de lo establecido que es a 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), de esta manera se válida la investigación del proyecto o investigación mientras que la otra hipótesis, la nula, queda sin ningún valor. Por lo tanto, se concluye que hay una relación entre el juego constante y la percepción de los estudiantes de quinto y sexto grado de la escuela "María Auxiliadora 2052" en Payet, Lima-2023.

Prueba de Hipótesis Específica 5

H_i : Existe una relación entre el uso excesivo y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023.

H_o : No existe una relación entre el uso excesivo y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023.

Tabla N° 7: Prueba de correlación de Rho Espearman entre el uso excesivo y la percepción

Correlaciones			USO EXCESIVO (DIM.2 - VAR.TEM.)	PERCEPCIÓN (VAR.2)
RHO DE SPEARMAN	USO EXCESIVO (DIM.2- VAR.TEM.)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN Sig.(bilateral) N°	1.000	0.644**
			.	.000
			108	108
	PERCEPCIÓN (VAR.2)	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN Sig.(bilateral) N°	0.644**	1.000
			.000	.
			108	108

Fuente: Programa estadístico SPSS 29

Interpretación: La última tabla de correlación nos muestra un valor de 0,644, esto elaborado por medio del Rho de Speaman, lo que se considera una correlación catalogada como positiva muy fuerte. Asimismo, la significancia que se denota en la tabla es de 0,000, siendo un valor notablemente más bajo de lo establecido que es a 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), entonces la hipótesis de la investigación queda totalmente validada mientras que la hipótesis nula procede a ser rechazada. En conclusión, se puede afirmar que hay una relación entre el uso excesivo y la percepción de los estudiantes de quinto y sexto grado de la escuela "María Auxiliadora 2052" en Payet, Lima-2023.

3.7. Aspectos éticos

La actual investigación fue elaborada de acuerdo con las normas y reglas establecidas por la Universidad César Vallejo. La información proporcionada, incluyendo conceptos y definiciones provienen de libros, tesis y artículos científicos, todo se aplicó correctamente ya que se cumplieron las regulaciones del manual American Psychological Association (APA) en su séptima edición.

Toda la data e información obtenida durante la recolección no fueron alteradas ni manipuladas de ninguna manera. El cuestionario se aplicó en persona, para ello se hizo firmar 2 documentos a los apoderados de los estudiantes como autorización, asimismo con mayor antelación se requirió del consentimiento de la institución educativa la cual también nos brindó su autorización **(Véase Anexo 10, 11 y 12)**

Toda la información obtenida con el instrumento (el cuestionario) se exportó al SPSS versión 26 el cual es un programa estadístico. La confiabilidad que tiene el instrumento se evaluó mediante el Alfa de Cronbach, se calcularon las frecuencias estadísticas y se realizaron correlaciones para validar las hipótesis planteadas.

Para finalizar, se aplicó la prueba de Turnitin en donde se puso a prueba el nivel de confiabilidad del proyecto y determinar su nivel de plagio, se concretó que todo está correcto respetando los niveles de similitudes y autores mencionados.

IV. RESULTADOS

En cuanto a los resultados se mostrará la data recopilada por medio del instrumento, tanto del análisis descriptivo, así como del inferencial, todo esto relacionándolo con el cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción de estudiantes de 5to y 6to de primaria.

Ítem 1: Los colores e ilustraciones te motivan a la lectura del cómic.

De la totalidad de los encuestados, la mayoría lo cual era 64,8% el equivalente a 70 estudiantes marcó estar completamente de acuerdo en que la ilustraciones motivan a la lectura del cómic, seguido a ello está el 29,6% que eran 32 estudiantes, estuvieron de acuerdo con lo anterior mencionado; de manera dubitativa se presentaba el 3,7%, es decir 4 estudiantes, acotaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo; por último y en contra de todo lo anterior, se presenta el 1,9%, el equivalente a solo 2 estudiantes, mencionan estar en desacuerdo, no

obstante ningún encuestado selección estar totalmente en desacuerdo. Todo lo anterior nos da la conclusión que las ilustraciones y colores tienen una gran capacidad motivadora al momento de leer algún cómic.

Ítem 2: Consideras que el orden de la historia es correcta o fácil de entender.

En cuanto al segundo ítem se denoto principalmente que la mayor cantidad de encuestados está totalmente de acuerdo en que la historia leída en el comic es sencilla de entender, un total del 62% lo cual corresponde a 67 estudiantes acotaron lo anterior mencionado; seguido de ello, la segunda cantidad con mayor porcentaje, concretamente el 33,3% lo que corresponde a 36 encuestados, marcaron estar de acuerdo, por su parte el 2,8%, 3 estudiantes, acotaron no estar decidido pues seleccionaron la opción de no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por otro lado, en contraposición a todo lo anterior se muestra el 1,9%, los cuales fueron 2 estudiantes que pusieron estar en desacuerdo. Se puede determinar entonces que el cómic elaborado si presenta un orden correcto en su historia y de la misma manera es de fácil comprensión.

Ítem 3: La historia del cómic te da los conocimientos sobre el uso correcto de videojuegos.

Por su parte el ítem número 3 presentó también que una mayoría notoria estuvo completamente de acuerdo, los votantes de la anterior opción fueron un 63,9% lo que representa a 69 encuestado, seguido de ello, la segunda opción mayor seleccionada con un total de 36 encuestados, es decir el 33,3%, eligieron estar de acuerdo. Por otra parte, se encuentra el 1,9% que equivale a 2 estudiantes marcaron no estar decidido o tener una respuesta, esto ya que escogieron no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo y por último está el 0,9%, lo que corresponde solo a 1 estudiante el cual opinó estar en desacuerdo. Se puede concretar que el cómic elaborado para el estudio brinda los conocimientos suficientes para el uso correcto de videojuegos.

Ítem 4: La historia del cómic te genera confusión.

Respecto al cuarto ítem la mitad de la muestra, en esta ocasión 54 estudiantes, es decir un 54% afirmó estar completamente en desacuerdo con la historia vista en el cómic genera algún tipo de confusión, asimismo y muy cerca se denota el 38% que representa a 41 estudiantes que alegaron estar en desacuerdo no lo antes expuesto, por su parte otro 8,3%, lo que son 9 encuestados, no tenían una opinión definida pues acotó no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. Con distinta opinión encontramos sólo al 3,7% de los encuestados, el equivalente a 4 estudiantes, marcó estar de acuerdo. Concluyendo, el cómic elaborado es de fácil comprensión pues no genera confusiones al lector.

Ítem 5: Consideras que la información que viste en el cómic es fácil de comprender.

Por otro lado tenemos al ítem 5 en el cual se ve una notoria preferencia por estar totalmente de acuerdo con que la información del cómic es de sencilla comprensión en su totalidad ya que elegida por el 71,3%, 77 estudiantes, a lo anterior le sigue el 25% de la muestra, lo que corresponde a 27 estudiantes quienes marcaron estar de acuerdo, además está otro 1,9%, 2 estudiantes, que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo con lo anterior acotado; en contraposición a los anteriores alumnos se muestra solo el 1,9%, 2 estudiantes que optaron por votar la opción de en desacuerdo. Se determina de esta manera que toda la información brindada en el cómic no muestra dificultades para su comprensión.

Ítem 6: La organización de los cuadros del cómic es compleja de entender.

Prosiguiendo encontramos al ítem 6 en donde un 48,1% lo que corresponde a 52 estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo en que la organización de los paneles o viñetas del cómic compleja de entender, por su parte también se encuentra un 27,8% lo que equivale a 30 estudiantes que acotaron están en desacuerdo con lo antes mencionado y además está el 9,3%, que son 8

estudiantes, los cuales no tienen una respuesta determinada o específica ya que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por el contrario, encontramos un 7,4%, 8 estudiantes quienes consideran estar de acuerdo y por último solo el 7,4%, otros 8 estudiantes alegan encontrarse completamente de acuerdo. En definitiva, se comprende que la organización de los cuadros o paneles vistos en el cómic no son para nada complejos de entender.

Ítem 7: Usas frecuentemente videojuegos en casa o cualquier entorno.

Igualmente, está el ítem número 7, en donde la opción más seleccionada por los encuestados fue completamente de acuerdo sobre que usan frecuentemente videojuegos en sus casas o en cualquier entorno, en total fueron un 49,1%, es decir 53 estudiantes encuestados, asimismo le sigue un 31,5%, que son 34 estudiantes quienes marcaron estar de acuerdo con la afirmación antes mencionada, por otro lado está el 12%, lo que corresponde a 13 estudiantes, alegaron no estar decididos ya que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Sin embargo, también se muestra un 5,6%, lo que equivale a 6 estudiantes quienes están en desacuerdo y para finalizar esta solo el 1,9%, 2 encuestados, quienes destacan estar en desacuerdo con esta afirmación. En conclusión, se comprende que la gran mayoría de los estudiantes encuestados usan frecuentemente videojuegos en sus hogares o en cualquier entorno, algunos con mayor intensidad que otros.

Ítem 8: Consideras que pierdes el control cuando usas videojuegos.

Ahora, hablando del ítem N°8, se denoto un claro apego hacia la opción totalmente de acuerdo puesto que un 58,6% de los encuestados es decir 59 estudiantes la seleccionaron, demostrando así que pierden el control de ellos mismos al momento de jugar o usar videojuegos. Luego encontramos un 25.9%, lo que equivale a 28 estudiantes que escogieron el apartado de estar de acuerdo y también está otro 5,6%, que son 6 estudiantes quienes no tienen una opinión definida al respecto. En oposición a todo lo anterior está el 9,3%, lo que corresponde a 10 estudiantes que estuvieron en desacuerdo y, por último, solo el 4,6%, 5 encuestados, destacaron estar completamente en desacuerdo con este

apartado. Se puede finalizar mencionando entonces que los estudiantes encuestados pierden el control al momento de estar usando los videojuegos.

Ítem 9: Presenta cambios en su conducta mientras usa videojuegos.

Por su parte el noveno ítem el cual media ver si los estudiantes tenían cambios de conducta mientras usan videojuegos, mostró que un 55,6%, es decir 60 estudiantes están totalmente de acuerdo con ello, después está el 27,8%, que son 30 estudiantes quienes alegan estar de acuerdo con la anterior afirmación y un 6,5% del total de encuestados, esto equivale a 7 estudiantes, seleccionaron no está ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por otro lado, y en contra de los anteriores encuestados, está el 5,6%, lo que equivale a 6 estudiantes, estos acotaron estar en desacuerdo con que tienen cambios de conducta y por último solo el 4,6%, lo que corresponde a 5 estudiantes, mencionan estar totalmente en desacuerdo con la afirmación antes mencionada. Por consiguiente, se determina que los estudiantes si tienen cambios en cuanto a conducta nos referimos al momento de usar videojuegos.

Ítem 10: Tiene conciencia del tiempo que le da uso a los videojuegos en sus ratos libres.

Respecto al décimo ítem, la opinión que mayor se repitió fue que están totalmente en desacuerdo en que tienen conciencia del tiempo que usan videojuegos en sus momentos libres, aquí marcaron un total de 34,3%, 37 estudiantes, continúa un 29,6%, los cuales fueron 32 estudiantes que mencionan estar en desacuerdo con lo antes mencionado y también se presenta un 11,1%, 12 estudiantes que no tienen una respuesta definida ya que marcaron no estar de acuerdo ni en desacuerdo. Al mismo tiempo en oposición se muestra un 14,8% que son 16 estudiantes que mencionan si mantener conciencia al momento de usar juegos al marcar de acuerdo, por último, solo el 9,3%, es decir 10 estudiantes marcaron estar totalmente de acuerdo con lo planteado. Para terminar, se comprende que por lo menos más de la mitad de la muestra tiene problemas para medir el tiempo de consumo de videojuegos pues pierden la conciencia.

Ítem 11: La historia leída en el cómic fue totalmente comprendida por su persona.

En el ítem 11 se denoto una clara superioridad en la opción de estar completamente de acuerdo con que la historia leída en el comic fue totalmente comprendida por el lector pues fue seleccionada por un 69,4%, lo que representa a 75 estudiantes, por su parte un 25,9%, lo equivalente a 28 estudiantes, opinan estar de acuerdo con lo anterior expuesto y por último solo un 4,6%, lo que corresponde a 5 estudiantes, no tienen una decisión concreta ya que no están de acuerdo ni en desacuerdo. Para concluir se puede decir con total seguridad que la historia del cómic fue entendida o comprendida por los estudiantes lectores ya que no se mostraron respuestas negativas.

Ítem 12: Consideras que el cómic es una buena herramienta para describir e informar temas de importancia que son un problema actual.

El presente ítem del total de encuestados un 62%, es decir 67 estudiantes, alegaron estar totalmente de acuerdo con que el cómic es una buena herramienta para informar sobre temas de importancia actual, asimismo está un 32,5%, lo que corresponde a 35 estudiantes quienes están de acuerdo con lo anterior acotado y, por último, un 5,6% de los encuestados, solo 6 estudiantes, mencionan no tener una opinión fija ya que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. En definitiva, se respalda al cómic como una pieza gráfica con alta capacidad para informar temas de problemática actual.

Ítem 13: En el cómic encontraste similitudes entre tu personalidad y la de los jóvenes que sufren adicción a los videojuegos. (uso constante de juegos, piensas mucho en juegos, etc.)

Con relación al ítem 13 la opción con mayor selección fue la de estar totalmente de acuerdo en encontrar similitudes entre su personalidad y la de los jóvenes que sufren adicción a los videojuegos, un 47,2%, en otras palabras 51

estudiantes marcaron lo anterior. Le sigue un 33,3% de encuestados que equivale a 36 estudiantes quienes también están de acuerdo con lo antes mencionado, para continuar está el 14,8%, 16 estudiantes que destacan no tener nada definido debido a que no están en desacuerdo, pero tampoco de acuerdo. Por otro lado, un 1,9% que son 2 estudiantes mencionan estar en desacuerdo con lo planteado en este ítem y por último solo el 2,8%, correspondiente a 3 estudiantes quienes están completamente en desacuerdo en tener similitudes con los personajes que sufren adicción a los juegos. Se puede determinar entonces que la mayoría de alumnos si encontraron similitudes con los personajes del cómic que tenían problemas de adicción con los videojuegos, no obstante, existe una pequeña minoría que alega no sentirse representado.

Ítem 14: El mensaje del cómic te hizo reflexionar sobre el uso constante de los videojuegos.

Para culminar con los ítems, está el número 14 cuyo resultado mostró que un 75,9% lo equivalente a 82 estudiantes, casi todos están totalmente de acuerdo en que la historia del cómic los hizo reflexionar sobre el uso prolongado o constante de los videojuegos, también se muestra que un 21,3%, es decir 23 estudiantes están de acuerdo con lo antes expuesto y solo el 2,8% de todos los encuestado, lo que representa a 3 estudiantes mencionaban no tener una respuesta concreta, esto porque marcaron no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, concluyendo de esta manera que el cómic tuvo una eficacia casi total al momento de hacer reflexionar a la muestra sobre el uso constante de videojuegos.

Hipótesis general

Los resultados obtenidos por medio del coeficiente de Rho Spearman fueron de 0.780 lo que categoriza a esta correlación como una positiva perfecta. Por otro lado, en cuanto a la significancia se obtuvo un 0,000 lo cual es menor a lo establecido que es ,005, es por ello que se deja sin valor a la hipótesis nula y se procede a validar la hipótesis que se planteó en la investigación, determinando de esta manera que si existe una relación entre el cómic sobre la adicción a los

videojuegos y la percepción que tienen los estudiantes de 5to y 6to de primaria de la institución María Auxiliadora que se ubica en Payet, Lima, 2023. Se puede acotar entonces que el cómic si logró un estimular en la percepción de los estudiantes logrando el cometido del estudio el cual es hacerlo reflexionar.

Hipótesis específica 1

Por su parte la hipótesis específica 1 presentó un coeficiente de Rho de Spearman de 0.618 lo cual valora esta correlación como una positiva muy fuerte, en cuanto a la significancia, se obtuvo un 0.000 , esto es completamente menor al rango establecido de 0.05, es por ello que la hipótesis nula queda sin valor alguno y se procede a validar o aprobar la hipótesis de la investigación, entonces se establece que existe una relación entre las ilustraciones y la percepción de los estudiante de primaria pertenecientes a los grados de 5to y 6to de primaria, en la institución María Auxiliadora 2052, ubicada en Payet, Lima – 2023. Entonces se puede afirmar que las ilustraciones de la pieza gráfica si tuvieron eficacia en la percepción del estudiante haciendo del cómic algo más entretenido de leer o consumir.

Hipótesis específica 2

El coeficiente de Rho de Spearman que se obtuvo para la hipótesis específica 2 fue de 0,698, indicando de esta manera que es una correlación de nivel positiva muy fuerte. Por otro lado, la significancia que se consiguió fue de 0,000 que es un valor notablemente menor al establecido que es 0.05, entonces se procede a validar la hipótesis de la investigación y rechaza la hipótesis nula, concretando de esta manera que existe una relación entre el texto y la percepción de los estudiantes de la institución María Auxiliadora 2052 que pertenecen a los grados de 5to y 6to de primaria. Por tanto, se puede concluir que los textos o diálogos mostrados en el cómic si fueron de apoyo al momento de transmitir el mensaje a los estudiantes.

Hipótesis específica 3

Por otro lado la hipótesis específica 3 brindó un coeficiente de Rho de Spearman de 0,685 calificando esta correlación como una positiva muy fuerte, además, mostros una significancia de 0,000 siendo notablemente más bajo de lo establecido que es 0,05, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se procede a aceptar la hipótesis del estudio o investigación, es decir que si existe una relación entre los paneles y la percepción de los estudiantes de los grados de 5to y 6to de primaria pertenecientes a la institución María Auxiliadora 2052. En resumen, se puede determinar que los paneles o cuadros denotados en el cómic sí tuvieron un correcto funcionamiento al momento de implementarse en búsqueda de orden.

Hipótesis específica 4

Por lo que se refiere a la hipótesis específica 4, se consiguió una correlación de 0,796 por medio de Rho de Spearman catalogando esta correlación como una positiva perfecta, asimismo, se obtuvo una significancia de 0,000 la cual es menor a lo establecido que es 0,05, es por ello que se rechaza la hipótesis nula, quedando sin valor y se acepta o valida la hipótesis de la investigación, determinando así que existe una relación entre el juego constante y la percepción de los alumnos pertenecientes a los grados de 5to y 6to de primaria de la institución María Auxiliadora 2052. Se puede concluir de tal manera que los estudiantes si están siendo influidos por el uso constante de videojuegos, denotando su adicción por los mismos.

Hipótesis específica 5

Acerca de la hipótesis específica 5 se obtuvo una correlación de 0,644 por medio de Rho de Spearman, considerando de esta manera una correlación positiva muy fuerte, además la significancia obtenida aquí también fue de 0.000, un valor notablemente más bajo de lo que está establecido que es 0,05, de tal manera que la hipótesis nula que sin valor o mejor dicho es rechazada y por parte de la hipótesis de la investigación es aceptada, estableciendo así que si existe una relación entre

el uso excesivo y la percepción de los estudiantes de 5to y 6to de primaria que son de la institución María Auxiliadora 2052. En resumen, se puede concretar que los alumnos de los grados antes mencionado de María Auxiliadora tienen un consumo muy amplio y poco supervisado de los videojuegos.

V. DISCUSIÓN

Posteriormente con todos los hallazgos obtenidos se procedió a elaborar una discusión en donde se va a comparar o cotejar tanto los resultados descriptivos como los inferenciales con los resultados de los antecedentes y artículos indexados respectivamente; recordando que como objetivo principal es identificar la relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.

