



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL

Cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de
secundaria en Surquillo, Lima, 2018

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

AUTOR:

Stephanie Melissa Romero Kohira

ASESOR:

Dr. Juan Apaza Quispe

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

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

LIMA - PERÚ

2018

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

Presentado por Don (a)

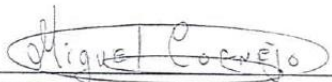
ROMERO KOHIRA, STEPHANIE MELISSA

Cuyo Título es:

CÓMIC SOBRE EL USO DEL CELULAR Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ALUMNOS DE SECUNDARIA EN SURQUILLO, LIMA, 2018

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

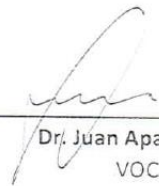
Lima, 06 de diciembre de 2018



Ph.D Miguel Antonio Cornejo Guerrero
PRESIDENTE



Mg. Juan Jose Tanta Restrepo
SECRETARIO



Dr. Juan Apaza Quispe
VOCAL

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

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

DEDICATORIA

Dedico este trabajo y el esfuerzo que ha conllevado hacerlo a mis padres, hermanos, mi tía Olga, mi mamita Meche y Oli, y Satoshi, que a pesar de estar lejos me estuvo alentando de inicio a fin en este trabajo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a los profesores que me han apoyado en el desarrollo de este trabajo de investigación, por la guía y los consejos que he recibido de ellos. A mis padres, mi familia, y Satoshi por su constante motivación y por no dejarme caer cuando sentía que no podía.

DECLARACION DE AUTENTICIDAD

Yo Stephanie Melissa Romero Kohira con DNI 76628091, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Artes y Diseño Gráfico Empresarial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

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

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

Lima, 06 de diciembre de 2018



STEPHANIE MELISSA ROMERO KOHIRA

.PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Cesar Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada “Cómico sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciado en Artes y Diseño Gráfico Empresarial.

STEPHANIE MELISSA ROMERO KOHIRA

ÍNDICE

| | |
|--|------------|
| CARÁTULA..... | i |
| PÁGINA DEL JURADO..... | ii |
| DEDICATORIA..... | iii |
| AGRADECIMIENTO..... | iv |
| DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD..... | v |
| PRESENTACIÓN..... | vi |
| ÍNDICE..... | vii |
| RESUMEN..... | xi |
| ANSTRACT..... | xii |
| I. INTRODUCCIÓN..... | 14 |
| 1.1. Realidad problemática | 15 |
| 1.2. Trabajos previos | 17 |
| 1.3. Teorías relacionadas al tema | 21 |
| 1.4. Formulación del problema | 27 |
| 1.5. Justificación..... | 27 |
| 1.6. Hipótesis..... | 29 |
| 1.7. Objetivos | 30 |
| II. MÉTODO | 31 |
| 2.1. Diseño, tipo y nivel de investigación..... | 31 |
| 2.2. Variables y operacionalización de variables | 33 |
| 2.3. Población, muestra y muestreo..... | 36 |
| 2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad..... | 37 |
| 2.5. Método de análisis de datos | 39 |
| 2.6. Aspectos éticos | 52 |
| III. RESULTADOS..... | 53 |
| IV. DISCUSIÓN..... | 58 |
| V. CONCLUSIÓN..... | 60 |

| | |
|---|-----------|
| VI. RECOMENDACIONES..... | 62 |
| VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 63 |
| ANEXOS | 67 |
| ANEXO 1. Matriz de consistencia | 68 |
| ANEXO 2. Operacionalización de variables..... | 69 |
| ANEXO 3. Instrumento | 71 |
| ANEXO 4. Validación de instrumentos | 72 |
| ANEXO 5. Carta de permiso de la institución | 75 |
| ANEXO 6. Base de datos | 76 |
| ANEXO 7. Registro de campo | 78 |
| ANEXO 8. Brief..... | 79 |
| ANEXO 9. Proceso de diseño | 84 |
| ANEXO 10. Cronograma de actividades..... | 87 |
| ANEXO 11. Presupuesto | 88 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1: Variables | 33 |
| Tabla 2: Operacionalización de variables | 34 |
| Tabla 3: Muestreo | 37 |
| Tabla 4: Estadística de fiabilidad..... | 38 |
| Tabla 5: Prueba binomial | 38 |
| Tabla 6: Pregunta 1 | 39 |
| Tabla 7: Pregunta 2 | 39 |
| Tabla 8: Pregunta 3 | 40 |
| Tabla 9: Pregunta 4 | 40 |
| Tabla 10: Pregunta 5 | 41 |
| Tabla 11: Pregunta 6 | 41 |
| Tabla 12: Pregunta 7 | 42 |
| Tabla 13: Pregunta 8 | 42 |
| Tabla 14: Pregunta 9 | 43 |
| Tabla 15: Pregunta 10 | 43 |
| Tabla 16: Pregunta 11 | 44 |
| Tabla 17: Pregunta 12 | 44 |
| Tabla 18: Pregunta 13 | 45 |
| Tabla 19: Pregunta 14 | 45 |
| Tabla 20: Pregunta 15 | 46 |
| Tabla 21: Pregunta 16 | 46 |
| Tabla 22: Pregunta 17 | 47 |
| Tabla 23: Pregunta 18 | 47 |
| Tabla 24: Prueba de Chi-cuadrado entre cómic sobre el uso del celular y aprendizaje significativo. | 48 |

