



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en
estudiantes del 5° de secundaria de Los Olivos, Lima –
2023.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTOR:

Taco Castillo, Ramiro Kenyi (orcid.org/0000-0002-3272-368X)

ASESOR:

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

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

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

Dedico esta investigación a mi Familia quien me apoyo en esta etapa de estudios y superación. Así mismo me dedico este logro a mí, que seguí a través de desafíos y esfuerzo, este camino académico ha sido posible gracias a mi dedicación y perseverancia. ¡Bien hecho, yo!

Agradecimiento

A mis familiares, los cuales apoyaron de diferente manera lo cual logre terminar esta etapa.

A mis validadores y compañeros que me dieron la enseñanza y sugerencias para mejorar.

A si mismo a este proyecto fue de gran conocimiento y dar luz un nuevo proyecto. Estrellado.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, APAZA QUISPE JUAN, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria de los Olivos, Lima – 2023.", cuyo autor es TACO CASTILLO RAMIRO KENYI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 21 de Noviembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
APAZA QUISPE JUAN DNI: 10453803 ORCID: 0000-0002-1157-7185	Firmado electrónicamente por: APAZAQU el 06-12- 2023 19:38:12

Código documento Trilce: TRI - 0658394





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, TACO CASTILLO RAMIRO KENYI 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: "Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria de los Olivos, 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
TACO CASTILLO RAMIRO KENYI DNI: 74611700 ORCID: 0000-0002-3272-368X	Firmado electrónicamente por: RTACOC el 06-12-2023 19:44:07

Código documento Trilce: INV - 1483494



ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENCIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR.....	v
NDICE DE CONTENIDO.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
III. METODOLOGÍA.....	11
Tipos y diseño de investigación.....	11
3.1 Variable y operacionalización.....	12
3.2 Población, muestra y muestreo.....	15
3.3 Técnica e instrumento de recolección de datos.....	16
3.4 Procedimientos.....	17
3.5 Métodos de análisis de datos.....	18
3.6 Aspectos éticos.....	33
IV. RESULTADOS.....	33
V. DISCUSIÓN.....	40
VI. CONCLUSIONES.....	55
VII. RECOMENDACIONES.....	57
REFERENCIAS.....	58
ANEXOS.....	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Categorización de variables	12
Tabla N°2: Rango de significancia con la correlación Rho de Spearman.	28
Tabla N°3: Prueba Correlacional de Rho de Spearman entre el comic y sus problemas psicológico y su perspectiva en los estudiantes.	28
Tabla N°4: Prueba Correlacional de Rho de Spearman entre el comic y sus problemas psicológico de la ansiedad y su perspectiva en los estudiantes.	29
Tabla N°5: Prueba Correlacional de Rho de Spearman entre el comic y sus problemas psicológico de depresión y su perspectiva en los estudiantes.....	30
Tabla N°6: Prueba Correlacional de Rho de Spearman entre el comic y sus problemas psicológico de psicóticos y su perspectiva en los estudiantes.....	31
Tabla N°7: Prueba Correlacional de Rho de Spearman entre el comic y su imagen en problemas psicológico y su perspectiva en los estudiantes.	31
Tabla N°8: Prueba Correlacional de Rho de Spearman entre el comic y su historia problemas psicológico y su perspectiva en los estudiantes.	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N 1°: Diagramas de barras N° 1	18
Figura N 2°: Diagramas de barras N° 2	19
Figura N 3°: Diagramas de barras N° 3	19
Figura N 4°: Diagramas de barras N° 4	20
Figura N 5°: Diagramas de barras N° 5	20
Figura N 6°: Diagramas de barras N° 6	21
Figura N 7°: Diagramas de barras N° 7	22
Figura N 8°: Diagramas de barras N° 8	22
Figura N 9°: Diagramas de barras N° 9	23
Figura N°10: Diagramas de barras N° 10.....	24
Figura N 11°: Diagramas de barras N° 11.....	24
Figura N 12°: Diagramas de barras N° 12.....	25
Figura N 13°: Diagramas de barras N° 13.....	25
Figura N 14°: Diagramas de barras N° 14.....	26
Figura N 15°: Diagramas de barras N° 15.....	27
Figura N 16°: Diagramas de barras N° 16.....	27

RESUMEN

En esta investigación titulada “Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. Nació por falta de medios artísticos informativos. Por ello, el objetivo es Determinar la relación sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. Esta cuenta un diseño no experimental-longitudinal a nivel correlacional con el enfoque cuantitativo de tipo aplicada. La población de 200 estudiantes se recolecto una muestra de 108 estudiantes. La técnica fue la encuesta con 16 ítems con la escala de Likert, la confiabilidad de 0.946 de base de alfa de Cronbach, todo fue corroborado por el programa IBM SPSS 25. Con un análisis descriptivo , la hipótesis se expuso y comprobó, además de la significancia de 0.000 siendo en valor de 0.05 ($0.001 < 0.05$), aceptada para la correlación positiva fuerte, con la guía de Rho de Spearman de 0,699 con una correlación positiva muy fuerte, con una significancia de 0.001, la cual es menos al 0,05 ($0.001 < 0.05$). En lo que se concluye que si existe una relación sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Palabras clave: Comic, Arte, Psicológico.

ABSTRACT

In this research titled “Comic about psychological problems and perception in 5th grade high school students, Lima – 2023. It was born due to a lack of informative artistic media. Therefore, the objective is to determine the relationship between comic psychological problems and perception in 5th grade secondary school students, Lima – 2023. This has a non-experimental-longitudinal design at a correlational level with the applied quantitative approach. The population of 200 students is a sample of 108 students. The technique was the survey with 16 items with the Likert scale, the reliability of 0.946 based on Cronbach's alpha, everything was corroborated by the IBM SPSS 25 program. With a descriptive analysis, the hypothesis was presented and verified, in addition to the significance of 0.000 being a value of 0.05 ($0.001 < 0.05$), accepted for the strong positive evaluation, with Spearman's Rho guide of 0.699 with a very strong positive evaluation, with a significance of 0.001, which is less than 0, 05 ($0.001 < 0.05$). In which it is concluded that there is a relationship between comic psychological problems and perception in 5th grade secondary school students, Lima - 2023.

Keywords: Comic, Art, Psychological.

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo la educación a niveles internacionales ha mejorado, con sus métodos innovadores, en esta presente investigación se presentó un comic y sus beneficios con los problemas psicológicos en la educación y medio cultural, Por ejemplo, “El comic fue una opción para esparcir la enseñanza en varias maneras desde sus formatos y formas la cual ayudaron con un mensaje de reflexión a la cultura”(López y Sáez, 2023).

Así mismo, “El comic fue un medio de enseñanza y arte, la cual lleva a la reflexión en la cultura para la enseñanza, con distintos medios contemporáneos de cultura y el arte” (Bernaschina, 2021, p.7). Como se mencionó todo gran cambio comienza con el ejemplo, en este caso la sociedad, el comic medio donde grandes artistas denotaron historias con mensajes, desde la antigüedad ya se creaban estas cosas, desde las pinturas, bailes, cantos, etc. La sociedad siempre está cambiando y con ellos el pensamiento y las rutinas.

“Arte y Enseñanza se juntaron con el medio del comic, mostrando piezas lúdicas y creativas, los cuales se dieron a entender nuevos procesos a la educación” (Jiménez et al, 2016, p.67).

En Latinoamérica el arte específicamente el comic ha tenido un gran medio por redes sociales, conectando toda información virtual, referidos por los problemas psicológico, específicamente tomados en este proyecto, la ansiedad, depresión y psicóticos. Según Carranza, Hernández, Quispe, (2017) donde se tomaron a estas etiquetas llamarlos “tabús” más lo que se debió es investigar e inculcar sobre ello y su población, que siguió habitando en la sociedad.

Por algún motivo, Bolaños y Rodríguez (2017) necesito entender que mucha de costumbres tiene años de tradición, lo cual se elevó las necesidades de la antigüedad, más como todo trajo problemas a las nuevas generaciones manifestando y proclamando nuevos métodos de tradición, mostrado por el comic (Quispe, 2017, p.75).

Así mismo en Perú existieron diversos casos sobre los problemas psicológicos. A continuación, presentaron algunos porcentajes de estos:

Según INS (2022) describió sobre la ansiedad que:

Entre 40 y 30 % de adolescente en el Perú sufrieron de ansiedad. El estudio se dio en niños y adolescentes que se investigaron mediante en medio del II Seminario de estudio en salud mental hecho por el INS (párr. 1). Con ello se demostraron los últimos estudios dado por el estado, la cual la situación te torno grave.

Según Minsa (2022) describió sobre la depresión que:

313 455 reportes sobre habitantes con depresión fueron identificados a nivel nacional mediante el 2021 a estudiados por los distintos servicios de salud mental, mostrando un aumento del 12 % de casos (párr. 2). Así mismo se ve una atención mediana, pero la cual se debió a tratar de raíz.

Según Andina (2022) describió sobre la psicosis que:

Se aproxima que en el Perú 280,000 de habitantes lo padecen, pero solo el 62% registro un documento, los cuales debieron llevar un control médico que retornar una rutina cotidiana para la convivencia en la sociedad, vida familiar, académica, laboral y social (párr. 1). En la intervención hecha pudimos observar poca información, la cual se debió prevenir y actuar.

En los olivos se apreció estos problemas, desde conductas insalubres y repugnantes, las cuales se cuestionó y menciono de cómo se interpretó en los colegios, por estos motivos el estudio se dio en el colegio Fujimori 2024, la cual se hizo una encuesta donde recopiló los datos de los jóvenes, estos conocimientos y que medias se tomó a partir de ellos, reflexiones y repercusión del arte que quiso llevar a un impacto de bien a la sociedad.

De la forma análoga Tapia (2018) mención como medio perspectivo, conllevan a valores prescriptivos, medio de creencias y normas sociales, las cuales están se conforman para la muestra de dichos estudios, por ello se quiso saber la perspectiva para conocer e informar cómo se dan las nuevas conductas. En estos estudiantes.

Teniendo entendido que existe este problema en la institución educativa 2024, por ello se propuso de forma organizada la siguiente pregunta problema: ¿Cuál es la relación sobre comic los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?

En cuanto a los problemas específicos:

- ¿Cuál es la relación sobre comic y su imagen en los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?
- ¿Cuál es la relación sobre comic y su historia en los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?
- ¿Cuál es la relación sobre del problema de Ansiedad y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?
- ¿Cuál es la relación sobre comic del problema depresión y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?
- ¿Cuál es la relación sobre comic del problema psicóticos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?

Asu vez en la justificación teórica Vizosoy Arias (2018) se recopilo información de artículos y tesis que aportaron para las estrategias de cómo hacer un comic, que dé a la reflexión a responder los objetivos, hipótesis, y problemática que ya previamente se había planteado.

Para la justificación practica Flores y Llaja (2018) indico que se necesitó los medios sociales, el cómic se convierte en un medio idóneo para la divulgación científica, ya que puede desglosar conceptos complejos en una narrativa atractiva y visualmente atractiva. el cual se inculco a los problemas psicológicos y propagación como medio de reflexión y información científica.

Del mismo modo para la justificación metodológica Lucía (2020) se realizó encuestas a un público específicos, que se recopilo por información, la cual fue evaluada por medio de programas estadísticos que colaboro y determino nuestros objetivos de estudio.

Con el problema planteado, el objetivo general es: Determinar la relación sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

- Determinar la relación sobre comic y su imagen en los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.
- Determinar la relación sobre comic y su historia en los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.
- Determinar la relación sobre comic del problema de Ansiedad y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.
- Determinar la relación sobre comic del problema depresión y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023
- Determinar la relación sobre comic del problema psicóticos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Al mismo tiempo, se concluyeron las siguientes hipótesis general:

- H1: Existe una relación significativa sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.
- H0: No Existe una relación significativa sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Las hipótesis específicas son las siguientes:

- H1: Existe una relación significativa sobre comic y su imagen de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.
- H0: No existe una relación significativa sobre comic y su imagen de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

- H1: Existe una relación significativa sobre comic y su historia de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.
 - H0: No existe una relación significativa sobre comic y su historia de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.
-
- H1: Existe una relación significativa sobre comic del problema Ansiedad en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.
 - H0: No existe una relación significativa sobre comic del problema Ansiedad en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.
-
- H1: Existe una relación significativa sobre comic del problema depresión en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023
 - H0: No existe una relación significativa sobre comic del problema depresión en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023
-
- H1: Existe una relación significativa sobre comic del problema psicóticos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.
 - H0: No existe una relación significativa sobre comic del problema psicóticos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Justificando la investigación de Comic sobre los problemas psicológicos por y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, L.O.P – 2023, Se usaron distintas fuentes de investigación de estudios internacionales como nacional.

En la parte nacional, tenemos a Laderas (2020) Tuvo el título que identifico a la coyuntura del covid-19, y el comic como medio de educación. Este estudio fue de diseño cualitativo, con nivel descriptivo, la población fue de estudiantes y docente, se realizó la técnica de análisis documental, con fuente bibliográficos recopiladas de artículos científicos, indizadas, revistas, libros digitales y periódicos. En sus resultados logro encontrar que la educación con el comic es una oportunidad de aprendizaje que se debe tener como nuevo medio contemporáneo.

Santiago C. at al. (2018) Tuvo como título entender del comic y su importancia a los estudios en estudiantes del Perú. Además de un estudio cuantitativos. Con una muestra según que fue realizado con la técnica de encuesta, la dimensión de la muestra fue de 1858 conglomerados, así mismo tuvo un nivel de confianza de 95%, con el método de entrevista directa. Por conclusión se logró encontrar una preocupación antes lo entrevistado lo cual se da a entender que el comic es poco usado los cuales se deberían aumentar los recursos para mejorar la excelencia del cuidado educativo de los estudiantes.

Quispe (2017) tuvo como título, La similitud que pertenezca a una comunidad/cultura sobre la opinión del comic. Con un estudio cualitativo, con un estudio descriptivo, con instrumentos de entrevista acumulando información/datos para su posterior tabulación y análisis, con una muestra de 40 alumnos de secundario del colegio Emiliano Pisculich que participaron de los talleres de dibujo, con ellos se llegó a resultados de conocer las percepciones, ideas, en estudiantes; saber cómo se sentían al tiempo de pintar y hacer arte. Por conclusión se llegó a denotar los beneficios sociales y saludables del comic y en la educación inclusiva.

Mildred L. et al. (2019) Tiene el título central recaudar información de relación en la gestión educativa inclusiva de nivel primaria, con un estudio cuantitativo, con un diseño no experimental de corte transversal, con la muestra fue de 125 docentes no probabilístico, ya que a los docentes acudieron como prueba de estudio

respetando su tiempo, la muestra fue de técnica encuesta y los instrumentos para cada una de las variables encontradas, cuestionando cada uno de ellos conteniendo 30 ítems con ellos en sus resultados hubieron una relación significativa y se concluyó que: La educación educativa es significativamente con la educación y sus docentes en las instituciones públicas.

Ledesma et al. (2019) tiene como título, relacionar conexiones la educación y la actividad laboran del docente en las instituciones educativas, este tiene un estudio cuantitativo, tiene un estudio de corte transversal no experimental, con 125 docentes como muestra, el instrumento encuesta, además de un muestreo no probabilístico, ello concluyo que las instituciones deberían realizar actividades de reforzamiento de estudio a los estudiantes y profesora, para asesorar en el medio de la educación.

Así mismo también se tomó estudios internacionales, las cuales se hayo las siguientes investigaciones con semejanza a algunas variables.

Albar y Martínez (2019) tiene el título de determinar dudas del estudio, la vivencia escolar, "Encuentros Creativos", con el estudio cualitativa, con un estudio de experimentación, con un muestra a 12 alumnos de Bellas Artes con los instrumentos de entrevista buscando resultado recopilados de nuestra muestra de una simbiosis respectiva, con el alumnado como público de diversa funcional, que muestra la expresión artística como plataforma mediadora, lo cual concluyo de la diferentes función que tiene a tolerar, desde la perspectiva y los problemas personales, pero también factores mejorables de impulsos negativos hacia uno mismo.

Diego (2022) tiene el título de visión del arte contemporáneo que involucra a diferentes valores hacia un punto interdisciplinar para la realización del conocimiento como la investigación, la tecnología y el socioambiental, la inclusión social, tiene un proyecto cuantitativo no experimental longitudinal, de mixto enfoque específico y con diseño exploratoria y descriptivo, con una muestra de 123 alumnos de nivel primaria, niños de 1er a 2do grado, con instrumentos de Evaluación Psicopedagógica (IEP), con resultados de la interpretar de aumentar, a lo indicado, un tipo de análisis acompañado de contribuciones en la Psicología indagadas lo

cual concluyo con lo artístico y lo afectivo aumente una participación determinada con medios manifestaciones y interactivas, la cual influye a terminar y mejorar el procedimiento estudiantil que se dictó en el Nivel Básico educativo.

Anillo (2017) tiene el título de Sensibilizar a la población oyentes sobre la conocimiento de la inclusión educativa de la grupo específico en los planteles educativos de la ciudad de Valledupar por medio del comic, tiene un estudio cuantitativo con un diseño correlación y explicativo con una muestra a 18 alumnos de la I.E. José Eugenio Martínez con los instrumentos de encuesta, los principales resultados fue que no hay una real inclusión en los medios educativos para la educación, la cual concluyo que aunque se ha llegado luchando se debe aumentar muchos más los esfuerzos para crear políticas verdaderamente inclusivas.

Calvache (2020) tienes el título de Informar cómo la población y sus herramientas del comic como mejoramiento a la interacción del público estudiantil en el contexto social mejorando su participación artística en los medios de comunicación con un estudio cualitativo no experimental, muestra de grupo de 50 personas escogidas de manera aleatoria, con el instrumento de encuesta, los resultados fueron que el comics es una herramienta valiosa para las personas que les permite llenar esos vacíos dentro de una producción de video y con una inclusión que es de más fácil comprensión, debido a que tiene una concepción previa del entorno, los objetos, personas y demás.

Restrepo, Sánchez y Quirama (2020) tiene el título de recaudar información sobre el estrés estudiantes en los universitarios, este tiene un proyecto cuantitativo diseño transversal de nivel descriptivo, con el instrumento de encuestas, con una muestra de 450 estudiantes universitarios, con todo ellos se llegó a la conclusión de que los estudiantes universitarios llevan el estrés elevado, por varios factores, algunos trayendo deberes de afuera, haciéndolo más dificultoso su estudio.

El comic según Rodríguez (2019) lenguaje único la cual escribe a través de imágenes, interpretándose con textos o no, con la finalidad de narrar historias de forma creativa, la cual dan mensajes reflexivos.

Así mismo el comic según Maldonado, Gutiérrez y Yubero (2021) comenta que Los cómics no son un género sino un canal de expresión, con comunicación

propio que se trasmite a través de imágenes, refiriéndose en textos o no, con la finalidad de narrar secuencial y panópticamente historias donde se manifiesten los sentimientos, pensamientos y mensajes de los protagonistas(p.3).Con esto se refiere a la libre expresión, contar nuevas experiencias que cada persona experimenta y aprende, un medio libre de expresión, expresando la creatividad desde una perspectiva pura.

Por otro lado, Quispe (2018) dice que es un medio de secuencia de viñetas que muestra una historia de mensaje elíptico que convierte a la viñeta en formato básico de la sintaxis de interpretación que alrededor de la cual se menciona el relato(p.7). Por consiguiente, se tiene un comic estructurado, la cual tiene parámetros delimitados, manteniendo un mensaje pragmático organizado.

Del mismo modo se menciona el uso de comic en la virtualidad, como medio contemporáneo donde es más accesible y fácil a la producción, del mismo modo Gómez (2019) es un medio efectivo y artístico, que se hallan desde otra perspectiva de los alumnos, la inventar un comic, el cual pueda tener los siguientes roles de escritos, artista y director de su propia historia(p.67).

Los problemas psicológicos según Matalinares et al. (2016) Son personas con altas puntuaciones en expectativas negativas interpersonales , estos se describen entre los más conocidos, Ansiedad, Depresión y psicóticos.

Igualmente, María (2022) menciona que el comic discute temas de representación histórica, la cual puede llegar a marcar una diferencia atreves de su mensaje, colores, formato, personajes.

De la misma forma Piñero (2019) señala que el comic relata nuevas perspectivas de imagen, ello muestra a los espectadores a entender cómo es que se llevara a cabo tales sucesos de formas más fácil de comprender.

A su vez Fonseca (2018) el comic guarda una semiótica de gran carácter, la cual hace que sus artistas colaboran con escritores, haciendo una experiencia impactante al momento de contar una historia.

En paralelo Cañas (2017) el comic es un gran medio de aprendizaje ya que logra abarcar las distintas áreas educativas, ya que logra alcanzar información precisa con interpretaciones ilustradas.

De forma análoga Mora (2019) el comic crea tendencias, ellos con sus historias a su público contemporáneo, ayudando a las grandes productoras, a la realización de series, películas, documentales, etc.

Los problemas psicológicos según Vicario (2017) Son personas con altas puntuaciones en expectativas negativas interpersonales , estos se describen entre los más conocidos, Ansiedad, Depresión y psicóticos.

De igual manera Vallejo, Arévalo y Uribe, (2020) explica sobre la ansiedad que es un trastorno mental, conocido por sentimientos intensos de preocupación, nerviosismo y miedo.

De igual modo Sánchez (2016) argumenta sobre el síntoma de depresión como trastorno mental, conocido por sentimientos triste, desesperación y perdida de interés.

Al igual que Vallejo, Arévalo y Uribe (2020) opina sobre el síntoma psicóticos que es un trastorno mental, conocido por desconexión de la realidad, estando más es un plano mental, creando o imaginando sucesos del día.

