



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en
estudiantes de instituciones educativas, Lima – 2023

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

AUTORA:

Pugglias Bazan, Johany Milagros (orcid.org/0000-0003-2517-1052)

ASESORA:

Dra. Vasquez Tomas, Melba Rita (orcid.org/0000-0002-2573-804X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

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

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

A mis amigos y familiares que estuvieron en las buenas y las malas durante los cinco años de carrera.

Agradecimiento

A Dios por nunca abandonarme y a mi abuelito Germán Bazán por creer en mí cuando yo ya no lo hacía. También a los expertos que se tomaron el tiempo de revisar el instrumento realizado para esta tesis y a los directores de las instituciones educativas que me permitieron trabajar con ellos. Por último, a mi asesora Vásquez Tomas Melba Rita por su paciencia y consejos.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VASQUEZ TOMAS MELBA RITA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima – 2023", cuyo autor es PUGGLIAS BAZAN JOHANY MILAGROS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, 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, 17 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VASQUEZ TOMAS MELBA RITA DNI: 09495221 ORCID: 0000-0002-2573-804X	Firmado electrónicamente por: MVASQUEZT25 el 17-07-2023 21:41:12

Código documento Trilce: TRI - 0597725



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, PUGGLIAS BAZAN JOHANY MILAGROS estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima – 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
JOHANY MILAGROS PUGGLIAS BAZAN DNI: 73981001 ORCID: 0000-0003-2517-1052	Firmado electrónicamente por: JPUGGLIASB el 17-07- 2023 22:13:23

Código documento Trilce: TRI - 0597726

Índice de Contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor/Autores.....	v
Índice de Contenidos	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN	11
II. MARCO TEÓRICO	16
III. METODOLOGÍA.....	25
3.1 Tipo y diseño de investigación	25
3.2 Variables y operacionalización.....	26
3.3 Población, muestra y muestreo.....	27
3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos	28
3.5 Procedimientos	32
3.6 Método de análisis de datos	33
3.7 Aspectos éticos.....	33
IV. RESULTADOS.....	34
V. DISCUSIÓN.....	44
VI. CONCLUSIONES.....	48
VII. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS	50
ANEXOS.....	58

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Identificación de variables</i>	26
Tabla 2 <i>Juicio de expertos</i>	30
Tabla 3 <i>Interpretación de confiabilidad</i>	31
Tabla 4 <i>Confiabilidad del instrumento variable 1</i>	31
Tabla 5 <i>Confiabilidad del instrumento variable 2</i>	32
Tabla 6 <i>Variable Cómic digital</i>	34
Tabla 7 <i>Dimensión Cinco elecciones</i>	35
Tabla 8 <i>Dimensión Historias para humanos</i>	36
Tabla 9 <i>Variable Percepción visual</i>	37
Tabla 10 <i>Dimensión Principios que describen el proceso perceptivo</i>	38
Tabla 11 <i>Dimensión Pensamiento visual</i>	39
Tabla 12 <i>Prueba de normalidad</i>	40
Tabla 13 <i>Prueba de correlación de Rho de Spearman entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023</i>	41
Tabla 14 <i>Prueba de correlación de Rho de Spearman entre las cinco elecciones en el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023</i>	42
Tabla 15 <i>Prueba de correlación de Rho de Spearman entre las historias para humanos en el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023</i>	43

Índice de figuras

Figura 1 <i>Variable Cómic digital</i>	34
Figura 2 <i>Dimensión Cinco elecciones</i>	35
Figura 3 <i>Dimensión Historias para humanos</i>	36
Figura 4 <i>Variable Percepción visual</i>	37
Figura 5 <i>Dimensión Principios que describen el proceso perceptivo</i>	38
Figura 6 <i>Dimensión Pensamiento visual</i>	39

Resumen

Para la presente investigación, se tuvo como objetivo determinar la relación entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima – 2023. En cuanto a la metodología, contó con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y nivel correlacional que no requirió de experimento. La muestra fue conformada por 120 estudiantes que respondieron un cuestionario de 8 preguntas para la variable cómic digital y otro con 8 preguntas para la variable percepción visual que fueron medidos por la escala de Likert, el primer instrumento obtuvo un nivel de confiabilidad muy bueno con un 0.727; y el segundo, 0,700. Posteriormente, se encontró una significancia de 0.000 ($p=0.000<0.05$) y un coeficiente de 0.682; por lo tanto, se aceptó la hipótesis alterna pues existe una relación positiva considerable. De esta manera, se pudo concluir que existe relación entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima – 2023.

Palabras clave: Cómic, cómic digital, violencia familiar, violencia doméstica, percepción visual.

Abstract

For the present research, the objective was to determine the relationship between the digital comic about family violence and visual perception in students of educational institutions, Lima - 2023. As for the methodology, it had a quantitative approach of applied type and correlational level that did not require an experiment. The sample was made up of 120 students who answered a questionnaire of 8 questions for the digital comic variable and another with 8 questions for the visual perception variable which were measured by the Likert scale, the first instrument obtained a very good reliability level with 0.727; and the second, 0.700. Subsequently, a significance of 0.000 ($p=0.000<0.05$) and a coefficient of 0.682 were found; therefore, the alternate hypothesis was accepted since there is a considerable positive relationship. Thus, it could be concluded that there is a relationship between the digital comic about family violence and visual perception in students of educational institutions, Lima - 2023.

Keywords: Comic, digital comic, family violence, domestic violence, visual perception.

I. INTRODUCCIÓN

A pesar de que no se trata de un fenómeno social que se limita a la actualidad, la violencia familiar o doméstica perjudica a personas de diferentes edades, sexo, niveles socioeconómicos y orientaciones sexuales. Por lo general, las víctimas suelen depender de alguna manera del agresor, y este al ser consciente de la dependencia, ejerce violencia de diversas formas como lo son la psicológica, física, sexual o económica.

Stanford Children's Health (s.f) utilizó datos de los Centros para el Control y Prevención de Enfermedades (CDC) de Estados Unidos para señalar que aproximadamente 4,8 millones de personas del sexo femenino han sufrido maltrato por parte de sus parejas cada año, también que quien maltrata a su pareja es más propenso a agredir a sus hijos y que el maltrato psicológico puede causar depresión, pensamientos suicidas, consumo de sustancias dañinas y TEPT en las víctimas.

Respecto a Latinoamérica, el Banco Interamericano de Desarrollo (2017) hizo referencia a la OMS para enfatizar que "1 de cada 3 mujeres de entre 15 y 49 años ha sufrido abuso físico o sexual por parte de un hombre". Si bien las mujeres tienden a ser las principales afectadas, esto no significa que no haya un porcentaje importante de hombres abusados por parte de personas cercanas. Desde el inicio del 2020 hasta mediados de julio del mismo año, se dio a conocer en México que 30 hombres denunciaron haber sido víctimas de violencia familiar, algunos expresaron que los golpearon; otros, amenazados con cuchillos porque sus parejas aseguraban que ellos estaban siendo infieles por pasar demasiado tiempo en redes sociales o por no aportar económicamente durante la pandemia (Infobae, 2020).

En el ámbito nacional, desde inicios del 2021 hasta la mitad del mismo año se atendieron 93 191 casos de violencia familiar. De dicha cifra, 79 800 fueron hacia mujeres; 13 391, hacia varones. Agrupando los casos por edades se conoce que 29 203 son contra menores de edad, 57 704 contra adultos de entre 18 y 59 años, y 6 284 contra adultos mayores. Según los tipos, 44 090 de violencia psicológica, 36 697 de violencia física, 12 054 de violencia sexual y 350 de violencia económica o patrimonial (MIMP, 2021). En el portal del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables se puede apreciar que el total de consultas telefónicas a la Línea 100 fue 208 199, de las cuales 170 538 fueron realizadas por mujeres y 37 661 por hombres.

Según el rango de edad, quienes más recurrieron a la línea fueron personas entre 30 a 59 años, les siguen las de 18 a 29 años. Según el tipo de violencia, la mayor cifra es de 82 153; sin embargo, se limita a la etiqueta de "otras", la siguiente es física con 56 910; psicológica, 55 719; sexual, 12 794; y económica, con 623.

En dicho portal también se puede observar que, a nivel de Lima Metropolitana en el 2021, 90884 mujeres y 18803 hombres consultaron la Línea 100. Clasificándolas por edad, la mayoría era de entre 30 a 59 años, el siguiente grupo no especificó y luego se encuentran las personas de 18 a 29 años. Según el tipo de violencia, la lidera la violencia física con 20907; 19388 con la etiqueta otras.

Estas estadísticas generan preocupación pues es en la familia donde los menores forman sus impresiones respecto al mundo y desarrollan los aspectos de su carácter, identidad y cómo reaccionan ante diferentes situaciones. Por lo tanto, es fundamental que la familia se posicione a favor de las convivencias pacíficas, así sus integrantes, en especial los más jóvenes porque ellos representan las nuevas generaciones que conformarán la sociedad, naturalmente reaccionen en contra de actitudes y acciones que producen un impacto negativo en el bienestar de cualquier individuo (Saldaña y Gorjón, 2020).

Por otro lado, la familia no es la única que cumple un rol en la culturización para la paz. Es necesario que la escuela tome la iniciativa de promover la empatía con quienes son víctimas de cualquier tipo de violencia (Cauich y Heredia, 2018). Sin embargo, esto será sumamente complicado si los estudiantes no pueden comprender la información proporcionada o no llega a captar su interés a pesar de tratarse de un tema importante.

Las últimas cuatro pruebas PISA realizadas en estudiantes peruanos demostraron que hay avances en la comprensión de lectura, pero en 2016 solo 46.4% de niños de segundo de primaria comprendía lo que leía; en cuarto de primaria, solo 31.4%; en estudiantes de secundaria (15 años), tan solo el 40% superaba el promedio establecido (El Comercio, 2018). La prueba PISA más reciente se realizó en el 2022, del 29 de agosto al 07 de octubre, y se enfocó en evaluar a estudiantes de 15 años en competencias como Matemática, Lectura, Ciencia, Educación Financiera y Pensamiento Creativo; sin embargo, recién se conocerán los resultados a finales del 2023.

Como expresa Quimbita (2023), la percepción visual forma parte de las primeras fases que intervienen en el proceso de aprendizaje en los humanos pues es a través de la vista que se realiza la interpretación y análisis de elementos ya sea por su color, tamaño, forma; posteriormente, se le otorga un significado según las vivencias del lector.

Entonces, es de suma importancia que los métodos o técnicas de educación se adapten a las formas en las que aprenden las nuevas generaciones para que estos no relacionen la lectura o el ver un libro únicamente a textos escolares. Delgadillo (2016) señaló que el cómic está constituido por el lenguaje escrito y el de la imagen, estos requieren un esfuerzo cognitivo por parte de los estudiantes el cual agiliza el desarrollo de sus habilidades de análisis y comprensión. Asimismo, Ruiz (2021) sostuvo que en el cómic el lenguaje visual y el escrito se complementan de manera que el argumento del mismo se presenta secuencialmente a través de imágenes o ilustraciones con uno o más objetivos como informar, instruir, etc. En los cómics se pueden tratar gran diversidad de temas como lo son la política, religión, etcétera, y contar con personajes en escenarios desde lo más fantasioso a lo más cotidiano.

Como expresó Varillas (s.f.), debido a los avances tecnológicos, la industria de los cómics “ha asimilado el uso de la tecnología como herramienta creativa con la misma naturalidad que cualquier otro sector social o empresarial en los últimos años”. Varillas también mencionó que, si bien el formato tradicional de los cómics se mantiene fuerte en el mercado, a veces superado por el manga, el formato digital es preferido cada vez más por las nuevas generaciones porque se pueden visualizar en cualquier dispositivo que pueda almacenar el archivo o ingresar al sitio web en donde se encuentra el cómic, los cómics que se alojan en páginas web se les atribuye el título de *webcomics* o *webtoons*.

La propuesta de esta investigación fue la realización de un cómic digital sobre la violencia familiar, cuya línea argumental y viñetas mostrasen la historia de los personajes a estudiantes de instituciones educativas del Rímac para conocer su percepción al respecto. Ya que se trató de contenido digital, se pudo acceder desde celulares y tablets.

Por otro lado, Bauce expresó que cuando se plantea el problema de investigación, debe incluir la narración de lo que se observa en la realidad, con una descripción detallada de factores involucrados y, terminar con una pregunta(s) que se buscó

responder después de completar la investigación. Por lo tanto, las preguntas de este estudio son (a) ¿Existe relación entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023? (b) ¿Existe relación entre las cinco elecciones en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones, Lima - 2023? (c) ¿Existe relación entre las historias para humanos sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023?

El objetivo general de la investigación fue (a) Determinar si existe relación entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023, (b) Determinar si existe relación entre las cinco elecciones en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023, (c) Determinar si existe relación entre las historias para humanos sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023.

Esta investigación contó con justificación teórica puesto que puede ser utilizada como referencia o antecedente para investigaciones de Pedagogía, Comunicaciones o Diseño Gráfico. Fernández (2020) señala que este tipo de justificación se produce cuando un estudio tiene se propone generar reflexión y discusión académica respecto a un tema en concreto, contrastándolo con información ya existente. Asimismo, tuvo la base teórica propuesta por McCloud (2006) quien definió los cómics como ilustraciones planeadas de manera secuencial con el objetivo de contar una historia. El producto trató el tema de violencia familiar para lo cual se hizo uso de lo planteado por Lockton y Ward (2016) pues la consideran como aquella que ejerce una persona en contra de uno o más miembros de su familia. Además, se tomó en cuenta la teoría de Alberich et al (2014) quienes utilizaron los estudios de la Gestalt para definir la percepción visual como un factor condicionante al pensamiento que se encuentra estructurado por principios. De esta forma, conocer la percepción de los estudiantes respecto al cómic que trata un fenómeno sumamente delicado, si estos pudieron comprender sin problemas lo que sucedía en el producto.

Además, mostró justificación social porque con la creación del cómic digital sobre violencia familiar se buscó incentivar la reflexión sobre quienes son violentados en los integrantes menores de edad de la familia que posteriormente aportarán a la sociedad. Según Fernández (2020), la justificación social se caracteriza por proponer

soluciones o métodos que ayuden a resolver problemas que aquejan a una parte de la población.

Asimismo, con justificación metodológica puesto a que la información se recolectó de artículos, libros y tesis para este estudio con una estructuración cuantitativa en la que no se recurrió a la manipulación de variables; además, se utilizaron instrumentos que permitieron medir las variables estudiadas en la investigación. Arias (2021) sostiene que una investigación se justifica de manera metodológica si sus resultados aportan a posibles soluciones al problema planteado o se ha creado un instrumento para recolectar información. Después de conocer la percepción de la muestra a través del análisis de datos, se puede juzgar si el cómic, como un producto de Diseño Gráfico o un recurso didáctico, funciona como objeto de investigación.

Por último, justificación práctica ya que la realización de un cómic virtual no conlleva el mismo gasto que uno tradicional en el cual se gastaría en papel, tinta, rotuladores, colores profesionales, escaneo, impresión y distribución. Fernández (2020) hace referencia a diversos autores para enfatizar que las investigaciones con justificación práctica se enfocan a generar aportes que mantengan relación a la problemática del estudio.

Para esta investigación se utilizó el método hipotético-deductivo y se propusieron las siguientes hipótesis: (H1) Existe relación entre el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023. (H2) Existe relación entre las cinco elecciones en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023. (H3) Existe relación entre las historias para humanos en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Se han utilizado trabajos con variables similares a la investigación. En antecedentes nacionales, se tiene las siguientes investigaciones:

Arrascue (2019) estableció como objetivo de su tesis determinar cómo el cuento sobre la importancia de los valores se relaciona con la percepción visual en estudiantes del colegio San Vicente Ferrer. El estudio se desarrolló de manera correlacional y se creó un cuestionario con 14 preguntas construidas según la escala de Likert; posteriormente, fue completado por 279 estudiantes de secundaria. Haciendo uso de la prueba de Chi cuadrado, encontró un 0,000 de significancia; de esta manera, concluyó que existe una asociación positiva entre las dos variables.

En la tesis de pregrado de Barrera (2020), se tuvo como objetivo general establecer si entre las piezas gráficas sobre el acoso existe relación con la percepción visual en jóvenes del distrito de San Juan de Miraflores. Su investigación fue cuantitativa, no se realizó un experimento, aplicada y nivel correlacional. De ciento cincuenta jóvenes de entre 15 y 20 años, 53 completaron un cuestionario creado en Google Forms con 12 preguntas sobre dos piezas gráficas creadas, estas se enviaron a través de Facebook. El estudio concluyó que hubo una percepción visual positiva sobre los afiches, y la tipografía fue la adecuada; además, se entendió el mensaje y la composición con facilidad.

Cáceres (2021) elaboró un cómic respecto al Coronavirus para conocer si existía asociación con el aprendizaje en estudiantes del distrito de Carabayllo. El estudio se desarrolló bajo el nivel correlacional y no hubo necesidad de realizar un experimento. El autor trabajó un cuestionario medido con la escala de Likert enviado luego a un total de 92 estudiantes de la institución educativa Santa María del Bosque. Cáceres pudo hallar una significancia de 0,000 y 0,753 de coeficiente de correlación; por lo tanto, permitió concluir con una correlación positiva considerable entre las variables mencionadas.

Castillo (2022) realizó su estudio teniendo el objetivo de determinar si entre las historietas digitales existía relación con la comprensión lectora de los estudiantes de una institución educativa. La metodología con la que se estructuró fue cuantitativa de nivel descriptivo correlacional en la que no se midió efectos. Castillo trabajó con 156

estudiantes como población de la cual extrajo 92 como muestra con la que posteriormente utilizó la observación sistemática como técnica y la ficha de observación como instrumento. En esta última, la autora tomó en cuenta aspectos como las viñetas, el contenido, las secuencias, la información presentada en los globos de texto, etc. Se encontró que 24% de los estudiantes contaba con un dominio excelente de las historias digitales mientras 37% era aceptable y 39% presentaba deficiencias; por otro lado, 18% contaba con una excelente comprensión lectora; 47%, aceptable; y 35%, deficiente. El estudio concluyó rechazando la hipótesis nula. Por lo tanto, se afirma que existe una relación positiva moderada fuerte entre las variables mencionadas.

Ramos (2019) buscó en su estudio definir cómo se relaciona la infografía sobre violencia contra la mujer con la percepción visual en estudiantes de colegios de Lima Centro. Su trabajo contó con una estructura correlacional en la que no hubo manipulación de variables. Su muestra la conformaron 248 estudiantes de los últimos grados de secundaria quienes resolvieron un cuestionario medido con la escala de Likert. Ramos concluyó, a través del Chi cuadrado, que existe relación entre las dos variables. Es decir, en la infografía se colocó información precisa; de este modo, se puede entender el mensaje rápidamente.