| | |
|---|----|
| Tabla 25: Prueba de Chi-cuadrado entre aprendizaje significativo y diseño | 49 |
| Tabla 26: Prueba de Chi-cuadrado entre aprendizaje significativo y narración visual..... | 50 |
| Tabla 27: Prueba de Chi-cuadrado entre aprendizaje significativo e impacto en la Salud..... | 51 |
| Tabla 28: Prueba de Chi-cuadrado entre aprendizaje significativo e impacto en la seguridad | 52 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|------------------------------|----|
| Gráfico 1: Pregunta 1 | 53 |
| Gráfico 2: Pregunta 2 | 54 |
| Gráfico 3: Pregunta 5 | 55 |
| Gráfico 4: Pregunta 9 | 55 |
| Gráfico 5: Pregunta 11 | 56 |
| Gráfico 6: Pregunta 14 | 57 |

RESUMEN

La presente investigación busca determinar la relación que existe entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018, realizando un cómic sobre el uso del celular, el cual fue utilizado como herramienta para lograr el aprendizaje significativo en los alumnos de la institución educativa.

Para el desarrollo de la investigación, se tuvo como variables de estudio: Cómic sobre el uso del celular y el Aprendizaje significativo. La investigación tuvo un enfoque cualitativo, de carácter transversal, un diseño no experimental y un nivel correlacional; con una población de 960 estudiantes, de los cuales se seleccionó como muestra a 274 de ellos de los grados de los grados: 1° y 2° de secundaria. Se llevó a cabo un muestreo no probabilístico y como instrumento de recolección de datos se usó un cuestionario de 18 preguntas con alternativas acorde a la escala de Likert, previamente aprobado por expertos en el tema. Se realizó la prueba de Alfa de Cronbach, para medir la fiabilidad del instrumento, en donde obtuvimos como coeficiente 0,735.

Para el análisis de los datos recolectados se hizo uso del software IBM SPSS Statistics 23.0. Se realizó un análisis descriptivo de cada pregunta del instrumento y un análisis inferencial para las hipótesis planteadas. Haciendo uso de la prueba de Chi-cuadrado obtuvimos una significancia de 0,000, la cual siendo menor a 0,05, nos permitió aceptar la hipótesis de investigación, afirmando que existe relación entre el Cómic sobre el uso del celular y el Aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018, rechazando la hipótesis nula.

Palabras Claves: Diseño gráfico, aprendizaje significativo, cómic

ABSTRACT

This research seeks to determine the relationship between the comic on cell phone use and significant learning in high school students in Surquillo, Lima, 2018, making a comic on the use of cell phones, which was used as a tool to achieve the significant learning in the students of the educational institution.

For the development of the research, the study variables were: Comic on the use of the cell phone and Significant Learning. The research had a qualitative, transversal approach, a non-experimental design and a correlational level; with a population of 960 students, of which 274 of them were selected as sample from the grades of the 1st and 2nd grades of secondary school. A non-probabilistic sampling was carried out and as a data collection instrument a questionnaire of 18 questions was used with alternatives according to the Likert scale, previously approved by experts in the subject. The Cronbach's Alpha test was carried out to measure the reliability of the instrument, where we obtained a coefficient of 0,735.

The IBM SPSS Statistics 23.0 software was used to analyze the data collected. A descriptive analysis was made of each question of the instrument and an inferential analysis for the hypotheses. Using the Chi-square test we obtained a significance of 0,000, which being less than 0,05, allowing us to accept the research hypothesis, affirming that there is a relationship between the Comic on the use of the cell phone and the significant learning in secondary school students in Surquillo, Lima, 2018, rejecting the null hypothesis.