Del mismo modo Sabanero (2016) Dice que la perspectiva es el estado actual de la formación. En diversos estudios se establece una tendencia hacia el desarrollo de procesos formativos directivos, instrumentales y prescriptivos”

Con respecto Hernández (2019) Dice que la perspectiva es el estado actual de la formación. En diversos estudios se establece una tendencia hacia el desarrollo de procesos formativos directivos, instrumentales y prescriptivos”.

Al igual manera Peña (2018) observa que, en las formas de perspectivas, existe los formativos, los cuales son medios de experiencia y conocimientos.

De la forma misma Restrepo, Sánchez y Quirama (2020) aclara que existe otro medio perspectivo, la cuales son los instrumentales, que son medios de sentidos de información.

De la forma análoga Tapia (2018) mención como otro medio perspectivo, los prescriptivos, medio de creencias, valores y normas sociales, las cuales están se conforman para la muestra de dichos estudios.

Asi mismo Diviani (2016) analiza al comic como narrativa de manifestación con ideas nuevas y mostrándolo visual mente, reflejándolos por sus colores, formas, materiales que simbolizan parte de la historia.

Contrastando Ovalle (2019) habla sobre el comic muestra una narración clara para mostrar problemas y casos de orden social y cultura, creando representaciones de manifestaciones de momentos históricos determinados a nivel social (p. 4)

Con ellos comenta Rodríguez y Navarrete (2021) que el comic lanza mensajes contrarios culturales, así logra que personajes tengan otras perspectivas para lograr un futuro de unión (p.1)

III. METODOLOGÍA

Tipos y diseño de investigación

3.1.1 Enfoque de investigación

El proyecto es de enfoque cuantitativo el cual Valencia (2021) menciona que es la recopilación de datos y la realización de un análisis detallado sobre la base de dicha información.

Así mismo Chau y Vilela (2017, p. 20), menciona que es la recopilación de datos y la realización de un análisis detallado sobre la base de dicha información.

3.1.2 Tipo de investigación

La investigación llevo el tipo de investigación aplicada, Luna y Rodríguez (2019, p. 55), menciona que el estudio pone importancia en dato fijos, las cuales menciona información la cual rige a lo práctico.

Así mismo Fuertes, Fernández y Garcí (2020) Usa como terminal escribir, observa y indica las observaciones de las variables que se dan el ese tiempo.

3.1.3 Nivel de investigación

El proyecto tuvo el nivel de investigación correlacional Según Von et al. (2019, p. 55) menciona que junta los datos en un solo momento, entre dos o más variables la cuales tienen una relación entre sí, en un tiempo indicado.

Así mismo Cabezas et al. (2021) es seguro, referir fases. Se recolecta por los objetivos, con preguntas y estudio dados de respaldo, con una observación objetiva.

3.1.3 Diseño de investigación

Por lo relacionado la investigación obtuvo un diseño no experimental el cual Valencia (2021, p. 20), comenta que se caracterizan por la no manipulación de variable. Se comenta de un estudio de variables determinado la cual mantenga las variables independientes, que no cambia de forma efectiva.

Como menciona Jara, Leon (2018) los informes completados que sirvan a solucionar situaciones con métodos por los investigadores que hacen este estudio.

3.1 Variable y operacionalización

3.1.1 Identificación de las variables

Tabla N°1: Categorización de variables

VARIBLE	NATURALEZA	ESCALA	FUNCIÓN
-El comic -Problemas psicológicos	cualitativa	Nominal	Independiente
-La percepción	cualitativa	Nominal	Independiente

Fuente: Elaboración propia

V1: El comic

El comic según Rodríguez (2019) lenguaje único la cual escribe a través de imágenes, interpretándose con textos o no, con la finalidad de narrar historias.

DIMENSIONES:

- Imagen
- Historia

INDICADORES:

- Historia
- Color
- Mensaje
- Narración

V2: Problemas psicológicos

Los problemas psicológicos según Vicario (2017) Son personas con altas puntuaciones en expectativas negativas interpersonales , estos se describen entre los más conocidos, Ansiedad, Depresión y psicóticos.

DIMENSIONES:

- Ansiedad
- Depresión
- Psicóticos

INDICADORES:

- Paranoia
- Sensibilidad
- Bajones emocionales
- Estrés
- Sobre pensar
- Sobre imaginar

V3: La percepción

Con respecto Sabanero (2016) Dice que la perspectiva es el estado actual de la formación. En diversos estudios se establece una tendencia hacia el desarrollo de procesos formativos directivos, instrumentales y prescriptivos”

DIMENSIONES:

- Formativos
- Instrumentales
- Prescriptivos

INDICADORES:

- Formato de impresión
- Formato digital
- Comics
- Afiches
- Conductas
- Punto de vista

3.1.2 Operacionalización de variables

Mencionado los variables, sus dimensiones e indicadores, comento Rodríguez et al. (2020) que organiza equitativamente los procesos de continuo trabajo, que sigue desde la conceptualización de las variables, para llegar a dimensiones donde redacte definición operacional por parte de cada uno para concluir con indicadores.

Así mismo Cobo, Vega y García (2020) construye una fórmula de ítems, las cuales serán empleados por instrumentos (ver el anexo N°1). Igualmente, la matriz de consistencia recopila datos de objetivos, problema, hipótesis (ver el anexo N°2).

3.2 Población, muestra y muestreo

3.1.1 Población

En relación Murcia (2019) explica que la población nace de un grupo de personas las cuales tienen similitudes de información indispensable para el estudio con un ambiente de características similares (p. 22).

Gonzales et al (2020) En relación a ello este quiere decir que se busca un grupo específico con información ósea actitudes similares, las cuales pueden permitir estudiar y concluir resultado a beneficios de esa población (p. 15).

En la investigación realizada, se conformó un grupo de 120 estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio Fujimori 2024, abarcando un rango de edades de 13 a 16 años, según se detalla en el **(Anexo 4)**

3.1.2 Muestra

Respecto a la muestra Murcia (2019) dice que es una parte limitada de la población total de nuestra investigación, la cual sirve para reconocer los objetivos y este debe contar con indispensables informaciones.

Expone Vallejo, Aja y Plaza (2017) que se emplea los diversos métodos de dato, la cual separa con mucha precisión, siendo un grupo específico del conjunto.

En el marco de la investigación llevada a cabo, se integró un grupo compuesto por 108 estudiantes del 5to grado de secundaria pertenecientes al colegio Fujimori 2024. Este conjunto abarcaba un rango de edad entre los 13 y 16 años, como se detalla meticulosamente en el **(Anexo 4)**

3.1.3 Muestreo

Referente al muestreo en este estudio es aleatorio simple, Según Murcia (2019, p. 23), Es la virtud del estudio que tuvo a la población como orden de conveniencia de ser selección a la muestra.

Llegando Surovikina (2015) interpreta la que tiene como opción ser escogido para la elección de muestra de estudio, la cual quiere toma una parte de la selección efectiva.

Junto a ello Ariza (2017) nombra las muestras como sector de público objetivo la cual convive en cierto entorno con sus propias costumbres y da la cual es de valiosas informaciones.

En esta fase se llevó a cabo la aplicación de encuestas a una cantidad de 108 estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio Fujimori, ubicado en Los Olivos. Esta selección de participantes se realizó en función de un rango comprendido entre los 13 y 16 años. Es importante señalar que la elección de Los Olivos como ubicación determinada para una representación significativa del estudio.

3.3 Técnica e instrumento de recolección de datos

3.3.1 Técnica de recolección de datos

Menciona Marengo, Suarez, Palacio (2017) señala lo infalible en la recopilación de datos la cual es la herramienta, esta forma parte de un medio del cual junta información.

Gómez (2017) resalta cuya finalidad era recaudar datos del estudio de esta investigación, así mismo en ellos se empleará técnicas de instrumentos específicos. (p. 69). cita el instrumento como medio de recopilación de datos, la cual se use en un público objetivo, la cual puede recaudar valiosa información.

3.3.2 Instrumento

Este estudio menciona el Alban y Calero (2017) es una encuesta de herramienta de estudio que forma una técnica de refuerzo y apoyo para la recopilación de datos, este puede ser, guía, manual o un test.

Con ello mismo Gonzales et al. (2018) De la misma manera se señala que en esta investigación se recolectó datos que se darán por cuestionario, que vendría a ser el instrumento de estudio.

Este contará de 16 preguntas divididas en tres secciones, de primera variable el comic con 4 preguntas, la segunda variable es problemas psicológicos la cual cuenta con 6 preguntas y la tercera variable por percepción con 6 preguntas, con todo ellos aplicados la escala de Likert.

3.3.3 Validez

Expresa el Gonzales et al. (2021) es la razón del estudio lo valida, así mismo definiendo si los efectos serán también aceptados. (p.69)

Vallejo, Arévalo y Uribe (2020) que dice que se evaluara con una supervisión la cual da validez con sus estudios probabilísticos, dejándolo óptimo y aceptable el estudio.

La encuesta de este estudio fue supervisada por tres asesores de la U.C.V, los cuales fueron el Mg. Karla Robalino, Mg. Mariano Vargas, Mg. Rodríguez Wilfredo, los cuales aceptador de evaluar este estudio.

En esta tabla binominal, se muestra la tesis con respuesta un 0,001 la cual determina un nivel significativo de 0,50 ($0;000 < 0,05$), que predice que el instrumento es correcto para comenzar con una recopilación de datos.**(Ver Anexo 7)**

3.3.4 Confiabilidad

Según Lemos, Henao y López (2018) señala que la confiabilidad es el medio por el cual se evalúa el fenómeno presente, causando un criterio de confiabilidad (p.10), menciona que la confiabilidad califica por medio de cálculos, con una escala desde muy baja a alta, la cual se acepta para la proyección del estudio. Recopilando la fiabilidad del Alfa de Cronbach, muestra el puntaje de 0.946 que expresa una alta confiabilidad de instrumento aplicada para el proyecto. **(Ver Anexo 7)**

3.4 Procedimientos

Siguiendo al procedimiento Ferro et al. (2020) se realiza con la recopilación de información se pudo emplear gracias a la recaudación de datos encontrados de diferentes medios de datos con anticipación.

De llegar a un excelente planteamiento de instrumento, lo cual fue creada por medio físicos de las encuestas.**(Ver Anexo 3)** Esta fue supervisada por director que dio el consentimiento **(Ver anexo 8)** del colegio para poder transmitir el mensaje que se transmitirá a los estudiantes, de modo que se consiga un visto positivo los cuales se entregaran de forma persona con finalidad de definir la información.

3.5 Métodos de análisis de datos

Este proyecto es de enfoque cuantitativo, sin embargo, realiza un diseño no experimental-longitudinal y nivel correlacional en base información que se recolectara las encuestas.

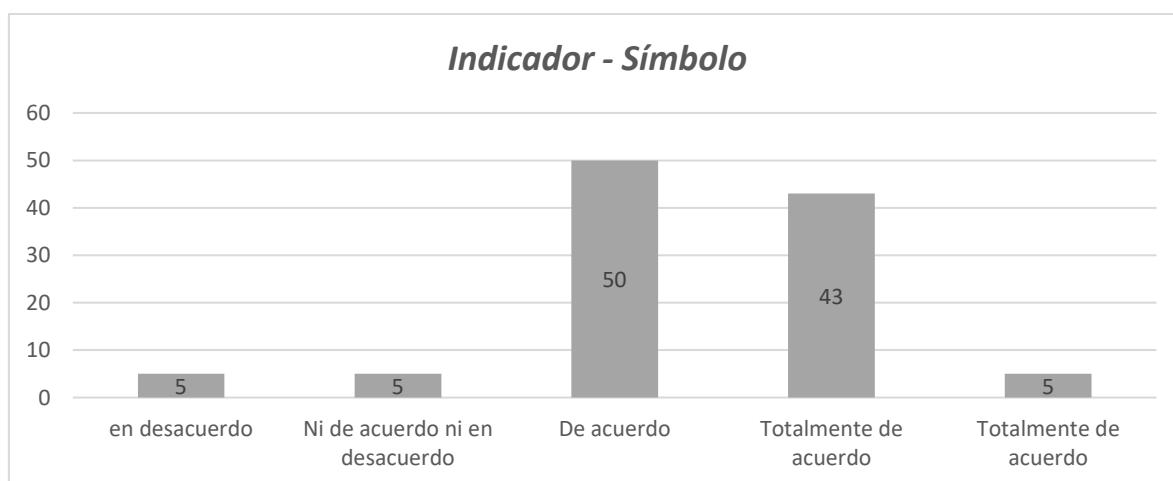
Así mismo Delgadillo (2016) cuenta que el análisis son preguntas con la escala de LIKERT, las respuestas saldrán gracias al programa SPSS Versión 25, que ha creado gráficos de las encuestas ingresados en la base de información, se observó su confiabilidad.

3.5.1 Análisis descriptivos

El análisis está hecha a 108 personas, las cuales fueron seleccionados por el colegio con el objetivo de Determinar la relación sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. Las cuales se recopilaron con 16 preguntas las cuales se mencionarán:

Pregunta N°1: *¿Lograste apreciar los símbolos que reflejan el tema central del comic?*

Figura N 1°: Diagramas de barras N° 1

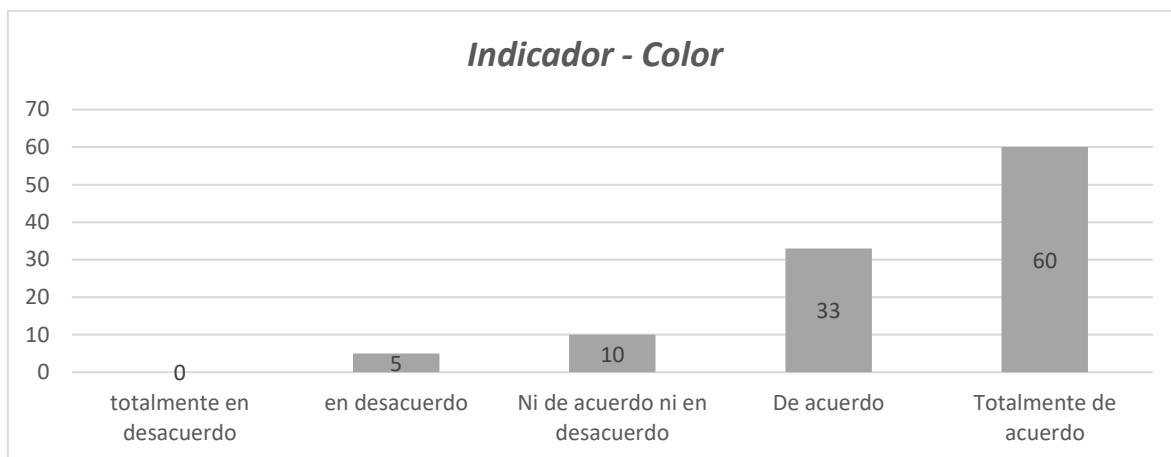


Medio: IBM SPSS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°1, hay unas diferencias positivas, puesto que el 50% (50) de los encuestados están de acuerdo a la este tipos de historias narradas en u comic y el 40% (43) están totalmente de acuerdo, también están con un 5% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y por último 5% (10) que están en desacuerdo.

Pregunta N°2: ¿Los colores aplicados en el comic reflejan el tema central de la historia?

Figura N 2°: Diagramas de barras N° 2

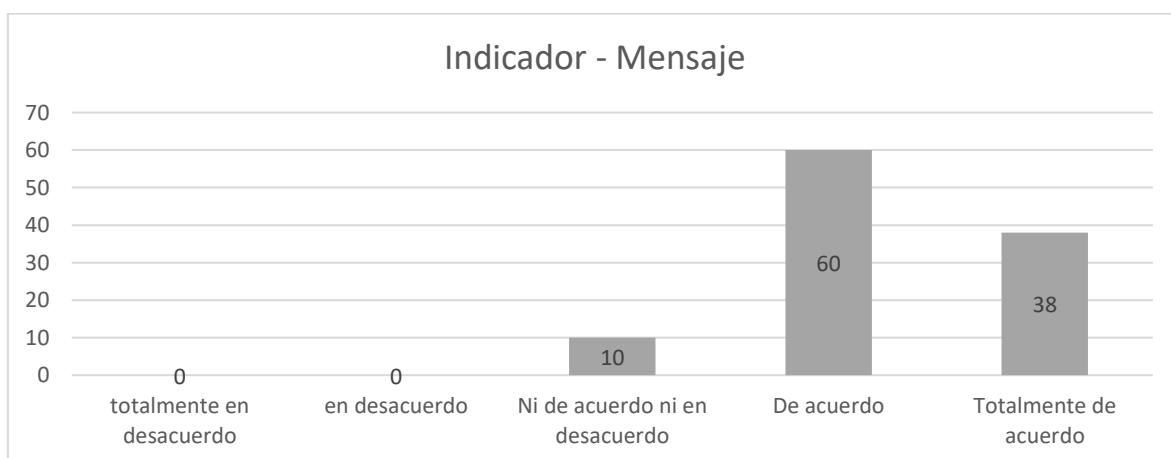


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°2, hay unas diferencias positivas, puesto que el 55% (60) de los encuestados están totalmente de acuerdo a la estos colores y su psicología narrada en el comic y el 30% (32) están de acuerdo, también están con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y por último 5% (5) que están en desacuerdo.

Pregunta N°3: ¿Se entendió el mensaje del comic?

Figura N 3°: Diagramas de barras N° 3

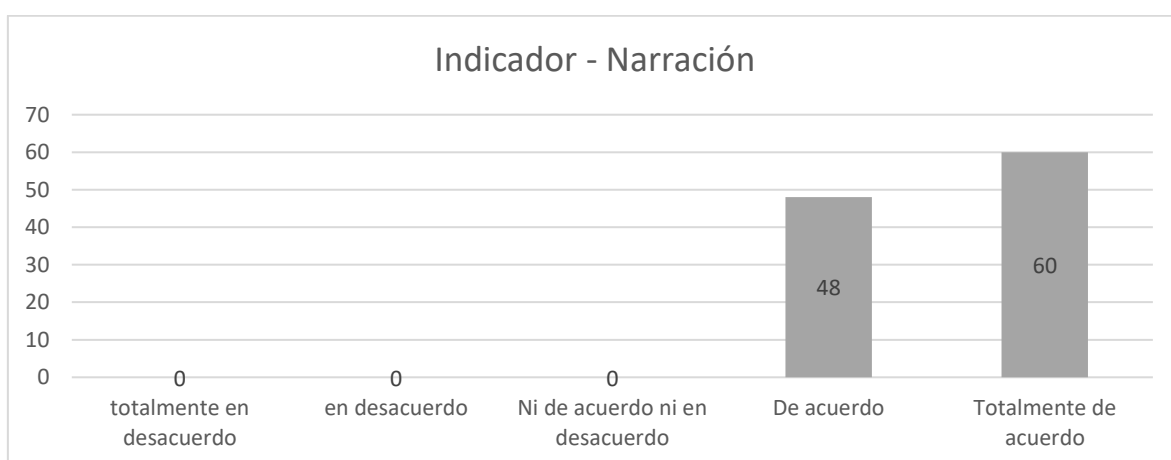


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°3, hay unas diferencias positivas, puesto que el 55% (60) de los encuestados están de acuerdo a la este tipos de mensaje del comic y el 30% (38) están totalmente de acuerdo y por último con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta N°4: ¿La narración aplicada en el comic reflejan el tema central de la historia?

Figura N 4°: Diagramas de barras N° 4

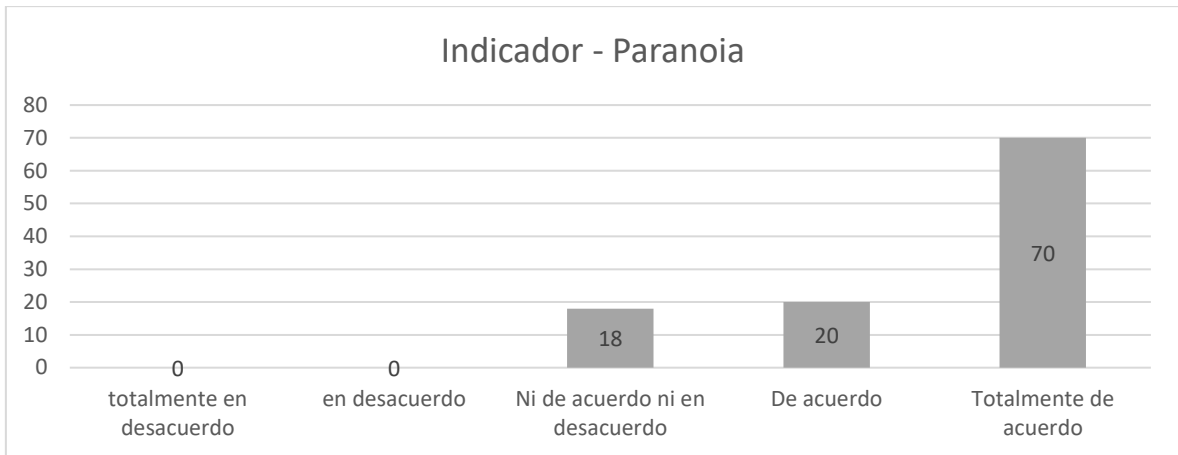


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°4, hay unas diferencias positivas, puesto que el 55% (60) de los encuestados están totalmente de acuerdo a la este tipos de narración en el comic y el 40% (48) están de acuerdo.

Pregunta N°5: ¿Lograste identificar escenas de preocupación incomodadas al personaje?