Ítem 1: Los colores e ilustraciones te motivan a la lectura del cómic.

El primer ítem hace alusión a la capacidad motivadora de lectura que tienen los colores e ilustraciones puesto que hacen más amena y entretenida la lectura, sobre todo recordando las características de la muestra de estudio, estudiantes de primaria de 5to y 6to grado, los resultados fueron positivos pues un 64,8% (70 alumnos) señaló estar completamente de acuerdo, seguido de ello está un 29,6% (32 alumnos) que marcaron estar de acuerdo y un 3,7% (4 alumnos) quienes no tiene una opinión fija, no están de acuerdo ni en desacuerdo, por otro lado, desde el lado negativo solo encontró a 1,9% (2 alumnos) que acotaron están en desacuerdo; todo lo anterior muestra con notoriedad que las ilustraciones y colores tienen un efecto muy positivo en cuanto a motivar a la lectura se refiere. Precisamente Chincangana y Ramírez (2020) mencionaron al respecto sobre que las ilustraciones o dibujos manifiestan un nivel comunicativo excepcional debido a su aspecto, que puede variar según el estilo, así que es rédito principal ocupar de él cuando queramos ofrecer un recurso porque es una herramienta principal dentro de la comunicación visual. Reforzando y con una opinión similar está Menza y Sánchez (2023) quienes alegaron que la ilustración es un arte que busca siempre transmitir y compartir información a través de estas, generando la motivación a su consumo. Por su parte Chang et al. (2018) refiriéndose a los colores, acotaron que

estos estimulan, generan emociones y motivan al estudiante debido a los tonos, que deben investigarse correctamente para conseguir mejor resultado con el público objetivo; esto anterior se relaciona perfectamente con los resultados de Rodríguez (2022) en donde los estudiantes el 70,4% (76 alumnos) estuvieron totalmente de acuerdo y un 27,8% (30 alumnos) de acuerdo con que los colores si transmiten las emociones como también motiva, denotando claramente las competencias de los colores en cuanto a transmitir nos referimos puesto que más del 75% de su muestra voto a favor sobre lo antes mencionado. Por último y como complemento a todo lo anterior sobre el color Hanada (2018) agregó y obtuvo bajo su estudio que en efecto los colores pueden ayudar a evocar sentimientos y emociones en el lector o receptor, de tal manera que inclusive pueda ser influenciado.

Ítem 2: Consideras que el orden de la historia es correcta o fácil de entender.

En cuanto al segundo ítem busco verificar si la historia que se cuente tiene un orden correcto o sencillo de entender, es decir que no tenga una redacción desordenada o desorganizada, los resultados aquí fueron ampliamente favorables puesto que un 62% (67 alumnos) estuvieron totalmente de acuerdo , otro 33,3% (36 alumnos) estuvo de acuerdo con lo anterior planteado y un 2,8% (3 estudiantes) no tenían una opinión definida; por lo que se refiere al lado negativo solo el 1,9% (2 alumnos) mencionaron estar en desacuerdo, dando como conclusión final que en efecto el orden del cómic es el correcto y gracias a ello fue de fácil comprensión. Los cómics no solo son una historia sino una composición que requiere de orden y organización de los textos tanto como paneles para un correcto entendimiento (Reis et al., 2021, como se citó en Gúzman, et al., 2021). Pues todo lo anterior es cierto ya que el orden tal y como menciono Platas (2016) es algo positivo que genera estabilidad y en la perspectiva de los jóvenes y niños estudiantes es algo que tienen que aplicar desde muy temprana edad para mejorar sus capacidades de comprensión. Esto se denoto en la tesis de estudio de Valencia (2021) en donde por medio de uno de sus ítems que buscaban ver si la historia, textos o diálogos mantenían un correcto orden para así tener un lectura continua y no trabada, se dio a conocer que un 57,4% (62 alumnos) estaban totalmente de acuerdo y otro 39,1%

(39 alumnos) de acuerdo, teniendo más de un 90% de su muestra a favor de lo que planteaba, es decir que gracias a la organización y orden de la historia su cómic tuvo una lectura continua y comprensible. Es por ello que autores como Maryani y Amalia (2018) explicaron que el lector necesita de una ayuda visual y eso el cómic debe generarlo con su organización; asimismo es grato agregar que esto va hacer de la historia algo más sencillo de recordar y despierta el interés de quien lo lee. Para solidificar el peso que tiene el orden dentro del cómic Bach et al. (2018) mencionan que sí, el orden es importante, pero tiene su dificultad pues esto debe verse en el espacio, diseño, tamaños, elementos visuales y gráficos; no obstante, de hacerse buen uso le dejás al lector un accesible entendimiento.

Ítem 3: La historia del cómic te da los conocimientos sobre el uso correcto de videojuegos.

El ítem 3 el cual hace alusión a comprobar si el cómic brinda a los estudiantes lectores los conocimientos suficientes sobre el uso correcto de los videojuegos, los resultados mostraron una notoria positiva ya que un 63,9% (69 alumnos) estuvieron completamente de acuerdo con lo anterior estipulado, seguido un 33,3% (36 alumnos) estuvieron de acuerdo, así como un 1,9% (2 alumnos) no tenía una respuesta decidida o concreta, con relación a la parte negativa solo se mostró un nulo porcentaje de 0,9% (1 alumno) quien opinó estar en desacuerdo. De esta forma se pudo determinar que todo lo visto en el cómic, centrándose en los diálogos y textos si transmitió y brindó los conocimientos necesarios sobre el uso correcto de los juegos a los estudiantes participantes. Sobre lo anterior mencionado Alrizal et al. (2021) agregaron que es una verdad que los textos son el principal transmisor de información en el cómic, se tiene que saber equilibrar el peso de ello junto a las ilustraciones, de esta manera se logrará una mejor comprensión de lo que se ofrece. Con una opinión compatible está Ayala (2016) quien no solo refuta la importancia de los textos para brindar conocimientos, sino que también agrega que para mayor eficacia lo mejor es ponerle un tamaño o medida adecuado seguido de un estilo no muy cargado. Es cierto que el texto es uno de los principales generadores conocimientos en el mundo, un texto es un párrafo u oración organizada y estructurada con reglas para poder cubrir un mensaje, es por ello su

impacto en el aprendizaje, como ejemplos están los periódicos, ensayos, entre otros (Aller et.al., 2016). Teniendo en cuenta lo anterior es probable que de un mal uso de texto su eficacia pueda verse reducida, tal fue el caso de Olortegui (2021) que por medio de su tesis de estudio, refiriéndonos a su tabla N°8 encontró que un 67% (20) de sus estudiantes encuestados tenía un nivel de comprensión de textos a nivel medio y un 16% (5) tenía un nivel bajo, es decir que ninguno llegó al nivel alto en la comprensión de textos por medio de su cómic, lo que luego catalogó como un uso inadecuado de este apartado en su pieza gráfica. Asimismo, mencionó que está en las probabilidades que no solo fue problema del cómo utilizó el texto sino también del nivel de interpretación o conocimiento del estudiante, sobre ello dice Quintero y Zamora (2020) el conocimiento es una colección de saberes que obtienes mediante experiencias y transcurso de la vida, mientras más corta la edad, menos fue tu evolución o cambio, generando de esta forma distintos niveles de conocimientos.

Ítem 4: La historia del cómic te genera confusión.

Al respecto del ítem 4 que busca identificar si la historia del cómic genera al lector confusión tuvo como resultado principal que más de la mitad, es decir un 54% (54 alumnos) estuvo totalmente en desacuerdo con esta afirmación, seguido de un 38% (41 alumnos) que también estaba en desacuerdo, por su parte un 8,3% (9 alumnos) no tenía una opinión definida, en el lado opuesto solo estaba un 3,7% (4 estudiantes) que marcó estar de acuerdo. Gracias a estos resultados se concluyó que la historia cómic no generó ningún conflicto o confusión en el estudiante lector y que todo fue comprendido. Sobre ello Barcia y Morais (2017) advirtieron que la comprensión es importante en un cómic, es por eso que un punto a considerar son los paneles, un correcto uso de los cuadros guiaran a un correcto orden de lectura, generando ese término importante conocido como “comprensión”. Acerca del porqué la importancia de la comprensión nos habló Acosta et al. (2020), es útil porque por medio de un proceso nos ayuda a entender lo que estamos viendo o leyendo, se tiene que recordar que la comprensión deriva de una identificación de signos y palabras que juntos hacen un texto, no obstante la comprensión no solo depende de la capacidad del lector sino también del autor por hacernos entender

de lo que habla. Por medio de su tesis Gastulo y Murrieta (2018) obtuvo resultados excepcionales debido a la buena elaboración de su pieza gráfica, puesto que en su gráfico N°4 acerca de la comprensión de los textos un 92,50% (35 alumnos) se encontraron el apartado de logro destacado, siendo este el rango más alto y solo un 7,50% logro un Logro previsto, dejando los rangos inferiores como “en proceso” o “en inicio” sin ningún estudiante, demostrando así que la totalidad de su muestra comprendió su cómic. De la misma manera y con resultados similares Maulidah y Wulandari (2021) en su investigación concluyeron que muchas veces la comprensión depende de una segunda revisión por el lector, pues a pesar de obtener puntajes razonables con un aumento de comprensión de 9.81 puntos, en un segundo intento por los lectores este puntaje se casi se triplicó, siendo un 32.04. Inclusive autores como Azman et al. (2016) no solo creó una pieza de total comprensión, sino que obtuvo resultado en donde los mismos estudiantes aceptaron que el cómic es un recurso que tiene un nivel alto para hacer comprender cualquier tipo de tema, pues 63 estudiantes afirmaron lo anterior mientras que solo 11 lo negaron.

Ítem 5: Consideras que la información que viste en el cómic es fácil de comprender.

El ítem 5 alude a si la información que el lector denoto en el cómic pudo ser comprendida por su persona, los resultados fueron positivos ya que el 71,3% (77 alumnos) votaron que están totalmente de acuerdo con lo planteado en el ítem, luego está un 25% (27 alumnos) que marcaron la opción de acuerdo y también un 1,9% (2 alumnos) quienes no estaban ni de acuerdo ni en desacuerdo, por el lado contrario solo se mostró 1,9% (2 alumnos) quienes estuvieron en desacuerdo. Dicho de otra manera, se pudo determinar que toda la información que tiene el cómic fue y es de fácil comprensión para los lectores. El porqué del valor de la información y cómo expresarla nos habló Obledo et. al., (2019) la información es conocimientos, es aquel complemento de la comprensión es así que adelantarnos a esta es evitar el aprendizaje, este término es lo contrario a la complejidad, más bien busca solucionarla. Es así, pues la complejidad o dificultad es un evento que sucede por problemáticas a las que no le encontramos soluciones, puede pasar en algún momento cotidiano como especial, e informarnos en la mayoría de los casos

es la solución (Carratalá et al., 2020). La gran mayoría de la información en un cómic está en la historia, requiere de una correcta redacción y establecerla para un público objetivo, en el caso de Jara (2021) debido a la correcta redacción y disposición de la información tablas como la N°3 y N°7 tuvieron porcentajes muy positivos , en el N°3 sobre elaboración de historieta el 66,7% (24 alumnos) voto por nivel medio (recordando que encima de este solo está el rango perfecto), asimismo en el N°7, obtuvo que la comprensión lectora fue nivelada en su mayoría como nivel medio, el equivalente a 77,8% (28 alumnos). Aunque autores como Menza y Sánchez (2023) recalcaron que se debe tener en cuenta que en un cómic la información no solo ve en el texto sino también en la ilustración, pues muchas veces estos dibujos o imágenes están acompañadas por textos o líneas extras, muy aparte de las expresiones faciales o movimientos de los personajes que también brindan información. Rengur y Sugirin (2019) respaldan lo anterior debido a que por medio de su investigación se demostró la eficacia del cómic para la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes y explica que le dio la misma importancia a las ilustraciones y los textos, gracias a ello se aprobó la hipótesis de su investigación.

Ítem 6: La organización de los cuadros del cómic es compleja de entender.

Por su parte el ítem 6 que buscaba identificar si la organización de los cuadros o paneles que están en el cómic eran complejas de entender, los resultados dados fueron favorables hacia el estudio, un 48,1% (52 alumnos) estuvo en total desacuerdo con lo anterior expuesto y otro 27,8% (30 alumnos) mencionaron también estar en desacuerdo, seguido de ello está un 9,3% (8 alumnos) quienes no tenían una decisión definida; en contraparte está solo un 7,8 % y otro 7,8% alegaron estar de acuerdo y totalmente de acuerdo, en ese orden respectivamente. Por lo tanto, se concretar que el orden y organización de los cuadros o también llamado paneles no fueron complejos de entender haciendo de mayor entendimiento la pieza gráfica; es por ello que autores como Barcia y Morais (2017) acotaron que la importancia de los paneles está en que delimitan escenas, de no hacerse así todo se desordenaría, inclusive tiene que ver mucho la forma del cuadro o panel, ya que en base a eso algunos guían por donde continuar leyendo.

Del mismo modo Aguirre et al. (2016) agregó que estos paneles son una secuencia con orden, el problema de no ser claros y guiar bien al lector por medio de ellos, podrían desviar la vista por lugares incorrectos que solo generan desinterés al consumidor. Navarro (2020) por medio de su tesis comprobó en la tabla 20, que una buena organización de paneles y sumarle a estos esquemas creados para guiar al lector generarían una mayor eficacia de comprensión, es por ello que en sus resultados el 50% (15) de su muestra votaron casi siempre y otro 37% (11) voto siempre, es decir el 87% estuvo a favor de la afirmación anterior. Muzumdar (2016) refutó lo anterior, explicó que los paneles actúan como un indicador notable en el cómic, pero mientras ocupes algunos elementos extras para apoyar como guía visual mejorarás la experiencia de la persona lectora. Asimismo, relacionado a lo anterior Wijaya et al. (2021) recomendaron también jugar con la forma de los paneles y que se utilicen formas poco usadas, pues la estética del cómic es de una lectura ordenada que asimila no estarlo, como por ejemplo formas triangulares o redondas, siendo así formas orientadoras dependiendo a donde apunten.

Ítem 7: Usas frecuentemente videojuegos en casa o cualquier entorno.

El ítem 7 analizaba qué tan frecuente usan los estudiantes videojuegos, ya sea en su hogar o cualquier entorno, los resultados en base a ello fueron preocupantes para los alumnos, pero positivos para la investigación pues el lugar seleccionado es factible para el estudio, un 49,1% (53 alumnos) están totalmente de acuerdo con la afirmación anterior, seguido de ello un 31,5% (34 alumnos) estuvo de acuerdo y otro 12% (13 alumnos) alegaron no estar decididos, en contra de lo postulado está un 5,6% (6 alumnos) que estuvo en desacuerdo y sólo 1,9% (2 alumnos) acotó estar totalmente en desacuerdo; en otras palabras se pudo confirmar que los estudiantes si usan frecuentemente los videojuegos tanto en sus casas como en cualquier entorno. El uso frecuente se define como la realización de una actividad de manera inconsciente o automática, que son integradas espontáneamente en nuestro comportamiento, transformándolo en un hábito (Hildebrand, 2005, como fue citado en López, 2021). Con lo anterior se puede esclarecer que la muestra (los estudiantes) si denota un uso desmesurado de los juegos, resultados sobre ello obtuvo Artezano (2020) , mediante su tesis en la tabla

Nº2 demostró que de aquellos estudiantes que usan frecuentemente los juegos y sufren adicción, son en su mayoría de las edades de 12 a 13 años, seguido de las edades de 14 a 15 años y por último 16 a 18 años, es decir las edades de los grados de 5to de primaria hasta 5to de secundaria, siendo los de mayor uso de juegos , las edades de 12 y 13, edades de la muestra de este estudio. Gómez et al. (2021) identificaron por medio de sus conclusiones que por el uso constante o frecuente de juegos se inicia una adicción y que se debe tener cuidado pues si esta dependencia a los videojuegos les afecta a los universitarios tal y como mostró su trabajo, que podría ocasionar en los estudiantes jóvenes de primaria. Puesto que la adicción como tal no tiene un público objetivo, afecta a cualquier rango de edad, pero tiene mayor impacto en los jóvenes; muestran actitudes impulsivas hacia los juegos, de tal manera que el jugador no puede controlar este uso excesivo (Esposito et al., 2020). Este apartado muestra la problemática de la adicción a los videojuegos que existe y que la muestra usada para el estudio sufre de esta, es por ello que la pieza gráfica, es decir el comic ayudará a solucionar este problema, tal como dio a conocer Olii et al. (2020) en sus resultados y conclusiones de estudio, donde se determinó que la historieta o cómic es una gran herramienta para concientizar e inclusive persuadir a los estudiantes para que dejen de hacer ciertas actividades y se preparen para iniciar otras actividades pero positivas .

Ítem 8: Consideras que pierdes el control cuando usas videojuegos.

El ítem 8 sobre si los estudiantes pierden el control de ellos mismo al momento de usar videojuegos nos dio los siguientes resultados, un 58.6% (59 alumnos) marcaron totalmente de acuerdo, un 25,9% (28 alumnos) alegaron estar de acuerdo con la anterior afirmación y 5,6% (6 alumnos) no tienen una opinión definida al respecto; por su parte y abordando las opciones en contra, el 9,3% (10 alumnos) estuvieron en desacuerdo y solo un 4,6% (5 encuestados) están completamente en desacuerdo. Se determinó entonces que los estudiantes si pierden el control cuando usan videojuegos. Según Peralta y Torres (2020) la pérdida de control nace a partir de una dependencia o adicción, que fue ocasionada por hacer un uso inapropiado de determinada herramienta, objeto o cosa. Perder el control también puede estar asociado al consumo de diversos productos, no está

encasillado como tal, pues la pérdida de control puede ser por algún uso de drogas como por el abuso de la tecnología (Griffiths, 1995, como fue citado por Chóliz y Marco, 2017). Pero ya centrado a la pérdida de control netamente por lo videojuegos, se cataloga como una conducta adictiva que genera descontrol en la persona por el uso excesivo de los juegos (Grant et al., 2010, como fue citado en González et. al., 2018). Acerca de lo anterior Oflu y Yalçın (2019) obtuvieron respuestas del porqué los juegos es uno de los principales generadores de pérdida de control en los jóvenes, pues mediante su estudio determinó que de 297 estudiante de primaria de 5to y 6to, el 82.5%, es decir 245 alumnos consumen de los juegos con normalidad, mostrando el amplio consumo de este entretenimiento. No obstante, la pérdida de control es tratable por medio de piezas gráficas, pues Valencia (2021) en su tesis, en los resultados obtenidos para su figura N°3 encontró que un 64,81% y otro 27,7% de estudiantes estaban totalmente de acuerdo y de acuerdo, en ese orden respectivamente, sobre que el cómic ofrece siempre las temáticas de manera sencilla, dando como conclusión el impacto que tiene esta pieza gráfica al momento de transmitir un mensaje, en este caso para conseguir un cambio en los alumnos utilizando la reflexión.

Ítem 9: Presenta cambios en su conducta mientras usa videojuegos.