Keywords: Graphic design, meaningful learning, comics

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA

Hoy en día, la tecnología está siendo un factor de desarrollo para el mundo, la necesidad de comunicarnos, de estar al tanto de lo que sucede a nivel local como internacional nos ha llevado a todos a tener acceso a internet y a poseer un teléfono móvil, más conocido como celular. El celular es un dispositivo que se ha vuelto indispensable en nuestras vidas, ya que por las distintas funciones que posee es casi imposible que lo dejemos de utilizar. Se sabe que son productos que deberían usar solamente los adultos, pero no solo ellos tienen uno, los niños y adolescentes también.

Según la UNICEF (2017) los jóvenes de 15 a 24 años son aquellos que representan el 71% de la población total que tienen acceso al internet ya sea mediante una computadora o un celular. La UNICEF también menciona aquellas ventajas y desventajas que brindan estas tecnologías. Por ejemplo, éstas ofrecen muchas oportunidades de aprendizaje y educación, los jóvenes pueden acceder a programas estudiantiles y ampliar sus conocimientos ya sea en algún idioma u otro tema; permite a los jóvenes conocer los problemas que afronta su localidad, problemas como la contaminación, la falta de ayuda del gobierno a distintos puntos de su país; y también da oportunidades de empleo a aquellos que lo necesiten. Y por el lado contrario, existe gente de muy malas intenciones como acosadores, depredadores sexuales, tratantes de personas, etc., que pueden comunicarse de manera muy sencilla con los niños por medio de sus redes sociales, páginas de juegos, etc. Podemos pensar que los niños están a salvo en nuestras casas mientras usan los celulares pero realmente no sabemos quién está al otro lado de la pantalla.

En el Perú, el uso de celulares por parte de niños menores de 16 de años supera el 50% de hogares en Lima Metropolitana según la INEI (2017), y que en el segundo trimestre del presente año, el 40% de los niños de la edad entre 6 y 17 años accedieron a las redes mediante el uso del celular, nos damos cuenta con ello que niños en ese rango de edad hacen uso de celulares o poseen uno y en su mayoría no tiene control parental, por lo que su uso en muchas ocasiones puede ser un factor con consecuencias negativas para ellos.

La exposición de la información personal en internet, el usar las redes sociales indiscriminadamente, la necesidad de estar conectados a todas horas, los problemas de concentración o al momento de dormir, en su mayoría, un efecto negativo en la salud de los adolescentes. Todos ellos han dejado de lado actividades como el deporte, salir a pasear o la lectura por estar conectados a la vida digital.

Acerca de las estadísticas obtenidas acerca del nivel de lectura por la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) en el año 2016, el 44% de los alumnos de 2do de secundaria de escuelas estatales están en un nivel básico de lectura, este resultado puede ser debido a que actualmente los alumnos han dejado de lado este hábito cambiándolo por el uso del celular. Además, según el Registro Nacional de Municipalidades (RENAMU, 2015), el distrito de Surquillo está entre los distritos que registran un índice menor de libros por habitante y una mínima cantidad de usuarios atendidos al año en comparación con distritos como Miraflores y San Isidro que ocupan los primeros puestos en el desempeño del mejoramiento del hábito de la lectura.

Los alumnos deben de saber que el uso de los celulares puede traer efectos negativos en la persona, aunque no les ocurra a ellos, a alguien más le puede ocurrir, por ello no deben ser ajenos a este problema. Con los alumnos, se quiere llegar a un aprendizaje significativo, ya que la información que puede obtener mediante el cómic, puede relacionarla con lo que ya sabía previamente teniendo así una mejor efectividad y adquisición de estos nuevos conocimientos. Se usará el cómic, como método de enseñanza, ya que beneficia a la comprensión de la lectura y estimulación de la memoria, dado que, cuando ven la escena planteada originarán conceptos y así pueden relacionarlo con los conocimientos previos, generando así, una posición crítica frente a la realidad de donde ellos se encuentran, a su vez, éste recurso ayuda a transmitir el mensaje rápidamente por el uso de imagen y texto.

Los alumnos de 1° y 2° de secundaria de la institución educativa de Surquillo no son ajenos a esta realidad, por tanto esta problemática ha llevado a desarrollar un cómic sobre el uso de los celulares, en donde se resaltó el impacto que tienen en la salud y la seguridad, el cual ayuda a que los alumnos relacionen los nuevos conocimientos sobre este

problema que se les brinda con los que aquellos conocimientos que ya poseían, a su vez incentiva a la lectura y a la mejor comprensión del mensaje.