Figura N 5°: Diagramas de barras N° 5

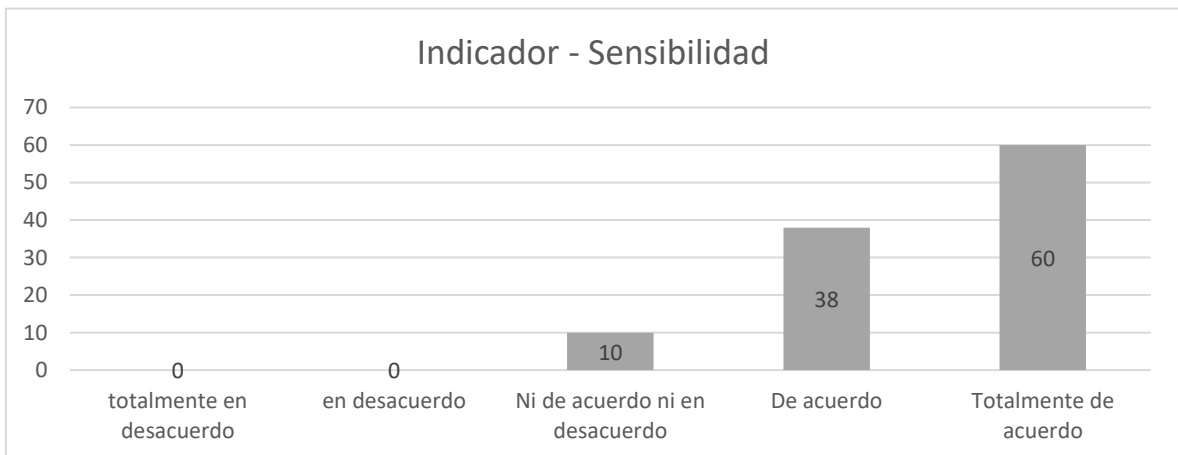


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°5, hay unas diferencias positivas, puesto que el 65% (70) de los encuestados están totalmente de acuerdo y han logrado identificar el síntoma (paranoia) representado en el comic y el 20% (20) están de acuerdo, también están con un 15% (18) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta N°6: ¿Lograste identificar el nerviosismo que tiene el personaje al sentirse observado?

Figura N 6°: Diagramas de barras N° 6



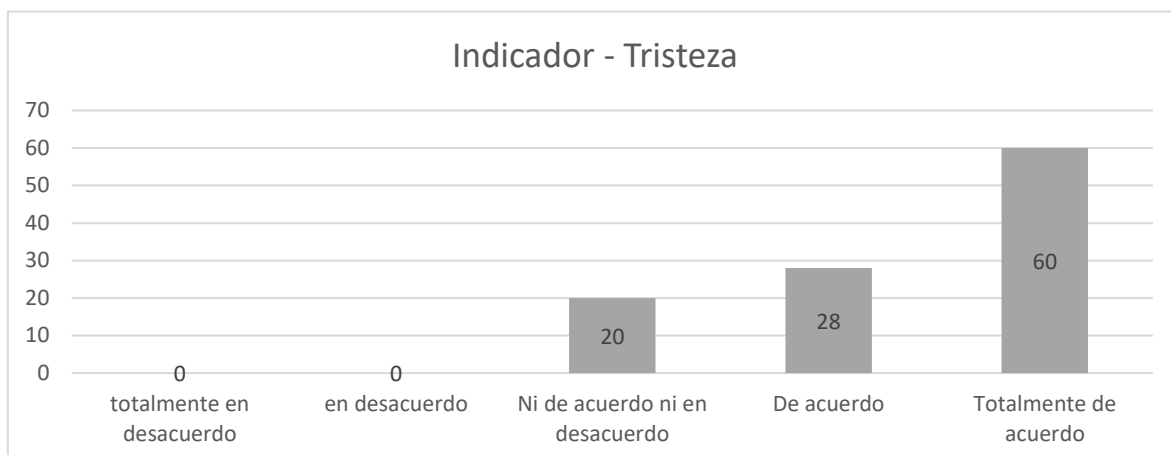
Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°6, hay unas diferencias positivas, puesto que el 55% (60) de los encuestados están totalmente de acuerdo y han Logrado identificar el síntoma (Sensibilidad) representado en el comic y el 35% (38) están

de acuerdo, también están con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta N°7: ¿Lograste identificar alguna escena de tristeza en el personaje?

Figura N 7°: Diagramas de barras N° 7

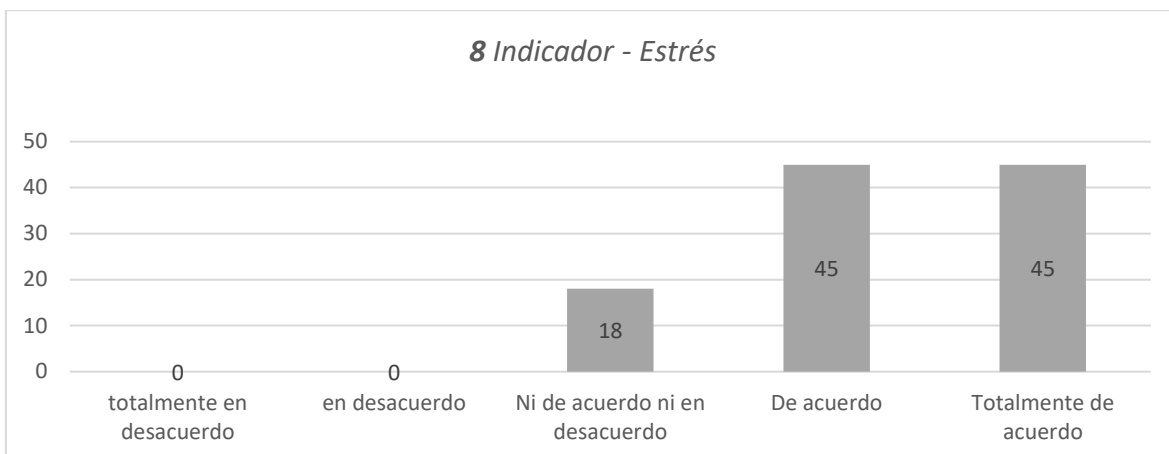


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°7, hay unas diferencias positivas, puesto que el 55% (60) de los encuestados están totalmente de acuerdo y han logrado identificar el síntoma (Bajón emocional) representado en el comic y el 25% (28) están de acuerdo, también están con un 20% (20) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta N°8: ¿Lograste identificar el estrés representado en el personaje?

Figura N 8°: Diagramas de barras N° 8

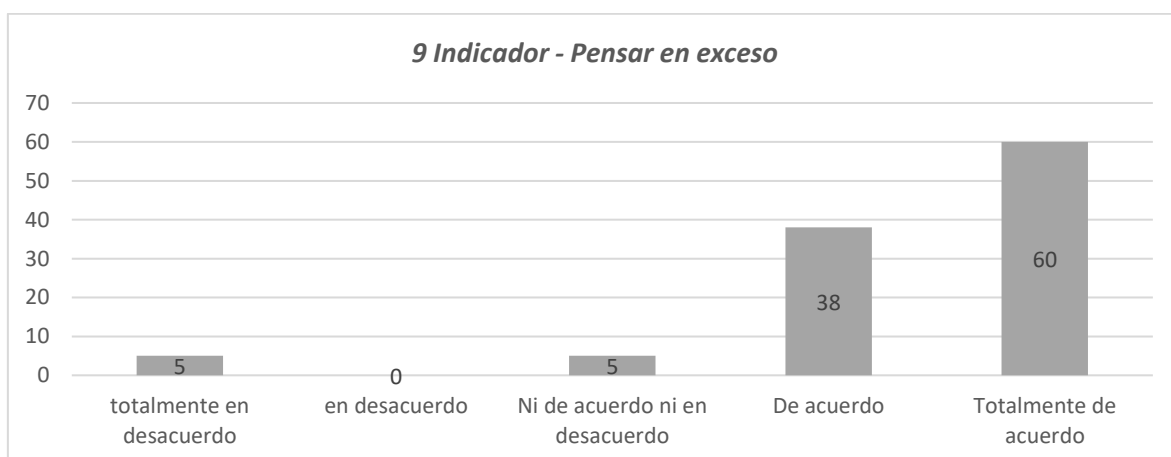


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°8, hay unas diferencias positivas, puesto que el 45% (45) de los encuestados están totalmente de acuerdo han logrado identificar el síntoma (Estrés) representado en el comic y el 45% (45) están de acuerdo, también están con un 10% (18) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta N°9: ¿Lograste identificar la escena de pensar en exceso en el personaje?

Figura N 9°: Diagramas de barras N° 9

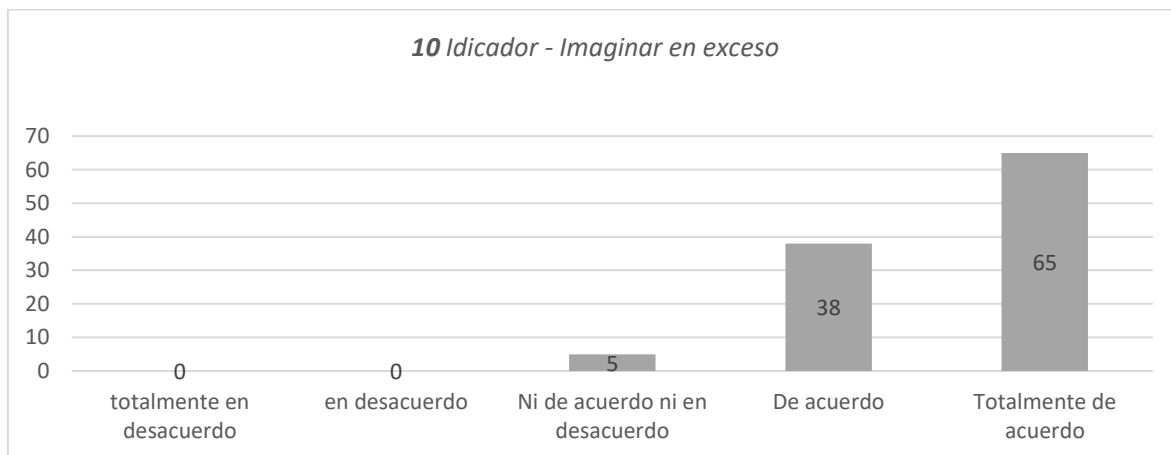


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°9, hay unas diferencias positivas, puesto que el 55% (60) de los encuestados están totalmente de acuerdo que han logrado identificar el síntoma (sobre pensar) representado en el comic y el 35% (38) están de acuerdo, también están con un 5% (5) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y por último 5% (5) que están totalmente en desacuerdo.

Pregunta N°10: ¿Lograste identificar la escena de imaginar en exceso en el personaje?

Figura N°10: Diagramas de barras N° 10

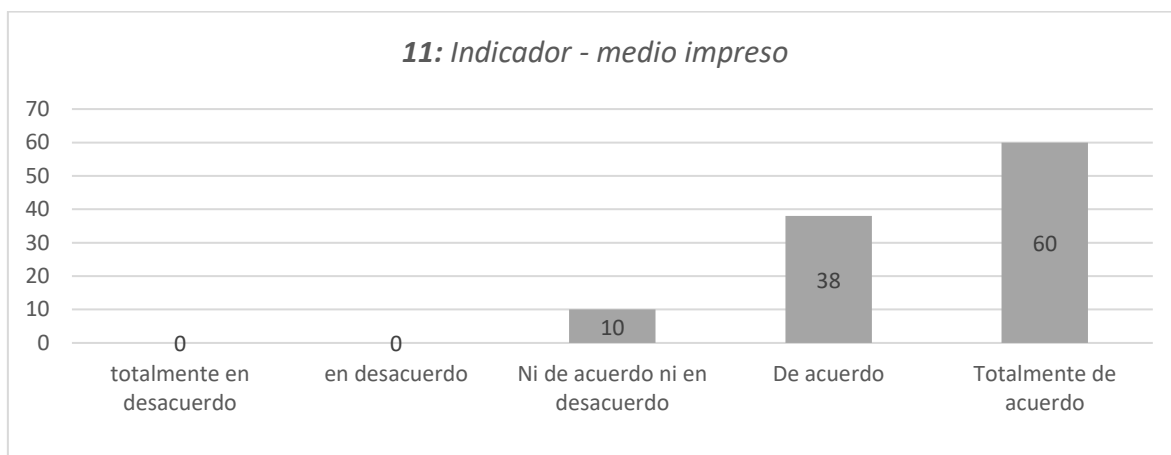


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°10, hay unas diferencias positivas, puesto que el 60% (65) de los encuestados están totalmente de que han logrado identificar el síntoma (sobre imaginar) representado en el comic y el 35% (38) están de acuerdo, también están con un 5% (5) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta N°11: ¿Se te hace más fácil la lectura por medio impreso?

Figura N 11°: Diagramas de barras N° 11

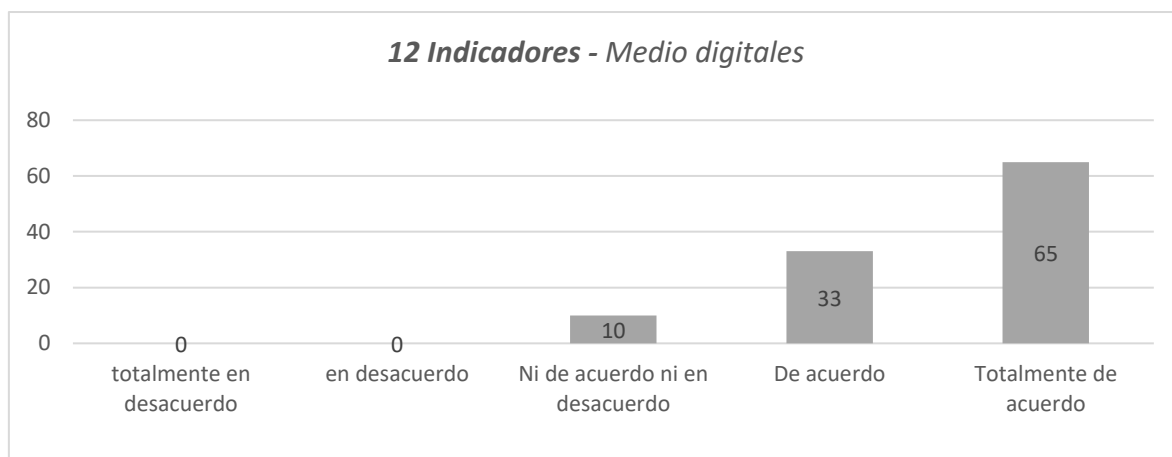


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°11, hay unas diferencias positivas, puesto que el 55% (60) de los encuestados están totalmente de que se le hace más fácil la lectura por medio físicos y el 35% (38) están de acuerdo, también están con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta N°12: ¿Se te hace más fácil la lectura por medio digitales?

Figura N 12°: Diagramas de barras N° 12

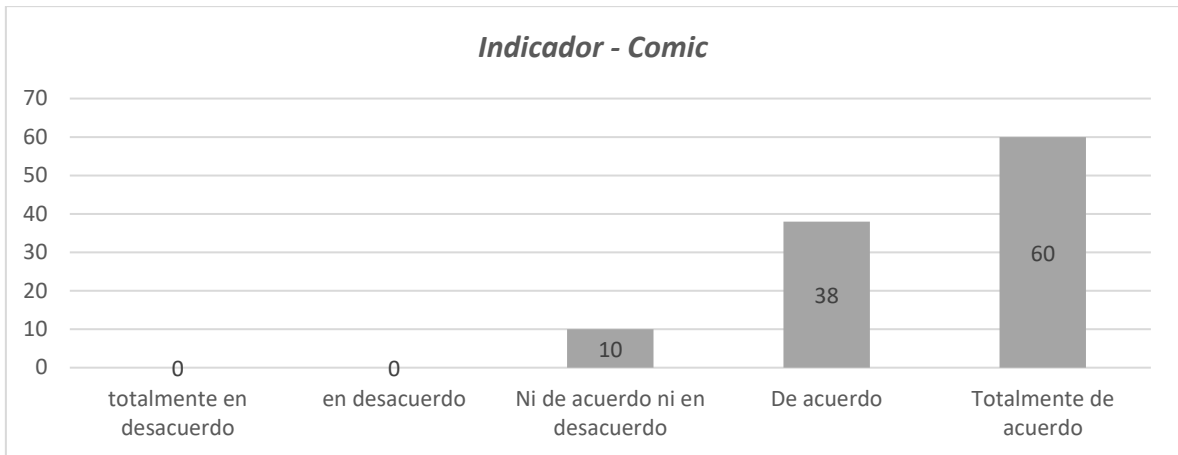


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°12, hay unas diferencias positivas, puesto que el 60% (65) de los encuestados están totalmente de que se le hace más fácil la lectura por medio digitales y el 30% (33) están de acuerdo, también están con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta N°13: ¿Es comic te permite conocer la problemática sobre el tema?

Figura N 13°: Diagramas de barras N° 13

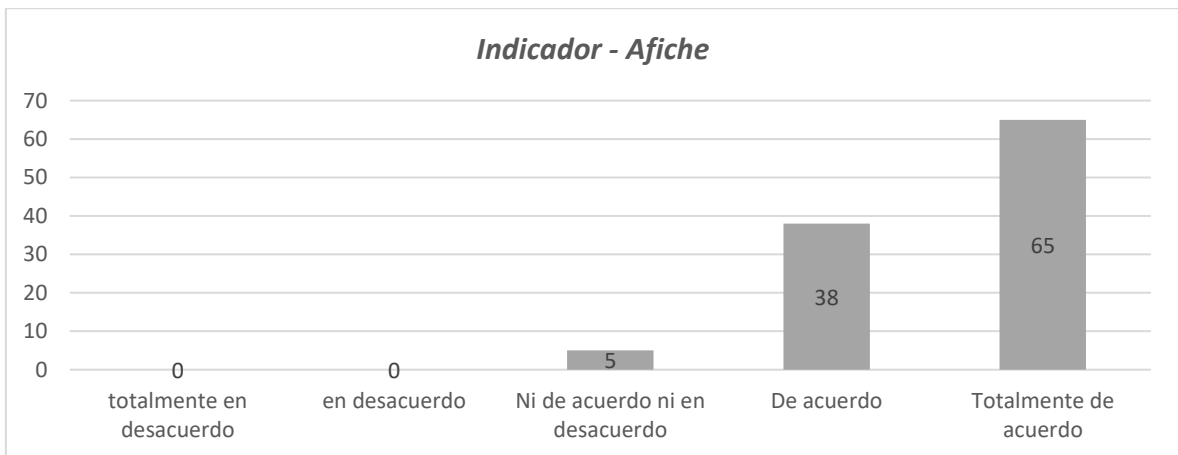


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°13, hay unas diferencias positivas, puesto que el 55% (60) de los encuestados están totalmente de que el comic fue de claro entendimiento y el 35% (38) están de acuerdo, también con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta N°14: ¿El comic y los afiches te ayudaron a comprender sobre los problemas en la salud mental?

Figura N 14°: Diagramas de barras N° 14

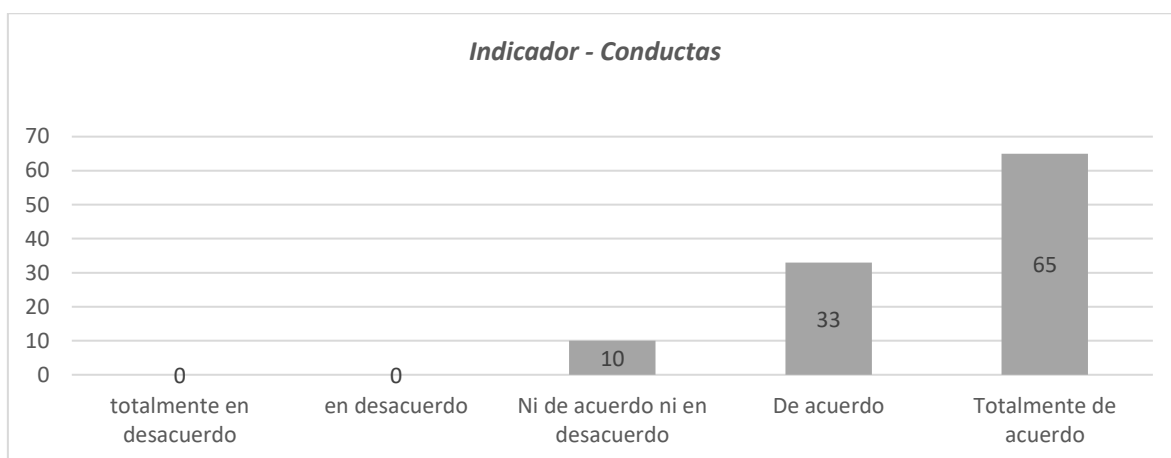


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°14, hay unas diferencias positivas, puesto que el 60% (65) de los encuestados están totalmente de acuerdo con los afiches que fueron entendiendo y el 35% (38) están de acuerdo, también con un 5% (5) no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta N°15: ¿En el comic se visualiza las conductas de salud mental?