Sosa (2021) estableció como objetivo de su investigación determinar si la estrategia infográfica tiene asociación con el aprendizaje en alumnos de un colegio de Huacho. Para su estudio no se manipularon las variables y se estructuró con un nivel correlacional. Además, se recopilaron datos al utilizar dos cuestionarios medidos con la escala de Likert; estos fueron resueltos por 42 estudiantes de nivel secundaria. Después de realizar la prueba de Rho de Spearman, Sosa pudo concluir que existe una relación positiva moderada entre las dos variables pues se encontró una significancia de 0,000 con un coeficiente de correlación de 0,596.

Valencia (2021) elaboró un cómic digital sobre violencia de género durante la cuarentena con el objetivo de establecer de determinar la relación entre dicha variable y la percepción visual en usuarios de redes sociales. El trabajo se desarrolló de forma cuantitativa, no necesitó la realización de un experimento y de nivel correlacional. Los participantes fueron 108 usuarios de redes sociales residentes del distrito de Los Olivos cuyas edades se encontraban entre 21 a 30 años quienes completaron un cuestionario construido con 22 afirmaciones para la recopilación de datos. Valencia

sostiene que se utilizó la prueba de chi cuadrado cuando es en realidad a través de la prueba de Rho de Spearman que se halló una significancia de 0.000, que al ser menor 0.05 con una correlación de 0.947, se confirmó la hipótesis y se logró una correlación positiva muy alta. La autora llegó a la conclusión de que existe relación entre sus variables puesto que el cómic resulta eficaz como herramienta para la difusión de mensajes para la creciente violencia de género en el país.

A continuación, se especifica los antecedentes internacionales:

González et. al (2022) buscaron conocer las actitudes y disposiciones de docentes de Bachillerato para usar la narrativa gráfica en su artículo. El enfoque con el que se realizó la investigación fue cuantitativo, no experimental, descriptivo y exploratorio. Los participantes fueron 37 docentes de instituciones públicas y privadas que completaron un cuestionario. Entre las preguntas más relevantes realizadas, destaca la enfocada en conocer con cuánta frecuencia usaban el cómic como recurso didáctico la cual 34.7% respondió que alguna vez lo utilizó para la enseñanza, a este grupo lo conforman profesores de Lengua Adicional al Español, Taller de Lectura y Redacción, Literatura, Expresión Oral y Escrita; por otro lado, 10.2% contestó que lo utilizaban con frecuencia. Los autores concluyeron que aproximadamente el 80% de los docentes presenta disposición a utilizar el cómic en el aula.

Riera (2022) propuso la ilustración artística como estrategia de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales en el octavo año de un colegio para obtener el grado título de Licenciatura. Su investigación fue estructurada con un método mixto, diseño no experimental y alcance descriptivo. La población la conformaron 123 personas, de dicha cifra, 102 estudiantes fueron encuestados; y 3 docentes, entrevistados. Riera pudo hallar que la mayoría de los estudiantes (72.5%) que a través del cómic se puede dar a conocer una historia; sin embargo, es una de las estrategias que los docentes suelen utilizar menos y que cuando lo hacen raramente tratan temas de la asignatura; además, nunca evalúan cómics realizados por los propios alumnos. De esta forma, Riera llegó a la conclusión que los estudiantes y docentes sí tienen interés en la ilustración artística en el tratamiento de los temas de Estudios Sociales como medida en contra de estrategias didácticas repetitivas.

Redondo y Romero (2020) propusieron la validación de 15 secuencias didácticas mediadas por la infografía para desarrollar las competencias de Ciencias Sociales en 63 estudiantes del séptimo grado. Esta tesis contó con una metodología mixta, no

experimental y correlacional. En su investigación, se encontró que las infografías resultan una forma novedosa para que los estudiantes desarrollen diferentes habilidades. Si bien se trata de una investigación correlacional, los autores no realicen ninguna prueba para comprobar las hipótesis más allá de los gráficos de barras por cada pregunta resuelta.

Villa et. al (2020) propusieron la creación de cómics digitalmente como una estrategia que fomente la lectura comprensiva. El método con el que se llevó a cabo este estudio fue cuantitativo, no experimental y correlacional. Para la realización de su artículo, 33 profesores de tres instituciones educativas fiscales completaron un cuestionario de diecinueve preguntas de manera virtual. Los investigadores hallaron al usar el Chi cuadrado una significancia de 0,048; es decir, existe una relación positiva entre las dos variables. Por lo tanto, a los estudiantes les gusta la idea de utilizar un dispositivo tecnológico para aprender; sin embargo, la mayoría de los docentes no empleaban realmente esta técnica porque no conocían las ventajas.

2.2 Bases teóricas

La presente investigación cuenta con dos variables, la primera es cómic digital y está fusionada con violencia familiar, la segunda es percepción visual. A continuación, se proporciona mayor información respecto a dichos términos.

2.2.1 Cómic digital

McCloud (2006) señaló que cuando se habla del cómic digital, se sobreentiende que este ha sido creado con programas de computadora o que se realizó de manera tradicional para posteriormente escanearlo y hacerlo disponible para que el público pueda acceder a él ya sea descargándolo de un sitio web en un dispositivo electrónico o a través de Internet para visualizarlo. Sin embargo, el cómic digital, al igual que su formato tradicional, implica tener en cuenta principios que faciliten al lector disfrutar del contenido. Entonces, se puede decir que crear cómics es escribir con imágenes ya que la historia se desarrolla como imágenes secuenciales y en ocasiones con palabras, por lo tanto, es importante comunicar con claridad. Para esto, las elecciones que se toman en el proceso de creación son fundamentales, McCloud clasifica dichas elecciones de la siguiente manera: momentos, encuadre, de imagen, de palabras y de dirección. Además, es de suma importancia que de quienes trata el cómic sean contruidos consecuentemente con la trama, McCloud lo llama historia para humanos

y lo agrupa de la siguiente manera: diseño de personajes, expresiones faciales y lenguaje corporal.

McCloud (2006) expresó que la elección de momentos se lleva a cabo temprano en el proceso de creación, se trata de sketches simples para tener una idea de cómo irían las imágenes de forma que la secuencia sea entendible y entretenida. Respecto a la elección de encuadre, el autor señala que en esta fase se toma decisiones sobre la composición y cuánto del personaje, paisaje u objeto aparece en cada viñeta. La elección de imagen significa dibujar los personajes y elementos con un determinado estilo, esto se debe realizar de acuerdo a la historia y la situación en la que se encuentran. Sobre la elección de palabras, estas pueden tomar el centro de atención por eso es necesario que exista balance entre imágenes y texto. La quinta es la elección de dirección, esta se refiere al sentido que se leerá del principio al final, es fundamental que los lectores vean qué viñetas se leen primero.

Respecto al diseño de personajes, el artista expresa que estos deben seguir tres cualidades: vida interna, distinción visual y rasgos expresivos. La primera cualidad se refiere a la personalidad, esto permite al lector comprender por qué el personaje hace lo que hace, habla o piensa de cierta forma. La segunda hace referencia a las características visuales que distinguen a los personajes desde la forma de su cuerpo hasta cómo se visten. La tercera, es sobre los rasgos de la manera en la que se expresan, se comportan. Respecto a las expresiones faciales, McCloud señaló que estas son una forma de comunicación visual que los humanos usan y que son capaces de leer y escribir al hacer uso de estas pero pocos artistas tienen la facilidad para representarlas y provocar emociones en el lector. El último en el grupo es el lenguaje corporal, como sucede con las expresiones faciales, el correcto lenguaje corporal en las páginas puede brindar vida, energía y personalidad porque representan la acción o situación en la los personajes se encuentran.

Por otro lado, Schmidt (2009) sostuvo que los cómics transmiten las ideas e imágenes de los autores a la mente del receptor y que no dependen de frases descriptivas, también señaló que estos cuentan la historia con visuales por eso expresó que el creador debe tener dos prioridades: comunicar claramente al lector y entretenerlo. Schmidt no realizó las mismas agrupaciones que McCloud pero sí se enfocó en describir los elementos esenciales para la creación de un cómic como capítulos, el primero es guión, segundo distribución de páginas y diseño, tercero

relaciones espaciales, cuarto ángulos de cámara, quinto actuación de personajes, sexto tiempo en comics, séptimo dinámicas, octavo entintado, noveno coloreado y décimo colocación de texto como narrador.

Asimismo, O'Neil (2013) expresó que los cómics no se tratan de una colección de imágenes y palabras impresas en la misma página, para que se puedan considerar cómics, estos deben funcionar como una combinación de texto e imágenes tal y cómo una oración lo es en una conversación. Sin embargo, su libro está más enfocado en el lado narrativo. O'Neil separa el contenido de su libro en dos partes, la primera está compuesta así: ¿Qué son los cómics?, guión completo vs. la trama primero, estructura de la historia, creando drama, subtramas, caracterización y preparación de guión; la segunda, de la siguiente manera: miniserias, novelas gráficas, miniserias, series en curso, arcos, el paradigma de Levitz, mega series, adaptaciones, continuidad y desenlace.

Por otra parte, Potts (2013) habló sobre McCloud como un referente y que él junto a Eisner ayudaron a expandir su conocimiento, también expresa que los cómics son la combinación de tres elementos clave: narrativa, arte y narración visual secuencial; constata que este último consiste de: 1) las imágenes que el creador decida mostrar o no mostrar, 2) el encuadre, ángulo, distribución y renderización de elementos visuales, 3) la yuxtaposición, orden y secuencia de los elementos visuales, 4) el énfasis que se le da a los elementos visuales en relación con el resto. Potts clasifica el contenido de su libro en cuatro partes. La primera es El Arte en el Corazón de los Cómics conformada por tres capítulos: 1) cómics y narración visual secuencial, 2) ¡tu cerebro sobre los cómics!, 3) objetivos y principios de la narración visual secuencial. La segunda parte es Afectando la Experiencia del Lector, constituida por cinco capítulos: 1) reducción, encapsulación, y yuxtaposición, 2) todo sobre los paneles, 3) páginas: el panorama general, 4) ¿dónde estamos?, 5) más formas de cautivar lectores. La tercera es Narrativa + Arte, la cual la conforman dos capítulos: 1) narrativa: escribiendo para la narración visual, 2) arte: dibujando para la narración visual. La última parte es Poniendo Todo en su Lugar de dos capítulos: 1) Un Proceso Paso por Paso para Artistas, 2) Observando a los Profesionales Trabajar.

La temática de investigación fue violencia familiar por lo cual; a continuación, se encuentra su definición y sus tipos. Los autores principales para dicha variable fueron Lockton y Ward (2016) quienes manifestaron que se trata de actos que ocurren dentro

de relaciones intrafamiliares que incluyen la crueldad física y mental progresiva. Puede ser agresión física, violencia sexual, y abuso psicológico. Además, no se limita a niveles socioeconómicos y señalaron a la mujer como principal víctima.

Respecto a la agresión física, se puede tratar de ataques con algún objeto que resulta en rotura de huesos, pérdidas de embarazo, sangrado, contusiones y extracciones de algún órgano como consecuencia del daño, también la conforman intentos de asfixia, ahorcamiento, puñetazos, patadas empujones, jalar del cabello etc; por lo que para esta investigación se clasificó dichas formas de violencia como agresiones leves y agresiones graves.

Cuando Lockton y Ward hablan sobre violencia sexual, se refieren a actos sexuales consensuados o no consensuados que impliquen coerción de alguna manera. Abarca romper la ropa de la víctima, obligar a vestir de manera lasciva y actuar para las fantasías del agresor, tocamientos indebidos, y en los casos más graves, violación con o sin objetos.

Al hablar sobre abuso psicológico, se considera todas las acciones que el perpetrador realiza con la intención de causar inestabilidad en la moral de una persona como lo son el acoso, la humillación y la manipulación para que la víctima se aleje de sus familiares y amigos´

Asimismo, Jackson (2007) describe la violencia familiar o doméstica como aquella que sucede entre miembros de una familia, y si bien las estadísticas se enfocan en las mujeres, esta abarca desde padres que abandonan a sus hijos, esposos que golpean a sus esposas a madres que asesinan a sus hijos. Jackson señala que el libro se puede dividir en siete categorías: víctimas de violencia doméstica, perspectivas teóricas y correlacionales a la violencia doméstica, áreas poco estudiadas en la violencia doméstica, violencia doméstica y la ley, abuso de menores y ancianos, y temas especiales en la violencia doméstica. Respecto a los tipos de abuso, los clasifica en tres: abuso físico, abuso sexual y abuso psicológico. (p. 68)

En cuanto al abuso físico, este consiste en acorrallar, empujar, cachetear, golpear, lanzar objetos a una persona o muy cerca de ella. El abuso sexual puede ocurrir en cualquier fase de la relación, puede ser consensuado ya que en ocasiones la mujer inicia las relaciones sexuales cuando hay un periodo de tensión con la intención de que los malos tratos cesen, puede abarcar desde avergonzar a la víctima en frente

de otros con bromas sexuales o revelar la vida sexual de esta, también se puede dar de forma no consensuada como tocamientos indebidos en público, forzarla a prostituirse, etc. Por último, abuso psicológico, se refiere al daño intencional por parte del maltratador a su víctima puede ser a través de la humillación, aprovecharse de la persona, avergonzarla, ignorarla o serle infiel.

Al igual que Lockton y Ward, Gordon (2016) señala que la violencia doméstica o familiar ocurre mayoritariamente contra mujeres y clasifica los tipos de abuso de la siguiente manera: violencia física, abuso psicológico y abuso social.

2.2.2 Percepción visual

Para la segunda variable, se estudió la percepción visual, a continuación, se encuentra su definición. Los autores principales para esta variable fueron Alberich et. al (2014) quienes señalan que la Gestalt define la percepción como el factor que condiciona el pensamiento. Para la Gestalt, la percepción abarca más que la recepción de la luz y procesamiento de estímulos, sostiene que los principios que describen el proceso perceptivo son los siguientes: emergencia, reificación, multiestabilidad e invariancia. Además, señalan que todo proceso requiere de una actividad cognitiva, así existen ciertos factores posibilitan o vuelven imposible que se lleve a cabo determinados pensamientos: rentativa visual, agudeza visual, preferencias de la mirada y perversiones de la mirada.

Malamed (2009) coincide con Alberich et al en que la percepción visual conlleva la participación de los sentidos. El ojo realiza infinidad de dichos movimientos cada segundo, y entre estos hay fijaciones breves, alrededor de tres, cuando el ojo está casi en reposo. Aquí es donde se extrae data visual de una imagen y se procesa. Los humanos perciben objetos enérgicamente, esto se separa en dos procesos: bottom-up y top-down.

El proceso bottom-up ocurre temprano en el proceso visual sin prestar atención de manera consciente o sin esfuerzo, propulsada por la necesidad persistente del cerebro por encontrar patrones significativos en el entorno visual. Cuando se ve una imagen o una escena, se detecta movimiento, contornos, color, contraste a través de este proceso; y mientras nuestro cerebro las procesa, discrimina el primer plano del fondo, agrupa elementos y organiza texturas en formas básicas. La segunda fase de percepción, el proceso top-down, está fuertemente influenciado por lo que

conocemos, lo que esperamos, y la tarea que tenemos entre manos. Aquí se desecha lo que no es importante o útil en el momento.

Por otra parte, Ware (2002) simplifica el modelo del proceso perceptual en tres fases. En la fase uno llamada procesamiento paralelo para extraer propiedades de bajo nivel de la escena visual, la información es procesada por grandes conjuntos de neuronas en el ojo y en la corteza visual cuya ubicación está posicionada en la zona posterior del cerebro. Las características de la fase uno son: 1) rápido proceso paralelo, 2) extracción de rasgos, orientación, color, textura, y patrones de movimiento, 3) naturaleza transitoria de la información, 4) proceso bottom-up, 5) servir como base para comprender la prominencia visual de los elementos en exhibición. En la fase dos llamada percepción de patrones, los rápidos procesos activos dividen el campo visual en tres regiones y simples patrones como el contorno continuo, regiones del mismo color, y las regiones de la misma textura. La fase de encontrar patrones es extremadamente flexible e influenciada tanto por la información disponible debido a la fase uno y al proceso top-down que es crítico en la formación de objetos y patrones. Respecto a la fase tres llamada memorias de trabajo visual, en el más alto nivel de percepción se encuentran los objetos en la memoria de trabajo visual; con el objetivo de usar una visualización externa, se construye una secuencia de interrogantes sobre lo visual y que luego serán respondidas a través de estrategias de investigación visual; en este nivel, solo unos cuantos objetos pueden ser retenidos.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Enfoque de investigación

El estudio contó con una estructura cuantitativa. Al respecto, Ñaupas et. al (2014) sostienen que la recolección de datos caracteriza a este enfoque, se realiza un análisis a los mismos para responder preguntas de investigación y comprobar las hipótesis planteadas, para esto utiliza instrumentos confiables que permitan la medición de las variables.

3.1.2 Tipo de investigación

Con relación al tipo de investigación, Esteban (2018) expresó que es denominada como aplicada debido a que cuenta con problemas o hipótesis que se planean solucionar o aportar a encontrar una solución a través del estudio en cuestión.

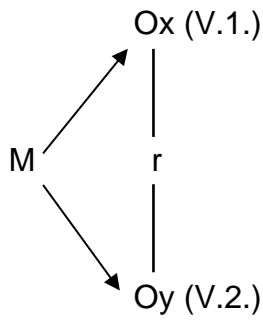
En este trabajo fue aplicado pues propone el cómic como material que muestre la historia de personajes que sufren violencia familiar y así se pudiese apreciar la percepción de los estudiantes.

3.1.3 Diseño de investigación

Además, fue no experimental pues no necesitó la realización de un experimento. Sobre dicho diseño, Hernández et. al (2010) señalaron que no se manipulan las variables para medir sus efectos, el investigador solo observa situaciones existentes. Es decir, este estudio se limitó a realizar un análisis sobre la percepción de los estudiantes de tres instituciones educativas de Lima.

3.1.4 Nivel de investigación

Asimismo, se trató de una investigación correlacional puesto que se buscó determinar si existe relación entre dos variables; en otras palabras, se explican asociaciones mas no relaciones causales ya que eso la convertiría en una investigación experimental (Bernal, 2016; Esteban, 2018).



Nota: Elaboración propia adaptada de Paredes et al (2021)

M: Muestra de investigación.

Ox: Observación Cómico digital.

Oy: Observación Percepción visual.

r: Relación entre variables.

3.2 Variables y operacionalización

En el presente informe, se trabajó con dos variables: cómic digital y percepción visual, y el objetivo establecido fue determinar la relación entre las mismas.