Por ello, el objetivo de esta investigación es determinar la relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en los alumnos de secundaria pertenecientes al colegio del distrito en donde vemos el problema, lo cual nos lleva a hacernos la siguiente pregunta: ¿Qué relación existe entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria de Surquillo?

Este trabajo de investigación fue viable porque contó con los recursos económicos para poder realizarlo y con la ayuda de las autoridades de la institución educativa para llevarlo a cabo.

1.2. TRABAJOS PREVIOS

A nivel internacional no son muchas las tesis encontradas que tengan la misma metodología de investigación con respecto al tema del cómic y aprendizaje significativo, a comparación del nivel nacional, como podemos ver a continuación:

TRABAJOS PREVIOS INTERNACIONALES

Lengua (2015), Licenciada en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia, realizó la tesis “El cómic: una oportunidad de motivación y aprendizaje en las clases de inglés como L2”. Esta investigación tuvo como objetivo saber cuánto impacto produce el cómic en el aprendizaje de inglés en un grupo de estudiantes de grado décimo del colegio República China. El tipo de investigación es cualitativa con un diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por 50 alumnos los cuales se inscribieron en un curso de inglés. Los instrumentos de recolección de datos usados fueron: los cuestionarios, diario de campo, pre y post prueba. Se obtuvo como conclusión que el cómic, usado como estrategia pedagógica, promueve el aprendizaje mediante la motivación permitiéndoles a los estudiantes reforzar de una manera distinta el inglés como lengua extranjera (p.5).

Mora y Carranza (2011), Licenciados en Educación Básica con énfasis en Humanidades e Idiomas de la Universidad Libre de Bogotá, Colombia; desarrollaron la tesis titulada “El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria”. Esta investigación tiene como propósito diseñar una propuesta metodológica, usando el cómic como herramienta pedagógica, el cual ayudará mejorar la producción textual en los estudiantes del turno tarde del colegio ITI Francisco José de Caldas. La metodología de investigación es cualitativa, ya que se enfoca en examinar a los participantes y sus cualidades. Esta investigación tuvo como población a 38 estudiantes, los cuales formaban parte del aula que iba a ser estudiado. Los instrumentos de recolección de datos usados fueron: encuestas, prueba diagnóstica inicial, diario de campo y prueba final. Como conclusión se obtuvo que el cómic, como herramienta pedagógica, puede ser empleado fácilmente, puesto que ayuda a los estudiantes a mejorar sus capacidades de análisis y síntesis, ya que permite que los alumnos desarrollen un aprendizaje significativo, ya que al involucrar imágenes, facilita la interpretación y comprensión de los temas (p.11).

Reina y Valderrama (2014), Licenciados en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas de la Universidad Libre de Bogotá, Colombia, elaboraron la tesis titulada “El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la institución educativa Miguel Antonio Caro, jornada nocturna”. Esta investigación se realizó con el fin de reforzar el aprendizaje y comprensión del vocabulario en inglés en los alumnos, del turno noche, de la institución educativa Miguel Antonio Caro. El tipo de investigación es cualitativo y la población estuvo conformada por 15 estudiantes de los grados sexto y séptimo de la jornada nocturna. Los instrumentos de recolección de datos usados para la investigación fueron las pruebas diagnósticas, encuestas y la observación del participante. Con este proyecto se demostró que el proceso de aprendizajes puede usar el cómic como herramienta didáctica, ya que logra atraer el interés de los estudiantes, y es una manera de ampliar la habilidad de escritura y lectura en ellos. El cómic logró captar la atención del estudiante, por lo tanto generó la suficiente motivación para que los alumnos pudieran aprender (p.9).

TRABAJOS PREVIOS NACIONALES

Florian (2017), Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo, elaboró la tesis titulada “Relación entre una historieta sobre las redes sociales y el aprendizaje en los alumnos del 1°, 2°, 3° y 4° grado de secundaria del colegio Inmaculada”, la cual tuvo como objetivo determinar la relación entre una historieta sobre redes sociales y el aprendizaje en los alumnos de 1°, 2°, 3° y 4° grado de secundaria del colegio Inmaculada Concepción 2025 del distrito de Los Olivos, Lima 2017. La metodología usada en la investigación fue correlacional-cuantitativa de tipo no experimental. La población fue de 1000 estudiantes y con una muestra de 278. Se utilizó como instrumento un cuestionario de 8 preguntas cerradas con alternativas en escala de Likert. El autor llegó a la conclusión de que existe una relación positiva entre las variables de su investigación “historieta sobre redes sociales” y el “aprendizaje” (p.10).