Figura N 15°: Diagramas de barras N° 15

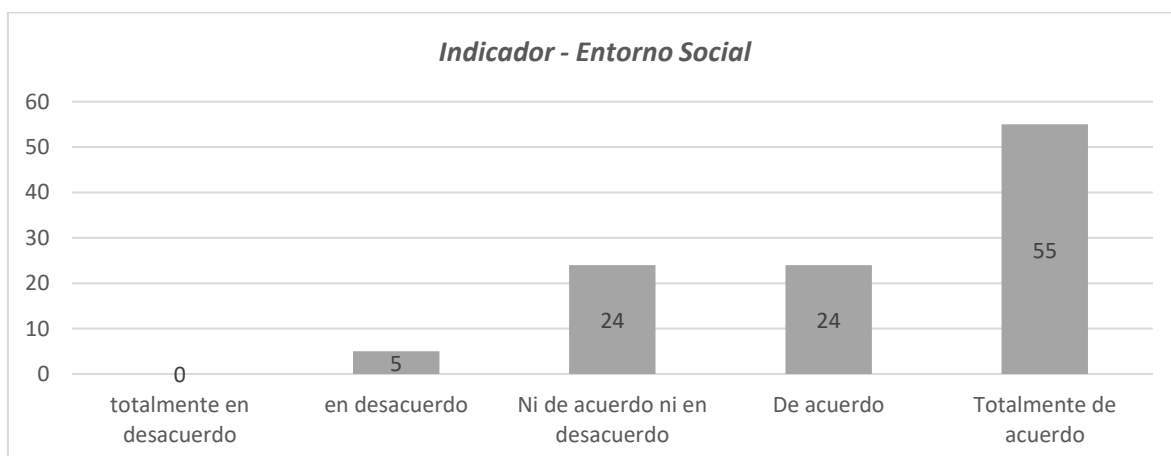


Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver la barra N°15, hay unas diferencias positivas, puesto que el 60% (65) de los encuestados están totalmente de acuerdo que se ha mostrado claramente las conductas de estos problemas en el comic y el 30% (38) están de acuerdo, además con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta N°16: ¿Las situaciones desarrolladas en el comic te ayudaron a reconocer los problemas en tu entorno social?

Figura N 16°: Diagramas de barras N° 16



Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Interpretación: Se puede ver las barras N°16, hay unas diferencias, puesto que el 50% (55) de los encuestados están totalmente de acuerdo y que han visto estos problemas psicológicos en su entorno y el 20% (24) están de acuerdo, además con un 25% (24) no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y por último 5% (5) que están en desacuerdo de que no han visto estos acontecimientos.

3.5.2 Análisis inferencial

Para informar Araceli B. (2016) en este estudio se utilizó los datos que se recopilaron de las encuestas planteada, con el análisis de corroborar las hipótesis hechas. Con ello busca al coeficiente de la correlacional de Rho Spearman y pruebas de normalidad, que muestran que hay un menor rango de significancia a 0.05 ($0,000 < 0,05$), la cual la se aprueba, corroborando las correlaciones de las variables en colocar que si es positiva en las variables. **(Ver Anexo 8)**

Prueba de Hipótesis General

H1: Existe una relación significativa sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

H0: No Existe una relación significativa sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Tabla N°3: Prueba Correlacional de Rho de Spearman entre el comic y sus problemas psicológico y su perspectiva en los estudiantes

			Correlaciones	
			V1_Comic_p roblemas_ps icologico	V2_Perspecti va
Rho de Spearman	V1_Comic_problemas _psicologico	Coeficiente de correlación	1,000	,852**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	V2_Perspectiva	Coeficiente de correlación	,852**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Análisis: La correlación N°03, enseña el coeficiente de Rho de Spearman 0,852 una correlación positiva muy fuerte, además con una significancia positiva perfecta de una significancia de 0.000 siendo en valor menos planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Prueba de Hipótesis Específica 1

H1: Existe una relación significativa sobre comic del problema Ansiedad en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

H0: No existe una relación significativa sobre comic del problema Ansiedad en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Tabla N°4: Prueba Correlacional Rho de Spearman entre el comic y sus problemas psicológico de la ansiedad y su perspectiva en los estudiantes.

Correlaciones

			Ansiedad_D3_V1	V2_Perspectiva
Rho de Spearman	Ansiedad_D3_V1	Coeficiente de correlación	1,000	,549*
		Sig. (bilateral)	.	,012
		N	108	108
	V2_Perspectiva	Coeficiente de correlación	,549*	1,000
		Sig. (bilateral)	,012	.
		N	108	108

Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Análisis: La correlación N°04, señala el coeficiente de Rho de Spearman con un 0,549 con correlación positiva muy fuerte además de una significancia de 0.012 menos del límite planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic del problema Ansiedad en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Prueba de Hipótesis Específica 2

H1: Existe una relación significativa sobre comic del problema depresión en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023

H0: No existe una relación significativa sobre comic del problema depresión en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023

Tabla N°5: Prueba Correlacional de Rho de Spearman entre el comic y sus problemas psicológico de depresión y su perspectiva en los estudiantes.

Correlaciones

			Deprecion_D4_ V1	V2_Perspectiva
Rho de Spearman	Deprecion_D4_V1	Coeficiente de correlación	1,000	,726**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	V2_Perspectiva	Coeficiente de correlación	,726**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Análisis: La correlación N°05, muestra el coeficiente de Rho de Spearman con un 0,726 con una correlación positiva perfecta, con una significancia de 0.000 siendo en valor menos del planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic del problema depresión en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Prueba de Hipótesis Específica 3

H1: Existe una relación significativa sobre comic del problema Esquizofrenia en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

H0: No existe una relación significativa sobre comic del problema Esquizofrenia en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Tabla N°6: Prueba Correlacional de Rho de Spearman entre el comic y sus problemas psicológico de psicóticos y su perspectiva en los estudiantes.

Correlaciones

			Psicoticos_D5_ V1	V2_Perspectiva
Rho de Spearman	Psicoticos_D5_V1	Coefficiente de correlación	1,000	,949**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	V2_Perspectiva	Coefficiente de correlación	,949**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Análisis: La correlación N°6, muestra el valor coeficiente de Rho de Spearman con un 0,949 con una correlación positiva perfecta con una significancia de 0.000 siendo en valor menos del límite planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$), que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic del problema Esquizofrenia en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Prueba de Hipótesis Específica 4

H1: Existe una relación significativa sobre comic y su imagen de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

H0: No existe una relación significativa sobre comic y su imagen de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Tabla N°7: Prueba Correlacional de Rho de Spearman entre el comic y su imagen en problemas psicológico y su perspectiva en los estudiantes.

Correlaciones

			Imagen_D1_V1	V2_Perspectiva
Rho de Spearman	Imagen_D1_V1	Coeficiente de correlación	1,000	,520*
		Sig. (bilateral)	.	,019
		N	108	108
	V2_Perspectiva	Coeficiente de correlación	,520*	1,000
		Sig. (bilateral)	,019	.
		N	108	108

Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Análisis: La correlación N°7, muestra el valor coeficiente de Rho de Spearman con un 0,520 con una correlación positiva muy fuerte, además de una significancia de 0.019 siendo en valor menos del límite planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic y su imagen de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Prueba de Hipótesis Específica 5

H1: Existe una relación significativa sobre comic y su historia de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

H0: No existe una relación significativa sobre comic y su historia de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Tabla N°8: Prueba Correlacional de Rho de Spearman entre el comic y su historia problemas psicológico y su perspectiva en los estudiantes.

Correlaciones

			Historia_D2_V1	V2_Perspectiva
Rho de Spearman	Historia_D2_V1	Coeficiente de correlación	1,000	,699**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	108	108
	V2_Perspectiva	Coeficiente de correlación	,699**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	108	108

Medio: IBM SPSS STATISTICS 25

Análisis: En la correlación N°8, señala el valor coeficiente de Rho de Spearman con un 0,699 con una correlación positiva muy fuerte, con una significancia de 0.001, la cual es menor al 0,05 ($0.001 < 0.05$) siendo en valor límite planteado el cual fue de 0.01, la cual aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic y su historia de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

3.6 Aspectos éticos

Se llevo a cabo por las normas APA 2023 U.C.V. información se recopilados por medio de artículos web, libros digitales , tesis y sitios web las cuales fueron encontrados respectivamente con su autor del medio.

En otra forma la recopilación de datos no fue manipulados ni menos falsificados, lo cual estos son procesados de Google Académico, que continuamente ingresaron en el programa IBM SPSS 25, son interpretadas desde la fiabilidad del programa con el Alfa de Cronbach, la recopilación, los cuales se graficaron en barra. “Por final es evidente la prueba del turnitin, se utilizó la página identificación de falsificación sobre la información” (Peña, 2018).

En medio de los ítems fue supervisada por director que dio el consentimiento **(Ver anexo 8)** del colegio para poder transmitir el mensaje que se transmitirá a los estudiantes, de modo también se dio dos consentimientos a los padres, para que sus hijos puedan aportar a la tesis, lo que se consiguió un visto positivo los cuales se entregaran de forma persona con finalidad de definición a la información.

IV. RESULTADOS

Después de la recaudación e interpretación de información de las encuestas, sobre el comic sobre los problemas psicológicos en estudiantes de quinto de secundaria, teniendo en cuenta para el análisis descriptivo e inferencial se menciona posteriormente que:

Con el análisis del ítem 1, sobre si el alumno logro apreciar los símbolos reflejados el tema central del comic, se estableció fundamental al contar un mensaje ya que denotativamente tiene mucho significado asertivo al estudio, todo ello se reflejó a través del cuestionario con el ítem del símbolo que se estimó en el estudio

experimental que tuvo un 50% (50) de los encuestados están de acuerdo a la este tipos de historias narradas en u comic y el 40% (43) están totalmente de acuerdo, también están con un 5% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y por último 5% (10) que están en desacuerdo, estos datos fue el efecto de la compresión de símbolos, que se apreciaron de maneras directas e indirectas.

Con el análisis del ítem 2, sobre los colores aplicados en el comic reflejan el tema central de la historia, se establece que reflejo el uso correcto del color, principalmente el verde y azul, interpretando escenas y mensaje del comic, puesto que en el grupo experimental el 55% (60) de los encuestados están totalmente de acuerdo a la estos colores y su psicología narrada en el comic y el 30% (32) están de acuerdo, también están con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y por último 5% (5) que están en desacuerdo, ello se recopilo y concluyo por medio de la encuesta que interpretaron y respondieron.

Con el análisis del ítem 3, sobre si se entendió el mensaje del comic, se establece que más del 50% comprendido asertivamente desde los personajes, color, escenas, letra, diseño y originalidad de producto. Puesto que en el grupo experimental es 55% (60) de los encuestados están de acuerdo a la este tipos de mensaje del comic y el 30% (38) están totalmente de acuerdo y por último con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, teniendo un enfoque positivo e inculcando a la reflexión de dichos estudiantes.

Con el análisis del ítem 4, sobre La narración aplicada en el comic reflejan el tema central de la historia, se establece el comic tiene ritmo de transiciones, la cual muestra el tema con claridad y entendimiento, puesto que el 55% (60) de los encuestados están totalmente de acuerdo a la este tipos de narración en el comic y el 40% (48) están de acuerdo. Con ello se obtuvo valores positivos, mostrado como evidencia del proceso de desarrollo del comic.

Con el análisis del ítem 5, sobre si lograste identificar escenas de preocupación incomodas al personaje, se establece que el grupo logro captar las escenas, con una interpretación atreves del color, formas y expresiones, obteniendo un 65% (70) de los encuestados están totalmente de acuerdo y han

logrado identificar el síntoma (paranoia) representado en el comic y el 20% (20) están de acuerdo, también están con un 15% (18) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Estas escenas fueron explícitas y literales para una interpretación limpia y directa para la comprensión del mensaje.

Con el análisis del ítem 6, sobre lograste identificar el nerviosismo que tiene el personaje al sentirse observado, que de igual manera se tuvo en cuenta la expresividad en el rostro del personaje para lograr un mayor realismo y entendimiento del mensaje, así mismo se logró un 55% (60) de los encuestados están totalmente de acuerdo y han Logrado identificar el síntoma (Sensibilidad) representado en el comic y el 35% (38) están de acuerdo, también están con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Con el análisis del ítem 7, sobre lograste identificar alguna escena de tristeza en el personaje, igual mente se establece las mismas temáticas de interpretación de diseño para captar el mensaje, desde símbolos de tristeza connotativos y denotativos, se interpretó con un 55% (60) de los encuestados están totalmente de acuerdo y han logrado identificar el síntoma (Bajón emocional) representado en el comic y el 25% (28) están de acuerdo, también están con un 20% (20) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Valores los cuales fueron asertivos a la interpretación desde el mensaje con lo visual.

Con el análisis del ítem 8, sobre Lograste identificar el estrés representado en el personaje, para este se plantió símbolos de dolor y reproche, que establecieron el 45% (45) de los encuestados están totalmente de acuerdo han Logrado identificar el síntoma (Estrés) representado en el comic y el 45% (45) están de acuerdo, también están con un 10% (18) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Con valores asertivamente e interpretación a las escenas de estrés.

Con el análisis del ítem 9, sobre si lograste identificar la escena de pensar en exceso en el personaje, se establece símbolos por medio de nubes que aturden al personaje, las cuales opacaban al personaje con mensaje que no llevaban a ningún lugar, por ellos se denominó que el 55% (60) de los encuestados están totalmente de acuerdo que han logrado identificar el síntoma (sobre pensar) representado en

el comic y el 35% (38) están de acuerdo, también están con un 5% (5) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y por último 5% (5) que están totalmente en desacuerdo. Estos valores obtuvieron asertividad a por medio de los a estudiantes que lograron captar el mensaje.

Con el análisis del ítem 10, sobre lograste identificar la escena de imaginar en exceso en el personaje, se establece por símbolos del espacio exterior, por cohetes y cosas creativas, como fotos, las cual se interpreta a un mundo de fantasía, lo cual se interpretó que el 60% (65) de los encuestados están totalmente de que han logrado identificar el síntoma (sobre imaginar) representado en el comic y el 35% (38) están de acuerdo, también están con un 5% (5) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Reflejando los valores con asertividad de entendimiento de las escenas.

Con el análisis del ítem 11, sobre se te hace más fácil la lectura por medio impreso se establece que el medio impreso tiene un alcance accesible en los colegios, apreciando las formas y colores ya publicado, con ello se interpretó el 55% (60) de los encuestados están totalmente de que se le hace más fácil la lectura por medio físicos y el 35% (38) están de acuerdo, también están con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, reflejando los valores del medio impreso y sus gran formato de por medio comunicativo.

Con el análisis del ítem 12, sobre Se te hace más fácil la lectura por medio digitales, se establece también un gran alcance aún más fácil ay de menos recursos y gastos con ellos se interpretó que el 60% (65) de los encuestados están totalmente de que se le hace más fácil la lectura por medio digitales y el 30% (33) están de acuerdo, también están con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Reflejando los valores de la lectura digital cuales los estudiantes observaron por medio del qr y link de wasap.

Con el análisis del ítem 13, sobre es comic te permite conocer la problemática sobre el tema, se establece el comic como medio de expresión artística y informativa, un recurso de fácil acceso la cual eleva la creatividad, con ellos se

interpretó que el 55% (60) de los encuestados están totalmente de que el comic fue de claro entendimiento y el 35% (38) están de acuerdo, también con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Reflejando los valores los cuales transmitieron con el comic que es un excelente medio de mensaje.

Con el análisis gráfica 14, sobre el comic y los afiches te ayudaron a comprender sobre los problemas en la salud mental, se establece que como pieza principal el comic debió informar y reflejar estos problemas, pero en ello también se realizó afiches para reformar el mensaje y que transmitan los mensajes al grupo estudio, con ello el 60% (65) de los encuestados están totalmente de acuerdo con los afiches que fueron entendiendo y el 35% (38) están de acuerdo, también con un 5% (5) no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Reflejando los valores recaudados asertivamente que logran comprender y apreciar las piezas graficas.

Con el análisis gráfica 15, sobre en el comic se visualiza las conductas de salud mental, se establece que el comic muestre y conlleve a la reflexión en los alumnos y se señale estos problemas para evidenciarlos y exponerlos, como conductas no saludable y encontrar maneras de controlarlo por eso se encontró que el 60% (65) de los encuestados están totalmente de acuerdo que se ha mostrado claramente las conductas de estos problemas en el comic y el 30% (38) están de acuerdo, además con un 10% (10) que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Reflejando la aprobación y contemple estas señales y pudieron detectar y reflexión sobre el tema.

Con el análisis gráfica 16, sobre las situaciones desarrolladas en el comic te ayudaron a reconocer los problemas en tu entorno social, se establece que la menos el 50% logro captar estos síntomas y recomer en su entorno y los que no se dieron a reconocer y captar estos síntomas a su entorno, con ellos dando los siguientes valores que el 50% (55) de los encuestados están totalmente de acuerdo y que han visto estos problemas psicológicos en su entorno y el 20% (24) están de acuerdo, además con un 25% (24) no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y por último 5% (5) que están en desacuerdo de que no han visto estos acontecimientos. Con ello se reflejó a la reflexión y evidenciando los problemas psicológicos para el auto aprendizaje en los estudiantes.

Hipótesis general: Existe una relación significativa sobre el comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5to de secundaria.

Se señaló el coeficiente de Rho de Spearman 0,852 una correlación positiva muy fuerte, además con una significancia positiva perfecta de una significancia de 0.000 siendo en valor menos planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. De tal forma que se determina que existe una relación entre el comic de problemas psicológicos y la percepción, ya que obtuvo valores aceptables y unos reconocimientos de aceptación en los estudiantes, llevando a la reflexión.

Hipótesis Específica 1: Existe una relación significativa sobre comic del problema Ansiedad en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Se señala el coeficiente de Rho de Spearman con un 0,549 con correlación positiva muy fuerte además de una significancia de 0.012 menos del límite planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic del problema Ansiedad en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. De tal forma se determina que existe una relación entre el comic y sus problemas psicológicos de la ansiedad y la percepción en estudiantes, señalando y evidenciando estos síntomas que fueron de gratos conocimientos y alertando para tomar acción sobre el caso.

Hipótesis Específica 2: Existe una relación significativa sobre comic del problema depresión en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023

Se muestra el coeficiente de Rho de Spearman con un 0,726 con una correlación positiva perfecta, con una significancia de 0.000 siendo en valor menos del planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic del problema depresión en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. De tal forma se determinó la relación sobre el comic y problemas de depresión en la percepción de estudiantes a través de los colores y formas y expresiones de los personajes.

Hipótesis Específica 3: Existe una relación significativa sobre comic del problema Esquizofrenia en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Se muestra el valor coeficiente de Rho de Spearman con un 0,949 con una correlación positiva perfecta con una significancia de 0.000 siendo en valor menos del límite planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$), que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic del problema Esquizofrenia en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. De tal forma que se determinó que existe la relación del comic y los problemas esquizofrenia en la percepción de los estudiantes, atreves de una investigación previa e incorporando el arte para dar una interpretación desde una perspectiva distinta que fue con tanto labor y conocimiento para los estudiantes.

Hipótesis Específica 4: Existe una relación significativa sobre comic y su imagen de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Se muestra el valor coeficiente de Rho de Spearman con un 0,520 con una correlación positiva muy fuerte, además de una significancia de 0.019 siendo en valor menos del límite planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic y su imagen de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. De tal forma que se determinó que hay una relación entre el comic y su imagen de los problemas psicológicos en la percepción, reflejándolo desde los colores, formas, símbolos, y el mensaje, dando una imagen de arte y conceptualización.

Hipótesis Específica 5: Existe una relación significativa sobre comic y su historia de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Se señala el valor coeficiente de Rho de Spearman con un 0,699 con una correlación positiva muy fuerte, con una significancia de 0.001, la cual es menos al 0,05 ($0.001 < 0.05$) siendo en valor límite planteado el cual fue de 0.01, la cual aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa sobre comic y su

historia de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. De tal forma que se determinó que hay una relación entre el comic y la historia de los problemas psicológicos en la percepción, dando lo la prosa y narrativa, contando entre la fantasía y realidad, para ayudar a la comprensión de la historia y se pueda captar desde lo escrito.

En síntesis, se concluyó que hay una relación significativa sobre el comic y los problemas psicológico en los estudiantes, tras la encuesta se dé mostro que hay una información muy ligera, la cual se llegó a reformar y concientizar a los alumnos sobre estos problemas por medio artístico la cual es el comic.

V. DISCUSIÓN

Para incrementar la investigación se realizó una comparación de resultados obtenido por medio de lo investigado de los antecedentes y teóricos las cuales con sus variables e indicadores son semejantes en estudios, por su análisis descriptivo, con el objetivo de Determinar la relación sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

En relación al ítem 1, se logró identificar los símbolos que transmiten el tema central del cómic, se observó que hubo diferencias positivas. El 50% (50) de los encuestados estuvo de acuerdo con este tipo de narrativas en un cómic, y el 40% (43) estuvo completamente de acuerdo. Además, hubo un 5% (10) que se mantuvo neutral y otro 5% (10) que no estuvo de acuerdo. Todos estos resultados incluyeron respuestas intermedias que se analizarán más adelante y se compararán con otras investigaciones. De manera similar, Piñero (2019) señaló que el cómic presentaba nuevas perspectivas sobre los símbolos, lo que permitía a los espectadores comprender mejor cómo se desarrollaban los eventos. Con base en esta información, se utilizaron los fundamentos teóricos de Garay (2017), quien afirmó que un cómic se caracteriza por su lenguaje propio, comunicando y narrando historias a través de imágenes, símbolos, efectos tipográficos y onomatopeyas, sin necesidad de diálogos verbales. Su tesis obtuvo resultados afirmativos, con un 80.50% que seleccionó "Muy de acuerdo", lo que indica que comprendieron el uso del lenguaje visual, como se refleja en las onomatopeyas. Del mismo modo, Jiménez et al. (2016) sugirieron que los símbolos en el cómic representan

elementos lúdicos y creativos que introducen nuevos enfoques en la educación. Por otro lado, en su tesis, Delgado (2018) examinó si los encuestados reconocían los símbolos como un medio de comunicación en los cómics. Los resultados mostraron que el 97.5% estuvo de acuerdo o muy de acuerdo en que existía una relación adecuada entre el texto y la imagen, mientras que el 1.8% se mostró indeciso y el 0.7% no estuvo de acuerdo. Estos resultados respaldan la importancia de los símbolos en el cómic. Además, María (2022) señaló que los símbolos abarcan aspectos de representación histórica, marcando una diferencia a través de mensajes, colores, formato y personajes. En resumen, se concluye que los símbolos en el cómic son un medio comunicativo recomendado que refleja formas, imágenes e incluso palabras a través de representaciones gráficas.