Tabla 1

Identificación de variables

Variable	Naturaleza	Escala
Cómico digital	Cualitativa	Ordinal
Percepción visual	Cualitativa	Ordinal

Nota. Elaboración propia

3.2.1 Operacionalización de las variables

La matriz de operacionalización es un instrumento en el que se registra información con relación al problema, objetivos e hipótesis. las variables, sus dimensiones, indicadores e ítems (Marroquín, 2012; Álvarez, 2021).

3.2.2. Variable 1: Cómic digital

El cómic digital es material creado o editado para su publicación virtual y visualización únicamente en una página web o en algún dispositivo tecnológico que permita su descarga. Al igual que en su versión tradicional, el cómic digital se crea a base de principios (McCloud, 2006).

Dimensiones:

- Las cinco elecciones
- Historias para humanos

Indicadores:

- Elección de los momentos, elección de encuadre, elección de imagen, elección de palabra y elección de dirección.
- Diseño de personajes, expresiones faciales y lenguaje corporal.

3.2.3. Variable 2: Percepción visual

La Gestalt sostiene una perspectiva sintética respecto a la visión que consiste en considerar las formas exteriores se perciben como un conjunto superior a la suma de sus partes (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014).

Dimensiones:

- Principios que describen el proceso creativo.
- El pensamiento visual.

Indicadores:

- Principio de emergencia, reificación, multiestabilidad e invariancia.
- Rentativa visual, agudeza visual, preferencias de la mirada y perversiones de la mirada.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

El término hace referencia a los elementos que comparten características o cualidades que concuerdan con los criterios establecidos para la investigación (Hernández, 2014; Bernal, 2016). En este proyecto, la población fue finita pues la

conformaron estudiantes de dos instituciones de secundaria del Rímac y una de San Martín de Porres.

3.3.2 Criterio de inclusión

Se tomaron en cuenta estudiantes de 2do, 3ro, 4to y 5to de secundaria de ambos sexos.

3.3.4 Criterio de exclusión

En la investigación no se incluyeron estudiantes de primero de secundaria y nivel primaria.

3.3.5 Muestra

La muestra es una sección de la población con la que se llevará a cabo la investigación, debe representar a la población cuando ejecuta la observación y se efectúe la medición, esto se realiza para ahorrar tiempo y recursos (Hernández, 2014; Bernal, 2016). Para el presente estudio, se trabajó con una muestra censal pues participaron todos los estudiantes de los salones que dispusieron los directores. Entonces, tanto la muestra como la población cuentan con la misma cantidad que consistió en 120 estudiantes.

3.3.6 Muestreo

Se trabajó con un muestreo no probabilístico que se puede definir como aquel en el que los participantes no se seleccionan al azar pues, si bien los representantes de las instituciones dieron acceso a los salones, fueron los propios estudiantes quienes decidieron participar (Morlote y Celiseo, 2004; Wood y Smith, 2018).

3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos

3.4.1 Técnica

Durante una investigación, es importante definir la técnica para la recolección de datos tomando en cuenta el enfoque, tipo, diseño y nivel establecido; además, que sea aplicable a la muestra. Al respecto, Bernal (2016) clasifica las técnicas que se utilizan en el estudio cuantitativo, entre ellas se encuentra la encuesta. Esta permite la recolección de datos a través de la interrogación a los miembros de la muestra (Arias, 2021).

3.4.2 Instrumento

Puesto que se tuvo la encuesta como técnica, se utilizó como instrumento para la recolección de datos al cuestionario. Respecto a este tipo de instrumento, Cisneros et, al (2022) sostuvieron que puede estar compuesto por preguntas abiertas o cerradas estructuradas según las variables de estudio y puedan ser medibles para responder a las hipótesis planteadas. Por lo tanto, en esta investigación se aplicó un cuestionario de 16 enunciados (dividido en dos hojas) basados en las dos variables de la investigación tomando en cuenta las teorías de McCloud y Alberich et. al; estos fueron estructurados a través de la escala de Likert siendo (5) totalmente de acuerdo el puntaje más alto.

Nombre del instrumento: Ficha técnica para medir la variable 1.

Autor: McCloud, S.

Año: 2006.

Tiempo estimado: 15 minutos.

Escala de respuesta: Likert.

Lugar: Rímac, Lima – Perú.

Características: 8 enunciados, 5 para la dimensión Las cinco elecciones y 3 para la dimensión Historias para humanos. El puntaje se clasifica de la siguiente manera: (5) totalmente de acuerdo, (4) de acuerdo, (3) ni de acuerdo ni desacuerdo, (2) en desacuerdo, (1) totalmente en desacuerdo.

Rango de edad: 12 a 17 años.

Tamaño de muestra: 120 estudiantes.

Periodo base: 2022 – 2023.

Nota. Elaborado por el autor.

Nombre del instrumento: Ficha técnica para medir la variable 2.

Autor: Alberich et. al

Año: 2014.

Tiempo estimado: 15 minutos.

Escala de respuesta: Likert.

Lugar: Rímac, Lima – Perú.

Características: 8 enunciados, 4 para la dimensión Principios que describen el proceso perceptivo y 4 para la dimensión El pensamiento visual. El puntaje se clasifica de la siguiente manera: (5) totalmente de acuerdo, (4) de acuerdo, (3) ni de acuerdo ni desacuerdo, (2) en desacuerdo, (1) totalmente en desacuerdo.

Rango de edad: 12 a 17 años.

Tamaño de muestra: 120 estudiantes.

Periodo base: 2022 – 2023.

Nota. Elaborado por el autor.

3.4.3 Validez

Se puede decir que una investigación es válida cuando los errores o sesgos no afectan su desarrollo (Villasís, 2018). Para comprobar si era válido el instrumento en el presente estudio, este fue revisado por expertos de la Universidad César Vallejo.

Tabla 2

Juicio de expertos

ESPECIALIDAD	JUECES VALIDADORES	OPINIÓN
Diseño Gráfico	Campos Espadin, Robinson	Aplicable
Diseño Gráfico	Uvidia Pillaca, Elenisa	Aplicable
Metodólogo	Levano Tasayco, Abel	Aplicable

Nota. Tomado de la ficha de evaluación por juicios de expertos.

3.4.4 Confiabilidad

Se considera que un instrumento es confiable cuando sus resultados tienen consistencia y coherencia, este debe producir resultados similares cuando se realice su aplicación en más de una ocasión (Marroquín, s.f.).

En este estudio, la confiabilidad del cuestionario diseñado fue medida con el coeficiente del alfa de Cronbach.

Tabla 3

Interpretación de confiabilidad.

Nivel de fiabilidad	Valor de Alfa de Cronbach
Excelente	0.9 al 1
Muy bueno	0.7 al 0.9
Bueno	0.5 al 0.7
Regular	0.3 al 0.5
Deficiente	0 al 0.3

Nota. Elaboración del autor basada en la propuesta de Tuapanta et. al

Tabla 4

Confiabilidad del instrumento variable 1.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,727	8

Nota. Programa estadístico IBM SPSS 23

Interpretación: Tal como se puede leer en la tabla, se llegó a 0.738 como resultado; por lo tanto, se puede decir que se trata de un instrumento con un nivel de confiabilidad muy bueno.

Tabla 5

Confiabilidad del instrumento variable 2.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,700	8

Nota. Programa estadístico IBM SPSS 23

Interpretación: Respecto a la tabla superior, se obtuvo 0.700 como resultado, de esta manera, se puede señalar que es un instrumento con un nivel de confiabilidad bueno.

3.5 Procedimientos

Para la realización del informe, se usaron tesis, artículos y libros almacenados en diferentes bases de datos para así poder recopilar información. De esta forma, se realizó el planteamiento del problema tomando en cuenta el cambio de título, se establecieron objetivos e hipótesis. Es a base de estos que se diseñó el cómic digital sobre violencia familiar realizando bocetos en papel y iPad; luego, se seleccionaron los bocetos que representaran adecuadamente la historia redactada en el guion para proseguir con el delineado, coloreado en la versión de escritorio de Photoshop y posterior exportación en formato pdf usando el programa Illustrator. Después, se creó el cuestionario en Microsoft Word tomando en cuenta la información organizada en la matriz de operacionalización y posteriormente se realizó la impresión de este. Se contó con la aprobación de los representantes de las instituciones educativas para la recolección de datos. Por último, se realizó la encuesta en los grados mencionados, con los resultados hallados se analizó la prueba normalidad.

3.6 Método de análisis de datos

Una vez obtenidos los resultados del cuestionario cuyos enunciados o afirmaciones son medidos por la escala de Likert, el programa utilizado para el procesamiento de los resultados fue IBM SPSS 23; de esta manera, se generó el análisis de la validez y confiabilidad con el alfa de Cronbach. Asimismo, se procesaron dichos datos usando la prueba de Kolmogorov-Smirnov que mostró una distribución no normal; entonces, se procedió con la prueba no paramétrica de Rho de Spearman para determinar la relación entre ambas variables. Además, se crearon figuras y tablas en SPSS que posteriormente fueron transportados a Microsoft Word 2021 para la realización de un análisis descriptivo y luego inferencial según lo propuesto por Montes (2021).

3.7 Aspectos éticos

Para el desarrollo de este estudio, se siguió las normas que establece la Universidad César Vallejo, se citó las fuentes utilizadas según la guía APA 7ma Edición. En cuanto a los datos obtenidos, se contó con el consentimiento informado de las autoridades respectivas y los estudiantes de 2do, 3ero, 4to y 5to de secundaria de diferentes instituciones educativas pudieron confirmar su participación a través de un documento de asentimiento. Posteriormente, estos fueron procesados en SPSS 23 tal cual se encontraron las respuestas para su análisis descriptivo y luego inferencial. Por otro lado, el trabajo fue analizado en la plataforma anti-plagio Turnitin.

IV. RESULTADOS

En el siguiente capítulo se encuentra la interpretación de los resultados obtenidos después de que 120 estudiantes de dos instituciones educativas del Rímac y una de San Martín de Porres respondieron un cuestionario con afirmaciones sobre el cómic digital y la percepción visual.

Tabla 6

Variable Cómic digital

CÓMIC DIGITAL					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	36	30,0	30,0	30,0
	Bueno	84	70,0	70,0	100,0
	Total	120	100,0	100,0	

Figura 1

Variable Cómic digital



Interpretación: En la tabla 6, con relación a la variable Cómic digital, de los 120 estudiantes encuestados, se presenta un 70% (84) con un nivel bueno mientras que un 30% (36) en el nivel regular.

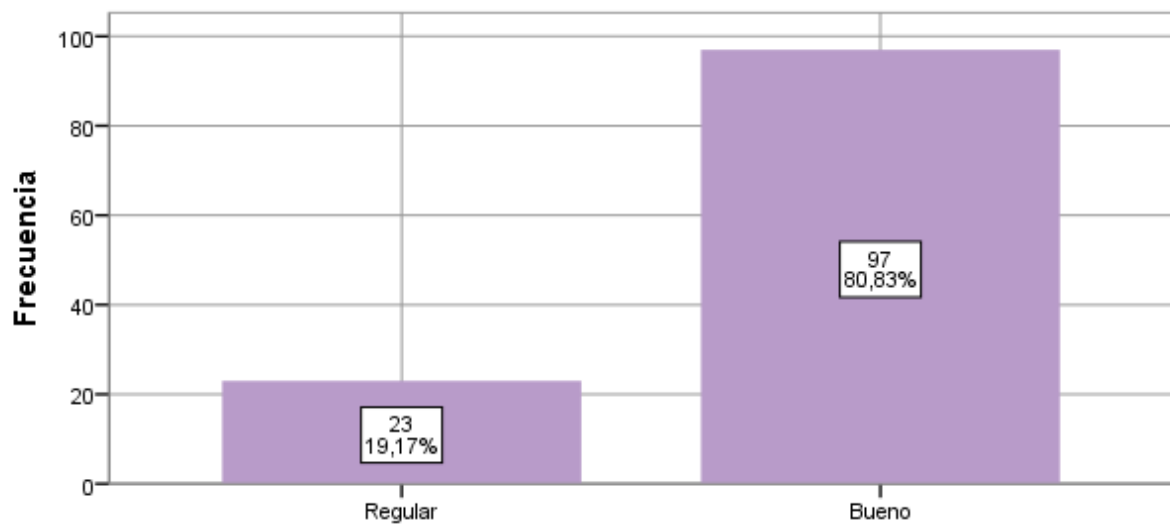
Tabla 7

Dimensión Cinco elecciones

CINCO ELECCIONES					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	23	19,2	19,2	19,2
	Bueno	97	80,8	80,8	100,0
	Total	120	100,0	100,0	

Figura 2

Dimensión Cinco elecciones



Interpretación: En la tabla 7, con relación a las Cinco elecciones, se aprecia un nivel bueno de la dimensión con la mayoría de los alumnos al presentar un 80,83% (97) y 19,17% (23) en el nivel regular.

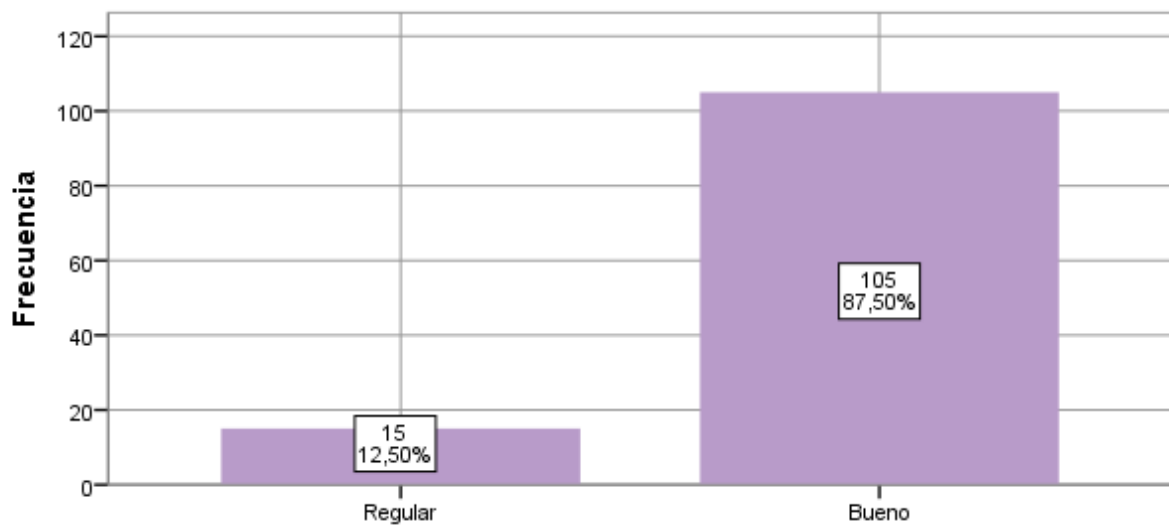
Tabla 8

Dimensión Historias para humanos

HISTORIAS PARA HUMANOS					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	15	12,5	12,5	12,5
	Bueno	105	87,5	87,5	100,0
	Total	120	100,0	100,0	

Figura 3

Dimensión Historias para humanos



Interpretación: Como se visualiza en la tabla 8, con relación a las Historias para humanos, existe un nivel bueno de la dimensión con un 87,50% (105) y un nivel regular con 12,50% (15).

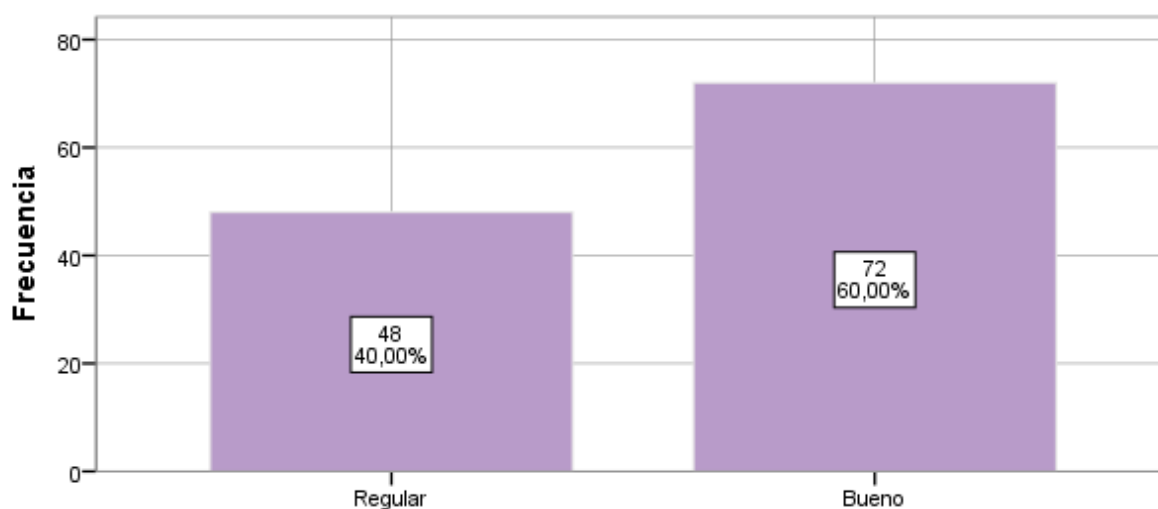
Tabla 9

Variable Percepción visual

PERCEPCIÓN VISUAL					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	48	40,0	40,0	40,0
	Bueno	72	60,0	60,0	100,0
	Total	120	100,0	100,0	

Figura 4

Variable Percepción visual



Interpretación: Tal como se visualiza en la tabla 9, respecto a la variable Percepción visual, se muestra a la mayoría de los estudiantes con un 60% (72) de nivel bueno y un 40% (48) de nivel regular.

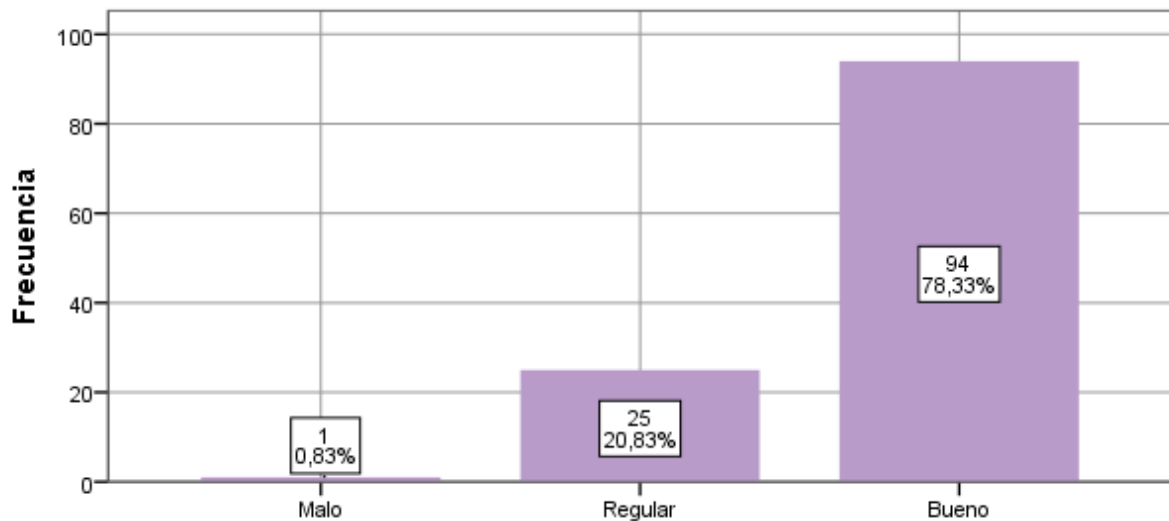
Tabla 10

Dimensión Principios que describen el proceso perceptivo

PRINCIPIOS QUE DESCRIBEN EL PROCESO PERCEPTIVO				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	1	,8	,8
	Regular	25	20,8	21,7
	Bueno	94	78,3	100,0
	Total	120	100,0	100,0

Figura 5

Dimensión Principios que describen el proceso perceptivo



Interpretación: En la tabla 10, respecto a los Principios que describen el proceso creativo, se aprecia la mayoría de los alumnos en un nivel bueno con un 78,33% (94) y un 20,83% (25) en el nivel regular mientras que solo hubo un 0,83% (1) en el nivel malo.