El ítem 9 que buscaba determinar si los estudiantes presentaban cambios de conducta al usar videojuegos tuvo como resultados que un 55,6% (60 alumnos) estaban totalmente de acuerdo con lo anterior expuesto, un 27,8% (30 alumnos) estuvo de acuerdo y un 6,5% (7 alumnos) seleccionó no tener una decisión concreta , es decir, ni de acuerdo ni en desacuerdo, por otro lado encontramos un 5,6% (6 alumnos) están en desacuerdo y solo un 4,6% (5 alumnos) están completamente en desacuerdo; se establece entonces que los estudiantes si presentan cambios de conducta mientras usan videojuegos. Lloret et al. (2016) explicó que el cambio de conducta en la persona proviene de un uso excesivo de los juegos, lo que trae consigo una compulsividad que termina abarcando las emociones de la persona generando cambios. El control de la conducta refiere al manejo de la misma y cómo uno se adapta a diferentes situaciones, sin ser afectado por los cambios repentinos (Domínguez et al., 2019), esto último es aquello que les falta a los estudiantes de

este estudio. Lobel et al. (2017) concluyó que los videojuegos no solo contribuyen a los cambios de conducta sino también a cosas peores, tal es el caso de las actitudes violentas. Conclusiones similares presento Quwaider (2019), los videojuegos afectan a los comportamientos y emociones de los jugadores, estos pueden ser la agresividad o cambios en la personalidad. Autores como Priego y Farthing (2020) mostraron por medio de sus resultados en su tabla N°7, que los cambios de conducta y emociones fuertes pueden ser tratado con el cómic, esto es reconocido por su muestra de estudio en donde un 60% votó el mejor puntaje a favor, otro 20% voto un punto menos que el anterior y el último 20% voto nuevamente por un punto debajo al anterior, siendo la diferencia entre grupos muy poco. Del mismo modo Rodriguez (2022) también determino que esta pieza grafica puede combatir los problemas emocionales, como los de conducta e inclusive el estrés, el cual era la temática principal de su investigación, un 80% de su muestra estuvo totalmente de acuerdo con la anterior afirmación.

Ítem 10: Tiene conciencia del tiempo que le da uso a los videojuegos en sus ratos libres.

Respecto al ítem 10 que trata sobre si los estudiantes tienen conciencia del tiempo que usan los videojuegos en sus ratos libres consiguió los siguientes resultados, un 34,3% (37 alumnos) estuvo totalmente de acuerdo, un 29,6% (32 alumnos) estuvieron de acuerdo y otro 11,1% (12 alumnos) no tenía una respuesta definida, por su parte el 14,8% (16 alumnos) marcaron de acuerdo y solo un 9,3% (10 alumnos) acotó estar completamente de acuerdo; concluyendo así que los estudiantes de la investigación pierden la conciencia del tiempo que usan los videojuegos en sus ratos libres, por lo menos más de un 63,9% lo afirma. Calderón et al. (2018) detalló que la conciencia es parte de un proceso cognitivo que para mantener se debe ser consciente, el nivel de conciencia de una persona depende de sus antecedentes. De la misma manera Vera (2019) explica que la conciencia es un juicio ético que suele determinar la moralidad, muchas veces esta ayuda a la reflexión personal y así generar cambios en nuestra persona como perder problemas, adicciones, entre otros. Es realidad que mientras más joven, el nivel de conciencia que tengamos estará menos desarrollado siendo más susceptibles a

rechazarla frente tentaciones, tal es el caso de los videojuegos con los jóvenes ; Montano (2017) mencionó que la conciencia es un criterio que nos ayuda a accionar de forma correcta en la mayoría de casos, es pasado de una persona es importante porque así tendrá una mayor conciencia, por ello son los más jóvenes aquello que sufren cuando tienen que recurrir a la conciencia, debido a que no cumplen aún con las habilidades suficiente como individuos, no son muy conscientes y no reconocen a sí mismos (Carnero, 2015, como fue citado por Santacruz, 2018). Es por ello que Ekinci (2017) en su estudio explicó que más de 3.500 millones de usuarios consumen videojuegos, entre estos la gran mayoría son niños y adolescentes entre las edades de 14 y 19 años, como se mencionó antes, los más sencillos de ser afectados por falta de control y conciencia.

Ítem 11: La historia leída en el cómic fue totalmente comprendida por su persona.

En el ítem 11 busco esclarecer si los estudiantes que leyeron el comic comprendieron totalmente su historia, se obtuvieron resultados positivos para el estudio pues un 69,4%, (75 alumnos) marco totalmente de acuerdo, por su parte un 25,9%, (28 alumnos), opinan estar de acuerdo y un 4,6%, (5 alumnos), no tienen una decisión concreta ya que no están de acuerdo ni en desacuerdo. Determinando así que la historia del cómic fue entendida o comprendida por los estudiantes lectores ya que no se mostraron respuestas negativas. Bowen (2017) en su tesis determinó como resultado que la abstracción del lector es mejor cuando es un lector habitual, así como también consumidor de cómics, aunque la comprensión tampoco es ajena de aquellos que no consumen comics pues con una pieza gráfica bien elaborada no debería existir estos problemas; se debe recordar que la abstracción es un acto de análisis en donde por medio de la lógica absorbemos ideas (Ávalos, 2022), siendo los más jóvenes aquellos que son los que más recapitulan conocimientos. Olortegui (2021) Demostró con su tabla N°1 que una buena elaboración de un cómic amplía el nivel de comprensión que tendrá el lector, es por ello que estuvo atento a puntos como los diálogos, ilustraciones, carteles, entre otros, en todos obtuvo un 73% como mínimo de votantes en el apartado de “adecuado” el máximo rango. Inclusive Gastulo y Murrieta (2018) aplicando un cómic en inglés pero que estaba correctamente elaborado tuvo resultados

destacados en su Gráfico N°4, el 92,50% voto “logro destacado” refiriéndose a la comprensión de la historia y textos. Para reforzar Korinth (2021) mencionó que un trabajo con una comprensión alta por parte del público es una herramienta correctamente elaborada pues tuvo niveles de abstracción elevados.

Ítem 12: Consideras que el cómic es una buena herramienta para describir e informar temas de importancia que son un problema actual.

El ítem 12 buscaba demostrar si el cómic es una buena herramienta para informar sobre problemáticas actuales de mucha importancia, los resultados fueron que un 62% (67 alumnos) alegaron estar totalmente de acuerdo, asimismo está un 32,5%, (35 alumnos) quienes están de acuerdo y, por último, un 5,6% (6 alumnos), mencionan no tener una opinión fija ya que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. En definitiva, se respaldó en el estudio que el cómic tiene alta capacidad para informar y describir temas de problemática actual. Un elemento para cumplir bien el término “descripción” tiene que expresar una idea general, de las partes y también sus propiedades, es decir explicar por partes (RAE, 2014, citado por Molano, 2018), cosa que sí cumplió la pieza gráfica de la investigación. Resultados similares a los del estudio obtuvo Ollí et al. (2020) que promedio de sus resultados obtuvo que más del 50% de los estudiantes votaron a favor de que el cómic es un producto que permite describir cualquier tema, inclusive si una persona con poca experiencia lo quiere intentar. De la misma manera se presenta Navarro (2020) quien concluyó que el cómic es una herramienta muy innovadora, en donde por medio de su metodología y didáctica puede informar sobre múltiples temas sin problema y al mismo tiempo mejorar la capacidad lectora del usuario. Asimismo, la historieta o cómic puede abordar temas complejos de manera sencilla y explicativa, sobre ello acotó Lalanda (2019) los cómics bien elaborados pueden transmitir información no solo a nivel escolar sino también temas o conceptos complejos sobre la educación médica y hacer que sean fáciles de comprender mediante una buena descripción. Inclusive el cómic puede describir e informar de forma correcta para aprender otros idiomas, como el español en países extranjeros, Jiménez (2020) detallo lo beneficiosos que es este producto para enseñar una lengua extranjera en el aula, agregó que el cómic parece no tener limite pues podría

abarcar cualquier temática, ya que se pudo explicar hasta reglas gramaticales y fueron entendidas por el público.

Ítem 13: En el cómic encontraste similitudes entre tu personalidad y la de los jóvenes que sufren adicción a los videojuegos. (uso constante de juegos, piensas mucho en juegos, etc.)

El ítem 13 sobre si los estudiantes encontraron similitudes con algún personaje del comic que tenía problemas de adicción a los videojuegos tuvo los siguientes resultados un 47,2%, (51 alumnos) estuvieron totalmente de acuerdo, le sigue un 33,3% (36 alumnos) quienes están de acuerdo, para continuar está el 14,8% (16 alumnos) que destacan no tener nada definido debido a que no están en desacuerdo, pero tampoco de acuerdo. Por otro lado, un 1,9% (2 alumnos) mencionan estar en desacuerdo y por último solo el 2,8%, (3 alumnos) están completamente en desacuerdo; determinando entonces que la mayoría de alumnos si se identificaron con los personajes del cómic que tenían problemas de adicción con los videojuegos, no obstante, existe una pequeña minoría que alega no sentirse representado. Con resultados similares esta Valencia (2021) por medio de sus resultados obtuvo que su muestra pudo identificar notablemente las partes principales su cómic como también los personajes que tenían problemas de abuso sexual, concluyendo que es sencillo identificar o en otros estudios identificarse por medio de un buen cómic. Pues para sentirse identificado o creer tener la identidad de un individuo el autor tuvo que trabajar estrictamente todo, los conceptos en general, la perspectiva y desarrollo de los personajes para que así el consumidor se sienta identificado (Cabrera y Morales, 2016). Un cómic tiende a tener un impacto fuerte para sentirse identificado con los personajes, debido a que te sientes inmerso en la historia en donde en cada escena ves a los personajes (Marquina, 2007, como fue citado por Escobedo, 2018). Con una opinión exactamente igual Martínez (2019) en su tesis describió que los jóvenes son los que mayormente se sienten identificados por temas de la trama o guion, sobre todo si es un tema de su interés o que los personajes cumplan similitudes con ellos. De la misma forma los resultados de Brodie y Ingram (2021) fueron iguales, su muestra de estudio se identificaba con los personajes que más similitudes tenían con ellos y no

necesariamente eran personajes buenos, tal es el caso de quienes detallaron sentirse identificados con el villano.

Ítem 14: El mensaje del cómic te hizo reflexionar sobre el uso constante de los videojuegos.

El último ítem, el N°14, tiene como objetivo comprobar si el mensaje del cómic hizo reflexionar al estudiante sobre el uso constante de los videojuegos teniendo resultado muy positivos para el estudio pues un 75,9% (82 alumnos) estuvieron totalmente de acuerdo, un 21,3%, (23 alumnos) estaban de acuerdo y solo el 2,8% (3 alumnos) marcaron no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, concluyendo de esta manera que el cómic tuvo una eficacia total al momento de hacer reflexionar a la muestra sobre el uso constante de videojuegos. Olii (2020) obtuvo resultados similares ya que logro hacer que los estudiantes adquirieron una opinión crítica de ellos mismo de su nivel de ortografía y sus conocimientos gramaticales, a tal punto que un 76,2% estuvo de acuerdo, con concluyendo que hubo una reflexión en su muestra. Azam (2019) logró también hacer reflexionar a su muestra con su cómic, en su caso consiguió que los alumnos cambiaran su actitud y ahora tengan una visión positiva hacia la lectura y a no tenerle miedo a aprender otros idiomas. Es por ello que autores como Aguirre y Villamizar (2016) precisaron cómo es qué sucede esto, al ser una herramienta didáctica e inmersiva para el lector evoca en él una reflexión, siendo el impacto aún mayor si es un tema de su agrado o en que se sienta identificado. Con la misma teoría y conclusión se presenta López y Sáez de Adana (2023), los estudiantes fueron nutridos de la información, se sumergieron en la historia haciendo que habrá sus sentimientos y logrando la reflexión en ellos, sobre la inclusión en el aula; es una realidad que por medio de un buen trabajo sentimental en el mensaje del cómic , se logra hacer reflexionar al estudiante, sobre todo si es de grado de primaria , siempre recordando cubrir un tema de interés y un buen análisis (Arini et al., 2016). Para concretar Peix et al. (2021), detallo en sus conclusiones mediante el comic no solo logró que los padres de los estudiantes reflexionaran sobre un mejor cuidado de sus hijos, sino que también lo educó en niveles destacables pues entendieron temas de capacidad

médica, concretamente sobre el cuidado de sus hijos frente a la sintomatología respiratoria.

Ahora se iniciará con la comparación de los resultados provenientes del análisis inferencial, para conocer la relación existente entre las variables y dimensiones del presente estudio.

Empezando por la hipótesis general, se obtuvo un coeficiente Rho Spearman de 0,780, lo que categoriza esta correlación como positiva perfecta, además de tener una significancia de 0,000, menor a 0,05 ($p=0,000<0,05$), dejando sin valor a la hipótesis nula y aprobando la hipótesis de la investigación, es decir que sí existe una relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción de estudiantes de 5to y 6to grado de primaria en "María Auxiliadora 2052" de Payet, Lima-2023. De esta manera se puede aseverar que el cómic sobre la adicción a los videojuegos desarrollado para este estudio sí logró una estimulación en la percepción de los estudiantes generando en ellos la reflexión. Jara (2021) nos confirma lo anterior con su tesis en donde obtuvo resultados similares, La historieta visual o comic presentó una correlación de 0,811 con la comprensión lectora que es parte principal de la percepción, ese nivel de correlación se califica como positiva perfecta, asimismo tuvo una significancia de 0,000. Priego y Farthing (2020) detallaron con sus hallazgos finales que los participantes perciben de manera positiva el cómic, con vista a que puede ser aplicado sin problemas para temas académicos, salud mental, atención social, entre otros; debido a la manera de explicar las cosas en un corta pero entretenida lectura. Del mismo modo Azman et al. (2016) concluyó que la percepción de los estudiantes sobre el cómic es que lo ven como una herramienta de instrucción, por ser una lectura fácil y visualmente entretenida con capacidades de explicar cualquier temática. Igualmente se presenta Bowen (2017), quien determinó que la percepción que tiene el público del cómic es positiva, inclusive de no ser consumidores del mismo como lo suele ser el grupo femenino joven, del mismo modo se halló que el cómic está próximo a convertirse en una rama respetada de los medios. Se está desaprovechando los niveles de aprendizaje que tiene el cómic en la juventud y en cualquier edad, es una gran pieza educativa y sobre todo práctica y eficaz, se deja comprender muy

fácil brindando conocimientos rápidamente, es por ello la percepción positiva del público (Alzamora et al., 2019)

Hipótesis específica 1: Ilustraciones y la percepción de los estudiantes

La primera hipótesis específica presentó un coeficiente de Rho de Spearman de 0.618 siendo una correlación positiva muy fuerte, asimismo obtuvo una significancia de 0.00, al ser menor que el 0.05 establecido se procedió a rechazar la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de la investigación, entonces se estableció que existe una relación entre las ilustraciones y la percepción de los estudiantes de primaria pertenecientes a los grados de 5to y 6to de primaria, en la institución María Auxiliadora 2052, ubicada en Payet, Lima – 2023. Entonces se puede concluir que las ilustraciones en la pieza gráfica sí lograron ser efectivas frente a la percepción del estudiante, volviendo al cómic más entretenido de leer o consumir. Con resultados idénticos está Rodríguez (2022), quien, en su correlación entre la imagen o dibujos y la percepción de los estudiantes, obtuvo 0.739 siendo también una correlación positiva muy fuerte, con una significancia de 0.000, demostrando cómo la percepción del estudiante si es alterada de manera positiva por medio de los dibujos o ilustraciones. Del mismo modo Jara (2019) consiguió una correlación 0,811 entre la historieta desde lo visual, es decir las ilustraciones y la comprensión del estudiante, que es comprendida también como percepción, es una correlación positiva perfecta, también con una significancia de 0.000, demostrando otra vez como si las ilustraciones actúan frente a la percepción del alumno. Las ilustraciones son un soporte fundamental en el cómic, pues hace de la lectura más entretenida y es el hilo conductor de la historieta (González, 2007, como fue citado por Gastulo y Murrieta, 2018). Es por ello que la mejor solución para un cómic mal aplicado suele ser la ampliación de imágenes o ilustraciones, con búsqueda de mejorar la experiencia del lector (Gunarhadi et al., 2020). Si se trata de un público más joven la recomendación para una mayor eficacia es utilizar dibujos animados, como por ejemplo con niños (Paré y Soto, 2017). También al referirnos a la buena aplicación e ilustraciones en un cómic no solo refiere a dibujar porque si, las ilustraciones deben tener un estilo específico pensado para el público objetivo y género de la pieza, de usar bien estos puntos los resultados serán positivos (Endarini, 2018).

Hipótesis específica 2: Texto y la percepción de los estudiantes

Por su parte la hipótesis específica 2 presenta una correlación de 0.698 teniendo una correlación positiva muy fuerte, en cuanto a la significancia se observó como resultado un 0.000 lo cual es más bajo que 0.05, rechazando la hipótesis nula y dando valor a la hipótesis de la investigación, por tanto, se puede concluir que hay una relación entre el texto y la percepción de los estudiantes de quinto y sexto grado de la escuela "María Auxiliadora 2052" en Payet, Lima-2023. Se puede concluir que los textos o diálogos mostrados en el cómic si fueron de apoyo al momento de transmitir el mensaje a los estudiantes por medio de su percepción. Con resultados similares Olortegui (2021) obtuvo que también existe una correlación entre las historietas y la comprensión o percepción de los textos, se concluyó que es derivado a resultados como que los estudiantes en un 83% votaron que los textos están adecuados. Del mismo modo Priego y Farthning (2020) presentó resultados positivos frente a la aplicación de los textos en cómic ya que un 67% afirmó lo anterior. Reforzando lo anterior se debe comprender lo importante sobre los textos, un buen texto está bien estructurado, con una planificación de la escritura siguiendo una serie de procesos gramaticales. (Aller et.al., 2016). Es por ello que autores como Navarro (2020) concluyeron que un buen uso de los textos o de la historia en el cómic te garantiza brindarle los conocimientos que deseas a tu población, esto por medio de la comprensión lectora. Aplicar correctamente lo anterior, determina finalmente que tanto aprenderá el estudiante sobre lo que lee, el cómic siempre termina siendo de agrado de los estudian, es por ello que muchos suelen estar de acuerdo con que se implemente ya en las aulas (Darmayanti et al., 2020). Las propiedades de un buen texto, aquel que comunica de forma específica, son tener coherencia y significado a la totalidad del mensaje (Acosta, Cubillas y Escanaverino, 2020).

Hipótesis específica 3: Paneles y la percepción de los estudiantes

En cuanto a la hipótesis específica 3 dio como resultados un coeficiente de Rho de Spearman de 0,685, lo cual es una correlación positiva muy fuerte, la significancia por su parte fue de 0.000, al ser menor que 0.05, se procedió a

rechazar la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de la investigación, de esta manera se determinó que si existe una relación entre los paneles y la percepción de los estudiantes de quinto y sexto de primaria de la institución “María Auxiliadora 2052” ubicado en Payet, Lima - 2023; se pudo concluir que los paneles, cuadros o viñetas si fueron correctamente elaborados pues fue percibido de buena manera por los estudiantes, esto a nivel de composición y orden. Olortegui (2021) obtuvo resultados similares puesto que en su tabla N°1, se denota que un 83% de su muestra estuvo de acuerdo sobre que las viñetas o paneles se aplicaron correctamente, por ello en sus conclusiones destacó una correcta comprensión por parte de su muestra. Del mismo modo Azman (2016) tuvo resultados positivos debido a que sus paneles tuvieron un uso correcto de los paneles, manteniendo el equilibrio entre imágenes y textos, por ello obtuvo resultados como que 22 y 41 estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo y de acuerdo, en ese orden respectivamente, sobre la correcta secuencia entre los textos y elementos visuales. Por su parte Iyyer et al. (2017) Concluyó en su estudio que los lectores encontraron coherente el uso de sus paneles, el uso de texto e imágenes se combinaron de tal manera que aumentó la comprensión de los estudiantes frente al comic. Aller et al. (2016) destacó que, para un mejor uso de las ilustraciones, se requiere de buena calidad de mínimo 200 DPI o 300 DPI, esta calidad también afectará a los textos puesto que el cómic es la composición de ambas, la idea es que todo se vea claramente, lograrlo aumenta la eficacia de la pieza. Barcia y Morais (2017) explicaron que los paneles contribuyen notablemente a la comprensión y obtención de conocimientos pues estas ayudan haciendo que el lector encuentre un orden y tiempo de lectura. Concretando se debe recordar que el cómic es una composición de viñetas o paneles, quienes son la encargada de transmitir la historia y relato, dentro estas viñetas están las imágenes como los textos de manera ordenada, por ello su nivel de importancia, casi todo está dentro de las viñetas (González y Fernández, 2018, como fue citado por Cáceres, 2020).