En relación al ítem 2, se identificaron diferencias positivas en la Barra N°2, ya que el 55% (60) de los encuestados estaban completamente de acuerdo con la relación entre los colores y la psicología narrada en el cómic, mientras que el 30% (32) estaban de acuerdo. Además, un 10% (10) se mantuvieron neutrales, y un 5% (5) no estuvieron de acuerdo. En línea con esto, Fonseca (2018) señaló que el color posee una semántica poderosa que lleva a los artistas a explorar sensaciones, creando una experiencia impactante al contar una historia. Para respaldar este punto, se utilizaron las bases teóricas de Karin (2022), cuyo estudio reveló que el 100% de los estudiantes estaban completamente de acuerdo, el 27.8% estaban de acuerdo, y el 1.9% se mostraron indiferentes en cuanto a la premisa de que los colores reflejan las emociones en la paleta de colores. En otras palabras, la mayoría de los encuestados identificaba la relación entre cada color y diferentes sentimientos o sensaciones en el cómic. Por otro lado, no se obtuvieron respuestas en las demás alternativas. Se pudo observar cómo el color aportaba un valor distintivo al cómic, como lo mencionó Rodríguez (2019). El color es un lenguaje único que se expresa a través de formas, y sus interpretaciones tienen como objetivo narrar historias de manera creativa, transmitiendo mensajes reflexivos. En su estudio sobre el valor del color en los cómics, Valle (2018) obtuvo resultados que indicaron que el 42.8% de los estudiantes estuvieron muy de acuerdo en que los dibujos se destacaban de los fondos en el cómic, y el 42.5% estaban de acuerdo. No obstante, el 13.7% de los estudiantes no se posicionaron ni a favor ni

en contra, el 0.4% estuvo en desacuerdo, y el 0.7% estuvo muy en desacuerdo. Estos resultados respaldaron la importancia del color como elemento fundamental en los medios de comunicación. De igual manera, Menargues et al. (2021) argumentaron que el color, como medio de comunicación, podía ser utilizado de manera creativa en el proceso de aprendizaje, utilizando formas y colores de manera innovadora y estimulante para mantener el interés de los estudiantes. Los resultados de la encuesta indicaron que la mayoría de los encuestados reconoció la importancia de los colores en los cómics para transmitir emociones y narrar historias de manera efectiva. Esto subraya el valor del aspecto visual y la creatividad en el medio del cómic. La conclusión enfatiza cómo el uso de colores impactantes y significativos en los cómics puede influir en la experiencia del lector y su comprensión de la narrativa.

En relación al ítem 3, se observaron diferencias positivas, ya que el 55% (60) de los encuestados estuvieron de acuerdo con el tipo de mensaje que se presentaba en el cómic, y el 30% (38) estuvieron completamente de acuerdo. Según lo expresado por Rodríguez (2019), el cómic utilizó un lenguaje único que se comunicaba a través de imágenes, a menudo sin necesidad de texto, con el propósito de narrar historias de manera creativa y transmitir mensajes reflexivos. Garay (2017) utilizó esta idea como base teórica, argumentando que la toma de conciencia implicaba un cambio responsable en cada individuo, donde la persona se comprometía a cambiar tras tomar conciencia de ciertos problemas. Esto se reflejó en los resultados, donde el 89.01% de los niños estuvo "Muy de acuerdo" y el 10.64% estuvo "De acuerdo", indicando que los niños a través del cómic modificaron su forma de pensar al comprender las consecuencias del acoso escolar en sus compañeros y en sí mismos. De este modo, se comprendió que el mensaje en un cómic desempeñaba un papel significativo en la adquisición de nuevas perspectivas en la vida. Maldonado, Gutiérrez y Yubero (2021) sugirieron que el mensaje en el cómic se relacionaba con la expresión libre y la narración de nuevas experiencias que las personas experimentaban y aprendían. Era un medio de expresión que fomentaba la creatividad desde una perspectiva auténtica. Desde otra perspectiva, Zaldívar (2019) encuestó a 245 participantes y encontró que un 1.22% estuvo totalmente en desacuerdo, un 8.16% estuvo en desacuerdo, un 4.90% se mantuvo neutral, un 37.14% estuvo de acuerdo, y un 48.57% estuvo

totalmente de acuerdo con la idea de que el papel desempeñado por el personaje reforzaba el mensaje de la historia en el cómic. Esto llevó a la conclusión de que los mensajes desempeñaban un papel fundamental en los nuevos métodos de aprendizaje y debían desarrollarse adecuadamente para su aplicación efectiva. Tomando en cuenta estas consideraciones, León (2021) aconsejó que el cómic como mensaje ayuda a compartir experiencias únicas y distintivas de una población minoritaria, retratándolas a través del arte. Los resultados de la encuesta mostraron que la mayoría de los encuestados consideraba que el mensaje presentado en el cómic era efectivo para transmitir ideas y reflexiones. Esto enfatiza la importancia de la narrativa visual y la creatividad en los cómics como una herramienta para generar cambios en la percepción y la conciencia. La conclusión resalta el valor de los mensajes en los cómics como herramientas de aprendizaje y reflexión, y cómo pueden ser utilizados para representar y compartir experiencias únicas de diversas poblaciones.

En relación al ítem 4, se apreciaron diferencias positivas, ya que el 55% (60) de los encuestados estuvieron completamente de acuerdo con el tipo de narración presente en el cómic, y el 40% (48) estuvieron de acuerdo con ello. Diviani (2016) examinó el cómic como una forma de narrativa que expresaba ideas novedosas visualmente, utilizando colores, formas y materiales que simbolizaban aspectos de la historia que se estaba contando. Como base teórica, se encontraba el trabajo de Valle (2018), cuyos resultados indicaron que el 69.5% de los estudiantes estuvo "Muy de acuerdo" en que la apariencia del cómic definía la narración de manera efectiva, reflejando su parte en la historia, mientras que el 22.1% estuvo de acuerdo. Sin embargo, el 6.7% de los estudiantes no se posicionó claramente, el 1.1% estuvo en desacuerdo y el 0.7% estuvo muy en desacuerdo. En contraste, Ovalle (2019) destacó que el cómic servía como una narrativa clara para abordar problemas y cuestiones sociales y culturales, creando representaciones de momentos históricos específicos en el ámbito social. Continuando con las bases teóricas, Zaldívar (2019) mencionó desde su tesis que, de los 245 encuestados, el 2.86% respondió totalmente en desacuerdo, el 4.08% respondió en desacuerdo, el 11.84% respondió ni en desacuerdo ni de acuerdo, el 34.29% respondió de acuerdo y el 46.94% respondió totalmente de acuerdo en lo que respecta a si la distribución

de viñetas facilita la lectura del cómic. En resumen, se concluyó que la narración en los cómics reflejaba de manera efectiva los temas centrales de sus historias. En este contexto, Cisneros (2017) mencionó que estos cómics narraban interpretaciones históricas que impactaban debido a su originalidad y reinterpretación de mensajes narrativos, dejando una huella cultural en las nuevas generaciones. Los resultados de la encuesta indicaron que la mayoría de los encuestados consideró que la narración en los cómics era efectiva y reflejaba de manera adecuada los temas centrales de las historias. Esta percepción resalta la importancia de la narrativa visual en los cómics como una herramienta efectiva para transmitir mensajes y cuestiones culturales y sociales. La conclusión subraya el impacto cultural y la originalidad de estos cómics, que pueden influir en las nuevas generaciones al ofrecer reinterpretaciones de eventos históricos y mensajes narrativos.

En relación al ítem 5, se evidenciaron diferencias positivas en la percepción de los encuestados, ya que el 65% (70) de ellos estuvieron completamente de acuerdo y lograron identificar el síntoma de paranoia representado en el cómic, mientras que el 20% (20) estuvieron de acuerdo. También, un 15% (18) se mantuvo neutral en su opinión sobre este tema. En relación a esta preocupación, Vicario (2017) explicó que se refería a pensamientos ansiosos a veces vinculados a la paranoia, que implicaban una desconfianza extrema. Para respaldar esta discusión, se utilizaron las bases teóricas de Rodríguez y Karina (2022). En la Figura N° 6, el 72 (66.7%) de los estudiantes de un total de 108 estuvieron completamente de acuerdo, el 33 (30.6%) estuvieron de acuerdo, mientras que 1 (0.9%) se mantuvo indiferente, 1 (0.9%) estuvo en desacuerdo y 1 (0.9%) estuvo totalmente en desacuerdo con respecto a la premisa de la representación de una preocupación excesiva. Por lo tanto, la mayoría de los encuestados identificó la ansiedad que surgía a raíz de una preocupación desmedida y poco controlada representada en el cómic. Por consiguiente, para una comprensión más detallada, Guízar, Sampieri y Inclán (2023) resaltaron el impacto negativo a nivel fisiológico, social y de aprendizaje. El estrés académico percibido (PAS) se utilizaba para medir el nivel de estrés de un estudiante en relación a asuntos académicos en un período de tiempo específico y su habilidad para manejar dicho estrés. Por lo tanto, se enfatizó la importancia de

identificar y abordar las preocupaciones como síntomas tan pronto como se manifestaban, según lo subrayado por Cueva y Carbajal (2022). Para concluir, mostrar estos problemas en cómics ayudaba a detectar y tomar medidas de manera inmediata, como mencionaron Santa, Chamorro y Caparrós (2023). Además, se destacó que la alta resiliencia durante eventos de preocupación en la vida se asociaba de manera negativa tanto con la aparición como con la recurrencia de la angustia psicológica. Los resultados de la encuesta indicaron que una mayoría de los encuestados pudo identificar el síntoma de preocupación excesiva representado en el cómic. Este hallazgo subraya la importancia de abordar las preocupaciones y el estrés desde una etapa temprana para prevenir impactos negativos en la salud y el bienestar. La conclusión destaca la utilidad de representar estos problemas en cómics como una forma efectiva de sensibilizar y abordar las cuestiones de salud mental en una etapa temprana.

En relación al ítem 6, se apreciaron diferencias positivas, ya que el 55% (60) de los encuestados estuvieron completamente de acuerdo y lograron identificar el síntoma de sensibilidad representado en el cómic, mientras que el 35% (38) estuvieron de acuerdo. También, un 10% (10) se mantuvo neutral en esta cuestión. Para una definición más precisa, Vallejo, Arévalo y Uribe (2020) se refirieron al síntoma de la sensibilidad como un trastorno mental caracterizado por la desconexión de la realidad, donde la persona se sumerge en un mundo mental propio, creando o imaginando situaciones ficticias. Como base teórica, Palacios (2017) proporcionó resultados en cuanto al nivel de afrontamiento en la dimensión de evitación entre los trabajadores del Centro de Salud Laderas de Chillón, Puente Piedra. Según sus hallazgos, el 10.0% de los encuestados tenía un nivel de afrontamiento deficiente en la dimensión de evitación, mientras que el 72.5% tenía un nivel de afrontamiento regular en esta dimensión, y el 17.5% tenía un nivel de afrontamiento bueno en la dimensión de evitación, según los trabajadores en dicho centro de salud. En una definición más detallada, Olivera, Nascimento y Espinosa (2023) resaltaron que los factores asociados a la depresión en esta población subrayan la importancia de las intervenciones de promoción de la salud mental para los estudiantes de posgrado en salud. Estos estudiantes buscaban ayuda tanto a través de los servicios de salud mental como a través de sus universidades. Para concluir, Calderón (2022) discutió

que el nerviosismo, como un problema psicológico, debía ser abordado tan pronto como se observaran indicadores que lo justificaran. Un 8% de las personas demostraban tener indicios de maltrato, un 46% mostraban indicios de ser maltratados en ocasiones, y un 46% no evidenciaban maltrato. En resumen, la inquietud y la ansiedad, a menudo vinculadas a una mayor sensibilidad emocional o nerviosa, debían ser tratadas desde que se detectaran los signos, según lo destacado por Vicario (2017). Los resultados de la encuesta indicaron que una parte significativa de los encuestados pudo identificar claramente el síntoma de sensibilidad representado en el cómic, relacionado con la desconexión de la realidad y la creación de situaciones ficticias. Este hallazgo destaca la necesidad de abordar las cuestiones de salud mental y promover la conciencia sobre los síntomas del nerviosismo en la sociedad. La conclusión enfatiza la importancia de intervenir temprano en situaciones de nerviosismo y ansiedad, y destaca la necesidad de apoyo para aquellos que puedan estar experimentando estos síntomas

En relación al ítem 7, se observaron diferencias positivas, ya que el 55% (60) de los encuestados estuvieron completamente de acuerdo en haber identificado el síntoma del "Bajón emocional" representado en el cómic, mientras que el 25% (28) estuvieron de acuerdo. Además, un 20% (20) se mantuvo neutral en esta cuestión. Para una explicación más detallada, Sánchez (2016) abordó el síntoma de la depresión como un trastorno mental caracterizado por sentimientos de tristeza, desesperación y pérdida de interés. Como base teórica, Valle (2018) presentó los resultados del enunciado número 8, donde se observó que el 61.4% de los estudiantes indicaron estar muy de acuerdo en que la intoxicación por alcohol provoca cambios en el estado de ánimo y emocionales, mientras que el 30.2% estuvo de acuerdo. Sin embargo, el 6.7% no se posicionó claramente, el 1.4% estuvo en desacuerdo y el 0.4% estuvo muy en desacuerdo. En conclusión, Olivera, Nascimento y Espinosa (2023) mencionaron un análisis de regresión de Poisson Múltiple, donde se encontró que la manía, la ansiedad y la disociación se asociaron estadísticamente con la depresión durante el análisis múltiple ($p < 0.05$). En este análisis, todas las variables se consideraron factores de riesgo para la depresión, y la ansiedad tenía el riesgo más alto ($PRa = 3.69$) en comparación con los dominios

de manía y disociación. Resumiendo, la información, Vicario (2017) definió la emoción como una sensación de pesar, desánimo y melancolía. En una discusión posterior, Cueva y Carbajal (2022) informaron sobre los niveles de depresión, donde el nivel medio fue el más frecuente, seguido del nivel alto y, por último, el nivel bajo, según una tabla que detallaron. Finalmente, Rosas, Valdés y Monroy (2022) subrayaron la importancia de definir cada uno de estos fenómenos. La depresión se caracteriza por un mal humor persistente, tristeza, sentimientos de inutilidad y culpa, así como la pérdida de interés en actividades que antes eran gratificantes. Los resultados de la encuesta indicaron que un número significativo de encuestados identificó claramente el síntoma del "Bajón emocional" en el cómic, relacionado con la depresión. Este hallazgo resalta la relevancia de abordar la educación sobre la salud mental y la importancia de reconocer los síntomas de la depresión. La conclusión destaca la asociación de la tristeza, la manía y la disociación con la depresión, subrayando la necesidad de abordar estos problemas de salud mental en la educación y la sociedad en general.

En relación al ítem 8, se observaron diferencias positivas, ya que el 45% (45) de los encuestados estuvieron completamente de acuerdo en haber identificado el síntoma del "Estrés" representado en el cómic, y el 45% (45) estuvieron de acuerdo. Un 10% (18) de los encuestados se mantuvo neutral en esta cuestión. Ampliando esta información, Vallejo, Arévalo y Uribe (2020) explicaron que la ansiedad es un trastorno mental caracterizado por intensos sentimientos de preocupación, nerviosismo y miedo. Como base teórica, Rodríguez (2022) presentó los resultados de la Figura N°7, donde se observó que el 74 (68.5%) de los estudiantes de un total de 108 estuvieron completamente de acuerdo, el 30 (27.8%) estuvo de acuerdo, 3 (2.8%) se mantuvieron indiferentes y 1 (0.9%) estuvo totalmente en desacuerdo en lo que respecta a la representación de los principales síntomas del estrés académico. Esto indicó que la mayoría de los encuestados identificó las manifestaciones físicas del estrés académico que se muestran en el cómic. Vicario (2017) describió el estrés como una sensación de tensión emocional y física que resulta de situaciones desafiantes. En una segunda discusión, Pinares (2017) informó que, según el cuadro y gráfico, en la evaluación del pretest, el 81.3% de los estudiantes tenía un nivel muy bajo de habilidades para manejar el estrés, el 6.3%

tenía un nivel bajo y el 12.5% tenía un nivel adecuado. En resumen, Guízar, Sampieri y Inclán (2022) destacaron que el estrés es una respuesta del organismo a nivel neuroendocrino, inmunológico y conductual, frente a cualquier demanda o estresor, que surge como resultado de la percepción de una amenaza o peligro. Esta respuesta permite la adaptación y supervivencia del ser vivo. Los resultados de la encuesta revelaron que un porcentaje significativo de los encuestados identificó con claridad el síntoma del "Estrés" en el cómic y sus manifestaciones físicas relacionadas con el estrés académico. Esto destaca la importancia de abordar el tema del estrés en el contexto educativo y de promover estrategias para mejorar las habilidades de afrontamiento. La conclusión subraya la relevancia de comprender el estrés como una respuesta adaptativa del organismo que permite la supervivencia.

En relación al ítem 9, se observaron diferencias positivas, ya que el 55% (60) de los encuestados estuvieron completamente de acuerdo en haber identificado el síntoma del "Sobre pensar" representado en el cómic, y el 35% (38) estuvo de acuerdo. Un 5% (5) de los encuestados se mantuvo neutral en esta cuestión, y otro 5% (5) estuvo totalmente en desacuerdo. Reforzando esta información, Rodríguez y Karina (2022) presentó los resultados de la Figura N°11, donde el 72 (66.7%) de los estudiantes de un total de 108 estuvieron completamente de acuerdo, el 32 (29.6%) estuvieron de acuerdo, 3 (2.8%) se mantuvieron indiferentes y 1 (0.9%) estuvo en desacuerdo en cuanto a la representación de la presión familiar experimentada por la protagonista. Esto indicó que un mayor número de encuestados identificó la presión ejercida por el entorno cercano, especialmente la familia. Vicario (2017) definió "Sobre pensar" como un proceso en el que se analizan en exceso situaciones y pensamientos. Como base teórica, Maika (2017) señaló que los resultados del post test mostraron que los estudiantes habían desarrollado la inteligencia emocional en un 68.8% en un nivel muy desarrollado y en un 31.3% en un nivel bueno, lo que influyó en su desarrollo integral y su desempeño académico. Además, Guízar, Sampieri y Inclán (2022) aportaron que el estrés es una condición o emoción experimentada cuando se percibe un desequilibrio entre las demandas de la vida diaria y la capacidad de respuesta de una persona. En conclusión, Santa , Chamorro y Caparrós (2023) destacaron que

el estrés es una respuesta del organismo a nivel neuroendocrino, inmunológico y conductual, que se produce cuando se enfrenta a una demanda (estresor) como resultado de la percepción de una amenaza o peligro. Esta respuesta permite la adaptación y supervivencia del organismo. Los resultados de la encuesta revelaron que la mayoría de los encuestados identificaron con claridad el síntoma del "Sobre pensar" en el cómic y la presión familiar experimentada por la protagonista. Estos hallazgos subrayan la relevancia de abordar estos temas y la influencia de la inteligencia emocional en el bienestar de los estudiantes. La conclusión enfatiza la importancia de comprender el sobre pensar en exceso como una respuesta adaptativa del organismo ante situaciones de amenaza o desequilibrio, lo que destaca la necesidad de promover estrategias de afrontamiento saludables.

En relación al ítem 10, se observaron diferencias positivas, ya que el 60% (65) de los encuestados estuvieron completamente de acuerdo en haber identificado el síntoma de "Sobre imaginar" representado en el cómic, y el 35% (38) estuvo de acuerdo. Un 5% (5) de los encuestados no expresó una posición clara sobre este tema. Reforzando esta información, Benincasa y Souza (2016) sugirieron que las descripciones proporcionadas por los niños acerca de su imaginación activa podrían servir como una fuente valiosa de información para comprender su identidad y las funciones principales de estas fantasías. Como base teórica, Loayza (2020) señaló que, según la evaluación realizada, la mayoría de los niños de 3, 4 y 5 años mostraron niveles medios de pensamiento divergente. El 48% de los niños de 3 años, el 60% de los niños de 4 años y el 36.67% de los niños de 5 años tenían niveles medios de pensamiento divergente. Esto implicaba que la mayoría de los niños tenían una capacidad de pensamiento divergente en un rango intermedio. Vicario (2017) definió "Sobre imaginar" como la experiencia y percepción de imaginar en exceso. Discutiendo este tema, Palacios (2017) reveló que, en una evaluación de afrontamiento en la dimensión de expresión emocional abierta, el 57.5% de los encuestados en el centro de salud Laderas de Chillón, Puente Piedra, tenían un nivel de afrontamiento deficiente en esta dimensión. Solo el 10.0% tenía un nivel regular y el 32.5% tenía un nivel bueno de afrontamiento en la expresión emocional abierta. En resumen, Delgado (2021) sugirió que el interés en relacionar la existencia de imaginación activa y las conductas sociales se basaba en la

hipótesis de la soledad. Según esta hipótesis, se asumía que los niños que carecían de amigos o estaban muy solos tendían a crear sus propios vínculos a través de la imaginación. Los hallazgos indican que el "sobre imaginar" es un fenómeno significativo, y los resultados de la encuesta muestran que la mayoría de los encuestados reconocieron su representación en el cómic. Este fenómeno es de interés en relación con las conductas sociales y se asocia con la hipótesis de la soledad, lo que sugiere la importancia de comprender cómo los niños pueden recurrir a la imaginación como una forma de afrontar la falta de interacciones sociales. El cómic se convierte en una herramienta valiosa para explorar y comunicar estos aspectos.