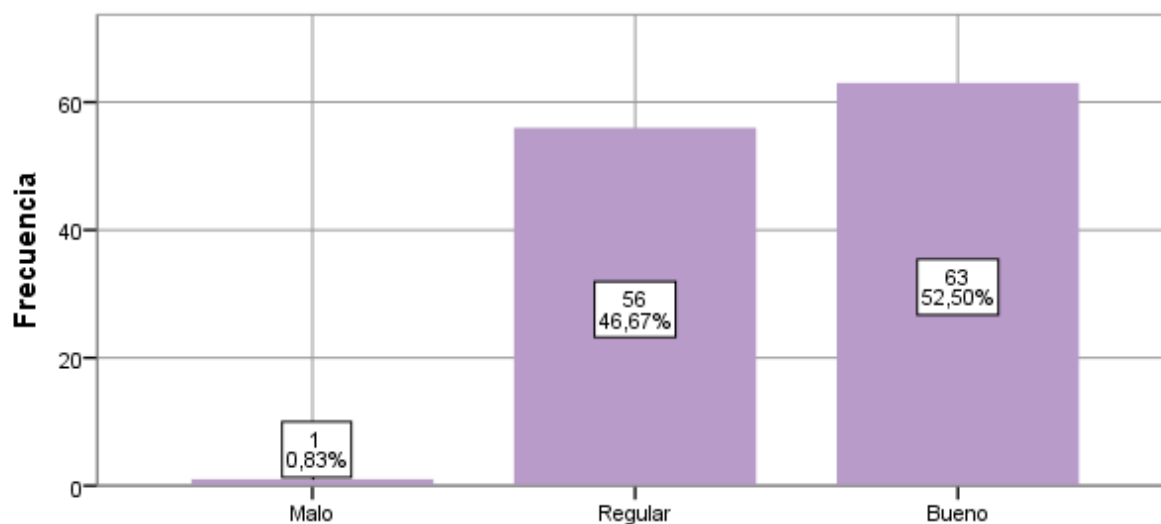
Tabla 11

Dimensión Pensamiento visual

PENSAMIENTO VISUAL				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	1	,8	,8
	Regular	56	46,7	47,5
	Bueno	63	52,5	100,0
	Total	120	100,0	100,0

Figura 6

Dimensión Pensamiento visual



Interpretación: Como se evidencia en la tabla 11, respecto al Pensamiento visual, se visualiza un nivel bueno con un 52,50% (63), un 46,67% (56) en el nivel regular y solo un 0,83% (1) en el nivel bajo.

Prueba de normalidad

Se aceptó la hipótesis nula debido a que las significancias obtenidas en la prueba de Kolmogorov-Smirnov son menores a 0,05; por lo tanto, al no tener normalidad los datos, se utilizó la prueba de Rho de Spearman pues es una no paramétrica, de esta manera se halló la correlación entre ambas variables.

Hi: Los datos cuentan con una distribución normal.

Ho: Los datos NO cuentan con una distribución normal.

Tabla 12

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
CÓMIC DIGITAL	,109	120	,001
PERCEPCIÓN VISUAL	,086	120	,029

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: Se optó por esta prueba pues se encuestó a 120 estudiantes. Debido a que la significancia para ambas variables es menor a 0,05, se acepta la hipótesis nula pues los datos no cuentan con una distribución normal. Por ello, se trabajó con la prueba no paramétrica de Rho de Spearman.

Prueba de hipótesis general

Hi: Existe relación entre el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023.

H0: No existe relación entre el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023.

Tabla 13

Prueba de correlación de Rho de Spearman entre el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023.

		Correlaciones		
			CÓMIC DIGITAL	PERCEPCIÓN VISUAL
Rho de Spearman	CÓMIC DIGITAL	Coeficiente de correlación	1,000	,682**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	PERCEPCIÓN VISUAL	Coeficiente de correlación	,682**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

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

Interpretación: A través de los resultados de esta tabla, se observa una significancia de 0,000 ($p=0.000<0.05$). Por lo tanto, se procede al rechazo de la hipótesis nula y se confirma la hipótesis alterna. Con respecto al grado de correlación fue de 0.682; es decir, existe una relación positiva considerable entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima – 2023.

Prueba de hipótesis específica 1

Hi: Existe relación entre las cinco elecciones en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023.

H0: No existe relación entre las cinco elecciones en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023.

Tabla 14

Prueba de correlación de Rho de Spearman entre las cinco elecciones en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023

		Correlaciones		
			LAS CINCO ELECCIONES	PERCEPCIÓN VISUAL
Rho de Spearman	LAS CINCO ELECCIONES	Coeficiente de correlación	1,000	,576**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	PERCEPCIÓN VISUAL	Coeficiente de correlación	,576**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

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

Interpretación: En la tabla superior se aprecia que una significancia de 0,000 ($p=0.000<0.05$); entonces, se desestima la hipótesis nula y se afirma la hipótesis alterna. En cuanto al coeficiente de correlación es de 0.576; esto significa que existe una correlación positiva considerable entre las cinco elecciones en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima – 2023.

Prueba de hipótesis específica 2

Hi: Existe relación entre las historias para humanos en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023.

H0: No existe relación entre las historias para humanos en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023.

Tabla 15

Prueba de correlación de Rho de Spearman entre las historias para humanos en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023

		Correlaciones		
		HISTORIAS PARA PERCEPCIÓN HUMANOS VISUAL		
Rho de Spearman	HISTORIAS PARA HUMANOS	Coeficiente de correlación	1,000	,585**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	PERCEPCIÓN VISUAL	Coeficiente de correlación	,585**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

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

Interpretación: Se puede observar una significancia de 0,000 ($p=0.000<0.05$); por lo tanto, se niega la hipótesis nula y se confirma la hipótesis alterna. Asimismo, se encontró con un coeficiente correlación de 0.585; es decir, una correlación positiva considerable. Entonces, se determina que sí existe relación entre las historias para humanos en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023.

V. DISCUSIÓN

En el siguiente capítulo se encuentra el análisis y la contrastación de los resultados obtenidos en la presente investigación con otras fuentes después de encuestar 120 estudiantes del nivel secundario de tres instituciones educativas de Lima. Los hallazgos permiten que este trabajo aporte como un antecedente para futuras investigaciones.

Con respecto a la hipótesis general, se confirmó la hipótesis alterna pues se demostró una relación positiva considerable entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual al contar con una significancia de 0,000 ($p=0.000<0.05$) y un coeficiente de correlación de 0,682 según la prueba de Rho de Spearman. En la investigación de Valencia (2021) se pudo hallar un resultado similar con una significancia de 0,000; sin embargo, con un coeficiente de correlación de 0,947; por lo tanto, existe una correlación positiva muy alta entre el cómic digital sobre violencia de género y la percepción visual en 108 mujeres jóvenes residentes de Los Olivos usuarios de redes sociales. También se tiene a Cáceres (2021) cuya tesis evidenció una correlación positiva considerable entre el cómic y el aprendizaje en niños del distrito de Carabayllo, con una significancia de 0,000 y un coeficiente de correlación de 0,753. Asimismo, Castillo (2021) estudió las historietas digitales y la comprensión lectora de estudiantes de primaria, pudo encontrar una relación positiva entre ambas variables pues contó con una significancia de 0,000 y un coeficiente de correlación de 0,500; un grado menor al de esta tesis. Cabe mencionar a Ramos (2019) quien demostró en su trabajo que existe relación entre la infografía sobre la violencia contra la mujer y la percepción visual en estudiantes de secundaria de instituciones educativas del Centro de Lima al presentar una significancia de 0,000; no obstante, a diferencia de los anteriores autores, el tesista se limitó a mencionar que se trata de una relación positiva pues utilizó la prueba de Chi cuadrado. Por otro lado, Riera (2022) encontró que, de los 102 estudiantes que encuestó, la mayoría consideraba que es posible dar a conocer una historia usando los cómics y que les gustaría que el docente de Estudios Sociales use los cómics como un recurso didáctico. Los datos mencionados previamente presentan similitudes con la teoría de McCloud (2006) respecto a los cómics, el autor sostiene que se narra una historia a través de texto e imágenes secuenciales; por lo tanto, es esencial lograr que el lector comprenda lo

que está sucediendo en la historia y mantener su atención hasta el final de la misma. Para esto, el teórico señala que, para la realización de un cómic, se debe tener en cuenta cinco elecciones: elección de momentos, de encuadre, de imagen, de palabra y dirección; además, los personajes deben ser creíbles desde su personalidad hasta cómo lucen y se presentan ante su mundo por lo que McCloud los clasifica como historias para humanos y se dividen de la siguiente forma: diseño de personajes, expresiones faciales y lenguaje corporal. Asimismo, Alberich et. al (2014), quienes estudiaron la Gestalt, señalan que el proceso perceptivo se describe como se especifica a continuación: emergencia, reificación, multiestabilidad e invariancia. Los autores también señalan que interviene en dicho proceso el pensamiento creativo.

Prosiguiendo con la hipótesis específica 1, se aprobó la hipótesis alterna porque se halló una significancia de 0,000 ($p=0.000<0.05$) y un coeficiente de correlación de 0,576 demostrando así que existe una relación positiva considerable entre las cinco elecciones en el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual. Cáceres (2021) estructuró su tesis de manera similar a esta investigación; sin embargo, en sus dos dimensiones Lenguaje Visual y Lenguaje Verbal agrupan indicadores que McCloud (2006), base teórica principal para el cómic en este estudio, clasifica dentro de las cinco elecciones, mencionadas en la discusión de la hipótesis general. En dicha dimensión se incluyen elecciones desde el boceto de los momentos hasta la dirección de lectura de cada página, pero es la segunda dimensión Historias para humanos donde se ahonda en la creación de personajes. Tomando esto en cuenta se puede decir que en el trabajo de Cáceres se aceptó la hipótesis alterna pues se determinó que existe una relación positiva media entre el lenguaje visual en el aprendizaje en alumnos de un colegio del distrito de Carabayllo, con una significancia de 0,000 y un coeficiente de correlación de 0,698. En cuanto a Castillo (2022), en su trabajo se refiere al cómic como una unidad narrativa que está compuesta por la viñeta, el cartel, los globos y la onomatopeya; nuevamente, un autor cuya definición guarda similitud con lo planteado por McCloud; sin embargo, en su tesis cada uno de estos se considera una dimensión. Por otro lado, en el trabajo de Valencia (2021) se utilizó la dimensión Elementos, más parecida a la de esta tesis, esta se divide en signos convencionales, lenguaje verbal y visual, etc. Asimismo, la autora halló una significancia de 0,000 pero con un coeficiente de correlación de 0,759; es decir, una asociación positiva alta entre los elementos y la percepción visual en su muestra, un

grado mayor tanto a la de Cáceres como la de esta investigación. Se debe mencionar a Arrascue (2019) quien analizó en su tesis las imágenes con respecto a los textos y la percepción visual debido a que toma en cuenta el equilibrio entre las imágenes y la parte textual, también las páginas en las que predomina el texto y aquellas donde la o las imágenes cobran mayor protagonismo y el texto funciona como complemento. Respecto a su análisis inferencial, haciendo uso del Chi cuadrado, encontró una significancia de 0,000; por ello, existe una relación positiva entre dicha dimensión y la percepción visual. Si bien Sosa (2021) estudió la infografía, se puede resaltar que este tipo de pieza editorial comparte aspectos esenciales con el cómic para su desarrollo como lo son complementariedad de imagen más texto y que la primera puede representarse de diferentes maneras según el tipo de infografía que se va a realizar. Entonces, es de suma importancia la toma de decisiones respecto a la planeación del cómic pues debe ser estructurado tomando en cuenta elementos o principios de modo que a través de cada encuadre elegido para cada viñeta aparezca la cantidad necesaria de escena (compuesta por fondo y personajes) y estas a su vez sean colocadas de manera que el recorrido de lectura sea evidente. De esta manera, se puede vincular con los procesos que conforman la percepción visual según lo propuesto por Malamed (2009), quien coincidió en determinados puntos con los autores principales para la variable Percepción visual en la presente investigación. El primer proceso es el *bottom-up*, aquí el cerebro extrae sin complejidad los elementos más relevantes. En el segundo proceso, *top-down*, se le atribuye un grado de importancia a lo recién observado según los recuerdos, expectativas e intenciones del lector.

Por último, en la hipótesis específica 2 se observó una significancia de 0,000 ($p=0.000<0.05$) y un coeficiente de correlación de 0,585; de esta manera, se confirmó la hipótesis alterna pues existe una relación positiva considerable entre las historias para humanos en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual. Valencia (2021), al trabajar con la teoría de Casas, incluyó el diseño de personajes dentro de la dimensión Argumento en la cual se agrupan el ambiente, personajes, temática y tono; por lo tanto, se trata de una dimensión más general a la que propone McCloud personajes (2006) quien también trata todos estos aspectos, pero con una estructura diferente. Asimismo, Valencia halló una significancia de 0,000 y un coeficiente de correlación de 0,700, un grado superior al obtenido en este estudio; así es cómo se

demostró una relación positiva alta entre dicha dimensión y la percepción visual. Como se mencionó en la discusión de la hipótesis específica 1, las dimensiones de Cáceres (2021) se clasifican de una forma distinta a la de McCloud pues incluyó el indicador gestos en la dimensión lenguaje visual junto a la viñeta, planos, y color. A pesar de que el indicador dedicado a los personajes pertenece a una dimensión más general, sí resaltó los gestos puesto que son esenciales para comunicar las emociones de los personajes. Respecto a su análisis inferencial, Cáceres obtuvo una significancia de 0,000 con un coeficiente de correlación de 0,681; por lo tanto, existe una relación positiva media entre el lenguaje visual y la percepción visual. Si bien se reitera las aportaciones teóricas de McCloud y autores como Schmidt (2009) coincidieron con él al enfocarse en el proceso de creación de cómics, difieren en cómo abordan esta guía. Por ejemplo, Schmidt sí trató la importancia de los personajes, pero dentro del capítulo Guiones; luego dedica el capítulo Actuación de personajes a estos en el que sí realiza una clasificación parecida al autor principal para la variable Cómico. A diferencia de estos dos autores, Potts (2013) presentó un enfoque más relacionado al lado narrativo puesto que profundiza la composición para una mejor lectura. En consecuencia, los personajes deben ser identificables por sus características físicas y las que conforman su personalidad, qué acciones realizan y cómo reaccionan al atravesar diferentes situaciones; de este modo, facilitan al lector distinguirlos y que no ignoren viñetas pues es de suma relevancia para la trama, así también se considera los procesos en la percepción visual que Malamed (2009) y Alberich et. al (2014) sostienen.

VI. CONCLUSIONES

Respecto al objetivo general, se consiguió una significancia de 0,000 y un coeficiente de correlación de 0,682; por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se confirmó la hipótesis alterna al reportar una relación positiva considerable entre las dos variables: cómic digital y percepción visual. Entonces, mientras mejor sea la calidad del contenido del cómic digital, mejor será la percepción visual por parte de los participantes.

En relación al objetivo específico 1, se obtuvo una significancia de 0,000 y un coeficiente de correlación de 0,576; de esta manera, se aceptó la hipótesis alterna pues existe una relación positiva considerable entre la dimensión las cinco elecciones y la percepción visual. Esto significa que, si se toman las decisiones correctas respecto a la estructuración del cómic, la historia será fácil de comprender pues resulta natural el recorrido de lectura de cada página; por lo tanto, una percepción visual positiva.

En relación al objetivo específico 2, se encontró una significancia de 0,000 con un coeficiente de correlación de 0,585 lo cual significa que existe una relación positiva considerable entre la dimensión historias para humanos y la percepción visual. Por lo tanto, al crear personajes se debe considerar aspectos que lo vuelvan fácil de identificar por sus rasgos físicos y psicológicos; de esta manera, se puede empatizar con ellos.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda el uso del presente trabajo como antecedente en futuras investigaciones porque los resultados se podrán utilizar para el contraste de resultados.

A los estudiantes, se recomienda que, al elaborar una investigación sobre cómics, tomen en cuenta no sobreponer sus ideas políticas o ideológicas en especial si su población la conforman menores de edad que aún están definiendo sus propias creencias y pueden sentirse presionados o adoptar una percepción negativa sobre la investigación.

A los diseñadores gráficos que planean la creación de un cómic, se recomienda considerar en todo momento que los elementos que conforman cada página sean elegidos de manera estratégica; esto comprende no solo las imágenes sino también las palabras, las cuales deben pertenecer a un vocabulario que no resulte complejo al público objetivo.

Asimismo, se recomienda también a los diseñadores velar por un estilo de dibujo definido a lo largo del cómic, así se mantiene una coherencia visual. Además, es fundamental que dicho estilo no signifique limitarse o dificultarse el dibujo de las expresiones y acciones que realizan los personajes.