Hipótesis específica 4: Juego constante y la percepción de los estudiantes

La hipótesis específica 4 obtuvo una correlación de 0,796 categorizando como positiva perfecta, asimismo obtuvo una significancia de 0,000 que es menor

a 0.05, de esta manera se procedió a quitarle valor a la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de la investigación, por lo tanto, se concluye que hay una relación entre el juego constante y la percepción de los estudiantes de quinto y sexto grado de la escuela "María Auxiliadora 2052" en Payet, Lima-2023. Se puede concluir que los estudiantes tienen una percepción positiva sobre el uso constante de videojuegos denotando su adicción o dependencia de los mismos. Puesto a que están acostumbrado a un patrón, este patrón es problemático y compulsivo refiriéndonos a los videojuegos que con el tiempo va a empeorar (Vara, 2017; Muiños, 2018 mencionado por Araujo y Santisteban, 2022). De tal modo existen autores como Barona et al. (2020) quienes ya advierten se debe aprovechar las oportunidades que ofrece el cómic como una herramienta de conocimientos, pues es una buena opción para combatir con el entretenimiento actual como lo son los videojuegos. Puesto que de dejar en aumento el uso de estos juegos se generará en el huésped una acción que no será voluntaria y sin freno por parte él (Peralta y Torres, 2020). Inclusive se supo gracias al estudio de Wittek et al. (2016), en su población un 62,7% de los hombres consumió o jugaba videojuegos, cifra importante pues la muestra fue de 24.000 personas del país de Noruega, se debe tener en cuenta que este estudio pudo tener mayor porcentaje de elaborarse en algún país de Latinoamérica. No obstante, sin importar el nivel de apego que tengas por algún producto, en este caso videojuegos, el usuario puede ser tratado o hacer cambiar su percepción por medio de los cómics, ya fue demostrado que grupos nada familiarizados con el cómic al momento de finalizar el estudio mencionaron tener una percepción positiva del mismo (Bowen, 2017).

Hipótesis específica 5: Uso excesivo y la percepción de los estudiantes

Para finalizar la hipótesis específica 5 mostró un valor de correlación de 0.644 lo cual se considera como positiva muy fuerte, por el lado de la significancia se obtuvo 0.000, al ser menor que 0.05 se rechazó la hipótesis nula y se procedió aceptar la hipótesis de la investigación, entonces se puede afirmar que hay una relación entre el uso excesivo y la percepción de los estudiantes de quinto y sexto grado de la escuela "María Auxiliadora 2052" en Payet, Lima-2023. Se concluyó

que la percepción estudiantil del uso excesivo de juegos es para ellos positiva, mostrando que si tienen un consumo amplio y poco supervisado de los videojuegos. Usar de manera compulsiva y excesiva los videojuegos finalizan en una adicción de los mismos, esto conlleva a otros problemas tales como la pérdida de control, problemas emocionales, entre otros (Ofly y Yalci, 2019). De no tratar a tiempo lo anterior, dará lo mismo el método o estrategia que utilice el jugador no podrá controlar su conducta, tendrá que regularlo de a pocos, tendrá una percepción alterada (Lloret et al., 2016). Por qué se dificulta tratamiento hacia la dependencia a los juegos, esto es porque los efectos negativos suelen ser la adicción a la dopamina, daños emocionales y la falta de interacción social, este último es aquel que muchas veces impide que el paciente quiera tratarse o buscar ayuda profesional (Baldinelli, 2022). Este malestar no tiene género pues afectó tanto a varones como mujeres, Saquib (2017) por medio de su estudio tuvo resultados interesantes, los varones tienen un mayor uso de videojuegos que las mujeres, pero las mujeres son quienes presentan más malestares al uso repetitivo de juegos, un 62% de niñas acotó presentar angustia frente al uso de juegos mientras que en los varones fue un 46%, sin embargo la percepción que tienen de los juegos es positiva, denotando su adicción o adicción ligera en algunos. Es realidad que el uso excesivo de algo que le guste a la persona puede alterar su percepción, es por ello que estudios como el de Ollii (2016) demostraron que esa percepción se puede cambiar por el uso de otro producto más sano, en este caso los comics, esto por medio de nuevos hábitos; su estudio mostró, en los resultados, como puedes hacer cambiar de parecer al estudiante por medio de una pieza gráfica bien trabajada.

VI. CONCLUSIONES

A continuación, se mostrarán las distintas conclusiones obtenidas por medio de los resultados, teniendo como base el objetivo general y los específicos.

Como primera conclusión se determinó que existe relación positiva perfecta (0,780) entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción de los estudiantes de 5to y 6to de primaria "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023, teniendo una significancia de 0,000 lo cual es menor a 0.05, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de la investigación. Es decir, el cómic elaborado para esta investigación logró el cometido de hacer comprender y reflexionar a los estudiantes sobre el uso constante de los videojuegos.

Respecto a la segunda conclusión se estableció que existe una relación positiva muy fuerte (0.618) entre las ilustraciones y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023, además de la significancia de 0.000 que es menor a 0.05, aceptando la hipótesis de la investigación, pero rechazando la hipótesis nula. Determinando así que las ilustraciones de la pieza gráfica si tuvieron una eficacia positiva frente a la percepción del estudiante, haciendo del cómic más entretenido de leer.

En cuanto a la tercera conclusión se determinó que existe una relación positiva muy fuerte (0.698) entre el texto y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023, asimismo la significancia fue de 0.000 lo cual es menor a 0.05, de esta manera se rechaza la hipótesis nula y se valida la hipótesis de la investigación. De tal manera que se puede concluir que los textos o diálogos vistos en el cómic si transmitieron correctamente el mensaje y la historia hacia los estudiantes.

Por su parte la cuarta conclusión concreto que existe una relación positiva muy fuerte (0.685) entre los paneles y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023, con una significancia de 0.000 que es menor a lo establecido, 0.05, de tal forma que se rechaza la hipótesis nula y se aprueba la de investigación. Determinando así que los paneles sí

estuvieron correctamente aplicados en el cómic ayudando como guía de lectura y manteniendo el orden en la pieza.

Por medio quinta conclusión se precisó que existe una relación positiva perfecta (0,796) entre el juego constante y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023, además de tener una significancia de 0.000 que es mucho menor a 0.05, determinando así la validez de la hipótesis de la investigación y rechazando la hipótesis nula. En resumen, se establece que los estudiantes si denotan su adicción a los videojuegos pues tienen una percepción positiva frente al uso constante de los mismos.

Para finalizar, la sexta conclusión determino que existe una relación positiva muy fuerte (0.644) entre el uso excesivo y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023, asimismo se obtuvo una significancia de 0.000 la cual es menor a 0.05, de tal manera que se rechaza la hipótesis nula y se valida la hipótesis de la investigación. Por tanto, se concretó que los alumnos de la institución antes mencionada no tienen un uso supervisado de los videojuegos y mucho menos control por el uso de los mismos.

VII. RECOMENDACIONES

Asimismo, se brindará unas recomendaciones a tener en cuenta al momento de crear un comic sobre la adicción a los videojuegos en estudiantes.

Se debería buscar hacer frente a la adicción a los videojuegos mediante la carrera de diseño gráfico, en este caso concreto bajo la creación de un cómic, los estudios internacionales sobre el caso son nulos y a nivel nacional no existe ninguno que cubra el tema, se debe aprovechar ya que es conocido por medio de cantidad de estudios el impacto reflexivo que tiene el cómic.

Al elaborar un cómic, es importante tener en cuenta el público objetivo, varios teóricos del presente trabajo tuvieron dificultades para que los niños de primaria comprendieran el orden de lectura. Una solución práctica es enumerar los paneles para mejorar la comprensión de los estudiantes, esta estrategia fue aplicada en el estudio y obtuvo resultados muy positivos.

REFERENCIAS

- Acosta, I., Escanaverino, E. M., & Cubillas, F. (2020). Comprensión de textos y conocimientos previos. Zonas de sombra y significados. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 19(19), 125-152.
http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v19n19/v19n19_a07.pdf
- Aguirre, A, Vásquez, J. D. S., Barragan, N., & Andrade, C., (2016). Análisis de la estética y la narrativa secuencial de la tira cómica el llanero solitario, publicada entre 1981 y 1984, e ilustrada por Russe. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*, 11(18), 116-137.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/c14/article/view/10993>
- Aguirre, J., & Villamizar, N. (2016). Quino: del mundo del cómic al mundo de la filosofía. *Revista filosofía UIS*, 15(1), 163-188. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8028928>
- Aller, E., Anchayhua, E., Bilyk, P., Bufia, C., Callero, R., Chávez, G., Comas, K., Di Matteo, P., Dupaus, M., Echeverría, G., Erdozain, A., Fornaroli, F., García, R., Ghea, M., Haramboure, J., Lunino, S., Le Moal, D., Malharro, M., Mazzaro, C., Mónica G., ... Viñas, R. (2016) La planificación del texto. *doc*, 31. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata. (1).
<https://core.ac.uk/download/pdf/296386806.pdf#page=31>
- Alrizal, A., Pathoni, H., & Rinasari, S. (2021). Learning work and energy through Aminuddin and Aminullah Comic. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1731, No. 1, p. 012068). IOP Publishing.
<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1731/1/012068/pdf>
- Álvarez, A. y Mercedes, M. (2020) *El Ensayo Académico*. Universidad De Lima (1-6)
<https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11444/Nota%20Acad%C3%A9mica%2011%20-%20Ensayo.pdf?sequence=4>
- Alzamora, L. E., Orozco, J., & Plazas, J. E. (2019). La historieta como recurso didáctico para promover el cuidado de la cavidad bucal en niños. *Revista Nacional de Odontología*, 15(29), 1-13.
<https://revistas.ucc.edu.co/index.php/od/article/view/3347/2951>

- Andrade, C. (2018). Internal, external, and ecological validity in research design, conduct, and evaluation. *Indian journal of psychological medicine*, 40(5), 498-499. https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.4103/IJPSYM.IJPSYM_334_18
- Andruskevicz, C. (2019). Como tejer un texto. Posadas: FHyCS – UnaM. https://rid.unam.edu.ar/bitstream/handle/20.500.12219/4701/Andruskevicz%20CV_2022_Como%20tejer.pdf?sequence=1
- Aparicio, D. M. S., Mindiola, J. J. L., Torres, B. J. F., & Aparicio, D. J. S. (2022). La percepción sensorial, la cognición, la interactividad y las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje. *RECIAMUC*, 6(2), 388-395. <https://www.reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/863/1264>
- Arango, N. M. (2017). Un conflicto entre viñetas: historietas de la violencia política en el Perú (1989-2010). *Imaginando América Latina: Historia y cultura visual, siglos XIX-XXI*, 373. <https://books.scielo.org/id/cw5zr/pdf/schuster-9789587389456.pdf#page=372>
- Araujo, L. V., & Santistebanr, L. N. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 15(1), 54-59. https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1755/1969
- Arauz, J. S. F., Gavilanes, J. P. V., Alemán, E. M. S., & Campoverde, K. J.. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. *RECIMUNDO*, 6(2), 151-159. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/1555/1989>
- Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Arias, J., Villasís, M. Á., & Miranda, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Arini, F. D., Choiri, A. S., & Sunardi, S. (2016). The use of comic as a learning aid to improve learning interest of slow learner student. *European Journal of Special Education Research*. <https://oapub.org/edu/index.php/ejse/article/view/415/1112>

- Artezano Rojas, F. (2020). Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018. <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ávalos, G. T. (2022). El idealismo materialista de Marx. Argumentos. Estudios críticos de la sociedad, 69-89. <https://argumentosojs.xoc.uam.mx/index.php/argumentos/article/view/1334>
- Azam, M. (2019). Reading and creating comics in the fully online AFL classroom: Students' perceptions. <https://fount.aucegypt.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1740&context=etds>
- Azman, F. N., Zaibon, S. B., & Shiratuddin, N. (2016). A study on user's perception towards learner-generated comics. *International Review of Management and Marketing*, 6(8), 37-42. https://www.researchgate.net/publication/313749350_A_Study_on_User%27s_Perception_towards_Learner-generated_Comics
- Bach, B., Wang, Z., Farinella, M., Murray-Rust, D., & Henry Riche, N. (2018, April). Design patterns for data comics. In *Proceedings of the 2018 chi conference on human factors in computing systems* (pp. 1-12). <https://www.pure.ed.ac.uk/ws/portalfiles/portal/57948259/Bach2018designpatterns.pdf>
- Baldinelli, F. (2022). Efectos negativos de los videojuegos en línea en la mente humana. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(286). <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/3433>
- Barona, A. & Gómez, J. S., Buriticá, L. M., (2020). El comic como recurso didáctico en el diseño de estrategias pedagógicas para la convivencia escolar. <https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/EI%20c%C3%B3mic%20en%20el%20dise%C3%B1o%20de%20estrategias%20pedag%C3%B3gicas%20para%20la%20convivencia%20escolar.pdf>

- Berggren, P. (2016). *Assessing shared strategic understanding* (Doctoral dissertation, Linköping University Electronic Press). <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:919546/FULLTEXT01.pdf>
- Block, N. (2018). If perception is probabilistic, why does it not seem probabilistic?. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 373(1755), 20170341. <https://royalsocietypublishing.org/doi/epdf/10.1098/rstb.2017.0341>
- Bowen, D. K. (2017). *Female perception of comic book superheroines*. The University of Alabama. https://ir.ua.edu/bitstream/handle/123456789/3160/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Brodie, Z. P., & Ingram, J. (2021). The dark triad of personality and hero/villain status as predictors of parasocial relationships with comic book characters. *Psychology of popular media*, 10(2), 230. <https://psycnet.apa.org/record/2020-74101-001>
- Buitrago, M., Popo, L. F. R., & Riasco A.(2017). Adicción a los videojuegos. https://www.researchgate.net/profile/Alejandro-Riascos/publication/329328447_Adiccion_a_los_Videojuegos_en_los_jovenes/s/links/5c01ccb1299bf1a3c1593524/Adiccion-a-los-Videojuegos-en-los-jovenes.pdf
- Cáceres García, M. J., Sánchez, B., Chamoso, S., Rodríguez, M. & Rodríguez Muelas, D. (2020). Elaborando cómics en tiempo de confinamiento para aprender matemáticas en Educación Infantil y Primaria. *Magister: revista de formación del profesorado e investigación educativa*. <https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/15565/13049>
- Calderón-Cisneros, J., Mata, M. E. S., Robles-Amaya, J & Ripalda-Asencio, V. (2018). La percepción del riesgo relacionado al consumo de alcohol en adolescentes escolarizados/as. *Revista Prisma Social*, (23), 235-249. <https://revistaprismasocial.es/article/view/2776/2918>
- Carbonell, X. (2020). The diagnosis of video game addiction in the Dsm-5 and the Icd-11: Challenges and opportunities for clinicians. *Psychol. Pap*, 41, 211-218. https://www.redalyc.org/journal/778/77865632008/77865632008_2.pdf

- Cárdenas, D. A., Guillén, S. A., Loor, J. J., & Luis, L. V. (2021). Percepción De La Susceptibilidad Social Ante El Cambio Climático En La Ciudad De Portoviejo. *Unesum-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*. ISSN 2602-8166, 5(2), 53-68.
<https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/258/313>
- Carratalá, I., Tolosa, M., Al-Zawan, K. O., Ghafour, G., N., Martínez, I., Martinez, P., Ortega, J., & Sánchez, S. (2021). Aproximación a la percepción de la dificultad en interpretación de conferencias por parte de intérpretes en formación. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/120228/1/Memories-Xarxes-I3CE-2020-21_14.pdf
- Chacón, R., Castro, M., Muros, J. J., Espejo, T., Zurita, F., & Linares, M. (2016). Adhesión a la dieta mediterránea en estudiantes universitarios y su relación con los hábitos de ocio digital. *Nutrición Hospitalaria*, 33(2), 405-410.
https://scielo.isciii.es/pdf/nh/v33n2/35_original33.pdf
- Chang, B., Xu, R., & Watt, T. (2018). The impact of colors on learning. <https://newprairiepress.org/cgi/viewcontent.cgi?article=4001&context=aerc>
- Chóliz, M. & Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. <https://www.scielo.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Covarrubias, P. (2022). Percepción directa: detectando las propiedades relacionales permanentes en los patrones de estimulación cambiantes. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 14(2), 105-129.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/psicologia/article/view/350102/20809570>
- Darmayanti, R., Sugianto, R., Baiduri, B., Choirudin, C., & Wawan, W. (2022). Digital comic learning media based on character values on students' critical thinking in solving mathematical problems in terms of learning styles. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 49-66.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/11680>

- De Rosa, L., Rosales, M., & Keegan, E. (2016). Rumiación: revisión conceptual y aplicaciones en la clínica psicoterapéutica. In *VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIII Jornadas de Investigación XII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-044/238.pdf>
- Durán, T. A. (2022) El planteamiento del problema: parte esencial del proyecto de investigación. *Revista EDUCINADE*, 5(12) 36 – 55 https://www.cinade.edu.mx/img/revista/Revista_Educinade_No.12.pdf#page=36
- Ekinci, N. E., Yalçın, I., Özer, Ö., & Kara, T. (2017). An Investigation of the Digital Game Addiction between High School Students. *Online Submission*, 14(4), 4989-4994. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED585257.pdf>
- Endarini, E. R. (2018, November). Visual Analysis of the Comic Genre on Digital Comic. In *International Conference on Business, Economic, Social Science and Humanities (ICOBEST 2018)* (pp. 218-225). Atlantis Press. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icobest-18/25906833>
- Escobedo, J. D. J. S. (2018). El cómic como un medio de entretenimiento para el desarrollo lector en las bibliotecas públicas. *HUMANITAS DIGITAL*, (45), 115-125. <https://humanitas.uanl.mx/index.php/ah/article/view/216/193>
- Espinoza, E. E. (2018). La hipótesis en la investigación. *Mendive. Revista de Educación*, 16(1), 122-139. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n1/1815-7696-men-16-01-122.pdf>
- Esposito, M. R., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., & Rea, T. (2020). An investigation into video game addiction in pre-adolescents and adolescents: A cross-sectional study. *Medicina*, 56(5), 221. <https://www.mdpi.com/1648-9144/56/5/221>
- Farthing, A., & Priego, E. (2020). Barriers remain: perceptions and uses of comics by mental health and social care library users. *Open Library of Humanities*, 6(2). <https://openaccess.city.ac.uk/id/eprint/24571/1/98-4456-%201-PB.pdf>
- Feria, H. D. C., Blanco, M. R., & Valledor, R. F. (2019). La dimensión metodológica del diseño de la investigación científica.