Se pudo observar en la Barra N°11 que había diferencias positivas, ya que el 55% (60) de los encuestados estaban completamente de acuerdo en que la lectura se les facilitaba mediante medios físicos, mientras que el 35% (38) estaban de acuerdo. Además, un 10% (10) de los encuestados no expresó una posición clara al respecto. Reforzando esta información, el autor Flantrmsky (2023) indicó que el cómic se encontraba a la altura como un medio artístico con la capacidad de captar la atención y generar críticas sobre asuntos de impacto masivo. Como base teórica, Marquina (2022) señaló que, en la dimensión de placer, la mayoría de los estudiantes se encontraban entre los niveles de malo y regular, con un 70%, y solo un 30% estaba en el nivel bueno. Por lo tanto, se podría afirmar que los estudiantes enfrentaban dificultades en el hábito de la lectura para experimentar placer al leer. A raíz de esta problemática, Cano, Tullis, y Merino (2019) argumentaron que el cómic, a través de su semiótica, mostraba formas a partir de letras, llegando a una abstracción interpretativa a través de la narrativa y la semiótica. Además, Velásquez (2018) afirmó que el 96.7% de los encuestados estuvo muy de acuerdo o de acuerdo en que les resultaba fácil entender la secuencia del cómic al leerlo, mientras que un 2.9% se mostró indeciso y solo un 0.4% no estuvo de acuerdo. En conclusión, considerando estos hallazgos, Terrazas (2017) comunicó que el cómic como medio de expresión exhibía una literatura de gran apreciación lírica, mostrando un dialecto enriquecedor para el arte. Los resultados de esta investigación revelan la relevancia del cómic como un medio impreso y literario capaz de facilitar la lectura, especialmente a través de su narrativa visual y

semiótica. Aunque algunos estudiantes enfrentan desafíos en el hábito de la lectura para el placer, la mayoría encuentra que el cómic impreso les resulta fácil de entender. Esto resalta el potencial no solo como entretenimiento, sino también como una herramienta educativa y artística que puede fomentar la apreciación literaria y enriquecer el lenguaje artístico

Se pudo observar en la Barra N°12 que había diferencias positivas, ya que el 60% (65) de los encuestados estaban completamente de acuerdo en que la lectura les resultaba más fácil a través de medios digitales, mientras que el 30% (33) estaban de acuerdo. Además, un 10% (10) de los encuestados no expresó una posición clara al respecto. Del mismo modo, se mencionó el uso del cómic en el entorno virtual como un medio contemporáneo que es más accesible y sencillo de producir. Para reforzar esta definición, Gómez (2019) señaló que el cómic es un medio efectivo y artístico que se puede abordar desde la perspectiva de los estudiantes, quienes pueden inventar su propio cómic y desempeñar roles como escritores, artistas y directores de su propia historia. Como base teórica, Juárez (2023) presentó datos generales que indicaban que el 35.4% de los participantes consideraban que la mentalidad digital estaba en proceso, mientras que el 61.5% la consideraba lograda. Solo un pequeño porcentaje la ubicaba en las categorías "Nuevo en Digital" (4.6%) y "Seguidor Digital" (24.6%). La mayoría (70.8%) la veía en la categoría "Maestro Digital". De manera similar, García y Sánchez (2020) explicaron que el cómic experimentó transformaciones que lo llevaron al ámbito digital, lo haciendo más interactivo y similar a otros medios artísticos. Esto se logró con la ayuda de nuevas tecnologías de comunicación que permitieron a los usuarios convertirse en creadores de contenidos. Además, en la discusión, Palacios F. (2017) presentó resultados sobre el nivel de estrés en la dimensión tecnología, donde se observó que el 5.0% de los encuestados tenían un nivel de estrés aceptable, el 40.0% un nivel regularmente aceptable y el 55.0% un nivel no aceptable en relación a la tecnología. En conclusión, considerando estos hallazgos, Jumbo, Ruiz y Castillo (2017) expresaron que el cómic logra captar la atención de los estudiantes, facilita la apreciación y promueve la interacción, ofreciendo un nuevo mundo de aprendizaje para ellos. Los resultados resaltan la eficacia del cómic como una herramienta que se adapta al entorno digital y que atrae a los

estudiantes, facilitando su comprensión y participación. Además, subrayan la importancia de cultivar una mentalidad de los comics digitales en el contexto educativo, lo que puede ayudar a los estudiantes a aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece el cómic y otros medios digitales en su proceso de aprendizaje.

En la Barra N°13, se observaron diferencias positivas, dado que el 55% (60) de los encuestados estuvieron completamente de acuerdo en que el cómic era de claro entendimiento, mientras que el 35% (38) estuvieron de acuerdo. Además, un 10% (10) de los encuestados no expresaron una posición clara al respecto. Reforzando esta información, Baldrich y Maturana (2021) reflexionaron sobre el cómic como generador de innovación lírica, capaz de transmitir nuevos mensajes reflexivos a través de un arte característico que llega a un amplio público, inspirando nuevos dialectos narrativos. Como base teórica, Marquina (2022) encontró que el 43% de los estudiantes de secundaria tenían un alto nivel de conocimiento en hábitos de lectura. Esto sugiere que los niños necesitan seguir desarrollando habilidades para adquirir información, extraer enseñanzas y mensajes, e imaginar finales diferentes a partir de lo que leen. Además, Flantrmsky (2021) presentó el cómic como un género de carácter híbrido que enriquece la filosofía política y la literatura menor. Se planteó como un medio nuevo para diversas manifestaciones. En una discusión adicional, Garay (2017) destacó la importancia de los valores en el perfil de una persona, señalando que aplicarlos es esencial. Un superhéroe, "FELOMAN", enseñó estos valores en el cómic para crear conciencia en los niños y prevenir el acoso escolar. El 91.84% de los niños estuvo "Muy de acuerdo" en aplicar estos valores para modificar su comportamiento, mientras que el 7.80% estuvo "De acuerdo", lo que refleja su compromiso con las enseñanzas del superhéroe. En conclusión, Olvera y Cruz (2018) opinaron que el cómic como medio de aprendizaje despierta la comprensión y estimula la imaginación en los estudiantes, fomentando su creatividad. Los resultados resaltan el valor del cómic como una herramienta educativa efectiva que puede ser de claro entendimiento para los estudiantes. El cómic no solo fomenta la comprensión y la imaginación, sino que también puede transmitir valores importantes y generar conciencia sobre cuestiones relevantes, como la prevención del acoso escolar.

En la Barra N°14, se observaron diferencias positivas, ya que el 60% (65) de los encuestados estuvieron completamente de acuerdo en que comprendieron los afiches, mientras que el 35% (38) estuvieron de acuerdo. Además, un 5% (5) de los encuestados no expresaron una posición clara al respecto. Reforzando esta información, Vicario (2017) describió los problemas psicológicos como personas con altas puntuaciones en expectativas negativas interpersonales, incluyendo trastornos bien conocidos como la ansiedad, la depresión y los trastornos psicóticos. Como base teórica, Zaldivar (2019) presentó resultados de una encuesta donde se mostró que un porcentaje significativo de participantes estuvo de acuerdo en que el cómic ayuda a que el lector se comprometa a seguir los valores representados en la historia. Añadiendo a esta discusión, Ayala (2016) destacó que la práctica del cómic es una actividad artística que genera interés en los niños en el entorno educativo y fomenta su deseo de continuar leyendo. Por otro lado, Marquina (2022) señaló que el nivel de hábito de lectura en cuanto al placer estaba en un nivel "logrado" para el 67.3% de los estudiantes de secundaria. Esto sugiere que los niños ya tenían algunas habilidades para desarrollar el hábito de lectura de diferentes tipos de textos, aunque todavía tenían margen para mejorar su capacidad de identificar relaciones de causa y efecto. En conclusión, Fagundes y Silva (2017) observaron que, al introducir el cómic en las escuelas como un objetivo de enseñanza, los estudiantes no solo comprendieron mejor el tema, sino que también mostraron un gran interés en el cómic, lo que demuestra que esta estrategia de enseñanza puede ser efectiva y estimulante. Los resultados sugieren que el uso del cómic como herramienta de enseñanza puede ser altamente efectivo para involucrar a los estudiantes, fomentar el interés por la lectura y promover la comprensión de temas relevantes. Esta estrategia ofrece una vía atractiva y educativa para abordar cuestiones psicológicas y éticas en un entorno escolar.

En la Barra N°15, se observaron diferencias positivas en las respuestas de los encuestados. El 60% (65) estuvieron completamente de acuerdo en que el cómic presentó claramente las conductas relacionadas con los problemas discutidos, mientras que el 30% (38) estuvieron de acuerdo. Además, un 10% (10) de los encuestados no expresaron una posición clara al respecto. Reforzando esta

información, Cañas (2017) mencionó que el cómic es un medio de aprendizaje efectivo que abarca diversas áreas educativas, al proporcionar información precisa de manera ilustrada. Como base teórica, Zaldívar (2019) presentó resultados de una encuesta en la que se destacó que un porcentaje significativo de participantes estuvo de acuerdo en que la distribución de elementos gráficos en el cómic enfatiza el mensaje de cada escena. En línea con esto, Guízar, Sampieri y Inclán (2022) explicaron la naturaleza del estrés académico percibido, subrayando su carácter psicológico y subjetivo, que surge de la percepción e interpretación de hechos y experiencias. Esto es relevante en el contexto educativo. Además, Marquina (2022) destacó que el nivel de hábito de lectura en términos de placer estaba en un nivel "logrado" para el 93% de los estudiantes, lo que sugiere que los estudiantes tenían la capacidad de elegir el tipo de libro que deseaban leer, basándose en sus conocimientos previos y evaluando la información para tomar decisiones personales. En conclusión, Sabanero (2016) señaló que los principios fundamentales guían las conductas y decisiones de una persona. Los resultados subrayan la efectividad del cómic como herramienta pedagógica para transmitir mensajes y conductas relacionadas con problemas psicológicos y éticos. Además, resaltan la importancia del hábito de la lectura y la percepción de los elementos gráficos en la comprensión y apreciación de la narrativa gráfica. El cómic puede ser una valiosa adición a la educación y la promoción de la comprensión de cuestiones complejas.

En las Barras N°16, se observaron algunas diferencias entre las respuestas de los encuestados. El 50% (55) de ellos estuvieron completamente de acuerdo en que habían observado problemas psicológicos en su entorno, mientras que el 20% (24) estuvo de acuerdo. Adicionalmente, el 25% (24) no expresó una posición clara al respecto, y un 5% (5) estuvo en desacuerdo con que hubieran presenciado estos eventos. Reforzando esta información, Caicedo (2019) subrayó que el cómic es una manifestación cultural auténtica que se expresa artísticamente a través de medios de masas, sirviendo para representar importantes relaciones culturales. Esto se logra mediante un enfoque interdisciplinario y un control de objetivos. Como base teórica, Zaldívar (2019) presentó datos de una encuesta en la que se destacó que un porcentaje significativo de los encuestados estuvo de acuerdo en que el

cómic enseña valores útiles para combatir la discriminación. En consecuencia, Trigueros I. y Bañuls (2019) sugirieron que la historia a través del cómic tiene un impacto significativo en la audiencia, marcando un antes y un después en los medios culturales y sociales. Además, Garay (2017) destacó que los comportamientos positivos tienen un efecto redentor en cualquier comunidad, promoviendo un ambiente positivo y el bienestar de los estudiantes. Al abordar el problema del acoso escolar (bullying) con la ayuda del cómic, se logró un cambio positivo en la actitud de 246 alumnos, lo que representa un 87.23% de los encuestados, mientras que un 32 niño, que equivale al 11.35%, estuvo "de acuerdo". Estos resultados indican un impacto significativo en la lucha contra el bullying. En conclusión, Gonzales (2016) observaron que el cómic tiene un gran impacto en los jóvenes y presenta mensajes contemporáneos para las nuevas generaciones, fomentando la reflexión y la conciencia social. Los resultados resaltan el poder del cómic como una herramienta valiosa para abordar problemas psicológicos y sociales, así como para inculcar valores y comportamientos positivos en los jóvenes. El cómic demuestra ser una forma efectiva de comunicar mensajes culturales y sociales relevantes.

VI. CONCLUSIONES

Luego de haber obtenido dichos resultados, se tuvieron las siguientes conclusiones en base al objetivo general y específicos.

1. En conclusión, se ha podido determinar la relación sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023, ya que se enseña el coeficiente de Rho de Spearman 0,852 una correlación positiva muy fuerte, además con una significancia positiva perfecta de una significancia de 0.000 siendo en valor menos planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa.
2. Así mismo se determina la relación sobre comic y su imagen en los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023 por la razón que muestra el valor coeficiente de Rho de Spearman con un 0,520

con una correlación positiva muy fuerte, además de una significancia de 0.000 siendo en valor menos del límite planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa.

3. Por otro lado, se determina la relación sobre comic y su historia en los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023, señala el valor coeficiente de Rho de Spearman con un 0,699 con una correlación positiva muy fuerte, con una significancia de 0.001, la cual es menos al 0,05 ($0.001 < 0.05$) siendo en valor límite planteado el cual fue de 0.01, la cual aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa.
4. Del mismo modo se determina la relación sobre comic del problema de Ansiedad y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023, señala el coeficiente de Rho de Spearman con un 0,549 con correlación positiva muy fuerte además de una significancia de 0.012 menos del límite planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa.
5. De la misma forma se determina la relación sobre comic del problema depresión y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023, muestra el coeficiente de Rho de Spearman con un 0,726 con una correlación positiva perfecta, con una significancia de 0.000 siendo en valor menos del planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$) que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa.
6. Por último se determina la relación sobre comic del problema psicóticos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023, muestra el valor coeficiente de Rho de Spearman con un 0,949 con una correlación positiva perfecta con una significancia de 0.000 siendo en valor menos del límite planteado el cual fue de 0.05 ($0.001 < 0.05$), que aplica a la hipótesis hecha que si existe una relación significativa Por lo tan el cómic demuestra ser una forma efectiva de comunicar mensajes culturales y sociales relevantes.

VII. RECOMENDACIÓN

Aunque los resultados de la investigación son favorables, es importante proporcionar algunas sugerencias del comic que se realizó para una charla en un colegio. Es esencial se llegó a mostrar, evidenciar y brindar información sobre estos síntomas los cuales se fueron de grata ayuda.

Se aconseja disponer de una sólida base de datos, ya que la cantidad de información que se puede obtener para la investigación es de gran medida, especialmente en lo que respecta al cuestionario con gran alcance, que se llegaron a comprender la investigación que tuvo una aceptación por parte de la población.

En lo que concierne a las recomendaciones para la realización del comic, es preferible no perder de vista la importancia del proceso. Se sugiere seguir investigando en este ámbito, en particular un comic educativo reflexivo, ya que para los diseñadores es fundamental transmitir y enseñar conocimientos que hemos obtenido atreves de la carrera.

Por otro lado, se aconseja a la institución educativa 2024 Fujimori, que tiene un gran potencial de crecimiento en camino, que esté estrictamente alineada a los nuevos medios de aprendizaje, ya que de ello depende su imagen como una institución de calidad esplendida, esta manera, puede crear una estratégica con responsabilidad educativa.

REFERENCIAS

- Andina (2022) Esquizofrenia: conoce los síntomas de alerta y las causas de este trastorno mental grave. 24 de mayo del 2023. <https://andina.pe/agencia/noticia-esquizofrenia-conoce-los-sintomas-alerta-y-las-causas-este-trastorno-mental-grave-894372.aspx>.
- Araceli B. (2016) Arte feminista en los ochenta en México. Editorial uaem, <http://riaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/132/Arte%20feminista.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Albar P. Martínez M. (2019) Encuentro creativo con monotipia. Diálogos inclusivos en el arte compartido. Opción. N°89-2. 12- 15. <file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/Dialnet/EncuentroCreativoConMonotipiaDialogosInclusivosEnE-8188251.pdf>
- Arias O. Vizoso C. (2018) Residencia, optimismo y burnout académico en estudiantes universitarios. Psychol, N°1, 45-46. <file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/Dialnet/ResilienciaOptimismoYBurnoutAcademicoEnEstudiantes-6471760.pdf>
- Anillo D. (2018) El cómic como herramienta de sensibilización para la inclusión educativa de las personas no oyentes en las instituciones educativas de la ciudad de Valledupar. (Fundación de comunicación, Valledupar-Colombia). <https://goo.su/veLjIB8>
- Cabezas H. Herrera R. Ricaurte O. Novillo C. (2021) Depresión, Ansiedad, estrés en estudiantes y docente: Análisis a partir del covid 19. Revista Venezolana de Gerencia, N°94, 10-11. <file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/Dialnet/DepresionAnsiedadEstresEnEstudiantesYDocentes-8890448.pdf>
- Carranza R. Hernández R. Alhuay J. (2017) Bienestar psicológico y rendimientos académico en estudiantes de pregrado de psicología. Revista internacional de investigación en ciencias sociales, N°2, 1-2. http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2226-40002017000200133&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Castro S. Mahamud K. (2017) Procrastinación académica y adicción a internet en estudiantes universitarios de lima metropolitana. Unifé, N°2, 10-11.

<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/354/87>

Caldero Ñ. (2022) Maltrato psicológico y la expresión oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa del distrito El Porvenir, 2022, (Universidad Cesar Vallejo, Trujillo – Perú).
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/104073/Calderon_%c3%91KL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cueva D. Carbajal H. (2022) Violencia familiar, desesperanza y depresión en adolescentes de Lima Metropolitana. (Universidad Cesar Vallejo, Lima – Perú).
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/125415/Cueva_DKL-Carbajal_HLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chacón F. Fernández J. García M. (2020) La psicología ante la pandemia de la COVID-19 en España. La respuesta de la organización colegial. Clínica y Salud, N°2, 1-2. https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1130-52742020000200009&script=sci_arttext&tlng=pt

Cañas E. (2017) Acoso escolar: características, factores de riesgo y consecuencias. Revista doctorado umh, N°1, 10-11.
<https://revistas.innovacionumh.es/index.php/doctorado/article/view/635/986>

Calvache Y. (2020) “ESTUDIO DE LA COMUNICACIÓN INCLUSIVA PARA EL FORTALECIMIENTO E INTERACCIÓN DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL EN EL CONTEXTO SOCIAL, GUAYAQUIL, 2019”
<https://goo.su/dUeT>

Chau C. Vilela P. (2017) Determinantes de la salud mental en estudiantes universitarios de Lima y Huánuco. Revista de Psicología, N°2, 1-2.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472017000200001

Cueto S. Rojas V. Dammert M. Felipe C. (2018) *Cobertura, oportunidades y percepciones sobre la educación inclusiva en el Perú*. Grade.
<https://goo.su/60WcG7>

- Delgadillo D. (2016) El cómic: Un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica. (Universidad Pedagógica Nacional, Colombia – Bogotá). <http://200.119.126.32/bitstream/handle/20.500.12209/3220/TE-19094.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Escuderos A. Colorado Y. Sañudo J. (2017) Burnout académico y síntomas relacionados con problemas de salud mental en universitarios colombianos. Psychol, N°1, 10-11. <https://revistas.usb.edu.co/index.php/Psychologia/article/view/2926/2756>
- Espinosa Y. Mesa D. Díaz Y. Caraballo L. Mesa M. (2020) Estudio de impacto psicológico de la COVID-19 en estudiantes de Ciencias Médicas, Los Placios. Revista Cubana de Salud Pública, N°1, 10-11. <https://www.scielosp.org/pdf/rcsp/2020.v46suppl1/e2659/es>
- Fonseca E. (2018) Análisis de redes en psicología. Redalyc.org, N°1, 5-6. <https://www.redalyc.org/journal/778/77854690001/77854690001.pdf>
- Flor de M. (2017) Estrés laboral y estrategias de afrontamiento en los trabajadores en el centro de salud Laderas de Chillón, Puente Piedra, Lima-2017. (Universidad Cesar Vallejo, Lima – Perú). https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12729/Palacios_HFDM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Flores R. Sfontes P. (2023) Inclusión digital y su relación con la transformación digital en una institución pública de Lima Metropolitana, 2023. (Universidad Cesar Vallejo, Lima – Perú). https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/122160/Aguila_VFA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guevara A. (2022) Estrés y enfermedad periodontal en pacientes atendidos en una clínica dental de la ciudad de Piura 2022. (Universidad Cesar Vallejo, Piura – Perú). https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/92073/Guevara_AYE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Gómez J. (2019) EFECTIVIDAD DEL USO DEL COMIC 2.0 EN EL APRENDIZAJE DE PATOLOGÍAS EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DEL CURSO ENFERMERÍA EN SALUD ADULTO II EN UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA – 2018. (Universidad de Guayaquil, Guayaquil- Ecuador). <https://goo.su/yutd9Tm>
- Gonzales C. Guevara Y. Jimenez D. Alcazar R. (2017) Relación entre asertividad, rendimiento académico y ansiedad en una muestra de estudiantes mexicanos de secundaria. (Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México – Puebla). <https://actacolombianapsicologia.ucatolica.edu.co/article/view/1309/1684>
- González R. Souto A. González L. Franco V. (2018) Perfiles de afrontamiento y estrés académico en estudiantes universitarios. RIE, N°2, 15-16. <https://revistas.um.es/rie/article/view/290901/231341>
- Gonzales R. Gastélum G. Velducea W. Bernabé J. Domínguez S. (2021) Análisis de la experiencia docentes en clases de educación física durante el confinamiento por COVID-19 en México. (Universidad Autónoma de Chihuahua, México – Chihuahua). <file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/Dialnet-AnalisisDeLaExperienciaDocenteEnClasesDeEducacionF-7986308.pdf>
- Gutiérrez N. Veliz Y. (2018) Estrategias de afrontamiento y bienestar psicológico en estudiantes del nivel secundario de una institución particular de lima sur. (Universidad Peruana Unión, Perú- Lima). https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/1012/Ninet_Bachiller_2017.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Gonzales N. Tejada A. Magaly C. Ontiveros Z. (2020) Impacto psicológico en estudiantes universitarios mexicanos por confinamiento durante la panemia por covid-19. Scielo, N°1, 5-6. <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/756/1024>
- Gómez D. (2017) Arte y reforma dominicana en el siglo XV: Nuevas perspectivas de estudio. N°1, 10-11. <https://revistas.uva.es/index.php/erasmo/article/view/971/856>

- Godoy L. (2020) Escritura digital y colaborativa: una práctica discursiva multifacética. Estado del arte y perspectivas para el futuro. Quintpu Quimun, N°4, 10-11. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/131913/CONICET_Digital_Nr_o.00025a4d-99aa-4ddd-b30d-934fe27ca0fe_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Hernández M. (2017) Influencia de la inteligencia emocional y los afectos en la relación maestro- alumno, en el rendimiento académico de estudiantes de educación superior. Educ.Educ, N°2, 15-16. <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/6160/4516>
- Instituto nacional de salud (2022) Entre 40 y 30 % de jóvenes de 19 y 26 años en el Perú presentaron síntomas de ansiedad y depresión tras la llegada de la pandemia de la COVID-19. 18 de Octubre del 2022. <https://goo.su/GrK87o>
- Hernández N. (2019) EL CÓMIC EN LA DIDÁCTICA DE LA ESCRITURA: UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE SÉPTIMO BACHILLERATO DE UN COLEGIO PÚBLICO DE FLORIDABLANCA. (Universidad Autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga - Colombia). <https://goo.su/SakloU4>
- Jiménez A. Hernández R. Pacheco B. (2018) ARTE Y AFECTIVIDAD EN LA EXPERIENCIA ESCOLAR INCLUSIVA: UN ESTUDIO DOMINICANO, Ciencia y Sociedad, N°1, 46- 49. <file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/Dialnet-ArteYAFectividadEnLaExperienciaEscolarInclusiva-7400237.pdf>
- Jara S. Leon V. (2018) Mediciones de Estrés laboral en docentes de un colegio público regional chileno. Información tecnológica, N°1, 1-2. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642018000100171&script=sci_arttext&lng=en
- Juarez M. (2023) El liderazgo digital y la transformación digital inducida por la pandemia del COVID-19 en un call center, Lima 2023. (Universidad Cesar Vallejo, Lima – Perú).