REFERENCIAS

- Alberich, J., Gómez, D., Ferrer, A. (2014). *Percepción Visual*. [https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny_grafic/Diseno_grafico/Diseno_grafico_\(Modulo_1\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny_grafic/Diseno_grafico/Diseno_grafico_(Modulo_1).pdf)
- Alemann, C. (2017). *Violencia contra las mujeres, ¿alguien está escuchando en el sector de la salud?* Banco Interamericano de Desarrollo. <https://blogs.iadb.org/salud/es/violencia-contra-las-mujeres-sector-salud/>
- Álvarez-Risco, A. (2020). Matriz de consistencia y Matriz de operacionalización de variables. Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas, Carrera de Negocios Internacionales. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/10824>
- Arias, J. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting EIRL. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>
- Arrascue, S. (2019). Cuento sobre la importancia de los valores y la percepción visual en estudiantes de nivel secundaria, Los Olivos, Lima 2019. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo] Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61648/Arrascue_MSG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bauce, G. (2007). El problema de investigación. *Revista de la Facultad de Medicina*, 30(2), 115-118. https://www.researchgate.net/profile/Gerardo-Bauce/publication/313755508_El_Problema_de_Investigacion/links/58a4db7aa6fdcc0e07628b76/El-Problema-de-Investigacion.pdf?origin=publication_detail

- Barrera, S. (2020). Piezas gráficas sobre el acoso y la percepción visual en jóvenes de 15 a 20 años en S.J.M, Lima, 2020. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo] Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54051/Barrera_CSK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la Investigación*. (4 ed.). Pearson. https://www.academia.edu/44228601/Metodologia_De_La_Investigaci%C3%B3n_Bernal_4ta_edicion
- Burger, A. (2018). *Teaching Graphic Novels in The English Classroom*. Springer Nature. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-319-63459-3.pdf>
- Cáceres, D. (2021). Cómic sobre Covid-19 y el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima – 2021. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo] Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77211/Caceres_BDH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castillo, J. (2022). Historietas digitales y la comprensión lectora de los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Concepción - Junín. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica] Repositorio de la Universidad Nacional de Huancavelica. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/431d921e-4174-44d1-9749-8d56dcc5de59/content>
- Cauch, G. y Heredia, N. (2023). Educación para la ciudadanía en las aulas de primaria. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (60), e1421. <https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/1421/1545>
- Castro, K. y Quinde, G. (2017). Infografía impresa como recurso didáctico para estudiantes de educación general básica en la asignatura de historia. http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/22956/1/TESIS%20CASTRO-QUINDE_FINAL.pdf

Delgadillo, D. (2016). El cómic: un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional] Repositorio Institucional de la Universidad Pedagógica.

<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/3220>

El Comercio. (2018). Comprensión lectora: una tarea pendiente en el Perú [VIDEO].

<https://elcomercio.pe/peru/comprension-lectora-tarea-pendiente-peru-video-noticia-543914-noticia/>

Esteban, N. (2018). Tipos de Investigación. [Descripción: Tipos de Investigación \(concytec.gob.pe\)](http://concytec.gob.pe)

Fernández, V. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu Emprendedor TES*, 4(3), 65-76. <https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>

González, F., Galindo, M. y Gutiérrez, D. (2020). Actitudes y disposiciones de docentes de Bachillerato para usar la narrativa gráfica. *Didáctica: Lengua y Literatura*, 32, 171-182.

https://www.proquest.com/docview/2501304675/F18819C9581C4BD5PQ/8?account_id=142744&parentSessionId=KgQLHmO6AU8g5fvbXeYjYG4Gqn7IUNrrpMVruAQC46Sc%3D

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. (5ta Ed.). McGraw Hill. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>

Infobae. (2020). CDMX: aumentaron las denuncias de violencia intrafamiliar en contra de hombres durante la pandemia. <https://www.infobae.com/america/mexico/2020/07/22/cdmx-aumentaron-las-denuncias-de-violencia-intrafamiliar-en-contra-de-hombres-durante-la-pandemia/>

- Jackson, N. (2007). *Encyclopedia of Domestic Violence*. Routledge. https://books.google.com.pe/books?printsec=frontcover&vid=ISBN0415969689&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Lockton, D. y Ward, R. (2016). *Domestic Violence*. Routledge Library. <https://books.google.com.pe/books?id=584mDAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=domestic+violence&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiNsJnEuKz3AhWkH7kGHZr0ACkQ6AF6BAgFEAl#v=onepage&q=domestic%20violence&f=true>
- Malamed, C. (2009). *Visual Language for Designer*. Rockport. https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=S_jOuc-GBfQC&oi=fnd&pg=PA1&dq=visual+language+for+designers&ots=4vYX_wAqC1&sig=e2wVBh0vFatDeIWR19ywlzq9Lk0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Marroquín, R. (s.f.). Confiabilidad y Validez de investigación. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <http://www.une.edu.pe/Titulacion/2013/exposicion/SESION-4-Confiabilidad%20y%20Validez%20de%20Instrumentos%20de%20investigacion.pdf>
- Marroquín, R. (2012). *Matriz Operacional de La Variable y Matriz de Consistencia*. Programa de Titulación 2012. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://www.une.edu.pe/diapositivas3-matriz-de-consistencia-19-08-12.pdf>
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper. http://www.yorku.ca/yamlau/readings/Making_Comics.pdf
- Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2021). Cartilla Estadística Julio - 2021 Cifras de Violencia contra las Mujeres. <https://portalestadistico.aurora.gob.pe/wp-content/uploads/2021/08/Cartilla-Estadistica-AURORA-Julio-2021.pdf>

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

Morlote, M. y Celiseo, R. (2004). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill. <http://cotana.informatica.edu.bo/downloads/Metodologia-de-la-investigacion-cuaderno%20de%20trabajo.pdf>

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). Metodología de la investigación cuantitativa - cualitativa y redacción de la tesis. *Edición de la U*. <http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0028.pdf>

O'Neil, D. (2013). *The DC Comics Guide to Writing Comics*. Watson-Guption Publications. <https://es.scribd.com/document/531787846/The-DC-Comics-Guide-to-Writing-Comics-PDF-Room>

Paredes, Y., Estrada, E., Quispe, R., Mamani, H. y Mamani, M. (2020). Factores motivacionales y el desempeño laboral de los trabajadores administrativos de instituciones educativas públicas. *Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias E Investigación*, 4(3), 13-20. https://www.researchgate.net/publication/352601964_Factores_motivacionales_y_el_desempeno_laboral_de_los_trabajadores_administrativos_de_instituciones_educativas_publicas

Potts, C. (2013). *The DC Comics Guide to Creating Comics Inside the Art of Visual Storytelling*. Watson-Guption Publications.

Quimbita, M. (2023). Percepción visual en el proceso de lectura. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi] Repositorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/9934/1/MUTC-001402.pdf>

Ramos, M. (2019). Infografía sobre violencia contra la mujer y la percepción visual en alumnos de I.E. de Cercado de Lima, Lima – 2019. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo] Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41292/Ramos_FM%c3%81.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Redondo, M. y Romero, N. (2020). Validación de secuencias didácticas mediadas por la infografía para desarrollar competencias de ciencias sociales. [Tesis de pregrado, Universidad de la Costa] Repositorio de la Universidad de la Costa. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/8064/VALIDACI%c3%93N%20DE%20SECUENCIAS%20DID%c3%81CTICAS%20MEDIADAS%20POR%20LA%20INFOGRAF%c3%8dA%20PARA%20DESARROLLAR%20COMPETENCIAS%20DE%20CIENCIAS%20SOCIALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Riera, P. (2022). La técnica de ilustración artística como estrategia enseñanza del contenido “Historia e Identidad”, de Ciencias Sociales en el octavo año de la unidad educativa “San Francisco”, Año Lectivo 2021-2022. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte] https://www.researchgate.net/publication/361309681_LA_TECNICA_DE_ILUSTRACION_ARTISTICA_COMO ESTRATEGIA ENSEANZA APRENDIZAJE DEL CONTENIDO HISTORIA E IDENTIDAD DE CIENCIAS SOCIALES EN EL OCTAVO ANO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN FRANCISCO ANO LECTIVO 2021

Ruiz, A, (2021). Proyecto de aprendizaje empleado la historieta y las TIC como recursos didácticos para desarrollar la lecto-escritura en las estudiantes de 4. ° grado de educación primaria. [Tesis de pregrado, Universidad de Piura] https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/5259/TSP_EDUC_2121.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Saldaña, H. y Gorjón, G. (2020). Causas y consecuencias de la violencia familiar: caso Nuevo León. *Justicia*, 25(38), 189-214. <https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/justicia/article/view/4002/4935>

Schmidt, A. (2009). *The Insider's Guide to Creating Comics and Graphic Novels*.

Impact

Books

<https://books.google.com.pe/books?id=ThhjDwAAQBAJ&pg=PT4&lpg=PT4&dq=The+Insider%E2%80%99s+Guide+to+Creating+Comics+and+Graphic+Novels.&source=bl&ots=uWfgP-Cgcl&sig=ACfU3U3A9fs5fbo4j6C3b-zwR40bfZt2nw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj2vKHu8ZH5AhXPAbkGHYijCy84HhDoAXoECBcQAw#v=onepage&q=The%20Insider%E2%80%99s%20Guide%20to%20Creating%20Comics%20and%20Graphic%20Novels.&f=false>

Sosa, N. (2021). La estrategia infográfica y el aprendizaje en el área de ciencias sociales en estudiantes de educación secundaria en la institución educativa N°21009 – Lancha.

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5263/NOE%20SOSA%20FARRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Stanford Children's Health. Violencia familiar.

<https://www.stanfordchildrens.org/es/topic/default?id=violenciafamiliar-85-P04668>

Tuapanta, J., Duque, M. y Mena, A. (2017). Alfa de Cronbach para validar un cuestionario de uso de TIC en docentes universitarios. mktDescubre https://www.researchgate.net/publication/331332628_ALFA_DE_CRONBACH_para_validar_un_cuestionario_de_uso_de_TIC_en_docentes_universitarios

Valencia, B. (2021). Cómic digital sobre violencia de género durante la cuarentena y percepción visual en usuarios de redes sociales, Lima - 2021 [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo] Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72059/Valencia_RBK-SD.pdf?sequence=1

Varillas, R. (s.f.). De la revolución del cómic y otros augurios.
<https://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/02-Revolucion-del-comic-Ruben-Varillas-acdcomic.pdf>

Villa, T., García, D., Cárdenas, N. y Erazo, J. (2020). El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 485-511.
<https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.343>

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

Ware, C. (2013). *Information Visualization Perception for Design*. (3era Ed.). McGraw Hill. https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=UpYCSS6snnAC&oi=fnd&pg=PP1&ots=34Az7j_lpf&sig=7XJYJttvFErTDspakwNH8jsCkVk#v=onepage&q&f=false

Wood, P. y Smith, J. (2018). *Investigar en Educación: Conceptos básicos y metodología para desarrollar proyectos de investigación*. NARCEA, S.A. DE EDICIONES.
https://books.google.com.pe/books/about/Investigar_en_educaci%C3%B3n.html?id=xvekDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es&edir_esc=y#v=onepage&q&f=false

ANEXOS

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Cómic digital	El cómic digital es creado o editado con la intención de que se publique en un sitio web o se descargue en un dispositivo tecnológico que facilite su visualización; sin embargo, tanto el cómic en formato tradicional como el digital requieren de dos principales principios: las cinco elecciones e historias para humanos. (McCloud, 2006) (Burger, 2018)	El cómic digital se puede visualizar solo en páginas web o se descarga. Su creación requiere elecciones respecto a los momentos, al encuadre, imagen, palabra y dirección; además, tomar en cuenta las historias para humanos. Esta variable es medida mediante la escala de Likert	Las cinco elecciones (McCloud, 2006)	Elección de los momentos (McCloud, 2006)	Likert - Escala ordinal (5) Totalmente de acuerdo (4) De acuerdo (3) Ni de acuerdo ni desacuerdo (2) En desacuerdo (1) Totalmente en desacuerdo
				Elección de encuadre (McCloud, 2006)	
				Elección de imagen (McCloud, 2006)	
				Elección de palabra (McCloud, 2006)	
				Elección de dirección (McCloud, 2006)	
			Historias para humanos (McCloud, 2006)	Diseño de personajes (McCloud, 2006)	
				Expresiones faciales (McCloud, 2006)	
				Lenguaje corporal (McCloud, 2006)	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Percepción visual	La Gestalt sostiene que la percepción es un subsistema cognitivo provocado por los sentidos. Lo que se considera ver se da a través de un proceso perceptivo y el pensamiento visual. (Alberich, Gómez y Ferrer, 2013) (Galindo, 2016)	La percepción visual, según la Gestalt, se produce a través de aspectos como los principios que describen el proceso perceptivo y el pensamiento visual. El primero se divide en principio de emergencia, reificación, multiestabilidad e invariancia. pensamiento visual. a través de la escala de Likert.	Principios que describen el proceso perceptivo (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014)	Principio de emergencia (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014)	Likert - Escala ordinal (5) Totalmente de acuerdo (4) De acuerdo (3) Ni de acuerdo ni desacuerdo (2) En desacuerdo (1) Totalmente en desacuerdo
				Reificación (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014)	
				Multiestabilidad (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014)	
				Invariancia (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014)	
			El pensamiento visual (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014)	Rentativa visual (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014)	
				Agudeza visual (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014)	
				Preferencias de la mirada (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014)	
				Perversiones de la mirada (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014)	

Matriz de consistencia

Formulación	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p>General ¿Existe relación entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023?</p> <p>Específica 1 ¿Existe relación entre las cinco elecciones en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023?</p>	<p>General Determinar si existe relación entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima – 2023</p> <p>Específica 1 Determinar si existe relación entre las cinco elecciones en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023</p>	<p>General Existe relación entre el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima – 2023</p> <p>Específica 1 Existe relación entre las cinco elecciones en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023</p>	<p>Cómic digital (McCloud, 2006)</p>	<p>Las cinco elecciones</p>	Elección de los momentos	<p>Enfoque de Investigación: Cuantitativo</p> <p>Diseño de investigación: No experimental</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Nivel de investigación: Correlacional</p> <p>Escala: Likert - ordinal</p>
					Elección de encuadre	
					Elección de imagen	
					Elección de palabra	
					Elección de dirección	
				<p>Historias para humanos</p>	Diseño de personajes	
					Expresiones faciales	
					Lenguaje corporal	

Formulación	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Indicadores	Metodología
Específica 2 ¿Existe relación entre las historias para humanos en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023?	Específica 2 Determinar si existe relación entre las historias para humanos en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023	Específica 2 Determinar si existe relación entre las historias para humanos en el cómic sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima - 2023	Percepción visual (Alberich, Gómez y Ferrer, 2014)	Principios que describen el proceso perceptivo	Principio de emergencia	Enfoque de Investigación: Cuantitativo Diseño de investigación: No experimental Tipo de investigación: Aplicada Nivel de investigación: Correlacional Escala: Likert - ordinal
					Reificación	
					Multiestabilidad	
					Invariancia	
				El pensamiento visual	Rentativa visual	
					Agudeza visual	
					Preferencias de la mirada	
					Persiones de la mirada	

Tabla de evaluación de expertos

Campos Espadín, Robinson



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto:

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora:

Fecha:

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas del Rimac, Lima - 2023”

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

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

Carpeta: https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1_vXjPCbucl8TupnPwx2ZyYuyUHbknidh

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Robinson Campos Espadín

Uvidia Pillaca, Elenisa



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto:

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 14-10-2022

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

"Cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas del Rimac, Lima - 2022"

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

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto:



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: LEVANO TASAYCO ABEL ALEJANDRO

Título y/o Grado: MAGISTER EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION

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

Universidad que labora: UCV - UNFV

Fecha: 05 DE MAYO DE 2023

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas del Rimac, Lima - 2023”

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

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

Carpeta: https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1_vXjPCbucl8TupnPxx2ZyYuyUHbknidh

SUGERENCIAS: ASEGURAR DATOS CONFIABLES MEDIANTE LA APLICACION CORRECTA DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION PROPUESTO.....



Firma del experto:

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Abel", written in a cursive style.

MG. ABEL ALEJANDRO LEVANO TASAYCO

DOCENTE UNIVERSITARIO

DNI: 41001285

Cuestionario



CUESTIONARIO

Este cuestionario está realizado con 8 preguntas (enunciados o afirmaciones) que buscan medir la variable Cómic digital para determinar la relación entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas del Rímac, Lima – 2023.

INSTRUCCIONES: Lee cuidadosamente cada pregunta y responde marcando con un aspa (X) el recuadro con la respuesta que consideres correcta.

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

Variable: Cómic digital						
Dimensión 1: Las cinco elecciones						
Preguntas	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	
1	Las escenas dibujadas en el cómic fueron suficientes para comprender la historia.					
2	La composición de las escenas permite comprender lo que está sucediendo en cada página.					
3	El estilo de dibujo es consistente a lo largo del cómic.					
4	Los diálogos en el cómic son fáciles de entender.					
5	Se puede entender la dirección de la lectura del cómic.					
Dimensión 2: Historias para humanos						
6	Las posturas en las que los personajes están dibujados son naturales.					
7	Las expresiones de los personajes son adecuadas para las escenas en las que aparecen.					
8	Las posiciones de los personajes tienen sentido con las acciones que realizan.					

Muchas gracias por su participación.

CUESTIONARIO

Este cuestionario está realizado con 8 preguntas (enunciados o afirmaciones) que buscan medir la variable Percepción visual para determinar la relación entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas del Rímac, Lima – 2023.

INSTRUCCIONES: Lee cuidadosamente cada pregunta y responde marcando con un aspa (X) el recuadro con la respuesta que consideres correcta.

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

Variable: Percepción visual					
Dimensión 1: Principios que describen el proceso perceptivo					
Preguntas	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1 Se puede diferenciar los personajes del fondo en cada página.					
2 Los colores utilizados son adecuados para las escenas.					
3 El delineado permite comprender la forma de los personajes.					
4 Los personajes están dibujados de forma que se pueden identificar.					
Dimensión 2: El pensamiento visual					
5 Se puede identificar sin problemas los elementos (mobiliario, dispositivos, etc) que aparecen en el cómic.					
6 El tamaño del texto en el cómic permite leerlo sin dificultad.					
7 En diferentes páginas del cómic se puede distinguir cuando hay oscuridad o claridad.					
8 Al leer el cómic asumí que los agresores eran varones; y las víctimas, mujeres.					

Muchas gracias por su participación.

Consentimiento informado de las instituciones educativas



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: Cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas del Rimac, Lima - 2023.

Investigadora : Johany Milagros Pugglias Bazán

Institución : Universidad César Vallejo

Mi nombre es Milagros Pugglias y soy estudiante de la carrera de Arte y Diseño Gráfico Empresarial. Actualmente me encuentro realizando un estudio que tiene como propósito determinar si existe relación entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones del Rimac, Lima - 2023.

Procedimientos del estudio:

Usted permite participar a los estudiantes en este estudio se realizarán los siguientes procesos:

Riesgos: La participación del estudiante en el estudio no presenta ningún riesgo

Beneficios: Con el resultado obtenido de la investigación se conocerá la percepción de los estudiantes respecto al cómic digital sobre violencia familiar. De esta forma, con los conocimientos obtenidos se podrá determinar si el cómic digital puede ser utilizado para representar problemas sociales tanto para el Diseño Gráfico como para la Pedagogía.