<http://edacunob.ult.edu.cu/bitstream/123456789/90/1/La%20dimensi%c3%b3n%20metodol%c3%b3gica%20del%20dise%c3%b1o%20de%20la%20investigaci%c3%b3n%20cient%c3%adfica.pdf>

- Fuentes, B. J., López, J. J., Salcedo, D. M., & Salcedo, D. J. (2022). La percepción sensorial, la cognición, la interactividad y las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje. *RECIAMUC*, 6(2), 388-395. <https://www.reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/863/1264>
- Gastulo Rios, R. A., & Murrieta Tello, V. L. (2018). La historieta como estrategia didáctica y la comprensión de textos en idioma inglés en los alumnos del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa Coronel Pedro Portillo, Pucallpa, 2017. <http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/3842/000003367T.pdf?sequence=1&isA>
- Gómez-Galán, J., Lázaro-Pérez, C., & Martínez-López, J. Á. (2021). Exploratory study on video game addiction of college students in a pandemic scenario. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/116596/1/NAER_2021_10-2_10.pdf
- González, L., Méndez, S., Pedrero, E. J., Rodríguez, R., Benítez, M. T., Mora, C., & Ordoñez, A. (2018). Uso y abuso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación por adolescentes: un estudio representativo de la ciudad de Madrid. https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5567_d_Estudio-UCJC-y-MADRID-SALUD-2018.pdf
- Guerrero Elecalde, R., & López Serrano, M. J. (2021). El cómic como recurso para el aprendizaje histórico en el grado de educación primaria (Córdoba). *Revista San Gregorio*, 1(47), 81-94. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rsan/v1n47/2528-7907-rsan-1-47-00081.pdf>
- Gunarhadi , Murti, D., & Winarno (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337-343. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1254829.pdf>

- Gupta, O., Goyal, N., Anand, D., Kadry, S., Nam, Y., & Singh, A. (2020). Underwater networked wireless sensor data collection for computational intelligence techniques: issues, challenges, and approaches. *Ieee Access*, 8, 122959-122974.
<https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=9133539>
- Guzmán, M. B., Pacheco, M. G., Tamayo, A. I., & Navarrete, R. A. (2021). El comic como estrategia de la comprensión lectora en niños de educación básica inicial. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 629-639.
<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2431/2390>
- Hadders, M. (2022). Human face and gaze perception is highly context specific and involves bottom-up and top-down neural processing. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 132, 304-323.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0149763421005364>
- Hanada, M. (2018). Correspondence analysis of color–emotion associations. *Color Research & Application*, 43(2), 224-237.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/col.22171>
- Hidalgo, A. T. (2019). Técnicas estadísticas en el análisis cuantitativo de datos. *Revista sigma*, 15(1), 28-44.
<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rsigma/article/view/4905/5671>
- Iyyer, M., Manjunatha, V., Guha, A., Vyas, Y., Boyd-Graber, J., Daume, H., & Davis, L. S. (2017). The amazing mysteries of the gutter: Drawing inferences between panels in comic book narratives. In *Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern recognition* (pp. 7186-7195).
https://openaccess.thecvf.com/content_cvpr_2017/papers/Iyyer_The_Amazing_Mysteries_CVPR_2017_paper.pdf
- Jara Flores, J. J. M. (2021). La historieta y la comprensión lectora en estudiantes del I ciclo 2019 I de lengua, comunicación e idioma inglés, Universidad José Faustino Sánchez Carrión–Huacho.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4871/JUAN%20JOS%c3%89%20MANUEL%20JARA%20FLORES..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Jiménez, E. (2020). Comunicación verbal y no verbal en el cómic como recurso didáctico en la enseñanza de español como lengua extranjera. *Revista Inclusiones*, 29-37.
<https://revistainclusiones.org/pdf20/2%20VOL%207%20NUM%20JULIOSEPTIEMBREEE2020REVINCLUSI.pdf>
- Kennedy, D. L., Kemp, H. I., Ridout, D., Yarnitsky, D., & Rice, A. S. (2016). Reliability of conditioned pain modulation: a systematic review. *Pain*, 157(11), 2410.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5228613/pdf/jop-157-2410.pdf>
- Korinth, S. P., & Nagler, T. (2021). Improving reading rates and comprehension? Benefits and limitations of the reading acceleration approach. *Language and Linguistics Compass*, 15(3), e12408.
<https://compass.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/lnc3.12408>
- Krishnan, S., & Othman, K. (2016). The effectiveness of using comic to increase pupils' achievements and higher order thinking skills in science. *International Journal of English and Education*, 5(3), 281-293.
<https://ijee.org/assets/docs/22.19215604.pdf>
- Lalanda, M. (2019). El cómic como herramienta en el mundo sanitario. 56-64.
https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/35609/revistas_uva_es_clinica_article_view_3083_2488.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Lloret, D. I., Gomis, R. M., Campos, J. C. M., & González, S. T. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350-358.
<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0212656716303948?token=B8B962C71BCB173D02F529F82C51101A955AA2FB29D3F6194EBFE080AF23CE9F3C3F5019EB80D787B1C1CFF107C78CB3&originRegion=us-east-1&originCreation=20230510222242>
- Lobel, A., Engels, R. C., Stone, L. L., Burk, W. J., & Granic, I. (2017). Video gaming and children's psychosocial wellbeing: A longitudinal study. *Journal of youth and adolescence*, 46, 884-897.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-017-0646-z>
- López, E. (2021). ¿Es correcta la forma de cómo dietrich von hildebrand interpreta el pensamiento aristotélico? *Eikasía Revista de Filosofía*, (102), 69-90.
<http://revistadefilosofia.org/index.php/ERF/article/view/130/143>

- López, S., & Saez de Adana, F. (2023). El Cómic como herramienta para la sensibilización sobre la necesidad de atender a la diversidad: Una mirada inclusiva. *Ocnos. Revista de estudios sobre lectura*, 22(1). <https://www.revistaocnos.com/index.php/ocnos/article/view/333/622>
- Martínez, A. A. (2019). *Las mujeres dibujantes durante el boom del cómic adulto en España* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid). <https://docta.ucm.es/entities/publication/f500f8be-8a0f-42d6-ac1d-76e930da1305>
- Maryani, I., & Amalia, L. (2018). The development of science comic to improve student's understanding in elementary school. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 75-82. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/21076>
- Maulidah, N., & Wulandari, F. (2021). Literature study: improving understanding of science concepts using science comics for elementary school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(1), 80-86. <https://www.jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/509/376>
- Menza, A. E., & Sánchez, W. H. (2016) Ilustración por nodos. Revista festival internacional de la imagen. https://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2017/07/Andres_Menza_y_Wilman_Sanchez.pdf
- Molano, E. M. (2018). Modelo de descripción documental para la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial. Estudio de caso: Carnaval de Barranquilla-Manifestación: Danza. *Revista CODICES*, 14(1), 24-24. <https://cnb.gov.co/ojs/index.php/codices/article/view/44/9>
- Montano, P. J. (2017). The conscious objection as justification cause in penal law. *Revista de Derecho* (Universidad Católica Dámaso A. Larrañaga, Facultad de Derecho), (15), 113-142. <http://www.scielo.edu.uy/pdf/rd/n15/2393-6193-rd-15-00113.pdf>
- Mora, A. C. (2016). El español invisible: Una aproximación a la ilusión de la percepción fonética y escrita del español en portugueses y su aplicación al proceso de aprendizaje y evaluación. *El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas*, 26-35. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/33908/1/17989.pdf>

- Morais, S.; Barcia, M. (2017). Los paneles como instancias de socialización de saberes profesionales. EN: M.I. Barcia, S. de Morais Melo, A. López (Coords.). Prácticas de la enseñanza. La Plata : EDULP. pp. 76-82. (Libros de Cátedra. Sociales). En Memoria Académica. Disponible en: <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.4993/pm.4993.pdf>
- Morales, A., & Cabrera, V.(2016). Imagen e identidad, unidad clave en el logro de la marca ciudad. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, (20). <https://www.redalyc.org/journal/4779/477950133015/477950133015.pdf>
- Muzumdar, J. (2016). An overview of comic books as an educational tool and implications for pharmacy. *Innovations in pharmacy*, 7(4). <https://pubs.lib.umn.edu/index.php/innovations/article/view/463/457>
- Navarro Coronel, A. R. (2020). *El cómic como herramienta metodológica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Municipal "Calderón"* (Bachelor's thesis, Quito: UCE). <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21158/1/T-UCE-0010-FIL-832.pdf>
- Nicomedes, N. (2018). Tipos de investigación. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/99846223/250080756-libre.pdf?1678813555=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTipos+de+Investigacion.pdf&Expires=1684301216&Signature=ECOE4qQpbL9yHrdFCEE6i7e5udBj91Y2jduIs59hHjKwT~D4SHY0yBGGsaSM1YbxYtRNtedLhd7-NxY7BYa0kxA80MFjat1ByZivieZN5qoJclcAsnnd9HtljZ3IGOqYKAF2SF6znYEXUkx~8D9dZH8jEfr4-BViZgUg0ohdZjEfeu6vmsa~~MklNaZwr59-ZN0CKgr~WQ~Kg0c~lwl-5TTTMTpVGfKuugmXpGAaC1RdcOOqXbaD9b51r1HITGh-3Pp57FmxK1GMOAzvxLnt9qzvVXtH2Pe~Zn1Bo7WNQ1r5Bh7fcDszyLpdN7ic3O-Z~gCvQv-ktJgtYANzLJyipw_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Núñez, B., Laurencio Z., & Domínguez, Y. (2020). Experiencia significativa en la caracterización de un escolar primario. *Joven Educador*. <http://revistas.ucpejv.edu.cu/index.php/rJEdu/article/view/1239/1618>

- Obledo, H. R. (2022). La importancia de incluir contenidos y aprendizajes en el Plan y programa de estudio Aprendizajes Clave. Lengua materna. Español (2017) a nivel secundaria para mejorar la lectura y escritura. *Sincronía*, (81), 596-638. http://sincronia.cucsh.udg.mx/pdf/81/596_638_2022a.pdf
- Oflu, A., & Yalçın, S. S. (2019). Video game use among secondary school students and associated factors. [http://acikerisim.afsu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12933/376/Ay%
c5%9fe_Oflu_060622.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://acikerisim.afsu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12933/376/Ay%c5%9fe_Oflu_060622.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Olii, S. T., Selong, R. N., & Rettob, A. (2021). STUDENTS' PERCEPTION ON THE USE OF COMIC STRIPS IN CREATIVE WRITING. *Journal of English Language and Literature Teaching*, 5(2). <http://ejournal.unima.ac.id/index.php/jellt/article/download/2458/1436>
- Olortegui, A. V. (2021). HISTORIETAS Y COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAP FRANCISCO SECADA VIGNETTA, IQUITOS 2021. [http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/1619/ALI%20VANESSA%
20OLORTEGUI%20RIOS%20DE%20VARGAS%20-%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/1619/ALI%20VANESSA%20OLORTEGUI%20RIOS%20DE%20VARGAS%20-%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International journal of morphology*, 35(1), 227-232. <https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Paré, C., & Soto, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 16(1), 134-143. https://www.revistaocnos.com/index.php/ocnos/article/view/ocnos_2017.16.1.1300/109
- Pathoní, H., Alrizal, A., & Febriyanti, S. (2020). The folklore-based comic to increase Students' motivation in physics learning. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(4), 1471-1482. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1205873>

- Peix, M., Solís, M., & Sánchez, H. (2021). El uso del cómic para mejorar conocimientos y habilidades de los padres y madres en los cuidados respiratorios del niño. *Conocimiento Enfermero*, 4(12), 21-59.
<https://www.conocimientoenfermero.es/index.php/ce/article/view/163>
- Peralta, L. L. & Torres, M. C. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS: Revista de Investigación y Casos en Salud*, 5(3), 118-130.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7770608>
- Pisella, L. (2017). Visual perception is dependent on visuospatial working memory and thus on the posterior parietal cortex. *Annals of Physical and Rehabilitation Medicine*, 60(3), 141-147.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877065716000154>
- Platas, A. (2016). ¿ Es posible que el desorden interactúe con el orden y la organización en el aula?. *A&H Revista de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales*, (3), 46-54.
<https://revistas.upaep.mx/index.php/ayh/article/view/193/180>
- Quintero, P. & Zamora, O. L. (2020). Tipos de conocimiento. *Uno Sapiens Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 1*, 2(4), 23-24.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/5124/6593>
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The impact of video games on the players behaviors: A survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575-582.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050919305393>
- Ramírez Agudelo, E. P., & Chicangana López, A. (2020). La ilustración gráfica aplicada al campo médico. *Revista De Divulgación Científica, Tecnológica Y Cultural*.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3376/art_9_Ramirez_Elena.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramos, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6.
<http://201.159.222.118/openjournal/index.php/uti/article/view/336/621>
- Rengur, Z., & Sugirin, S. (2019, July). The effectiveness of using comic Strips to increase students' reading comprehension for the eighth grade students of

- SMPN 1 Pundong. In *6th International Conference on Educational Research and Innovation (ICERI 2018)* (pp. 511-515). Atlantis Press.
<https://www.atlantis-press.com/proceedings/iceri-18/125912828>
- Rodriguez Portillo, K. V. (2022). Cómics digitales sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/109945>
- Romero Cristancho, L. J. (2022). Influencia de la pandemia por covid-19 en la adicción a los videojuegos en adolescentes. https://repository.unicatolica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12237/2381/INFLUENCIA_PANDEMIA_POR_COVID_19_ADICCI%c3%93N_VIDEOJUEGO_S_ADOLESCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez, J. P., Telumbre Terrero, J. Y., & Castillo-Arcos, L. C. (2021). Descripción Del Uso Y Dependencia A Videojuegos En Adolescentes Escolarizados De Ciudad Del Carmen, Campeche. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, 21(1).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7934990>
- Sánchez, J. R. (2022). *La evolución del lenguaje en el comic book estadounidense de superhéroes desde el ejemplo de Iron Man*. https://ojs.ehu.eus/index.php/ars_bilduma/article/view/23309/21146
- Santacruz, A. E. (2018). La estrategia del debate en el fortalecimiento de la conciencia ambiental. *Investigación Valdizana*, 12(4), 177-183.
<https://revistas.unheval.edu.pe/index.php/riv/article/view/153/146>
- Saquib, N., Saquib, J., Wahid, A., Ahmed, A. A., Dhuhayr, H. E., Zaghloul, M. S., ... & Al-Mazrou, A. (2017). Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia. *Addictive behaviors reports*, 6, 112-117.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352853217300457>
- Scutti, S. (18 de junio de 2018). *La adicción a los videojuegos será reconocida como un trastorno mental por la Organización Mundial de la Salud*. CNN.
<https://cnnespanol.cnn.com/2018/06/18/la-adiccion-a-los-videojuegos-sera-reconocida-como-un-trastorno-mental-por-la-organizacion-mundial-de-la-salud/>

- Sellan, M. E. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Sinergias educativas*, 2(1), 13-19.
<https://www.sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/20/14>
- Shabina, M., Jan, R. A., & Alsaedi, S. L. (2023). Symptoms, mechanisms, and treatments of video game addiction. *Cureus*, 15(3).
https://assets.cureus.com/uploads/review_article/pdf/128660/20230331-8982-1j31gsk.pdf
- Sibuea, S. S. (2021). The Analysis of Illocutionary Acts in Comic “The Adventures of Tintin Volume 8 “. *Jurnal Ilmu Budaya*, 18(1), 43-51.
<https://journal.unilak.ac.id/index.php/jib/article/view/7848/3276>
- Townsend Valencia, J. (2021). De lo abstracto a lo concreto en la construcción de una matriz de operacionalización. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 586-595.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000500586&script=sci_arttext&lng=pt
- Valencia Rosillo, B. K. (2021). Cómic digital sobre violencia de género durante la cuarentena y percepción visual en usuarios de redes sociales, Lima-2021.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/72059>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta psicológica peruana*, 2(2), 193-216.
<https://core.ac.uk/download/pdf/236373646.pdf>
- Ventura, J. L. (2017). ¿ Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista cubana de salud pública*, 43(4), 0-0.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rcsp/v43n4/spu14417.pdf>
- Vera, O. (2019). La objeción de conciencia en la práctica médica. *Revista Médica La Paz*, 25(2), 7-9. http://www.scielo.org.bo/pdf/rmcmlp/v25n2/v25n2_a01.pdf
- Von Der Lühe, T., Manera, V., Barisic, I., Becchio, C., Vogeley, K., & Schilbach, L. (2016). Interpersonal predictive coding, not action perception, is impaired in autism. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 371(1693), 20150373.
<https://royalsocietypublishing.org/doi/epdf/10.1098/rstb.2015.0373>
- Wijaya, E. A., Suwastini, N. K. A., Adnyani, N. L. P. S., & Adnyani, K. E. K. (2021). Comic strips for language teaching: The benefits and challenges according to

recent research. *ETERNAL (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*, 7(1), 230-248. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Eternal/article/view/19261>

Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International journal of mental health and addiction*, 14, 672-686. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-015-9592-8>

Yan, X., Young, A. W., & Andrews, T. J. (2017). The automaticity of face perception is influenced by familiarity. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 79, 2202-2211. <https://link.springer.com/article/10.3758/s13414-017-1362-1>

Zastrow, M. (2017). Is video game addiction really an addiction?. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 114(17), 4268-4272. <https://www.pnas.org/doi/epdf/10.1073/pnas.1705077114>

ANEXOS

Anexo N° 1: Matriz de Operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Variable 1	Cómic	" En un cómic, las ilustraciones son tan importantes para la comprensión como las palabras. [...] deben usar los detalles del texto y las ilustraciones para organizar los paneles de historietas en secuencia" (Reis et al., 2021) (Gúzman, et al., 2021, pág. 630)	El cómic es un cuento o historia corta que está conformada mayormente por imágenes, tiene una alta capacidad para suministrar conocimientos al público al que se dirige.	Ilustraciones "Las ilustraciones de los cómics no solo motivan al lector reacio, sino que también son fundamentales para promover la comprensión. He usado tiras cómicas al enseñar secuenciación cortando los paneles y pidiendo a los estudiantes que los coloquen en orden secuencial" (Gúzman, et. al., 2021, pág.630).	Motivación (Gúzman, et. al., 2021, pág.630). ¿Los colores e ilustraciones te motivan a la lectura del cómic?	ESCALA DE LIKERT
				Orden (Gúzman, et. al., 2021, pág.630). ¿Consideras que el orden de la historia es correcta o fácil de entender?		
				Texto "Cuando una persona lee un texto, se involucra en una compleja serie de procesos cognitivos. Al mismo tiempo, utiliza su conocimiento y comprensión [...]" (Gúzman, et. al., 2021, pág.632).	Conocimiento (Gúzman, et. al., 2021, pág.632). ¿La historia del cómic te da los conocimientos sobre el uso correcto de videojuegos?	
				Paneles "Todo un mundo de información queda en la cuneta entre los paneles. El dibujante de historietas espera que el lector infiera la acción que tiene lugar fuera de la página. Cuanto más complejo y sofisticado es el cómic, más importante se vuelve esta estrategia". (Gúzman, et. al., 2021, pág.633)	Comprensión (Gúzman, et. al., 2021, pág.632). ¿La historia del cómic te genera confusión en algún momento?	
				Información (Gúzman, et. al., 2021, pág.633). ¿Consideras que la información que viste en el cómic es fácil de comprender?		
				Complejidad (Gúzman, et. al., 2021, pág.633). ¿La organización de los cuadros del cómic es compleja de entender?		
	Adicción a los videojuegos	"[...] tener un comportamiento de juego constante , es decir, que haya un uso excesivo ; un incremento en cuanto a la importancia que se establece hacia los videojuegos" (Peralta y Torres, 2020, pág.119).	Es una enfermedad que consta al uso excesivo de videojuegos, en su mayoría quienes presentan esta adicción son los jóvenes y niños.	Juego constante "[...] la utilización de manera inapropiada y al uso frecuente de los juegos que produce una pérdida del control de la persona con relación al mismo. Esto puede ocasionar daño relevante debido a reforzadores externos que impulsa a jugar reiteradas veces" (Peralta y Torres, 2020, pág.120).	Uso frecuente (Peralta y Torres, 2020, pág.120). ¿Usted usa frecuentemente videojuegos en casa o cualquier entorno?	ESCALA DE LIKERT
				Uso excesivo "[...] la ausencia para controlar su conducta de juego que en consecuencia se conserva a pesar de tener conciencia de los resultados perjudiciales" (Peralta y Torres, 2020, pág.119).	Pérdida del control (Peralta y Torres, 2020, pág.120). ¿Considera que pierde el control de usted mismo al momento de usar videojuegos?	
				Control de conducta (Peralta y Torres, 2020, pág.119). ¿Considera que no presenta cambios en su conducta mientras usa videojuegos?		
				Conciencia (Peralta y Torres, 2020, pág.119). ¿Usted tiene conciencia del tiempo que le da uso a los videojuegos en sus ratos libres?		
Variable 2	"[...] es un proceso cognitivo de la conciencia en el que se reconocen, interpretan y elaboran juicios relacionados con las sensaciones del ambiente físico y social" (Calderón et al., 2018, pág.236).	Es aquel proceso en el cual un individuo analiza lo que se encuentra enfocando y tiene como finalidad obtener una opinión propia, por ejemplo, ver la percepción que se tiene sobre los cómics.	Proceso Cognitivo "[...] proceso de abstracción mediante el cual se determina lo esencial de la realidad externa y se detallan criterios con base, en los cuales el sistema perceptual categoriza la información relevante para describir los acontecimientos" (Calderón, 2018, pág.237).	Abstracción (Calderón, 2018, pág.237). ¿La historia vista en el cómic fue totalmente comprendida por su persona?	ESCALA DE LIKERT	
			Conciencia "[...] proceso de transición hacia la independencia social y económica, desarrollo de identidad , y en ocasiones el contexto social influye de manera determinante haciéndolos más susceptible " (Calderón, 2018, pág.237).	Descripción (Calderón, 2018, pág.237). ¿Consideras que el cómic es una buena herramienta para describir e informar temas de importancia que son un problema actual?		
			Identidad (Calderón, 2018, pág.237). ¿En el cómic encuentras similitudes entre tu personalidad y la de los jóvenes que sufren adicción a los videojuegos? (uso constante de juegos, piensas mucho en juegos, etc.)			
			Susceptibilidad (Calderón, 2018, pag.237). ¿Consideras que el mensaje del cómic te hizo reflexionar sobre el uso constante de los videojuegos?			