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/125516/Juarez_MAM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Laderas E. Huauya P. Alcides V. (2020) COVID-19, UN DESAFÍO PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN EL PERÚ, Educación, N°1, 45-50.
<file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/revistaeducacion,+20201803Laderas.pdf>

Luna G. Rodríguez L (2019) COMICS PAZ UNA HERRAMIENTA PARA LA SOLUCIÓN DE CONFLICTOS ESCOLARES EN LA I.E. RAFAEL URIBE URIBE. (Universidad Simon Bolivar extensión cúcuta, Cúcuta - Colombia).
<https://goo.su/mBzFnG>

Ledesma M. Ludeña G. Cardenas M. Tejada R. Rodriguez J. Manrique M. (2019) GESTIÓN EDUCATIVA Y DESEMPEÑO DOCENTE EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS INCLUSIVAS DE PRIMARIA. Gestión, N°1, 58-60.
<https://goo.su/bxrgSG9>

Lemos M. Henao M. López D. (2018) Estrés y salud mental en estudiantes de medicina: Relación con afrontamiento y actividades extracurriculares. iMedpub Journals, N°2;3, 10-11. <file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/Dialnet-EstresYSaludMentalEnEstudiantesDeMedicina-6499267.pdf>

Loayza S. (2020) Desarrollo de la creatividad en niños(as) de la Institución Educativa Inicial N° 609. Puente Piedra – 2020. (Universidad Cesar Vallejo, Lima – Perú).
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47774/Loayza_SJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Maldonado M. Gutierrez M. Yubero S. (2021) Humanizar la intervención social a través de los cómics, Ediciones Complutense, N°1, 263-266.
<file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/263-276.pdf>

Martín M. Valle J. Angulo J. (2017) Estrés percibido en estudiantes universitarios: influencia del burnout y del egagement académico. Ijeri, N°1, 15-16.
<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2558/2234>

María Guevara (2022) Estado emocional de los adolescentes del colegio los ángeles ubicados en el municipio san Felipe estado Yaracuy durante la tercera

fase del contagio del virus sars-cov-2. Boletín Medico de Postgrado, N°2, 10-11. <https://revistas.uclave.org/index.php/bmp/article/view/3967/2561>

Mora F. (2019) Estado del arte de la evaluación de los aprendizajes en la modalidad del e-learning desde la perspectiva de evaluar para aprender: precisiones conceptuales. Calidad, N°1, 5-6. file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/calfaroc,+Art_19_1+Francisco+Mora_245_3.pdf

Martín M. Valle J. Angulo J. (2017) Estrés percibido en estudiantes universitarios: influencia del burnout y del engagement académico. IJERI, N°1, 15-16. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2558/2234>

María Guevara (2022) Estado emocional de los adolescentes del colegio los ángeles ubicados en el municipio san Felipe estado Yaracuy durante la tercera fase del contagio del virus sars-cov-2. Boletín Medico de Postgrado, N°2, 10-11. <https://revistas.uclave.org/index.php/bmp/article/view/3967/2561>

Mora F. (2019) Estado del arte de la evaluación de los aprendizajes en la modalidad del e-learning desde la perspectiva de evaluar para aprender: precisiones conceptuales. Calidad, N°1, 5-6. file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/calfaroc,+Art_19_1+Francisco+Mora_245_3.pdf

Matalinares M. Díaz G. Baca D. Uceda J. Yaringaño J. Afrontamiento de estrés y bienestar psicológico en estudiantes universitarios de Lima y Huancayo. (Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú – Lima). <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Persona/article/view/975/936>

Ministerios de salud (2022) Minsa: Más de 300 mil casos de depresión fueron atendidos durante el 2021, 13 de enero del 2022. <https://n9.cl/tix22>

Tapia A. (2018) “SALUD MENTAL Y CALIDAD DE VIDA RELACIONADA A LA SALUD, ADOLESCENTES I.E. JOSÉ SANTOS ATAHUALPA, DISTRITO DE CERRO COLORADO. AREQUIPA-2017” (Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa - Perú). <https://n9.cl/c1fja>

- Tacza C. (2021) Estrés laboral y agresividad en obreros de una empresa constructora de la Provincia de Huancayo, 2020. (Universidad Cesar Vallejo, Lima – Perú). https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/611111/Tacza_C_BJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe J. (2018) El rap y el arte: puentes para la comunicación inclusiva. Una experiencia colaborativa desde la educación entre jóvenes con discapacidad y oyentes. (Universidad Católica del Perú, Lima- Perú). <https://n9.cl/2mjcf>
- Quispe C. (2018) Cómic periodístico en el Perú: Diagnóstico del formato entre el periodo 2010 – 2018. (Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima- Perú). <https://n9.cl/d1wwd>
- Pari M. (2023) Estrés en estudiantes del nivel secundario de la I.E. Manuel Gonzales Prada, Arequipa-2022. (Universidad Cesar Vallejo, Lima – Perú). https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/119454/Pari_M_VC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Peña K. (2018) Estrés académico y agresividad en estudiantes de educación secundaria de un colegio particular y estatal de punta negra. (Universidad Autónoma del Perú, Perú – Lima). <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/551/DE%20LA%20PENNA%20OROPEZA%2c%20KEITH%20YLENIA.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Pinares A. (2017) “Aplicación de Módulos de Aprendizaje Lúdicos para el Desarrollo de la Inteligencia Emocional en los Estudiantes de la Institución Educativa N° 50562 unidocente de Tillpa –Marcapata” . (Universidad Cesar Vallejo, Cusco – Perú). https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16753/Pinares_AM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Piñero J. (2019) Análisis sistemático del uso de salas de escape educativas: estado del arte y perspectivas de futuro. Espacio, N°44, 10-11. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n44/a19v40n44p09.pdf>

- Restrepo J. Sánchez O. Quirama T. (2020) Estrés académico en estudiantes universitarios. Revista Psicoespacios, N°1, 5-6. <http://bibliotecadigital.iue.edu.co/bitstream/20.500.12717/2042/1/1331-Texto%20del%20art%c3%adculo-5268-1-10-20210301.pdf>
- Rodríguez A. Gonzales J. Cruz A. Rodríguez L. (2020) Demandas tecnológicas, académicas y psicológicas en estudiantes universitarios durante la pandemia por COVID-19. Revista caribeña de psicología, N°2, 10-11. <https://revistacaribenadepsicologia.com/index.php/rcp/article/view/4915/4347>
- Rendón R. Valenzuela A. Álvarez D. (2020) Consideraciones institucionales sobre la salud mental en estudiantes universitarios durante la pandemia de Covid-19. CienciaAmérica, N°2, 10-11. <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/322/566>
- Surovikina E. (2016) Aproximaciones sistémicas a la gestión educativa: un estado del arte desde la perspectiva de género. Revista iberoamericana de educación, N°67, 10-11. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/177731/v.67%20p%20121-138.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sanchez N. (2016) Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. Mundos transmediales, N°14, 10-11. <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/930/541>
- Valencia B. (2021) Cómic digital sobre violencia de género durante la cuarentena y percepción visual en usuarios de redes sociales, Lima- 2021. (Universidad César Vallejo, Lima – Perú). <https://n9.cl/32rb4>
- Vallejo L. Arévalo M. Uribe J. (2020) Niveles de estrés e irritabilidad en estudiantes universitarios de la ciudad de Medellín durante la época de confinamiento por covid-19. POLIANTEA, N° 27, 10-11. [file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/jahernandezgom,+09.1+PIF+PSICOLOGIA+MEDELLIN+\(70-77\).pdf](file:///C:/Users/Ramiro/Downloads/jahernandezgom,+09.1+PIF+PSICOLOGIA+MEDELLIN+(70-77).pdf)
- Von K. Wallem A. Allendes A. Díaz R. (2019) Prevalencia de Bruxismo y Estrés en estudiantes de odontología de la pontificia Universidad Católica de Chile.

Internacional Journal of odontostomatology. N°1, 1-2.
https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-381X2019000100097&script=sci_arttext&tlng=en

IV. ANEXO 1: Matriz de Operacionalización

	variables	Definiciones conceptuales	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	ítems	Escala de medición
Variable 1	El comic	"El comic es lenguaje propio que escribe a través de imágenes , apoyándose en textos o no, con la intención de narrar historias " (Rodríguez F. 2019)	Medio de expresión la cual narra historias a partir de un formato visual.	Imagen	<p>Texto: Conjunto de símbolos escritos que comunican ideas, información o significado.</p> <p>Símbolo (Rodríguez F. 2019)</p>	¿Lograste apreciar los símbolos que reflejan el tema central del comic?	Escala de Likert /Nominal
				(Rodríguez F. 2019)	<p>Ilustración: Representación visual de un objetivo, escena, con la inclusión de colores para transmitir información adicional o realismo.</p> <p>Color (Rodríguez F. 2019)</p>	¿Los colores aplicados en el comic reflejan el tema central de la historia?	
				Historia	<p>Viñeta: Breves segmentos visuales, a menudo en forma de ilustraciones o imágenes, que transmiten un mensaje, idea o historia.</p> <p>Mensaje (Rodríguez F. 2019)</p>	¿Se entendió el mensaje del comic?	
				Forma narrativa visual que utiliza viñeta , imagen, y textos los cuales cuentan una historia visual. (Rodríguez F. 2019)			

					<p>Narrativa: Forma de expresión que implica la narración o relato de eventos o historia, a menudo con un principio, desarrollo y desenlace.</p> <p>Narración (Rodríguez F. 2019)</p>	¿La narración aplicada en el comic reflejan el tema central de la historia?
Problemas psicológicos	"Personas con altas puntuaciones en expectativas negativas interpersonales , estos se describen entre los más conocidos, Ansiedad, Depresión y psicóticos " (Vicario H. 2017).	Tipos de emociones caracterizadas afectando a la misma persona y otros.	<p>Ansiedad</p> <p>Trastorno mental, conocido por sentimientos intensos de preocupación, nerviosismo y miedo.</p> <p>(Vicario H. 2017).</p>	<p>Preocupación: Pensamiento ansioso, a veces relacionados con paranoia, que es una desconfianza extrema.</p> <p>Paranoia (Vicario H. 2017).</p>	¿Lograste identificar escenas de preocupación incómodas al personaje?	
				<p>Nerviosismo: Inquietud y ansiedad, a menudo vinculado a una mayor sensibilidad emocional o nerviosa.</p> <p>Sensibilidad (Vicario H. 2017).</p>	¿Lograste identificar el nerviosismo que tiene el personaje al sentirse observado?	
				<p>Depresión</p> <p>Trastorno mental, conocido por sentimiento de tristeza, estrés y pérdida de interés.</p> <p>(Vicario H. 2017).</p>	<p>Tristeza: Emoción caracterizada por una sensación de pesar, desánimo y melancolía.</p> <p>(Vicario H. 2017).</p>	¿Lograste identificar alguna escena de tristeza en el personaje?

					Estrés: Sensación de tensión emocional y física debido a situaciones desafiantes. (Vicario H. 2017).	¿Lograste identificar el estrés representado en el personaje?	
				Psicóticos Trastorno mental , conocido por desconexión de la realidad . (Vicario H. 2017).	Mental: Proceso de pensar en exceso o sobre analiza situaciones y pensamientos. Pensar en exceso (Vicario H. 2017).	¿Lograste identificar la escena de pensar en exceso en el personaje?	
					Desconexión de la Realidad: Experiencias y percepciones a imaginar en exceso. Imaginar en exceso. (Vicario H. 2017).	¿Lograste identificar la escena de imaginar en exceso en el personaje?	
Variable 2	La percepción	"Perspectiva es el estado actual de la formación. En diversos estudios se establece una tendencia hacia el desarrollo de procesos formativos directivos, instrumentales y prescriptivos "	Diferentes tipos de enfoque en el estudio establecido.	Formativos Medio de experiencia y conocimientos adquiridos ya sean por medio impresos o digitales . (Sabanero A. 2016).	Impresos: Comunicación a través de materiales físicos, que se imprimen en papel u otros soportes. (Sabanero A. 2016).	¿Se te hace más fácil la lectura por medio impreso?	
					Digital: Desempeñan un papel centra de información a través de la web y dispositivos electrónicos. (Sabanero A. 2016).	¿Se te hace más fácil la lectura por medio digitales?	

		(Sabanero A. 2016).		Instrumentales Medios de sentidos de información. (Sabanero A. 2016).	Medios: Formas de comisión, como televisión, radio, cine, y comics. Comics (Sabanero A. 2016).	¿Es comic te permite conocer la problemática sobre el tema?	
					Información: Datos o contenido que proporciona información sobre un tema, que a veces está relacionado con afiches u otros medios. Afiches (Sabanero A. 2016).	¿El comic y los afiches te ayudaron a comprender sobre los problemas en la salud mental?	
				Prescriptivos Medio de creencias, valores y normal social. (Sabanero A. 2016).	Valores: Principios fundamentales que guían las conductas y decisiones de una persona. Conductas (Sabanero A. 2016).	¿En el comic se visualiza las conductas de salud mental?	
					Social: Relativo a la interacción, comunicación y relación entre individuos. (Sabanero A. 2016).	¿Las situaciones desarrolladas en el comic te ayudaron a reconocer los problemas en tu entorno social?	

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 2: Matriz de Consistencia

Problema de investigación	Objetivos de investigación	Hipótesis de investigación	Variables de investigación	Metodología de investigación
<p>Problema general:</p> <p>¿De qué manera se determinará la relación sobre comic los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la relación sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>H1: Existe una relación significativa sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>El comic</p> <p>Variable independiente:</p> <p>problemas psicológicos</p> <p>Variable independiente:</p> <p>la percepción</p>	<p>Método: Hipotético deductivo</p> <p>Tipo de investigación:</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Correlacional</p>
<p>Problemática específicos:</p> <p>¿ De qué manera se determinará la relación sobre comic y su imagen en los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?</p> <p>¿ De qué manera se determinará la relación sobre comic y su historia en los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar la relación sobre comic del problema de Ansiedad y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.</p> <p>Determinar la relación sobre comic del problema depresión y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023</p> <p>Determinar la relación sobre comic del problema Esquizofrenia y percepción en</p>	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>H1: Existe una relación significativa sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.</p> <p>H1: Existe una relación significativa sobre comic del problema Ansiedad en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.</p> <p>H1: Existe una relación significativa sobre comic del</p>	<p>Dimensiones</p> <p>El comic:</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Imagen</p> <p>Historia</p> <p>Indicadores:</p> <p>Texto</p> <p>Ilustración</p> <p>Viñeta</p> <p>Narración</p>	<p>Diseño: No experimental – longitudinal.</p> <p>Población: Estudiantes del 5° de secundario del colegio 2024.</p> <p>Muestra: fórmula matemática(a realizar)</p> <p>Técnica e Instrumento: Encuentra y Cuestionario</p>

<p>¿ De qué manera se determinará la relación sobre del problema de Ansiedad y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?</p> <p>¿ De qué manera se determinará la relación sobre comic del problema depresión y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?</p> <p>¿ De qué manera se determinará la relación sobre comic del problema Esquizofrenia y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?</p>	<p>estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.</p> <p>Determinar la relación sobre comic y su imagen en los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.</p> <p>Determinar la relación sobre comic y su historia en los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.</p>	<p>problema depresión en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023</p> <p>H1: Existe una relación significativa sobre comic del problema Esquizofrenia en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.</p> <p>H1: Existe una relación significativa sobre comic y su imagen de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.</p> <p>H1: Existe una relación significativa sobre comic y su historia de los problemas psicológicos en la percepción de los estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.</p>	<p>Problemas psicológicos:</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Preocupación</p> <p>Nerviosismo</p> <p>Tristeza</p> <p>Estrés</p> <p>Mental</p> <p>Desconexión de la realidad</p> <p>Perspectiva:</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Impresos</p> <p>Digitales</p> <p>Medios</p> <p>Información</p> <p>Valores</p> <p>Social</p>	
---	---	--	--	--

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO N°3: Instrumento de recolección de datos.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CUESTIONARIO

Este cuestionario incluye 15 preguntas con el fin de averiguar su opinión sobre la relación entre el Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

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

5=Totalmente de acuerdo **4=**De acuerdo **3=**Ni de acuerdo ni en desacuerdo **2=**en desacuerdo **1=**totalmente en desacuerdo

Variable 1: El comic /problemas psicológicos						
	Preguntas:	5	4	3	2	1
1	¿Lograste apreciar los símbolos que reflejan el tema central del comic?					
2	¿Los colores aplicados en el comic reflejan el tema central de la historia?					
3	¿Se entendió el mensaje del comic?					
4	¿La narración aplicada en el comic reflejan el tema central de la historia?					
5	¿Lograste identificar escenas de preocupación incómodas al personaje?					
6	¿Lograste identificar el nerviosismo que tiene el personaje al sentirse observado?					
7	¿Lograste identificar alguna escena de tristeza en el personaje?					
8	¿Lograste identificar el estrés representado en el personaje?					
9	¿Lograste identificar la escena de pensar en exceso en el personaje?					
10	¿Lograste identificar la escena de imaginar en exceso en el personaje?					
Variable 1: Perspectiva						
11	¿Se te hace más fácil la lectura por medio impreso?					
12	¿Se te hace más fácil la lectura por medio digitales?					

13	¿Es comic te permite conocer la problemática sobre el tema?					
14	¿El comic y los afiches te ayudaron a comprender sobre los problemas en la salud mental?					
15	¿En el comic se visualiza las conductas de salud mental?					
16	¿Las situaciones desarrolladas en el comic te ayudaron a reconocer los problemas en tu entorno social?					

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO N°4: Determinación de tamaño de muestra

$$N * Z_{\alpha}^2 * p * q$$

$$n = \text{-----}$$

$$d^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q$$

Lo cual:

n= Muestra

N= Población

Z= Nivel de confianza

p= Porcentaje de población que posee el atributo anhelado

q= Porcentaje de población que no cuenta con el atributo deseado

d= Precisión

Con ellos se determina que:

N= 150

Z= 1.95 (95% de seguridad)

p= 0.5

q= 1-p (0.95)

d= 0.5²

$$150 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5$$

$$n = \text{-----}$$

$$0.5^2 * (150 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5$$

$$144.06$$

$$n = \text{-----}$$

$$1.3329$$

$$n = 108$$

ANEXO N°5: Prueba binomial – validez de expertos

Prueba binomial

		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Mgtr_Karla_Robali	Grupo 1	4	14	1,00	,50	,000
no	Total		14	1,00		
Mgtr_Mariano_Var	Grupo 1	4	14	1,00	,50	,000
gas	Total		14	1,00		
mgtr_Rodriguez_	Grupo 1	4	14	1,00	,50	,000
Wilfredo	Total		14	1,00		

ANEXO N°6: Alfa de Cronbach.