Costos e Incentivos: la investigación no tiene costo monetario por su intervención y/o participación. Así mismo, no recibirá ningún incentivo económico a cambio de la participación del estudiante

Confidencialidad: la información proporcionada será estrictamente almacenada con códigos para resguardar su identidad. En caso la investigación sea publicada, no se mostrará ninguna información que permita la identificación del estudiante. Los archivos no serán mostrados a ninguna persona aiena al equipo de estudio.

Derechos del participante: La participación en el presente estudio es voluntaria. Si usted lo decide puede negarse a que los estudiantes no participen en el estudio o se retiren de éste en cualquier momento, sin que esto ocasione alguna penalización para los participantes.

Contacto:

Si usted tiene alguna duda y consulta que realizar, puede comunicarse con mi persona, Milagros Pugglias, a mi número 926850846 o correo electrónico jpuggliasb@ucvvirtual.edu.pe.



II. DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO

He leído la hoja de información del Formulario de Consentimiento Informado (FCI), y declaro haber recibido una explicación satisfactoria sobre los objetivos, procedimientos y finalidades del estudio.

Se han respondido todas mis dudas y preguntas. Comprendo que mi decisión de participar es voluntaria y conozco mi derecho a retirar mi consentimiento en cualquier momento, sin que esto me perjudique de ninguna manera. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.

Nombre del responsable:

Sheila Aguirre C.
S.A. / no te

Fecha:

05/05/2023

Nombre del investigador: Johany Milagros Pugglias Bazán

DNI: 73981001

Fecha: 05/05/2023

II. DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO

He leído la hoja de información del Formulario de Consentimiento Informado (FCI), y declaro haber recibido una explicación satisfactoria sobre los objetivos, procedimientos y finalidades del estudio.

Se han respondido todas mis dudas y preguntas. Comprendo que mi decisión de participar es voluntaria y conozco mi derecho a retirar mi consentimiento en cualquier momento, sin que esto me perjudique de ninguna manera. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.

Nombre del responsable:



Laura Sánchez Díaz

Fecha:

Laura S. Sánchez Díaz .

Nombre del investigador: Johany Milagros Puggias Bazán

DNI: 73981001

Fecha:

II. DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO

He leído la hoja de información del Formulario de Consentimiento Informado (FCI), y declaro haber recibido una explicación satisfactoria sobre los objetivos, procedimientos y finalidades del estudio.

Se han respondido todas mis dudas y preguntas. Comprendo que mi decisión de participar es voluntaria y conozco mi derecho a retirar mi consentimiento en cualquier momento, sin que esto me perjudique de ninguna manera. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.

Nombre del responsable: JOSÉ SOTO VICUÑA - COORDINADOR GENERAL

Fecha: 14/05/23

Nombre del investigador: Johany Milagros Pugglias Bazán

DNI: 73981001

Fecha: '

Obs. fui NOTIFICADO DEL CAMBIO DE DISTRITO.



Asentimiento informado

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas del Rímac, Lima - 2023,

Objetivo del estudio: Determinar si existe relación entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas del Rímac, Lima - 2023.

Procedimiento del estudio

- La encuesta puede demorar de 20 a 30 minutos y las respuestas se almacenarán respetando la participación de cada estudiante, la cual será totalmente anónima y confidencial.

Mi nombre es Milagros Pugglias y soy estudiante de la carrera de Arte y Diseño Gráfico Empresarial Actualmente me encuentro realizando un estudio que tiene como propósito determinar si existe relación entre el cómic digital sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas del Rímac, Lima - 2023. De esta forma, conocer tu opinión respecto al cómic realizado.

Tu participación en el estudio consistiría en responder una encuesta de preguntas de opción múltiple referentes al tema, y de forma voluntaria. Aun cuando tus profesores o director hayan brindado la autorización para tu participación. Si no deseas formar parte del estudio puedes decir que no. Es tu decisión si participas o no. Es importante que tengas en cuenta que si no quieres continuar en el estudio, no habrá ningún problema, o si no quieres responder a alguna pregunta en particular, tampoco habrá problema.

Esta información será confidencial. Esto quiere decir que no diremos a nadie tus respuestas, sólo lo conocerán el investigador y su equipo de trabajo (asesor y jurados) .

Si aceptas participar, marca con una "x" en el recuadro que dice "Acepto participar", luego escribe tu nombre.

Si no deseas participar, no marques nada

Acepto participar

Fecha: 05/05/2023


Investigador

Solicitudes de visita



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA VISITA N° 029-2023-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 12 de junio de 2023

Señores
I.E.P. 26 DE JUNIO
Jr. Isidro Alcibar 115- San Martín de Porres
Presente -

Atención: Soto Vicuña José
Coordinador General

De mi consideración:

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

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	PUGGLIAS BAZÁN JOHANY MILAGROS	73981001

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,


Escuela de Arte & Diseño Gráfico Empresarial
LOS OLIVOS

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



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA VISITA N° 030-2023-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 12 de junio de 2023

Señores
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL VIRGEN NIÑA
Av. Armando Filomeno 302 – Rimac
Presente. -

Atención: Sánchez Díaz Lourdes
Directora

De mi consideración:

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

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	PUGGLIAS BAZÁN JOHANY MILAGROS	73981001

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,


Escuela de Arte & Diseño Gráfico Empresarial
LOS OLIVOS

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



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA VISITA N° 031-2023-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 12 de junio de 2023

Señores
I.E.P. CÉSAR VALLEJO
Mz. D, Lt. 26, Coop.9 de diciembre – Rimac
Presente. -

Atención: Aguirre Neira Jorge
Director

De mi consideración:

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

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	PUGGLIAS BAZÁN JOHANY MILAGROS	73981001

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,


Escuela de Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Los Olivos

Mimer Luna Victoria Cabrera
Directora de la EP de Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Filial Lima – Campus Los Olivos

Base de datos en SPSS

RESULTADOS VARIABLES ACTUALIZADOS 2505.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Visible: 28 de 28 variables

	ESC_DIB	COMP_ESC	ESTI_CONSI ST	DIALO_FA...	DIRECC_CO MIC	POST_NATU	EXPRE_ADE CU	POSI_ACCI	DIF_PERSO	COLOR_E...	DELI_PER...	PERSO_DIB U	IDENTI_ELE MEN	TAMAÑO_TE XTO	OSC_CLARI	ASUM	CINCOELE D1_V1	HISTC
1	3	4	3	2	3	3	3	4	4	2	4	3	3	4	2	1	15	
2	5	4	5	5	4	4	4	3	4	5	4	4	3	5	4	3	23	
3	4	5	3	5	5	3	4	3	4	5	4	4	3	5	4	1	22	
4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	4	3	3	17	
5	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	18	
6	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	23	
7	5	4	4	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	3	4	3	22	
8	4	3	5	2	3	3	4	3	4	4	3	5	4	3	4	2	17	
9	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	3	4	3	23	
10	4	4	2	3	2	1	2	4	2	3	1	2	4	2	4	3	15	
11	4	4	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	4	4	4	2	18	
12	4	5	4	4	5	3	3	3	5	4	3	4	3	2	2	4	22	
13	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	3	20	
14	4	5	3	5	4	4	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	21	
15	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	19	
16	4	5	2	5	4	5	5	4	5	5	4	5	3	4	5	3	20	
17	3	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	3	3	2	1	20	
18	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	3	4	21	
19	4	4	2	4	3	3	5	5	4	4	5	3	2	3	4	3	17	
20	3	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	5	4	3	18	
21	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	19	
22	3	4	2	3	3	4	4	3	3	5	4	5	3	4	3	3	15	
23	4	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	4	3	5	4	1	22	
24	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	22	
25	4	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	5	4	1	20	
26	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	24	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

RESULTADOS VARIABLES ACTUALIZADOS 2505.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Visible: 28 de 28 variables

	ERSO_DIB U	IDENTI_ELE MEN	TAMAÑO_TE XTO	OSC_CLARI	ASUM	CINCOELE D1_V1	HISTO_D2_V 1	PRO_D1_V2	PENVI_D2_V 2	TOTAL_COM C_V1	TOTAL_PER CEPCION_V 2	BA_TOTAL COMIC_V1	BA_CINCOE LE_D1_V1	BA_HISTO_D 2_V1	BA_TOTAL PERCEPCIO N_V2	BA_PRO_D1 _V2	BA_PENVI_D 2_V2	var
1	3	3	4	2	1	15	10	13	10	25	23	2	2	2	2	2	2	
2	4	3	5	4	3	23	11	17	15	34	32	3	3	3	3	3	2	
3	4	3	5	4	1	22	10	17	13	32	30	3	3	2	2	3	2	
4	2	2	4	3	3	17	11	12	12	28	24	2	2	3	2	2	2	
5	4	3	3	3	4	18	11	15	13	29	28	2	2	3	2	2	2	
6	5	5	5	5	4	23	12	17	19	35	36	3	3	3	3	3	3	
7	5	4	3	4	3	22	12	18	14	34	32	3	3	3	3	3	2	
8	5	4	3	4	2	17	10	16	13	27	29	2	2	2	2	3	2	
9	4	5	3	4	3	23	13	17	15	36	32	3	3	3	3	3	2	
10	2	4	2	4	3	15	7	8	13	22	21	2	2	2	2	1	2	
11	3	4	4	4	2	18	7	13	14	25	27	2	2	2	2	2	2	
12	4	3	2	2	4	22	9	16	11	31	27	2	3	2	2	3	2	
13	4	4	4	3	3	20	13	15	14	33	29	3	3	3	2	2	2	
14	4	5	5	4	5	21	12	18	19	33	37	3	3	3	3	3	3	
15	4	3	3	3	2	19	12	16	11	31	27	2	3	3	2	3	2	
16	5	3	4	5	3	20	14	19	15	34	34	3	3	3	3	3	2	
17	4	3	3	2	1	20	13	15	9	33	24	3	3	3	2	2	1	
18	5	4	5	3	4	21	11	16	16	32	32	3	3	3	3	3	3	
19	3	2	3	4	3	17	13	16	12	30	28	2	2	3	2	3	2	
20	3	4	5	4	3	18	10	13	16	28	29	2	2	2	2	2	3	
21	4	3	3	4	2	19	12	15	12	31	27	2	3	3	2	2	2	
22	5	3	4	3	3	15	11	17	13	26	30	2	2	3	2	3	2	
23	4	3	5	4	1	22	13	15	13	35	28	3	3	3	2	2	2	
24	4	3	4	4	5	22	11	15	16	33	31	3	3	3	2	2	3	
25	3	4	5	4	1	20	11	13	14	31	27	2	3	3	2	2	2	
26	5	5	5	5	5	24	14	17	20	38	37	3	3	3	3	3	3	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

RESULTADOS ACTUALIZADOS 2505.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

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

Visible: 28 de 28 variables

	ESC_DIB	COMP_ESC	ESTI_CONSIST	DIALO_FA...	DIRECC_CO...	POST_NATU	EXPRE_ADE...	POSI_ACCI	DIF_PERSO	COLOR_E...	DELI_PER...	PERSO_DIB...	IDENTI_ELE...	TAMAÑO_T...	OSC_CLARI	ASUM	CINCOELE...	HISTC
31	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	3	4	5	22	
32	2	3	2	4	3	2	2	3	4	3	4	4	3	2	1	4	14	
33	3	2	2	5	3	3	2	2	2	4	3	3	2	5	3	4	15	
34	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	1	23	
35	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	23	
36	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	3	21	
37	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	5	4	4	5	5	2	20	
38	5	4	5	3	2	4	5	4	4	3	3	5	2	5	4	1	19	
39	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	3	23	
40	4	3	3	5	4	4	4	3	3	3	4	3	1	5	4	1	19	
41	5	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	3	5	4	5	23	
42	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	3	4	1	24	
43	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	3	4	3	23	
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	2	25	
45	5	4	4	5	5	4	5	3	5	4	5	3	3	3	5	4	23	
46	5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	20	
47	5	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	3	24	
48	5	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	2	20	
49	3	3	5	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	5	4	2	17	
50	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	1	22	
51	3	4	5	5	3	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4	3	20	
52	4	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	21	
53	5	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	20	
54	5	4	2	4	3	5	4	3	4	3	4	5	3	4	2	3	18	
55	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	22	
56	4	3	3	4	5	5	5	4	5	4	5	3	5	4	3	3	19	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

RESULTADOS VARIABLES ACTUALIZADOS 2505.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

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

Visible: 28 de 28 variables

	ESC_DIB	COMP_ESC	ESTI_CONSIST	DIALO_FA...	DIRECC_CO...	POST_NATU	EXPRE_ADE...	POSI_ACCI	DIF_PERSO	COLOR_E...	DELI_PER...	PERSO_DIB...	IDENTI_ELE...	TAMAÑO_T...	OSC_CLARI	ASUM	CINCOELE...	HISTC
58	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	3	5	2	20	
59	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	5	4	19	
60	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	21	
61	5	5	5	4	4	2	4	4	4	2	3	4	5	2	3	2	23	
62	3	4	4	3	5	5	3	5	2	3	4	4	5	5	4	5	19	
63	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	21	
64	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	2	21	
65	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	23	
66	3	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	20	
67	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	3	21	
68	4	4	5	3	5	2	5	5	5	4	5	5	4	5	5	3	21	
69	1	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	19	
70	3	4	4	4	2	5	5	5	5	4	4	4	5	3	3	3	17	
71	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	3	3	3	22	
72	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	3	22	
73	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	18	
74	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	5	5	4	22	
75	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	3	5	23	
76	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	21	
77	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	5	21	
78	3	4	3	3	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	17	
79	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	22	
80	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	20	
81	5	4	5	3	4	4	5	4	5	3	4	5	5	5	5	1	21	
82	4	4	4	3	4	3	4	5	4	5	4	4	4	3	4	3	19	
83	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	22	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

RESULTADOS VARIABLES ACTUALIZADOS 2505.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

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

Visible: 28 de 28 variables

	ESC_DIB	COMP_ESC	ESTI_CONSI ST	DIALO_FA...	DIRECC_CO MIC	POST_NATU	EXPRE_ADE CU	POSI_ACCI	DIF_PERSO	COLOR_E	DELI_PER...	PERSO_DIB U	IDENTI_ELE MEN	TAMAÑO_TE XTO	OSC_CLARI	ASUM	CINCOELE_ D1_V1	HSTC
85	4	4	3	3	2	2	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	16	
86	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	24	
87	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	20	
88	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	1	19	
89	5	4	3	5	4	4	4	3	2	2	4	5	4	5	5	1	21	
90	4	5	2	5	3	4	4	4	4	5	3	4	3	5	3	3	19	
91	2	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	15	
92	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	18	
93	3	4	4	4	3	4	3	3	5	5	3	3	5	4	5	5	18	
94	4	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5	5	5	2	4	3	18	
95	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	22	
96	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	
97	4	3	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	3	4	2	20	
98	3	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	2	19	
99	5	4	5	5	2	3	5	5	4	3	5	4	4	5	1	5	21	
100	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	23	
101	2	4	4	4	3	4	5	5	3	5	3	5	3	2	3	2	17	
102	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	5	5	21	
103	5	3	5	5	3	5	3	5	4	5	3	4	3	5	5	3	21	
104	4	4	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	3	23	
105	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	
106	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	20	
107	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	2	25	
108	3	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	20	
109	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	23	
110	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	24	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

RESULTADOS VARIABLES ACTUALIZADOS 2505.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

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

Visible: 28 de 28 variables

	ESC_DIB	COMP_ESC	ESTI_CONSI ST	DIALO_FA...	DIRECC_CO MIC	POST_NATU	EXPRE_ADE CU	POSI_ACCI	DIF_PERSO	COLOR_E	DELI_PER...	PERSO_DIB U	IDENTI_ELE MEN	TAMAÑO_TE XTO	OSC_CLARI	ASUM	CINCOELE_ D1_V1	HSTC
100	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	23	
101	2	4	4	4	3	4	5	5	3	5	3	5	3	2	3	2	17	
102	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	5	5	21	
103	5	3	5	5	3	5	3	5	4	5	3	4	3	5	5	3	21	
104	4	4	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	3	23	
105	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	
106	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	20	
107	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	2	25	
108	3	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	20	
109	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	23	
110	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	24	
111	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	25	
112	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	25	
113	5	4	5	5	4	3	5	5	3	4	5	5	4	4	5	3	23	
114	4	4	4	5	4	3	5	5	3	4	3	5	4	5	3	5	21	
115	5	4	5	3	5	4	3	5	4	5	3	4	4	3	4	5	22	
116	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	4	3	5	5	5	5	25	
117	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	5	3	4	4	3	21	
118	3	3	4	3	3	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	3	16	
119	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	24	
120	3	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	22	
121																		
122																		
123																		
124																		
125																		

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Planificación del cómic

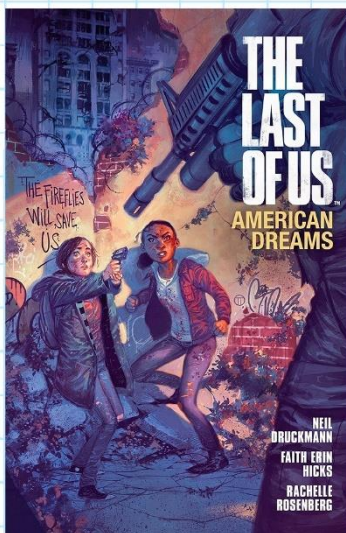
REFERENTES

domingo, 8 de mayo de 2022 20:55



Elegido como referencia por el estilo de pintado, *cel shading* pero detalles como ligero difuminado para las sombras en ciertas zonas del rostro, ropa y edificaciones.

Elegido por la interpretación y simplicación de las figuras; además de los colores pasteles utilizados en la paleta.



Elegido como referente por las pinceladas en el rostro por las expresividad de los personajes.

GUIÓN DE CÓMIC A Y A

domingo, 8 de mayo de 2022 — 19:43

• Página Uno:

Lugar: Cocina.

Personajes: Andrea y Carmen.

Andrea se prepara para ir a la escuela, su madre le pregunta si está lista.

Viñeta 1

Reloj.

Viñeta 2

Carmen mirando hacia arriba (reloj).

Viñeta 3

Carmen: ¿Estás lista? ¿No te falta nada?

Viñeta 4

Andrea: Solo pelarme.

Viñeta 5

Andrea: Hoy iré sola.

• Página Dos:

Lugar: Exterior.

Personaje: Andrea.

Andrea se dirige a la escuela, recibe mensajes.

Viñeta 1

Andrea se despide de su madre.

Viñeta 2

Casas

Viñeta 3

Escuela

• Página Tres:

Lugar: Escuela.

Personaje: Andrea, estudiantes y profesora.

Andrea entra a la escuela, ingresa a su salón y saluda a la profesora.

Viñeta 1

Andrea pasa detrás de estudiantes del colegio.

Viñeta 2

Puerta del salón.