Fuente: Creación personal

Anexo N° 2: Matriz de Consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable			
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable Independiente: Cómic			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
¿Qué relación existe entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?	Identificar la relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.	<p>H_i: Existe una relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.</p> <p>H_o: No existe una relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.</p>	<p>Dimensión 1: Ilustraciones</p> <p>Dimensión 2: Texto</p> <p>Dimensión 3: Paneles</p>	<p>Dimensión 1: Motivación Orden</p> <p>Dimensión 2: Conocimiento Comprensión</p> <p>Dimensión 3: Información Complejidad</p>	<p>Dimensión 1: 1. ¿Los colores e ilustraciones te motivan a la lectura del cómic?</p> <p>2. ¿Consideras que el orden de la historia es correcta o fácil de entender?</p> <p>Dimensión 2: 3. ¿La historia del cómic te da los conocimientos sobre el uso correcto de videojuegos?</p> <p>4. ¿La historia del cómic te genera confusión en algún momento?</p> <p>Dimensión 3: 5. ¿Consideras que la información que viste en el cómic es fácil de comprender?</p> <p>6. ¿La organización de los cuadros del cómic es compleja de entender?</p>	LIKERT

Fuente: Creación personal

Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2: Percepción (independiente)			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
¿Qué relación existe entre las ilustraciones y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?	Identificar la relación entre las ilustraciones y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.	H _i : Existe una relación entre las ilustraciones y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023. H _o : No existe una relación entre las ilustraciones y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.	Dimensión 1: Proceso Cognitivo	Dimensión 1: Abstracción Descripción	Dimensión 1: 1. ¿La historia leída en el cómic fue totalmente comprendida por su persona? 2. ¿Consideras que el cómic es una buena herramienta para describir e informar temas de importancia que son un problema actual? Dimensión 2: 3. ¿En el cómic encontraste similitudes entre tu personalidad y la de los jóvenes que sufren adicción a los videojuegos? (uso constante de juegos, piensas mucho en juegos, etc.) 4. ¿El mensaje del cómic te hizo reflexionar sobre el uso constante de los videojuegos?	LIKERT
¿Qué relación existe entre el texto y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?	Identificar la relación entre el texto y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.	H _i : Existe una relación entre el texto y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023. H _o : No existe una relación entre el texto y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.	Dimensión 2: Conciencia	Dimensión 2: Identidad Susceptibilidad		
¿Qué relación existe entre los paneles y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “¿María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?	Identificar la relación de los paneles y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.	H _i : Existe una relación entre los paneles y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023. H _o : No existe una relación entre los paneles y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.				
¿Qué relación existe entre el juego constante y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “¿María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?	Identificar la relación entre juego constante y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.	H _i : Existe una relación entre juego constante y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023. H _o : No existe una relación entre juego constante y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.				
¿Qué relación existe entre el uso excesivo y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “¿María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023?	Identificar la relación entre uso excesivo y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.	H _i : Existe una relación entre el uso excesivo y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023. H _o : No existe una relación entre el uso excesivo y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en “María Auxiliadora 2052” Payet, Lima-2023.				

Fuente: Creación personal

Variable			
Variable Temática: Adicción a los videojuegos			
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Dimensión 1: Juego constante	Dimensión 1: Uso frecuente Pérdida del control	Dimensión 1: 1. ¿Usas frecuentemente videojuegos en casa o cualquier entorno? 2. ¿Considera que pierdes el control cuando usas videojuegos?	LIKERT
Dimensión 2: Uso excesivo	Dimensión 2: Control de conducta Conciencia	Dimensión 2: 3. ¿Presenta cambios en su conducta mientras usa videojuegos? 4. ¿Tiene conciencia del tiempo que le da uso a los videojuegos en sus ratos libres?	

Fuente: Creación personal

Anexo N° 3: Instrumento de medición



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CUESTIONARIO

Este cuestionario incluye 14 preguntas con el fin de averiguar su opinión sobre la relación entre el cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria “María Auxiliadora 2052”, Payet, Lima – 2023.

INSTRUCCIONES: A continuación, tómese el tiempo de leer de forma calmada y responda marcando con un aspa (x) en el cuadro que considere de su agrado.

1	2	3	4	5				
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo				
Variable 1 : Cómic								
Preguntas				1	2	3	4	5
1	¿Los colores e ilustraciones te motivan a la lectura del cómic?							
2	¿Consideras que el orden de la historia es correcta o fácil de entender?							
3	¿La historia del cómic te da los conocimientos sobre el uso correcto de videojuegos?							
4	¿La historia del cómic te genera confusión en algún momento?							
5	¿Consideras que la información que viste en el cómic es fácil de comprender?							
6	¿La organización de los cuadros del cómic es compleja de entender?							

Variable temática : Adicción a los Videojuegos						
Preguntas		5	4	3	2	1
7	¿Usas frecuentemente videojuegos en casa o cualquier entorno?					
8	¿Considera que pierdes el control cuando usas videojuegos?					
9	¿Presenta cambios en su conducta mientras usa videojuegos?					
10	¿Tiene conciencia del tiempo que le da uso a los videojuegos en sus ratos libres?					
Variable 2 : Percepción						
Preguntas		5	4	3	2	1
11	¿La historia leída en el cómic fue totalmente comprendida por su persona?					
12	¿Consideras que el cómic es una buena herramienta para describir e informar temas de importancia que son un problema actual?					
13	¿En el cómic encontraste similitudes entre tu personalidad y la de los jóvenes que sufren adicción a los videojuegos? (uso constante de juegos, piensas mucho en juegos, etc.)					
14	¿El mensaje del cómic te hizo reflexionar sobre el uso constante de los videojuegos?					

Fuente: Elaboración propia

<https://forms.gle/aUxrRxNWt6Hp3aon6>

Anexo N° 4: Determinación del tamaño de muestra

$$n = \frac{N \cdot z^2 \cdot p \cdot q}{(N - 1)e^2 + z^2 \cdot p \cdot q}$$

Donde los valores de:

N equivale a “Cantidad de la población”

z equivale a “Nivel o rango de confianza”

p equivale a “Probabilidad de éxito o proporción esperada”

q equivale a “Probabilidad de fallo”

e equivale a “Precisión o error máximo admisible”

Reemplazando valores:

$$N = 150$$

$$z = 95\% / 1.96$$

$$p = 0,5$$

$$q = 0,5$$

$$e = 0.05$$

$$n = \frac{150 \cdot (1,96)^2 \times 0,5 \times 0,5}{(150 - 1)0,05^2 + (1,96)^2 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$n = \frac{150 \times 0,9604}{(150 - 1) \times 0,0025 + 0,9604}$$

$$n = \frac{144,06}{(149) \times 0,0025 + 0,9604}$$

$$n = \frac{144,06}{1,3329}$$

$$n = 108$$

Anexo N° 5: juicio de expertos

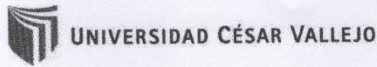
Prueba binominal

		Categoría	N°	PROP. OBSERVADA	PROP. DE PRUEBA	Significación Exacta(bilateral)
Mg. Robalino Sánchez, Karla	Grupo N°1	SI	14	1,00	0.50	.000
	Total		14	1.00		
Mg. Vargas Arias, Mariano Octavio	Grupo N°1	SI	14	1.00	0.50	.000
	Total		14	1.00		
Mg. Ita Sarrin, Cindy Bianca	Grupo N°1	SI	14	1.00	0.50	.000
	Total		14	1.00		

Fuente: Programa estadístico SPSS 26

Validación de experto

(Validación Ita Sarrin Cindy Bianca)



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052", Payet, Lima – 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	<i>Cindy Bianca Dyalo Ita Sarrin</i>		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	<i>Mgtr. Diseño Gráfico con Especialidad en Diseño Editorial e Ilustración</i>		
Institución donde labora:	<i>Universidad César Vallejo / Idat</i>		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario (escala de Likert)
Autor:	Axel Sebastián Rodríguez Ángel
Procedencia:	Universidad César Vallejo
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa pública - Independencia
Significación:	Analizar la relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)





Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario sobre "Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la Percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052" elaborado por Axel Sebastián Rodríguez Angel en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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



Dimensiones del instrumento: Ilustración – Texto – Paneles – Juego Constante – Uso Excesivo – Proceso cognitivo - Conciencia

- Dimensiones variable 1: Ilustración – Texto – Paneles
- Dimensiones variable temática: Juego Constante – Uso Excesivo

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivación	¿Los colores e ilustraciones te motivan a la lectura del cómic?	4	4	4	
Orden	¿Consideras que el orden de la historia es correcta o fácil de entender?	4	4	4	
Conocimiento	¿La historia del cómic te da los conocimientos sobre el uso correcto de videojuegos?	4	4	4	
Comprensión	¿La historia del cómic te genera confusión en algún momento?	4	4	4	
Información	¿Consideras que la información que viste en el cómic es fácil de comprender?	4	4	4	
Complejidad	¿La organización de los cuadros del cómic es compleja de entender?	4	4	4	
Uso frecuente	¿Usas frecuentemente videojuegos en casa o cualquier entorno?	4	4	4	
Pérdida del control	¿Considera que pierdes el control cuando usas videojuegos?	4	4	4	
Control de conducta	¿Presenta cambios en su conducta mientras usa videojuegos?	4	4	4	
Conciencia	¿Tiene conciencia del tiempo que le da uso a los videojuegos en sus ratos libres?	4	4	4	

Dimensiones variable 2: Proceso cognitivo - Conciencia

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Abstracción	¿La historia leída en el cómic fue totalmente comprendida por su persona?	4	4	4	
Descripción	¿Consideras que el cómic es una buena herramienta para describir e informar temas de importancia que son un problema actual?	4	4	4	
Identidad	¿En el cómic encontraste similitudes entre tu personalidad y la de los jóvenes que sufren adicción a los videojuegos? (uso constante de juegos, piensas mucho en juegos, etc.)	4	4	4	
Susceptibilidad	¿El mensaje del cómic te hizo reflexionar sobre el uso constante de los videojuegos?	4	4	4	

Nombre
Firma del evaluador
DN

C. Brando
CINDY BRANDO DYAU ITO SERRA
DNI 44657154

(Validación Vargas Arias Mariano)

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052", Payet, Lima – 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	MARIANO OCTAVIO VARGAS ARIAS		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	DIDACTICA		
Institución donde labora:	UCV		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años	(X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario (escala de Likert)
Autor:	Axel Sebastián Rodríguez Ángel
Procedencia:	Universidad César Vallejo
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa pública - Independencia
Significación:	Analizar la relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)



Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

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

A continuación, a usted le presento el cuestionario sobre "Cómics sobre la adicción a los videojuegos y la Percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052" elaborado por Axel Sebastián Rodríguez Ángel en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

✗



Dimensiones del instrumento: Ilustración – Texto – Paneles – Juego Constante – Uso Excesivo – Proceso cognitivo - Conciencia

- Dimensiones variable 1: Ilustración – Texto – Paneles
- Dimensiones variable temática: Juego Constante – Uso Excesivo

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivación	¿Los colores e ilustraciones te motivan a la lectura del cómic?	4	4	4	
Orden	¿Consideras que el orden de la historia es correcta o fácil de entender?	4	4	4	
Conocimiento	¿La historia del cómic te da los conocimientos sobre el uso correcto de videojuegos?	4	4	4	
Comprensión	¿La historia del cómic te genera confusión en algún momento?	4	4	4	
Información	¿Consideras que la información que viste en el cómic es fácil de comprender?	4	4	4	
Complejidad	¿La organización de los cuadros del cómic es compleja de entender?	4	4	4	
Uso frecuente	¿Usas frecuentemente videojuegos en casa o cualquier entorno?	4	4	4	
Pérdida del control	¿Considera que pierdes el control cuando usas videojuegos?	4	4	4	
Control de conducta	¿Presenta cambios en su conducta mientras usa videojuegos?	4	4	4	
Conciencia	¿Tiene conciencia del tiempo que le da uso a los videojuegos en sus ratos libres?	4	4	4	

Dimensiones variable 2: Proceso cognitivo - Conciencia

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Abstracción	¿La historia leída en el cómic fue totalmente comprendida por su persona?	4	4	4	
Descripción	¿Consideras que el cómic es una buena herramienta para describir e informar temas de importancia que son un problema actual?	4	4	4	
Identidad	¿En el cómic encontraste similitudes entre tu personalidad y la de los jóvenes que sufren adicción a los videojuegos? (uso constante de juegos, piensas mucho en juegos, etc.)	4	4	4	
Susceptibilidad	¿El mensaje del cómic te hizo reflexionar sobre el uso constante de los videojuegos?	4	4	4	

Nombre **FRANCISCO VARGAS DE ROS**
 Firma del evaluador
 DN **47088071**

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cómics sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052", Payet, Lima – 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	KARLA ROBALINO SANCHEZ		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa ()	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	ARTE - EDUCACIÓN		
Institución donde labora:	UCV		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario (escala de Likert)
Autor:	Axel Sebastián Rodríguez Ángel
Procedencia:	Universidad César Vallejo
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa pública - Independencia
Significación:	Analizar la relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052" Payet, Lima-2023

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario sobre "Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la Percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052" elaborado por Axel Sebastián Rodríguez Ángel en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel <input checked="" type="checkbox"/>

Dimensiones del instrumento: Ilustración – Texto – Paneles – Juego Constante – Uso Excesivo – Proceso cognitivo - Conciencia

- Dimensiones variable 1: Ilustración – Texto – Paneles
- Dimensiones variable temática: Juego Constante – Uso Excesivo

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivación	¿Los colores e ilustraciones te motivan a la lectura del cómic?	4	4	4	—
Orden	¿Consideras que el orden de la historia es correcta o fácil de entender?	4	4	4	—
Conocimiento	¿La historia del cómic te da los conocimientos sobre el uso correcto de videojuegos?	4	4	4	—
Comprensión	¿La historia del cómic te genera confusión en algún momento?	4	4	4	—
Información	¿Consideras que la información que viste en el cómic es fácil de comprender?	4	4	4	—
Complejidad	¿La organización de los cuadros del cómic es compleja de entender?	4	4	4	—
Uso frecuente	¿Usas frecuentemente videojuegos en casa o cualquier entorno?	4	4	4	—
Pérdida del control	¿Considera que pierdes el control cuando usas videojuegos?	4	4	4	—
Control de conducta	¿Presenta cambios en su conducta mientras usa videojuegos?	4	4	4	—
Conciencia	¿Tiene conciencia del tiempo que le da uso a los videojuegos en sus ratos libres?	4	4	4	—

Dimensiones variable 2: Proceso cognitivo - Conciencia

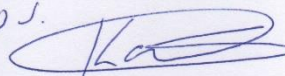
INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Abstracción	¿La historia leída en el cómic fue totalmente comprendida por su persona?	4	4	4	—
Descripción	¿Consideras que el cómic es una buena herramienta para describir e informar temas de importancia que son un problema actual?	4	4	4	—
Identidad	¿En el cómic encontraste similitudes entre tu personalidad y la de los jóvenes que sufren adicción a los videojuegos? (uso constante de juegos, piensas mucho en juegos, etc.)	4	4	4	—
Susceptibilidad	¿El mensaje del cómic te hizo reflexionar sobre el uso constante de los videojuegos?	4	4	4	—

KARLA ROBALINO J.