Pruebas de normalidad

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1_Comic_problemas_psicologico	,263	108	,001	,867	108	,010
V2_Perspectiva	,245	108	,003	,839	108	,003
Imagen_D1_V1	,248	108	,002	,797	108	,001
Historia_D2_V1	,226	108	,009	,846	108	,005

Tabla de interpretación de Rho de Spearman

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

Medio: Elaboración propia basada en Montes.

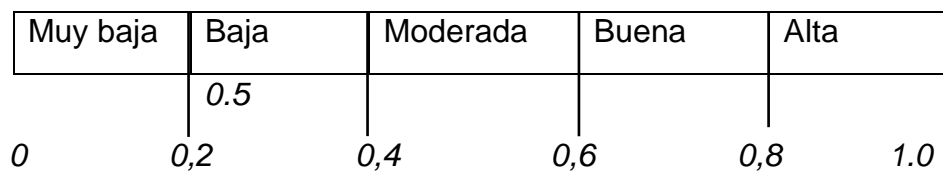
ANEXO N°7: Confiabilidad.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,946	16

Confiabilidad

Coefficiente de alfa de Cronbach



Fuente: *Elaboración propia basado en Yallico.*

ANEXO N°8: Ficha de consentimientos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

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

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario / Escala de Likert / Nominal
Autor:	Taco Castillo, Ramiro Kenyi
Procedencia:	Universidad Cesar Vallejo
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ambito de aplicación:	Institución educativa pública – Los Olivos
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

4. Soporte teórico

(describir función al modelo teórico)



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

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

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario / Escala de Likert / Nominal
Autor:	Taco Castillo, Ramiro Kenyi
Procedencia:	Universidad Cesar Vallejo
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa pública – Los Olivos
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

4. Soporte teórico

(describir función al modelo teórico)



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

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

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario / Escala de Likert / Nominal
Autor:	Taco Castillo, Ramiro Kenyi
Procedencia:	Universidad Cesar Vallejo
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa pública – Los Olivos
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

4. Soporte teórico

(describir función al modelo teórico)

CARTA VISITA N° 039-2023-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 16 de junio de 2023

Señores
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 2024- COLEGIO FUJIMORI
Jr. 1 de diciembre 15307 – Los Olivos
Presente. -

Atención: Irma Gómez Terán
Directora Educativa

De mi consideración:

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

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	TACO CASTILLO RAMIRO	74611700

En el marco de la agenda académica, la estudiante en mención solicita permiso para que pueda recolectar datos para la elaboración de su Trabajo 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,



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



Lima, 10 de Julio del 2023
CEL:981146936

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CARTA DE CONSENTIMIENTO

Señor@
Directora de la I.E. 2024, IRMA GÓMEZ TERÁN.
Presente:


Atención: Referencia Solicitud de visita
N°015-2023-UCV-VA-P04-F05L01/DE

De mi consideración:

Yo IRMA GÓMEZ TERÁN Identificado con DNI 06826184 - ,directora de la Institución educativa 2024 Fujimori, con RUC autoriza al Estudiante TACO CASTILLO RAMIRO KENYI, identificado con DNI 74611700, estudiante del IX ciclo de la carrera profesional de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo, para que realice su recolección de datos en nuestra iglesia.

Sin más por el momento, reciba un cordial saludo, nuestra mayor consideración y estima de nuestra parte.




IRMA GÓMEZ TERÁN



Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Investigador (a) (es): TACO CASTILLO, RAMIRO KENYI

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.", cuyo objetivo es Determinar la relación sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023. Esta investigación es desarrollada por estudiantes (posgrado), de la carrera profesional ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la Universidad César Vallejo del campus

Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Dr. Apaza Quispe, Juan.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿De qué manera se determinará la relación sobre comic los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023."
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de de las aulas de la institución educativa 2024 Fujimori.
Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

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



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

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

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) TACO CASTILLO RAMIO KENYI email: Ramiro.taco.c@hotmail.com y Docente asesor Dr. Apaza Quispe, Juan. email: apazaqu@ucvvirtual.edu.pe.

Consentimiento

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

Nombre y apellidos: Dr. Dra. Velma Bolan Compo manes

Fecha y hora: 02/10/23 09:43

FIRMA: 

Anexo 5

Asentimiento Informado

Título de la investigación: Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Investigador (a) (es): TACO CASTILLO, RAMIRO KENYI

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023".

, cuyo objetivo es: Determinar la relación sobre comic problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (posgrado), de la carrera profesional de ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la Universidad César Vallejo del campus lima norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Dr. Apaza Quispe, Juan.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿De qué manera se determinará la relación sobre comic los problemas psicológicos y percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023?

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Comic sobre los problemas psicológicos y la percepción en estudiantes del 5° de secundaria, Lima – 2023.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de las aulas de la institución educativa 2024. Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

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

Riesgo (principio de No maleficencia):

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

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

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


Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) TACO CASTILLO RAMIO KENYI email: Ramiro.taco.c@hotmail.com y Docente asesor Dr. Apaza Quispe, Juan. email: (apazaqu@ucvvirtual.edu.pe).

Consentimiento

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

Nombre y apellidos: Diana Velma Galan Campo m.n.e.s.
Fecha y hora: 02/10/23 09:43


Firma

ANEXO N°9: Data spss.

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	historias	Númérico	8	0	1_¿Es interesa...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	Color	Númérico	8	0	2_¿Te gusto la r...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3	Mensaje	Númérico	8	0	3_¿Se entendid...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
4	Narración	Númérico	8	0	4_¿Fue fácil el ...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	Paranoia	Númérico	8	0	5_¿Lograste ide...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	Sensibilidad	Númérico	8	0	6_¿Lograste ide...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	Bajones_e...	Númérico	8	0	7_¿Lograste ide...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	Estrés	Númérico	8	0	8_¿Lograste ide...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	Sobre_pensar	Númérico	8	0	9_¿Lograste ide...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	Sobre_imag...	Númérico	8	0	10_¿Lograste id...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	Formato_de...	Númérico	8	0	11_¿Se te hace...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	Formato_di...	Númérico	8	0	12_¿Se te hace...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	Comics	Númérico	8	0	13_¿Este comi...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
14	Afiches	Númérico	8	0	14_¿Estos afich...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
15	Conductas	Númérico	8	0	15_¿Se ha mos...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
16	Punto_de_vi...	Númérico	8	0	16_¿Desde tu p...	{1, totalmen...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
17	Imagen_D1...	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
18	Historia_D2	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
19	Ansiedad_D...	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
20	Depresión...	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
21	Psicóticos...	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
22	Formativos...	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
23	Instrumental...	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
24	Prescriptivos...	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
25	V1_Comic...	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	32	Derecha	Nominal	Entrada
26	V2_Perspec...	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	16	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode ON

Sin thulo2 [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 26 de 26 variables

	historias	Color	Mensaje	Narración	Paranoia	Sensibilidad	Bajones emocionales	Estrés	Sobre pensar	Sobre imaginar	Formato de impresión	Formato digital	Comics	Afiches	Conductas	Punto de vista	Imagen_D1_V1	Hi C
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10.00	
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10.00	
3	2	2	3	4	4	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4.00	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8.00	
5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	8.00	
6	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10.00	
7	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	9.00	
8	3	3	4	4	3	5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	6.00	
9	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	9.00	
10	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	10.00	
11	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	8.00	
12	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	3	10.00	
13	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	8.00	
14	4	5	4	5	5	5	3	3	4	5	5	5	4	5	4	2	9.00	
15	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10.00	
16	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	8.00	
17	5	3	4	4	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	8.00	
18	5	5	3	4	4	4	4	3	5	3	3	4	4	4	5	5	10.00	
19	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	9.00	
20	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	8.00	
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10.00	
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10.00	
23	2	2	3	4	4	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4.00	
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8.00	
25	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	8.00	
26	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	10.00	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode ON

Sin título2 [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 26 de 26 variables

	historias	Color	Mensaje	Narración	Paranoia	Sensibilidad	Bajones_emocionales	Estrés	Sobre_pe_rnsar	Sobre_im_agnar	Formato_de_impre_sión	Formato_digital	Comics	Afiches	Conducta_s	Punto_de_vista	Imagen_D_1_V1	Hi_C
85	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	8,00
86	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	10,00
87	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	9,00
88	3	3	4	4	4	3	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	6,00
89	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	9,00
90	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	10,00
91	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	8,00
92	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	3	10,00
93	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	8,00
94	4	5	4	5	5	5	3	3	4	5	5	5	4	5	4	2	9,00	
95	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	10,00
96	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	8,00
97	5	3	4	4	4	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	8,00
98	5	5	3	4	4	4	4	4	3	5	3	3	4	4	5	5	5	10,00
99	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	9,00
100	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	8,00
101	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	8,00
102	4	5	4	5	5	5	3	3	4	5	5	5	4	5	4	2	9,00	
103	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10,00
104	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	8,00
105	5	3	4	4	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	8,00
106	5	5	3	4	4	4	4	4	3	5	3	3	4	4	5	5	5	10,00
107	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	9,00
108	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	8,00
109																		
110																		

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

ANEXO N°10: Brief

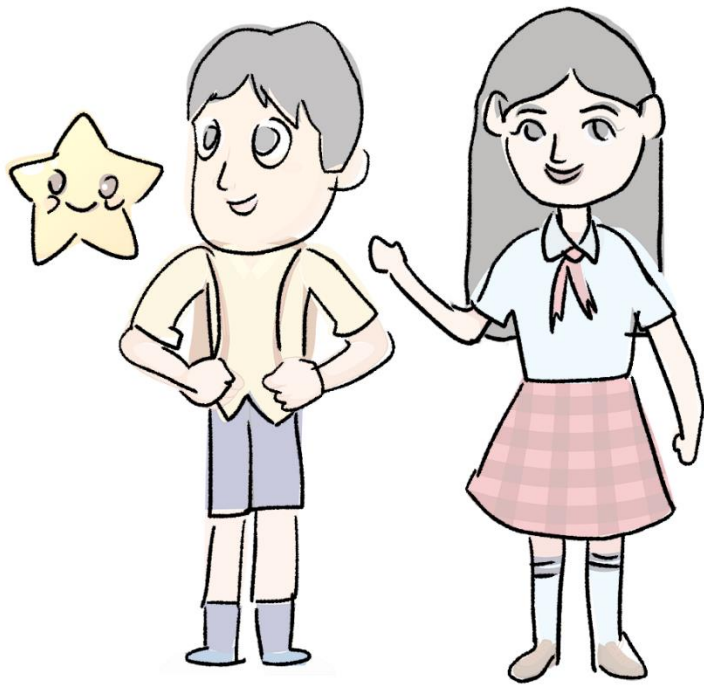
Mensaje Denotativo:

El comic narra la vida cotidiana de una persona que sufre con los síntomas de ansiedad, depresión y esquizofrenia, este en un día de colegio. Donde se puede observar sus interacciones con la sociedad y como a lo largo del comic, se pueden evidenciar los síntomas mencionados, los cuales dificultan a la interacción a otros. Al final se puede observar al personaje como vincula con otra persona la cual tiene algunos síntomas similares y juntos se llegan a comprender y buscan solución para poder interactuar y ser eficientes en la sociedad.

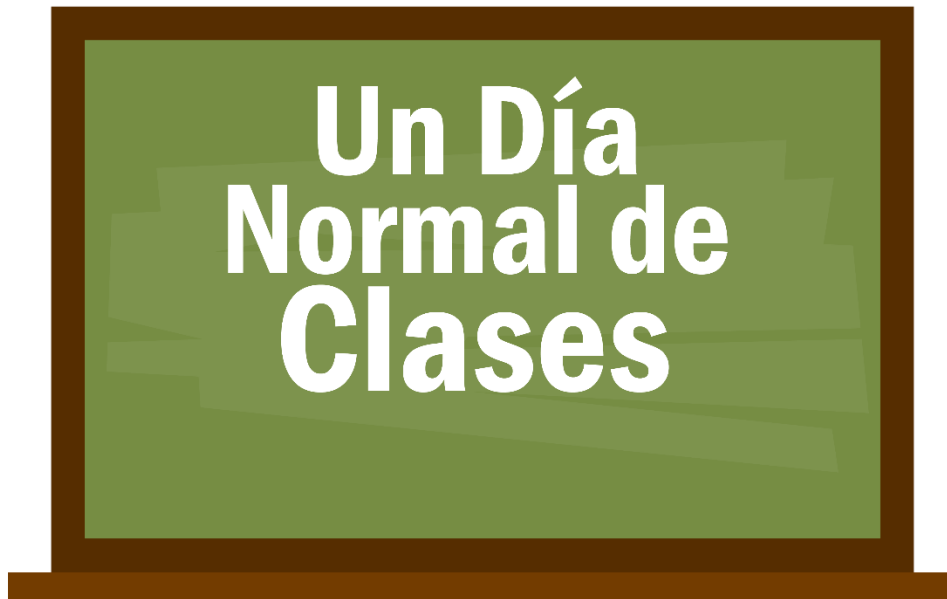
Mensaje Connotativo:

En el comic se puede observar como el personaje siempre que esta solo lleva una estrella, esta alude a la esquizofrenia la cual hace que el personaje este a salvo en su zona de confort, pero también lo aísla del exterior. También se representa al personaje con colores azules y amarillo, representando a la fantasía y la galaxia por su zona de confort.

BOCETO DE PERSONAJE: Personajes principales terminados:



TIPOGRAFIA:



TIPOGRAFIA PRINCIPAL: Franklin Gothic Demi Cond BOLD

TIPOGRAFIA SECUNDARIA: Franklin Gothic Demi Cond

COLOR:



El color verde muestra un significado a la naturaleza, sociedad y la educación.

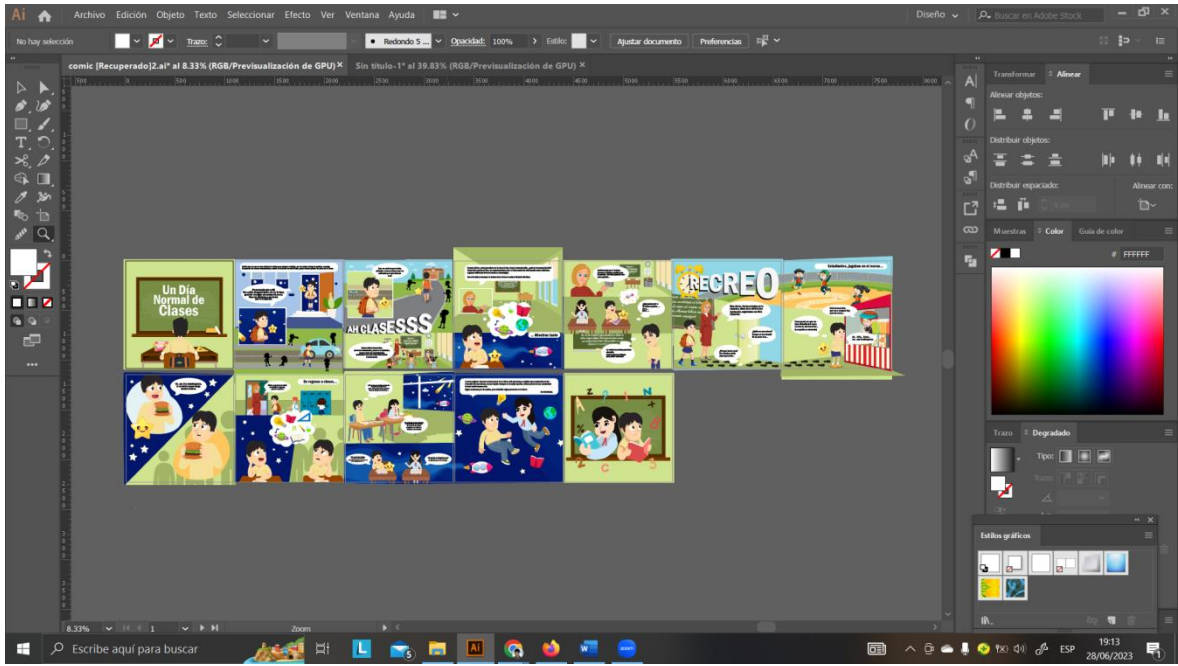


El color azul significa comunicación, espacio, libertad y emprendimiento.



El color amarillo tiene un significado de alegría, esperanza, motivación y imaginación.

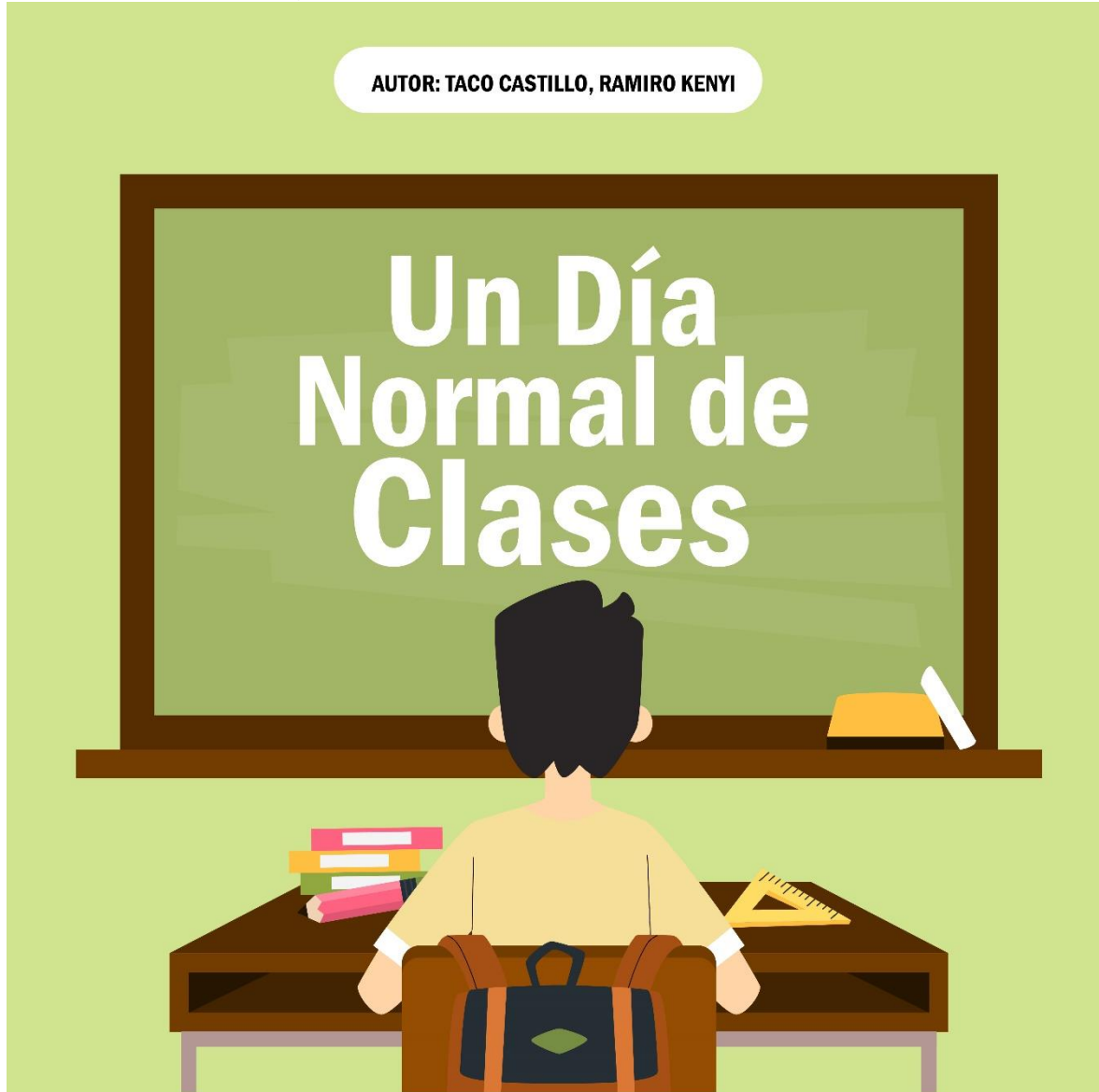
PROCESO:



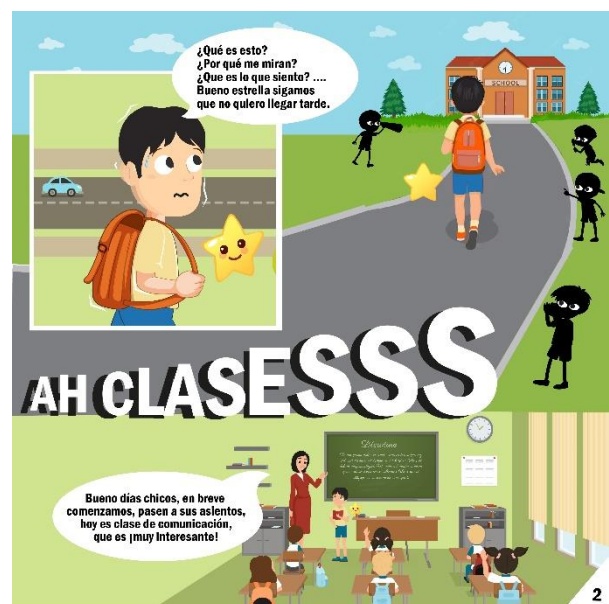
ANEXO N°11: Pieza gráfica – Comic

AUTOR: TACO CASTILLO, RAMIRO KENYI

Un Día Normal de Clases



1



2



9



10

LINEA DE CREDITO
 Ilustración de: Taco Castillo, Ramiro Kenyi.
 Diseño y diagramación: Taco Castillo, Ramiro Kenyi.
 Desarrollo de proyecto de Investigación.
 Escuela de Arte y Diseño Grafico Empresarial
 Universidad Cesar Vallejo
 Lima 2023