Viñeta 3

Andrea: Buenos días.

• Página Cuatro:

Lugar: Salón de clases.

Personaje: Andrea, estudiantes y Adriana.

Andrea toma asiento pero una compañera la llama, recibe un mensaje.

Viñeta 1

Carpeta vacía.

Viñeta 2

Andrea jala la silla.

Viñeta 3

Andrea se sienta.

Viñeta 4

Estudiante: Andrea.
Andrea mira hacia atrás, llegan mensajes a su celular.

Viñeta 5
Estudiantes, Adriana está sentada al fondo.

- **Página Cinco:**

Lugar: Salón de clases.
Personaje: Andrea y Adriana.

Texto 1
Andrea: Hace casi tres meses volvimos a clases presenciales...
No quiero ser entrometida pero una de mis compañeras no interactúa con el resto.
Se queda con su chaqueta aunqur haga demasiado calor. No come cuando hay gente cerca, una vez la vi
sin mascarilla...
Tenía algunos moretones y una herida.

Viñeta 1
Andrea mirando hacia atrás.

Texto 2
Andrea: Su nombre es Adriana.

Viñeta 2
Adriana sentada mirando hacia la nada.

- **Página Seis:**

Lugar: Salón de clases.
Personaje: Andrea, estudiantes, profesora y conserje.

La clase sigue su curso, Andrea recibe mensajes mientras el conserje pasa por el patio de la escuela.

Viñeta 1
La profesora escribe en la pizarra mientras las estudiantes miran la pizarra.

Viñeta 2
El conserje pasa por el patio con una escalera y una lata de pintura.

- **Página Siete:**

Lugar: Escuela.
Personaje: Andrea.

La lata de pintura cae produciendo un ruido muy fuerte, Andrea se asusta.

Viñeta 1
La lata cae mientras el conserje está en la escalera.

Viñeta 2
Andrea está en shock.

- **Página Ocho:**

Lugar: Recuerdo.
Personaje: Andrea y un hombre.

Viñeta única
En contrapicada, Andrea está tirada en el suelo mientras un hombre arroja una lata de pintura.

- **Página Nueve:**

Lugar: Recuerdo y realidad.
Personaje: Andrea.

Viñeta 1
Andrea con los ojos entrecerrados.

Viñeta 2
Andrea cierra los ojos con fuerza.

Texto 1:
Profesora: ¿Estás bien?

- **Página Diez:**

Lugar: Escuela.
Personaje: Andrea.

Hora de salida, Andrea escucha el nombre de Adriana mientras caminaba y recibe mensajes.

Víñeta 1
Andrea: Dios, quiero ir a casa.

Víñeta 2
El bocadillo tapa los ojos de Andrea.
Madre de Adriana: Adriana.

- **Página Once:**

Lugar: Escuela.
Personaje: Adriana y su madre.

Víñeta única
La mujer le grita a su hija, Adriana en el piso.

Madre de Adriana: Levántate, exagerada. Encima por tu culpa tengo que pagar horas, dile a tu padre que se...

- **Página Doce:**

Lugar: Escuela.
Personaje: Adriana y su madre.

Víñeta única
Adriana le tiene miedo a su madre, esta pellizca su pómulo.

- **Página Trece:**

Lugar: Habitación de Andrea y recuerdo.
Personaje: Andrea.

Andrea recibe mensajes, intenta dormir pero le atacan pesadillas.

Texto 1
Andrea: Después de eso, simplemente fui a casa.
Me había dicho a mí misma que ayudaría a Adriana si su padre la maltrataba.
Pero al darme cuenta de que su mamá es quien la lastima...
No supe cómo reaccionar, ¿soy cobarde entonces?

Víñeta 1
Andrea duerme.

- **Página Catorce:**

Lugar: Recuerdo.
Personaje: Andrea y un hombre.

Víñeta única
El sujeto toca la pierna de Andrea.

Hombre: Deberías empezar a pagar.

- **Página Quince:**

Lugar: Recuerdo.
Personaje: Andrea.

Víñeta única
Andrea mira hacia abajo, en shock.

• **Página Dieciséis:**

Lugar: Recuerdo.

Personaje: Andrea y Carmen.

Víñeta 1:

Andrea en shock.

Texto 1:

Carmen: ¡Déjala, por favor! Haremos lo que dijiste.

• **Página Diecisiete:**

Lugar: Recuerdo y realidad.

Personaje: Andrea.

Andrea recibe mensajes, el celular se ilumina con uno entrante.

Texto 1:

Andrea: Es difícil dormir cuando invaden malos recuerdos y el celular no deja de sonar.

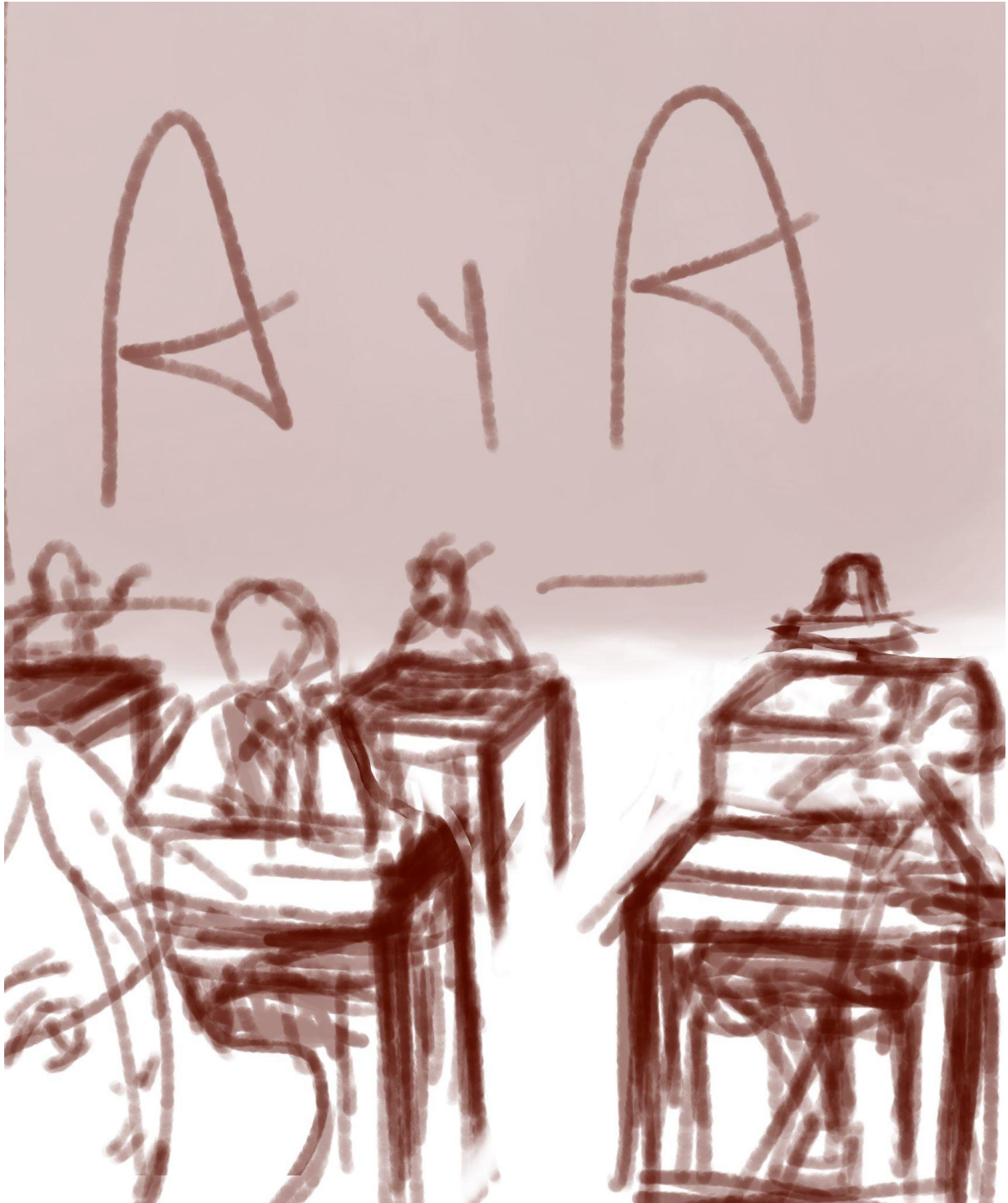
Mensaje:

Hombre: Responde, malagradecida. Tu mamá sigue siendo...