Nombre

Firma del evaluador

DN



10467900

Anexo N° 6: Fiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	0.921
N° de elementos	14

Fuente: Programa estadístico SPSS 26

Anexo N° 7: Niveles de confiabilidad del instrumento

Nivel de relación	Muy baja confiabilidad	Baja confiabilidad	Moderada confiabilidad	Buena confiabilidad	Alta confiabilidad
Coefficiente	0 hasta 0,2	0,2 hasta 0,4	0,4 hasta 0,6	0,6 hasta 0,8	0,8 hasta 1

Fuente: Creación personal

Anexo N° 8: Niveles de baremo proveniente de Rho de Spearman

Correlación	Niveles o rangos
Relación negativa fuerte	-0,91 hasta -1,00
Relación negativa muy fuerte	-0,76 hasta -0,90
Relación negativa considerable	-0,51 hasta -0,75
Relación negativa media	-0,11 hasta -0,50
Relación negativa débil	-0,01 hasta -0,10
No existe relación	0.00
Relación positiva débil	+0,01 hasta +0,10
Relación positiva media	+0,11 hasta +0,50
Relación positiva muy fuerte	+0,51 hasta +0,75
Relación positiva perfecta	+0,75 hasta +0,90

Fuente: Elaboración de Montes, et al. (2021)

Anexo N° 9: Pruebas de normalidad

	Kolmogorov - Smirnov ^a			Shapiro - Wilk		
	Estadístico	GI	Significancia	Estadístico	GI	Significancia
CÓMIC SOBRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS (VAR. 1)	0,132	108	0,000	0,959	108	0,002
PERCEPCIÓN (VAR. 2)	0,227	108	0,000	0,831	108	0,000
ILUSTRACIONES (DIM. 1 – VAR. 1)	0,297	108	0,000	0,721	108	0,000
TEXTO (DIM. 2 – VAR. 3)	0,193	108	0,000	0,923	108	0,000
PANELES (DIM. 3 – VAR. 1)	0,198	108	0,000	0,917	108	0,000
JUEGO CONSTANTE (DIM. 1 – VAR. TEM.)	0,225	108	0,000	0,776	108	0,000
USO EXCESIVO (DIM. 2 – VAR. TEM.)	0,144	108	0,000	0,952	108	0,001

Fuente: Programa estadístico SPSS 26

Anexo N° 10: Carta de visita



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA VISITA N° 020-2023-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 08 de junio de 2023

Señores
I.E. N° 2052 "MARÍA AUXILIADORA"
Jr. Tungasuca N°500- Independencia
Presente. -

Atención: Santos López López
Director

De mi consideración:

Por medio de la presente permítame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculada en el IX ciclo (semestre 2023-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	RODRIGUEZ ÁNGEL AXEL SEBASTIÁN	76661283

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

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,


Mimer Luna Victoria Cabrera
Director(e) de la EP de Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Filial Lima – Campus Los Olivos

Anexo N° 11: Autorización de la institución



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2052 “MARÍA
AUXILIADORA”**

Jr.Tungasuca N° 500-Túpac Amaru- Independencia

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”



Independencia, 12 de junio del 2023

OFICIO N° 081-2023- DIE 2052 MA UGEL.02

Director de la EP de Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Hilmer Luna Victoria Cabrera

Presente :

Asunto : **Comunico autorización para recolectar datos para la
elaboración de Tesis de Investigación.**

Referencia : **CARTA VISITA N° 020-2023-UCV-VA-P04-F05L01/DE**

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi saludo cordial a nombre de la
Institución Educativa 2052 “María Auxiliadora”, del Distrito de Independencia.

Al respecto, comunicarle que el estudiante: **RODRIGUEZ ANGEL AXEL
SEBASTIAN**; Identificado con DNI N° 76661283; de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial. cuenta con la autorización para que puede
recolectar datos para la elaboración de su Tesis de Investigación. Dicha fecha y
horarios se coordinará con el interesado.

Sin otro particular me despido de usted, reiterándole las muestras de mi aprecio
y consideración personal.

Atentamente

Atentamente.

 
Prof. Santos Lopez Lopez
DIRECTOR
I.E. 2052 MARIA AUXILIADORA

Anexo N° 12: Consentimiento Informado



Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052", Payet, Lima – 2023

Investigador (a) (es): Axel Sebastián Rodríguez Ángel

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052", Payet, Lima – 2023", cuyo objetivo es identificar la relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052". Esta investigación es desarrollada por estudiantes de la carrera profesional de pre grado y el programa Arte Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo del campus Lima - Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución María Auxiliadora 2052.

El impacto de la investigación será en lo social, educativo, cultural y empresarial dentro del ámbito del emprendimiento a través arte y diseño gráfico empresarial

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052", Payet, Lima – 2023".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente de computación de la institución María Auxiliadora 2052.

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

** Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Participación voluntaria (principio de autonomía):

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

Riesgo (principio de No maleficencia):

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

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

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

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Rodríguez Ángel Axel Sebastián email: Axel_05052000@outlook.es y Docente asesor Apaza Quispe Juan email: Apazaqu@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

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

Nombre y apellidos (apoderado):..... Jessica Obispo Canargo

Fecha y hora: 18-09-23 hora 9:30 pm



(Firma de Apoderado)



(Autor de la Investigación)

Anexo N° 13: Asentimiento Informado



Anexo 5 **Asentimiento Informado**

Título de la investigación: Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052", Payet, Lima – 2023

Investigador (a) (es): Axel Sebastián Rodríguez Ángel

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052", Payet, Lima – 2023", cuyo objetivo es identificar la relación entre un cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de 5to y 6to de primaria en "María Auxiliadora 2052". Esta investigación es desarrollada por estudiantes de la carrera profesional de pre grado y el programa Arte Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo del campus Lima - Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución María Auxiliadora 2052.

El impacto de la investigación será en lo social, educativo, cultural y empresarial dentro del ámbito del emprendimiento a través arte y diseño gráfico empresarial

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Cómic sobre la adicción a los videojuegos y la percepción en estudiantes de primaria "María Auxiliadora 2052", Payet, Lima – 2023".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente de computación de la institución María Auxiliadora 2052.

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



Participación voluntaria (principio de autonomía):

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

Riesgo (principio de No maleficencia):

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

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

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

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Rodríguez Ángel Axel Sebastián email: Axel_05052000@outlook.es y Docente asesor Apaza Quispe Juan email: Apazaqu@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

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

Nombre y apellidos (apoderado): Jessica Obispo Canaigo

Fecha y hora: 18-09-23 hora 9:30 pm



(Firma de Apoderado)



(Autor de la Investigación)

Anexo N° 14: Data SPSS

Base de datos

BASE DE DATOS.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 23 de 23 variables

	Motivación	Orden	Conocimiento	Comprensión	Información	Complejidad	Uso_Frecuente	Pérdida_d... el_control	Control_d... e_conduc... ta	Conciencia	Abstracción	Descripción	Identidad	Susceptibilidad	ILUSTRACIONES _D1_V1	TEXTO D2_V1	PANELES _D3_V1
1	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	9	9	10
2	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	9	9	10
3	5	5	6	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	10	8	10
4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	9	10
5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	10	8	5
6	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	10	8	10
7	5	5	5	2	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	10	7	10
8	4	5	5	3	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	9	8	10
9	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	10	9	5
10	5	4	5	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	9	8	5
11	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	10	8	5
12	3	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	8	7	10
13	5	5	4	2	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	10	6	6
14	5	5	5	2	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	10	7	5
15	5	5	5	2	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	10	7	5
16	5	5	5	2	5	3	5	5	5	4	5	5	3	5	10	7	6
17	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	10	8	6
18	5	5	5	1	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	10	6	6
19	5	5	5	2	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	10	7	6
20	4	5	5	2	5	2	5	5	5	4	4	5	5	5	9	7	7
21	5	5	5	2	5	3	5	5	5	1	5	5	5	5	10	7	6
22	5	5	5	3	4	3	5	5	5	3	5	5	5	5	10	8	7
23	5	5	5	2	5	2	5	5	4	3	5	5	5	5	10	7	7
24	5	5	5	2	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	10	7	5
25	5	3	4	2	5	2	5	5	5	4	5	5	5	5	8	6	7

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

BASE DE DATOS.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Motivación	Numérico	1	0	1_¿Los colores...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	Orden	Numérico	1	0	2_¿Consideras...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	Conocimiento	Numérico	1	0	3_¿La historia...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	Comprensión	Numérico	1	0	4_¿La historia...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	Información	Numérico	1	0	5_¿Consideras...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	Complejidad	Numérico	1	0	6_¿La organiza...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	Uso_Frecue...	Numérico	1	0	7_¿Usas frec...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	Pérdida_del...	Numérico	1	0	8_¿Considera...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	Control_de_...	Numérico	1	0	9_¿Presenta c...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	Conciencia	Numérico	1	0	10_¿Tiene con...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	Abstracción	Numérico	1	0	11_¿La historia...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	Descripción	Numérico	1	0	12_¿Considera...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	Identidad	Numérico	1	0	13_¿En el cdm...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	Susceptibili...	Numérico	1	0	14_¿El mensaj...	(1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	ILUSTRACI...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	13	Derecha	Nominal	Entrada
16	TEXTO_D2_...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	7	Derecha	Nominal	Entrada
17	PANELES_...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	9	Derecha	Nominal	Entrada
18	JUEGO_CO...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	16	Derecha	Nominal	Entrada
19	USO_EXICE...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	13	Derecha	Nominal	Entrada
20	PROCESO...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	18	Derecha	Nominal	Entrada
21	CONCIENCI...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	11	Derecha	Nominal	Entrada
22	T_COMIC...	Numérico	8	2		Ninguna	Ninguna	19	Derecha	Escala	Entrada
23	T_PERCEP...	Numérico	8	2		Ninguna	Ninguna	15	Derecha	Escala	Entrada
24											
25											
26											
27											
28											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Prueba binominal

Sin título1 [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Mg_Robalin...	Númérico	8	0		{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	Mg_Vargas...	Númérico	8	0		{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	Mg_Ita_Sarr...	Númérico	8	0		{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
...											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Sin título1 [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

2 Mg_Robalino_Sanc..._4

Visible: 3 de 3 variables

	Mg_Robalino_Sanc..._4	Mg_Vargas_Arias_Mariano	Mg_Ita_Sarrin_Bianca	VAR1	VAR2	VAR3	VAR4	VAR5	VAR6	VAR7	VAR8	VAR9	VAR10	VAR11	VAR12	VAR13	VAR14	VAR15	VAR16	VAR17	VAR18	VAR19	VAR20
1	4	4	4																				
2	4	4	4																				
3	4	4	4																				
4	4	4	4																				
5	4	4	4																				
6	4	4	4																				
7	4	4	4																				
8	4	4	4																				
9	4	4	4																				
10	4	4	4																				
11	4	4	4																				
12	4	4	4																				
13	4	4	4																				
14	4	4	4																				
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							
23																							
24																							
25																							
...																							

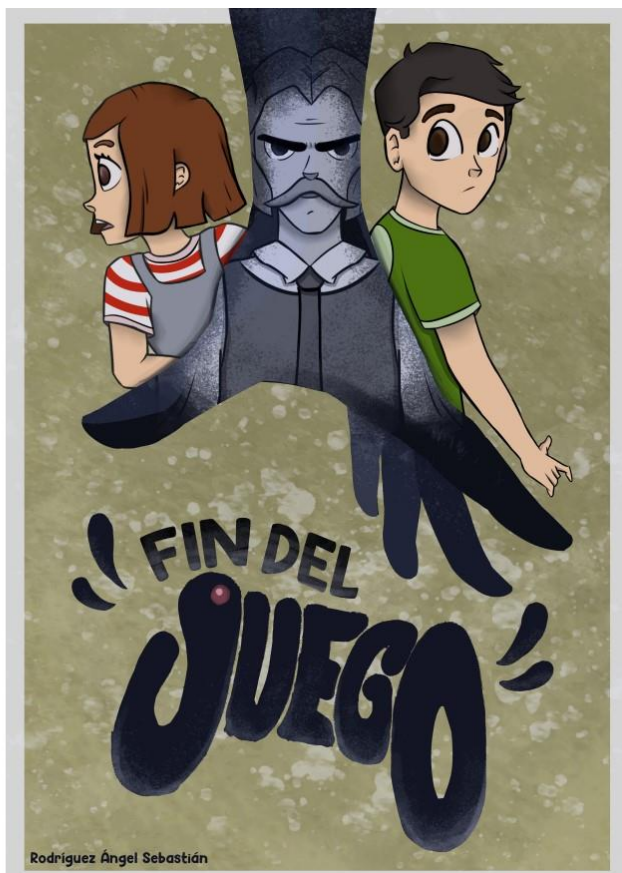
Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Anexo N° 15: Brief

BRIEF

Cómic - "Fin del juego"



Misión

Hacer reflexionar a los estudiantes sobre el uso constante de los videojuegos mediante una historia llamativa y acertada desde la composición de la pieza hasta el mensaje.

Visión

Que se presente una reducción notoria de la dependencia a los videojuegos en los salones en donde fue aplicado, y de esta manera compartir la misma pieza en los demás salones, asimismo en un futuro aplicarlo en múltiples instituciones del país.

Público Objetivo

Niños y jóvenes entre **09 a 13 años**, considerando ambos sexos, es decir **masculino y femenino**; en esta ocasión se está considerando exclusivamente a los estudiantes que cumplan con los anteriores parámetros en los salones de **5to y 6to de primaria** en la institución María Auxiliadora 2052.

Objetivos

Objetivo general

Conseguir erradicar o disminuir la adicción a los videojuegos en los estudiantes de 5to y 6to de primaria de la institución María Auxiliadora 2052.

Objetivos específicos:

- Hacer reflexionar a los estudiantes de lo malo que es el consumo masivo de los juegos.
- Recomendar a los niños estrategias para disminuir de esta manera la dependencia a los juegos.
- Brindar a los pequeños lectores nuevos conocimientos que los ayude en su futuro y presente sobre la temática abordada.

Colores

Se utilizará principalmente los colores primarios y agregado a estos el color verde, estos colores son seleccionados estratégicamente para llamar la atención de los niños . Por otro lado acotar que se utilizaran estos respectivos colores y sus degradados , tanto en tonos cálidos y oscuros.

GAMA DE COLORES :

#004464

#E3ED17

#F2C11

#8DCD53



Tipografía

Hey cómic:

Es una tipografía específicamente hecha para comics , pues es lo suficientemente flexible para aparentar ser animada , esto por sus líneas, pero también guarda seriedad a la no exageración de las mismas , esto la hace un buena opción para esta pieza.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
!	!"#\$%	&'()*+,-./:;<=>?@	[\] ^ _ ` { } ~	¡ ¢ £ ¤ ¥ ¦ § ¨ © ª « ¬ ® ¯ ° ± ² ³ ´ µ ¶ · ¸ ¹ º » ¼ ½ ¾	À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã	ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ÷ ø ù ú û ü ý þ ÿ			

a fun bold layered typeface by Khurason

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p

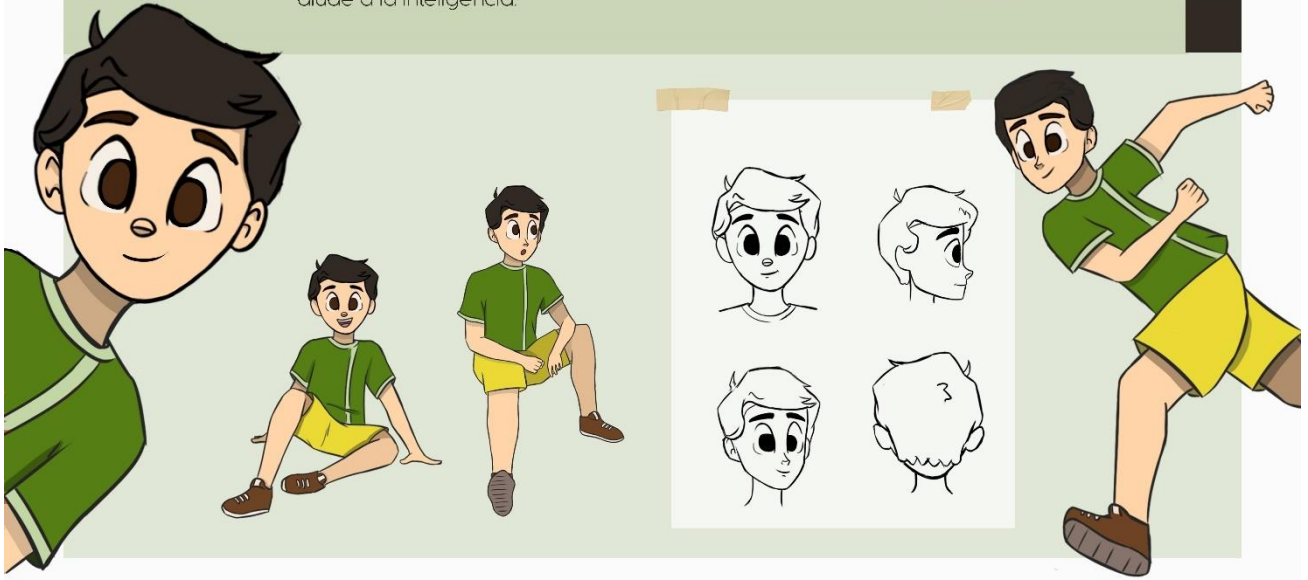
CHRISPOTHER

ROQUE

Un personaje caracterizado por ser iniciativo y divertido, es por ello colores utilizados en sus prendas, pues el color verde y amarillo expresan lo anterior mencionado y también alude a la inteligencia.

CARACTERÍSTICAS:

- Divertido
- Iniciativo
- Juguetón
- Inteligente

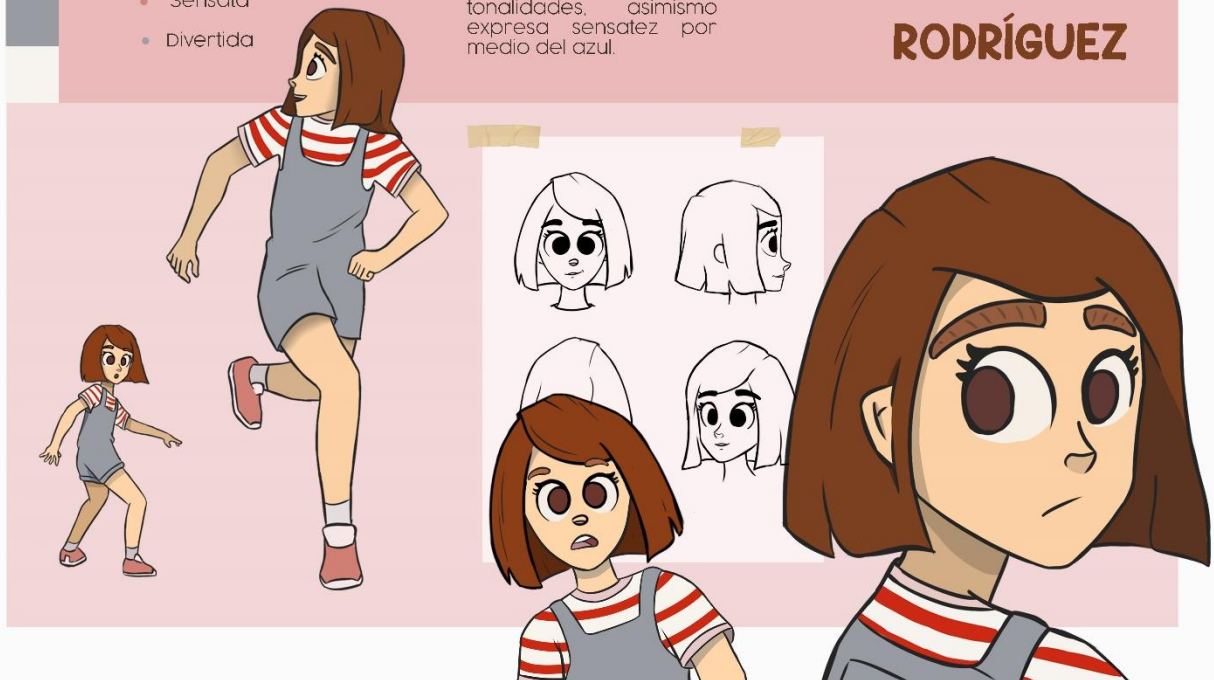


CARACTERÍSTICAS:

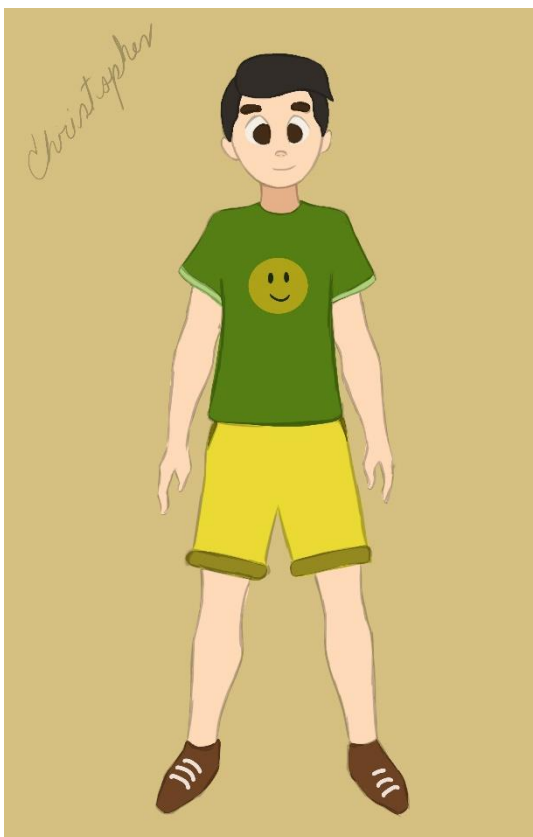
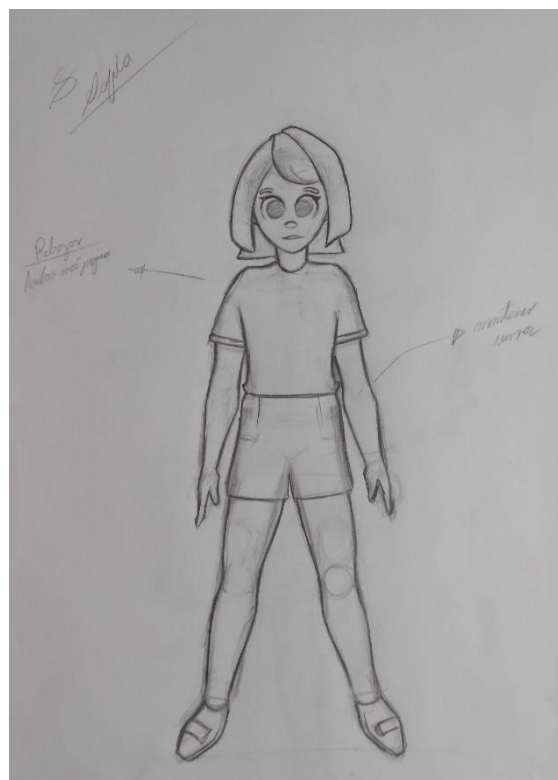
- Valiente
- Inteligente
- Sensata
- Divertida

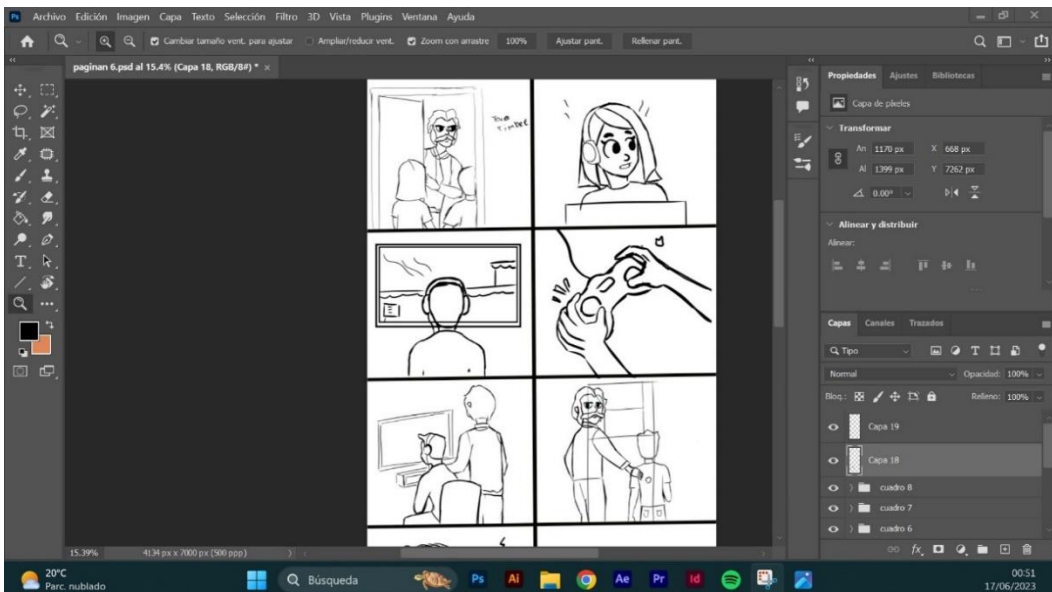
Valiente e inteligente son sus principales virtudes, esencia que denota el color rojo, es por ello que todo su personajes se basa en esas tonalidades, asimismo expresa sensatez por medio del azul.

SOFÍA RODRÍGUEZ



Anexo N° 16: Pieza Gráfica





Avance para la muestra

UN ÚLTIMO JUEGO

EN UN PEQUEÑO VECINDARIO DEL PERÚ EXISTEN 3 BUENOS AMIGOS: CRISTÓBAL DE SOTO Y SUS DOS HERMANOS DE PERNANDA. ELLOS TIENEN UNA RUTINA DE LA CUAL ESTOS SON FELICES.

PELICO DE LOS HERMANOS DE CRISTÓBAL

LOS TAREAS DE ESTUDIO

LOS TAREAS FUECIBEN EL JUEGO CON SUS AMIGOS

UN DIBUJADO EN DESPUES DEL COLEGIO

LA UHMM...

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ?

¿VOCES SON CRISTÓBAL?

1

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿VOCES SON CRISTÓBAL?

¿VOCES SON CRISTÓBAL?

¿VOCES SON CRISTÓBAL?

2

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

3

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

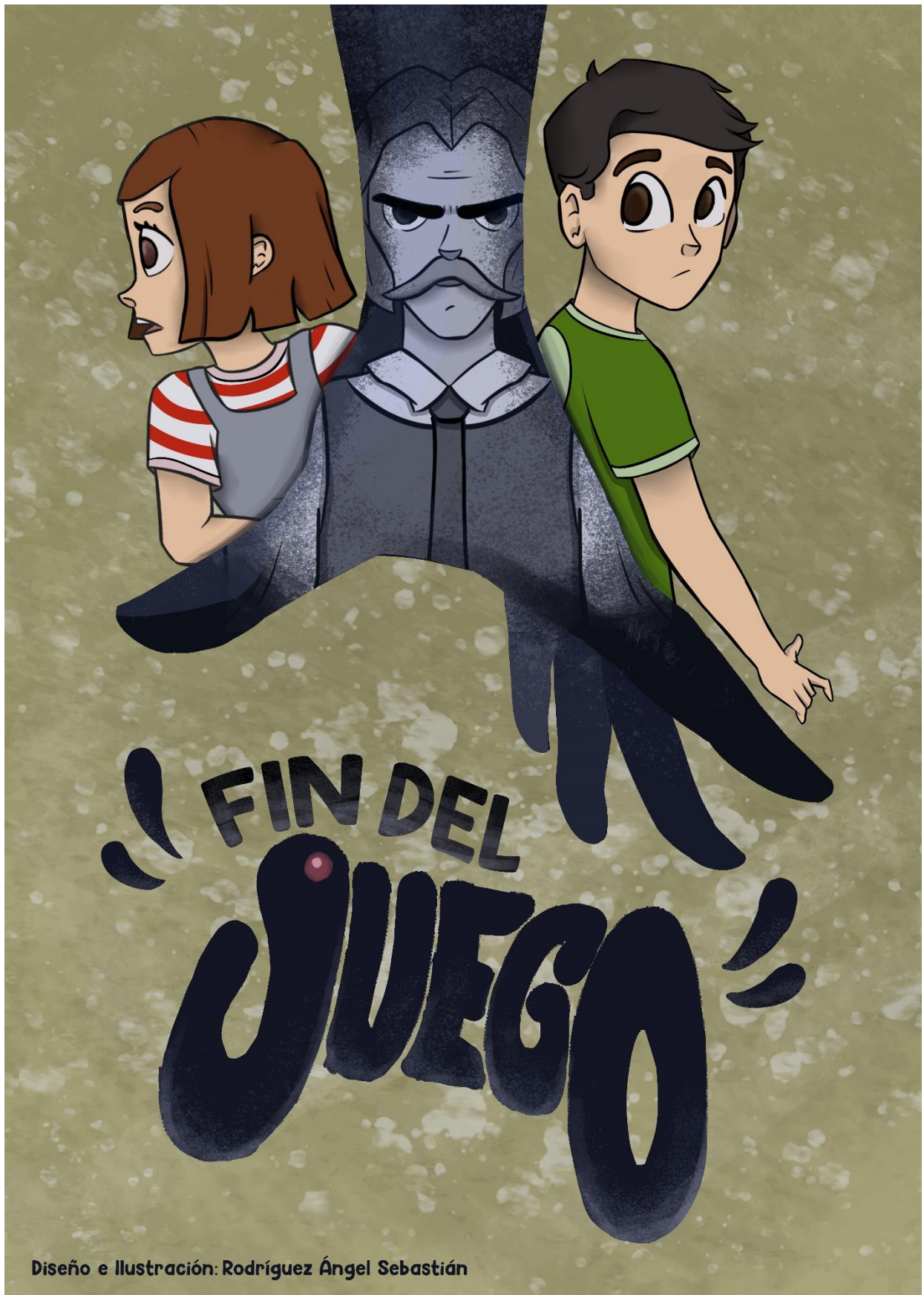
¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?

4

Pieza Gráfica Final



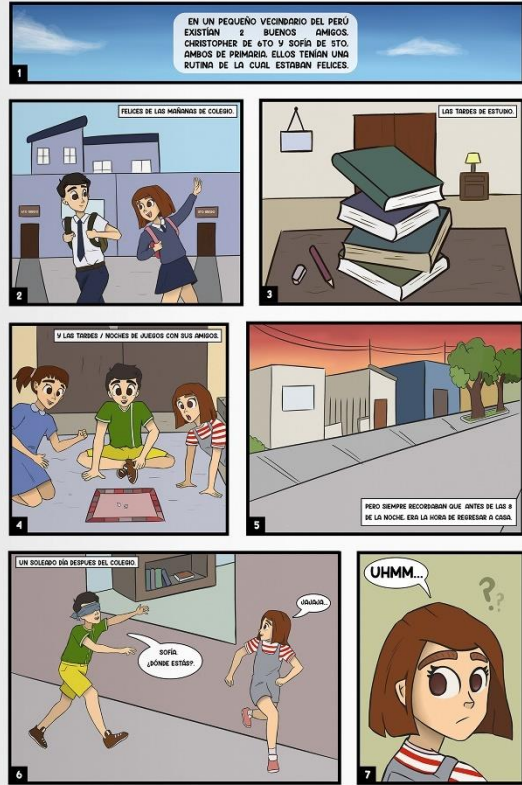


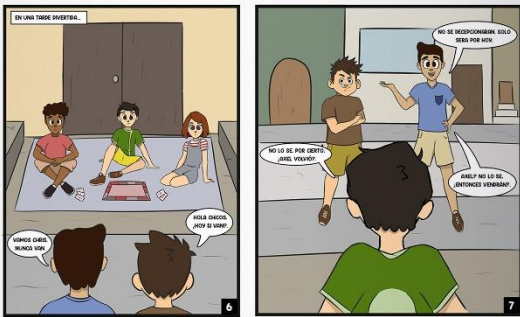
Autor:

 Rodríguez Ángel
 Axel Sebastián

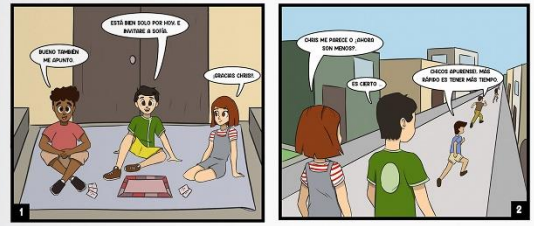
El siguiente cómic es una pieza gráfica elaborada con propósitos académicos, busca disminuir la adicción a los videojuegos en estudiantes de primaria mediante un mensaje reflexivo.

 AxelRoart  AxelRoart





6



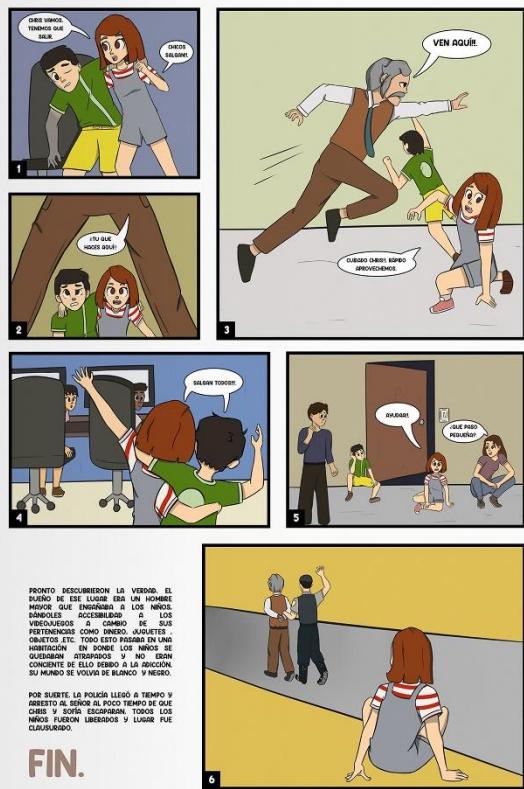
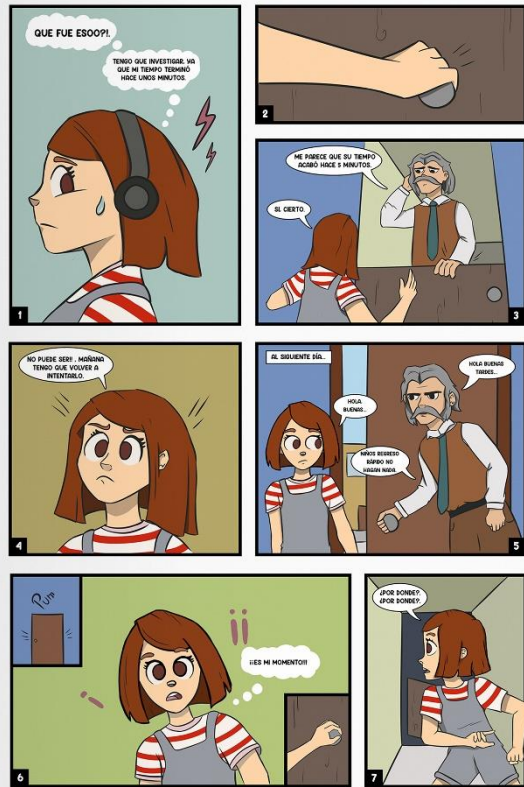
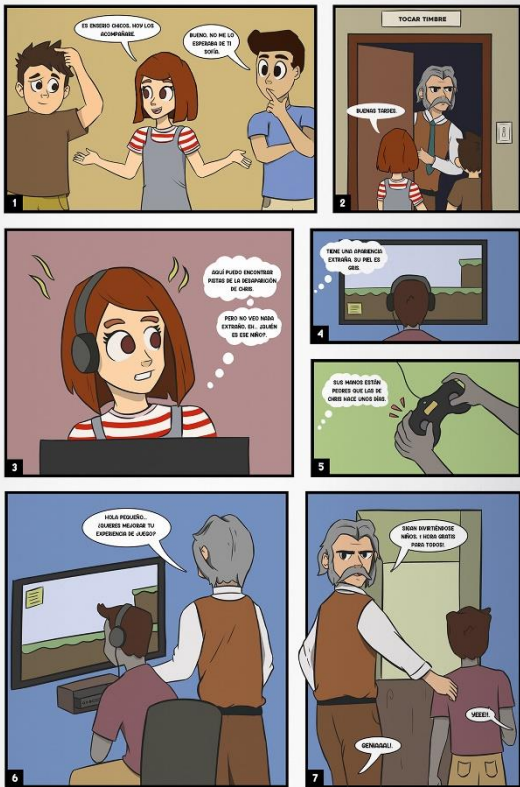
7



8



9



FRONTO DESCUBRIERON LA VERDAD. EL SUENO DE ESTE LUGAR ERA UN HOMBRE NEGRO QUE ENTRENABA A LOS NIÑOS DÁNDOLES ACCESIBILIDAD A LOS PROBLEMAS A CAMBIO DE SUS PERTENENCIAS COMO DINERO, JARQUETES Y OBJETOS ETC. TODO ESTO PASABA EN UNA HABITACIÓN EN DONDE LOS NIÑOS SE QUEJABAN ATROFADOS Y NO ERAN CONSCIENTE DE ELLO HERRA A LA REDUCCIÓN SU MUNDO SE VOLVIA DE BLANCO Y NEGRO.

POR SUERTE, LA POLICÍA LLEGO A TIEMPO Y SUFICIENTE PARA EL POCO TIEMPO DE QUE CASO Y SUFRA ESCAPARON, TOROS LOS NIÑOS FUERON LIBERADOS Y LUGAR FUE CLAUSTRADO.

FIN.

CHRISTOPHER Y SOFÍA APRENDIERON UNA LECCIÓN VALIOSA AQUEL DÍA. EL EXCESO DE LOS VIDEOJUEGOS PUEDE SER PELIGROSO. TE HACE OLVIDAR QUIÉN ERES Y LO QUE TE RODEA. LLEGANDO AL PUNTO DE PERDER TU IDENTIDAD Y VOLVERTE DEPENDIENTE DE LOS JUEGOS. DISPUESTO A DAR LO QUE SEA POR UN POCO MÁS DE TIEMPO. DESCUBRIERON QUE ES IMPORTANTE ENCONTRAR UN EQUILIBRIO ENTRE LA DIVERSIÓN VIRTUAL Y EL MUNDO REAL. VALORAR MÁS LAS AVENTURAS QUE ESPERAN FUERA DE LAS PANTALLAS.

¡AHÍ UNAS RECOMENDACIONES PARA MEJORAR FRENTE A LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS:

-ORGANIZA ACTIVIDADES. ESTO VA A GENERAR QUE SIEMPRE TENAS ALGO POR HACER Y NO QUIERAS PASAR TU TIEMPO SOLO EN EL CELULAR O EN JUEGOS.



-PONER ALARMAS. PODEMOS PONERLAS ESTABLECIENDO UN TIEMPO. DE ESTA MANERA NO HABRÁ FORMA DE QUE NOS PASEMOS DEL TIEMPO.

-BUSCA EL EQUILIBRIO ENTRE LA DIVERSIÓN REAL Y LA DIGITAL. TIENES QUE SALIR A JUGAR EN EL MUNDO REAL. DIVERTIRTE YA QUE ESA DIVERSIÓN ES BUENA Y SONA. PUEDES USAR LOS VIDEOJUEGO PERO HAZLO CON CONCIENCIA.



FIN DEL JUEGO

Una historia que nos
relata con la realidad y
fantasía lo peligroso que
es la dependencia a los
videojuegos.



Cómic en físico

Portada



Contraportada





Autor:
Axel Roart
 Rodríguez Ángel
 Axel Sebastián

El siguiente cómic es una pieza gráfica elaborada con propósitos académicos, busca disminuir la adicción a los videojuegos en estudiantes de primaria mediante un mensaje reflexivo.

AxelRoart AxelRoart

1 EN UN PEQUEÑO VECINDARIO DEL PERÚ, EXISTEN 4 BUENOS AMIGOS, CHRISTOPHER DE 10 Y SOFÍA DE 10, AMIGOS DE PRIMARIA, ELLOS TIENEN UNA RUTINA DE LA CUAL, ESTARON FELICES.







PRONTO SEGUIRAN LA VISITA DEL...
POR BUENAS LA POLICIA LEYÓ A TIEMPO Y...
FIN.