Bocetos



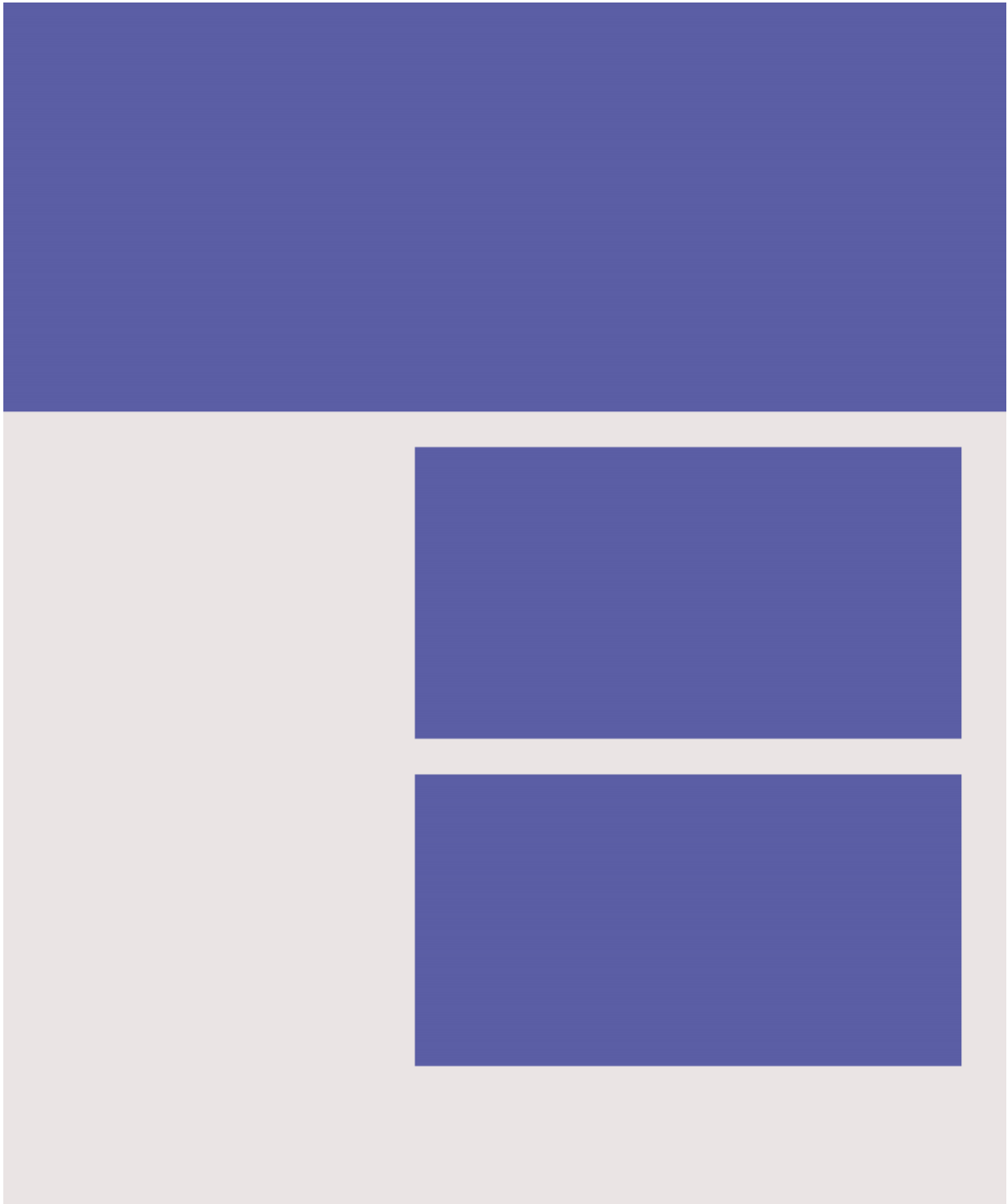


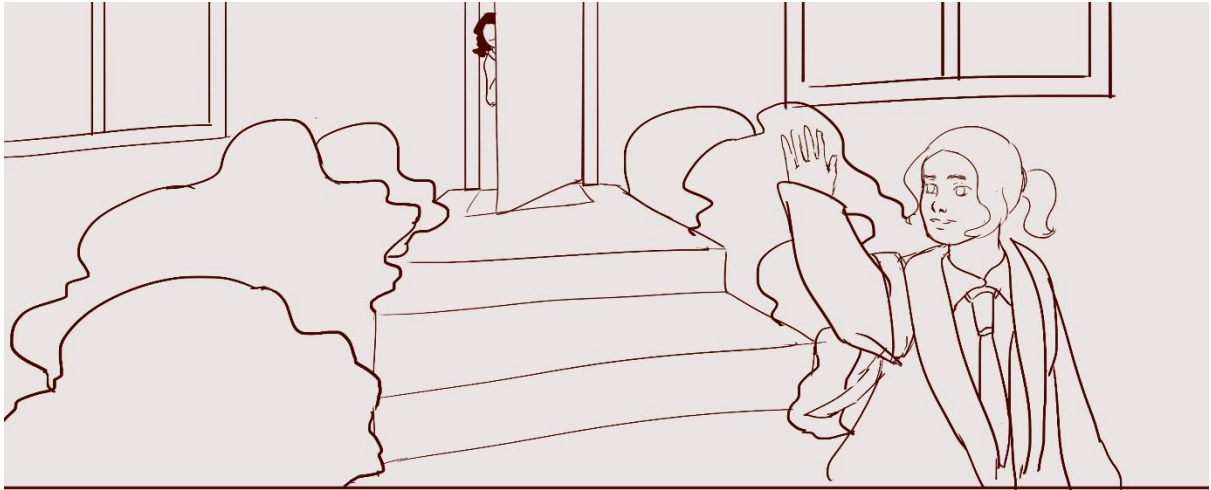






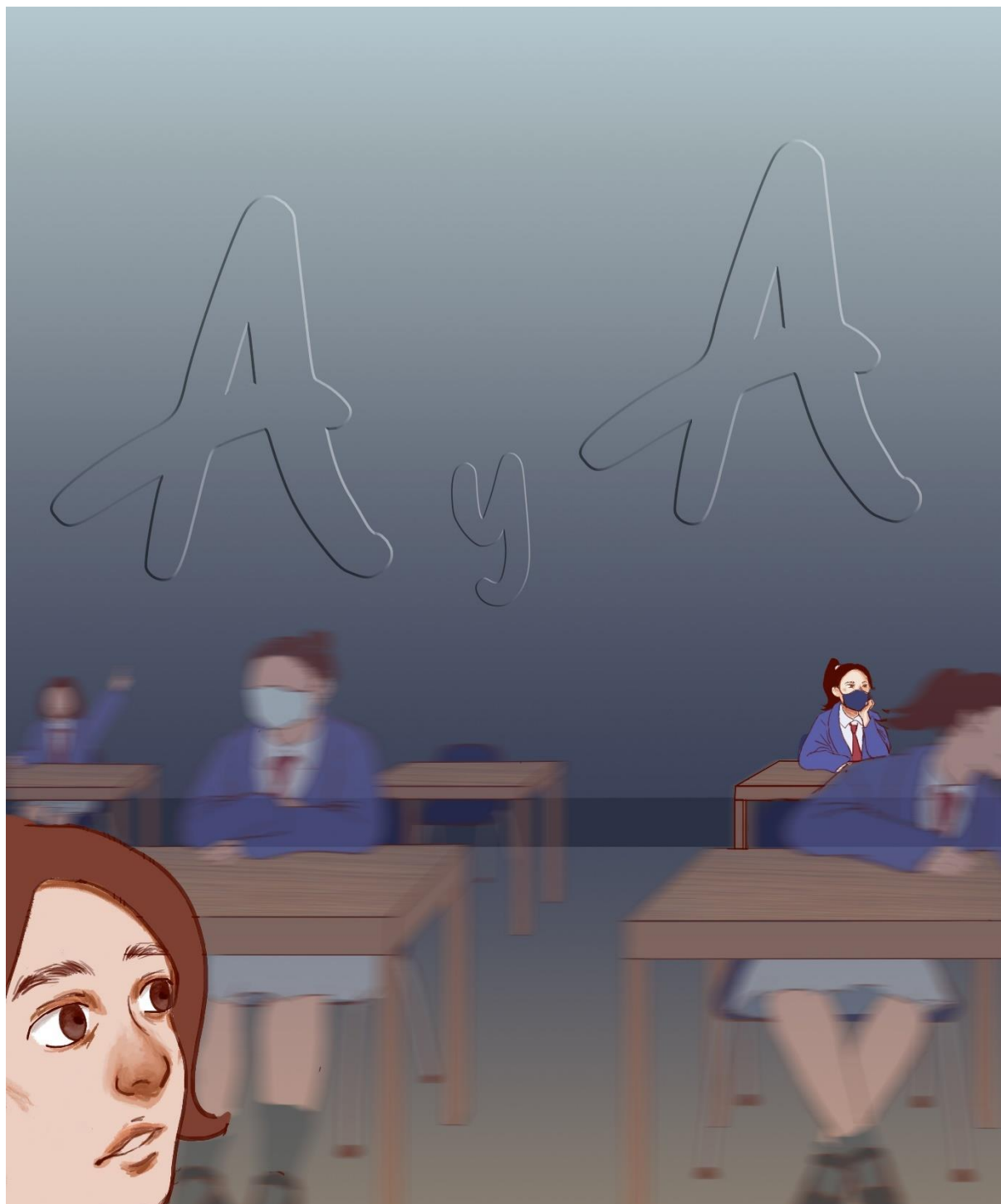
Estructuración y dirección de lectura





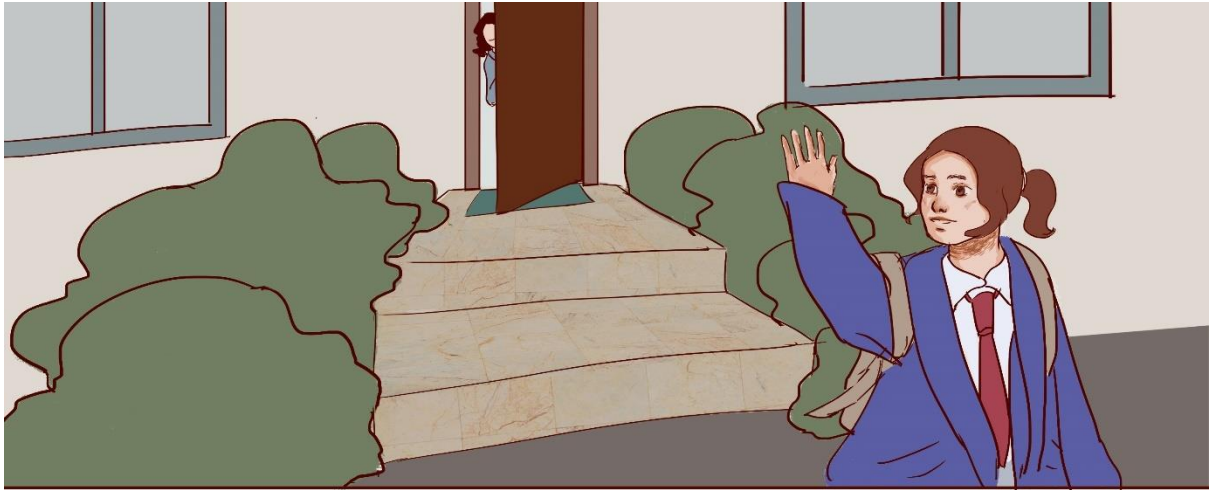


Cómic



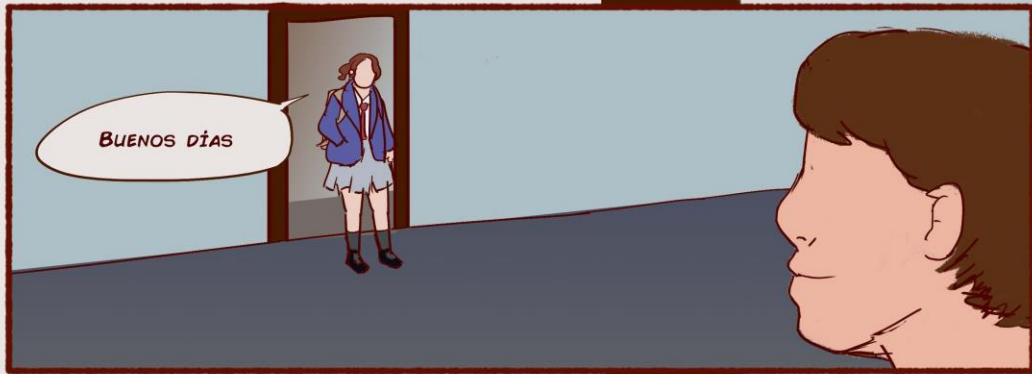


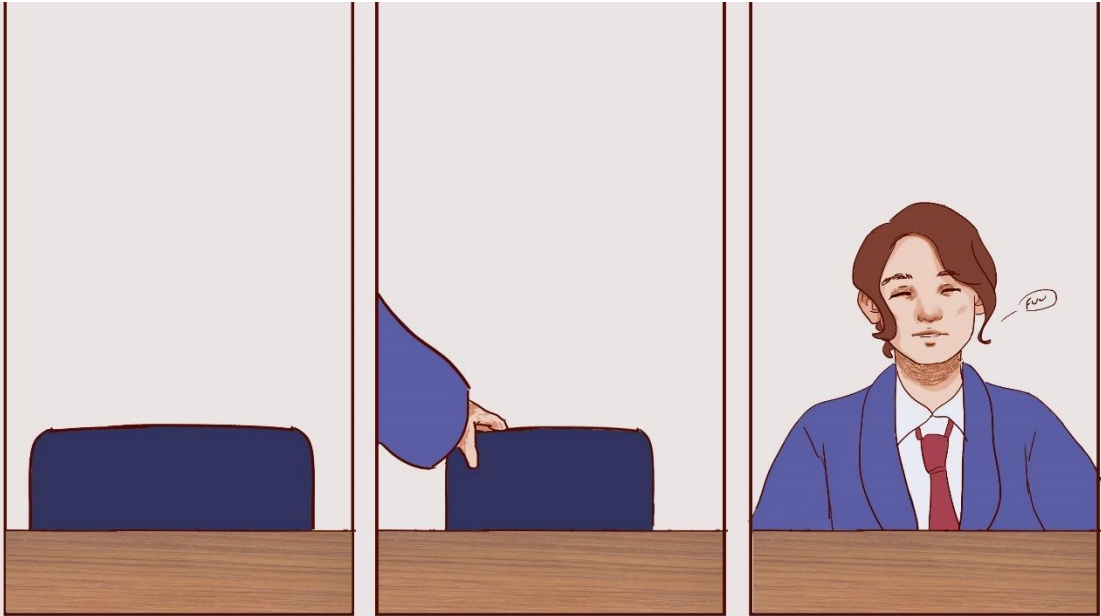
HOY IRÉ SOLA





3^{ero}





HACE CASI TRES MESES VOLYIMOS
A CLASES PRESENCIALES...

NO QUIERO SER ENTROMETIDA
PERO UNA DE MIS COMPAÑERAS
NO INTERACTÚA CON EL RESTO.

SE QUEDA CON SU CHAQUETA
AUNQUE HAGA DEMASIADO CALOR .
NO COME CUANDO HAY GENTE CERCA.
UNA VEZ LA VI SIN MASCARILLA...

TENÍA ALGUNOS
MORETONES Y UNA HERIDA.

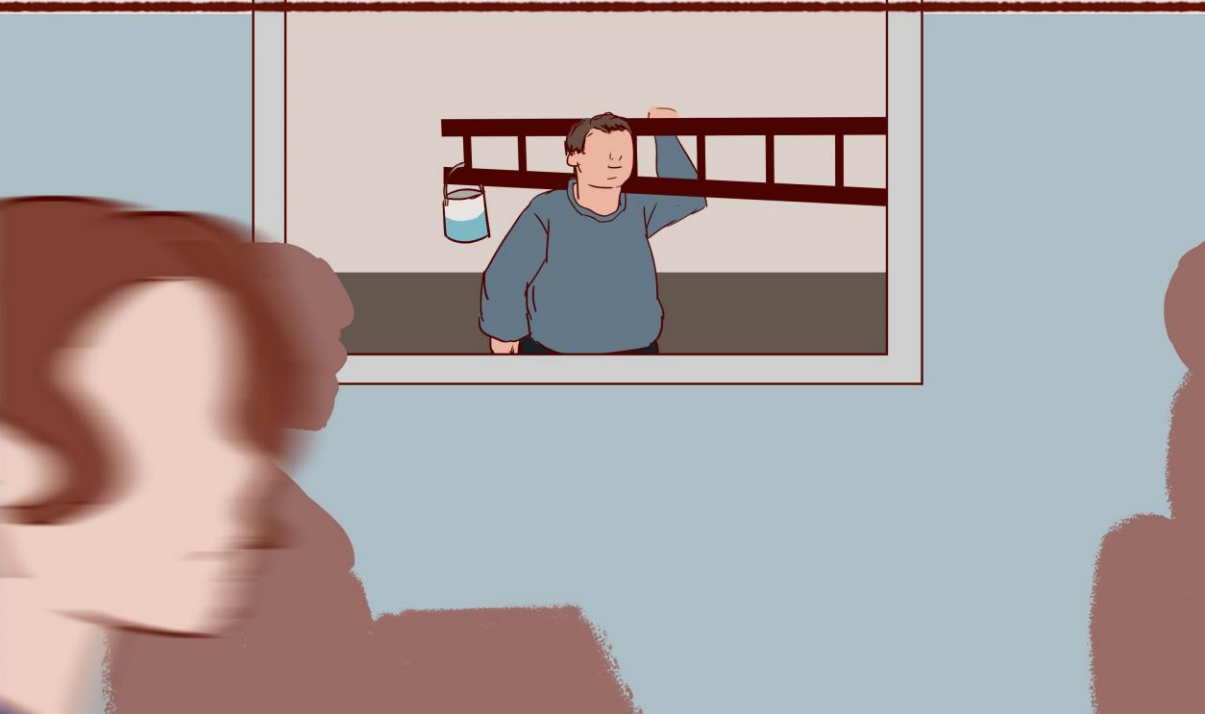


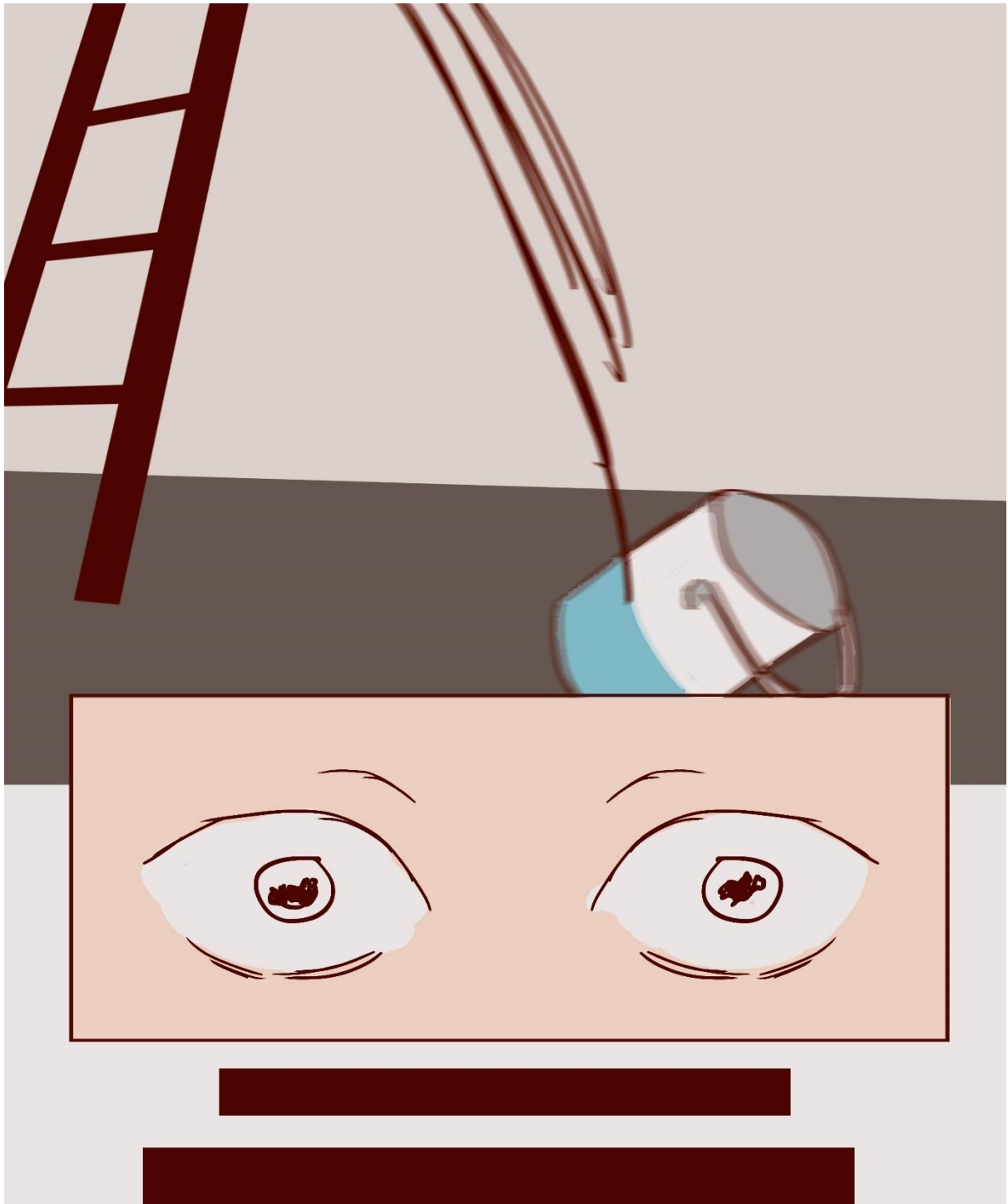
SU NOMBRE ES ADRIANA.



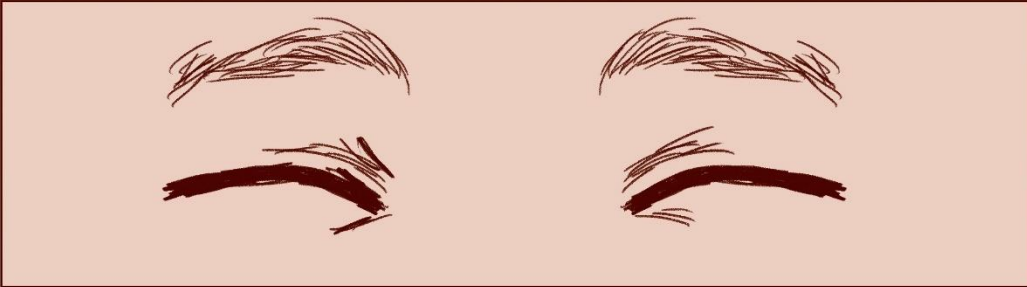


BIP
BIP







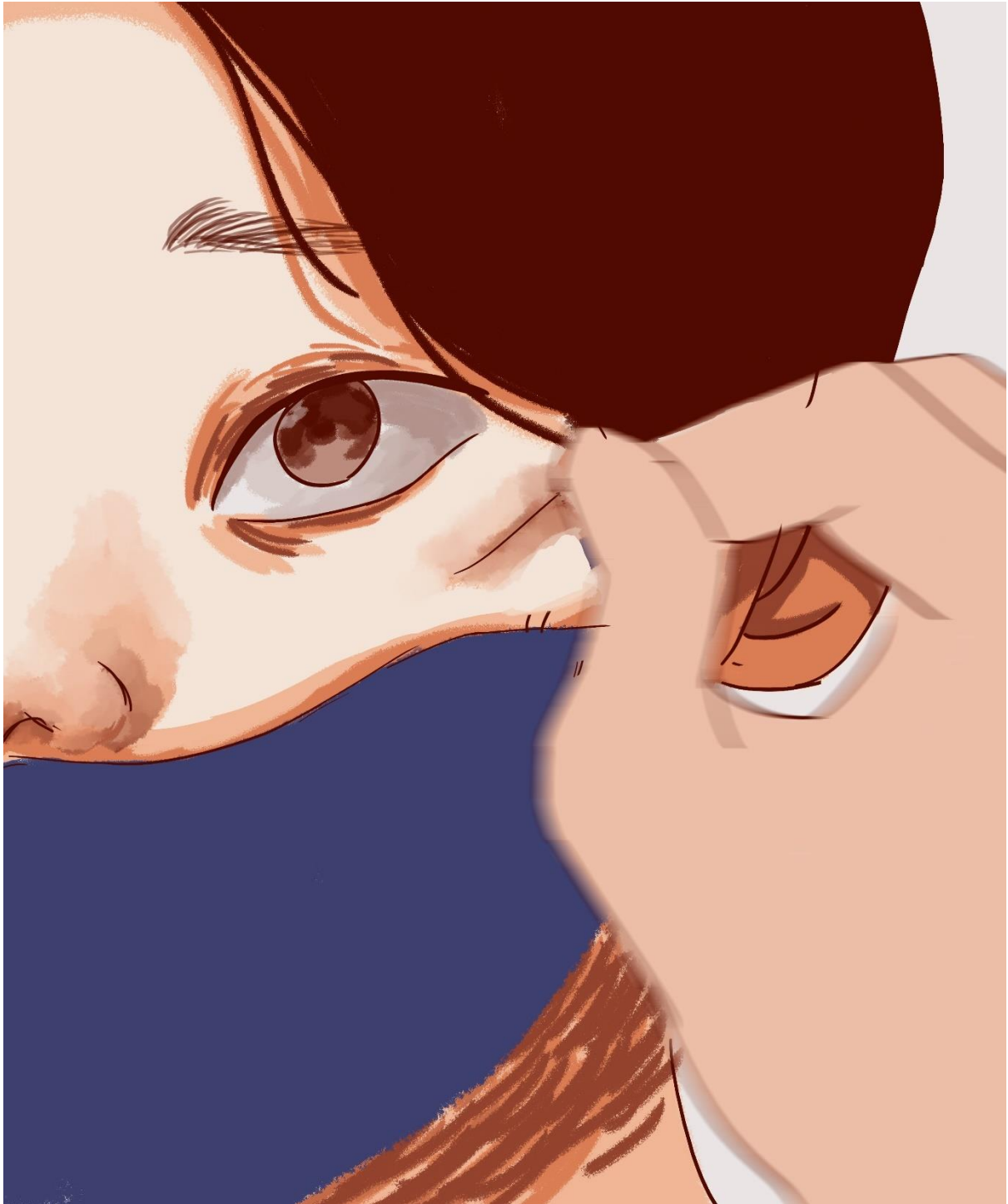






NO TE EMPUJÉ FUERTE

LEVÁNTATE, EXAGERADA
ENCIMA POR TU CULPA
TENGO QUE PAGAR HORAS,
DILE A TU PADRE QUE SE



DESPUÉS DE PRESENCIAR ESO,
SIMPLEMENTE FUI A CASA

ME HABÍA DICHO A MÍ MISMA
QUE AYUDARÍA A ADRIANA SI
SU PADRE LA MALTRATABA

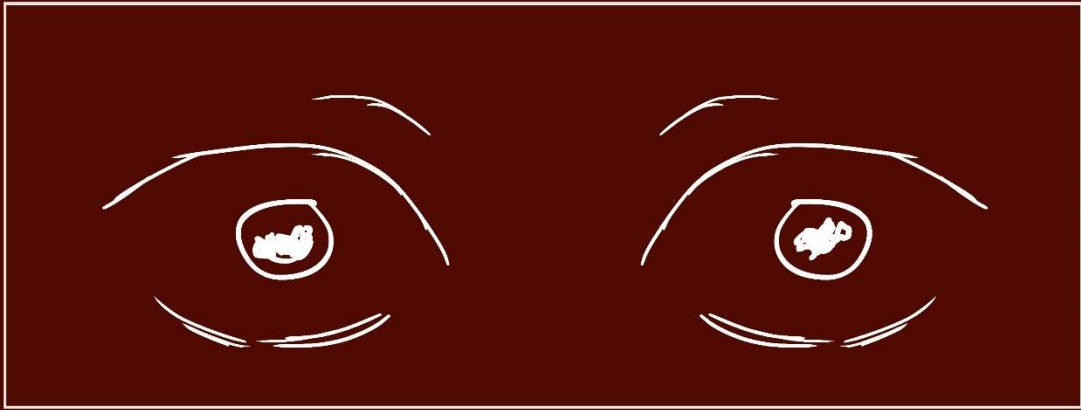
PERO AL DARME CUENTA DE QUE
SU MAMÁ ES QUIEN LA LASTIMA...

NO SUPE CÓMO REACCIONAR,
¿SOY COBARDE ENTONCES?









**¡DÉJALA,
POR FAVOR!
HAREMOS LO
QUE DIJISTE**

ES DIFÍCIL DORMIR CUANDO
INYADEN MALOS RECUERDOS Y
EL CELULAR NO DEJA DE SONAR...