Garay (2017), Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo, elaboró la tesis titulada “Relación del diseño de un cómic sobre el Bullying y la concientización social en los niños de 3ero y 4to grado de primaria en tres colegios del distrito de San Martín de Porres, Lima, 2017”, una tesis de nivel correlacional, enfoque cuantitativo y diseño no experimental. Su tesis tuvo como objetivo analizar y demostrar la relación que existe entre las variables de “diseño de un cómic sobre el Bullying” y la “concientización social” en los niños de 3ero y 4to grado de primaria. Garay tuvo como población a 1058 alumnos de tres diferentes instituciones educativas; y utilizando la fórmula de población finita se seleccionó solo a 282 estudiantes para que realicen la encuesta de 14 preguntas, el cual fue usado como instrumento de recopilación. Llegó a la conclusión de que existe relación media entre las variables de su objetivo, logrando así que los alumnos estén informados acerca del tema del bullying y evitarlo en las aulas (p.13).

Muñoz (2017), Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo, realizó la tesis titulada “Diseño de una pieza gráfica sobre el uso de redes sociales y la comprensión del mensaje en estudiantes de un colegio de Puente Piedra, Lima, 2017”, un tesis correlacional-cuantitativa de tipo no experimental, en donde tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el diseño de una pieza gráfica sobre el uso de redes sociales y la comprensión del estudiante. La población estuvo

conformada por 1120 estudiantes del colegio, con una muestra de 286 estudiantes de los grados de 4° y 5° de nivel secundario. Para poder determinar la relación entre las variables, Muñoz aplicó una encuesta de 11 preguntas con alternativas en la escala de Likert, con la cual tuvo como conclusión que si existe una relación media entre las variables de diseño de una pieza gráfica sobre el uso de redes sociales y la comprensión del mensaje (p.11).

Quiroz (2017), Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo, realizó la tesis titulada “Relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria en dos Colegios del distrito de Los Olivos Lima - 2017”, la cual tuvo como objetivo determinar la relación entre el diseño de un cómic y aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los alumnos de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017. La metodología usada en la investigación fue correlacional-cuantitativa, donde se tuvo como población a 1000 alumnos y como muestra a 267, se usó como instrumento un cuestionario con preguntas cerradas y alternativas de acuerdo a la escala de Likert; y se llegó a la conclusión de que si se relaciona de una manera significativa las variables de “diseño del cómic” y el “aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental”, el autor explica que el presentar gráficamente el contenido ayudó a aumentar el aprendizaje de los alumnos (p.9).

Raymundo (2017), Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo, elaboró la tesis nombrada “Relación entre el diseño de un Cómic sobre la leyenda inca “Los hermanos Ayar” y la comprensión lectora en los estudiantes del 1ro y 2do grado de secundaria de la institución educativa Carlos Wiese en Comas, Lima – 2017”. Esta tesis tiene como objetivo determinar la relación que existe entre el diseño de un Cómic sobre la leyenda inca “Los Hermanos Ayar” y la comprensión lectora en los estudiantes del 1ro y 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Carlos Wiese en Comas, Lima - 2017. La metodología que usó fue correlacional-cuantitativa no experimental, para obtener los resultados, empleó como instrumento un cuestionario con preguntas cerradas. La población del trabajo de investigación fue de 935 estudiantes con una muestra de 272 estudiantes. Raymundo llegó a la conclusión de que sí existe correlación positiva considerable entre las variables mencionadas en su objetivo, dado que el cómic aporta en la comprensión de los estudiantes (p.12).

1.3. TEORÍAS RELACIONADAS AL TEMA

Para poder desarrollar el presente trabajo de investigación, debemos conocer más sobre ambas variables que trataremos, el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo.

Actualmente el cómic es conocido como el noveno arte, narrativa gráfica, literatura dibujada, arte secuencial, etc. pero ¿cómo podemos definirlo? Existen diversos autores que lo han dado definido. Para Millidge (2010), el cómic es considerado algo único que combina palabra e imagen de manera consecutiva con la finalidad de narrar, a su vez el cómic puede ser encontrados en diversos formatos ya sea en folleto, libro o computadora (p.8). Eisner (2011) comparte la misma idea de definición del cómic, ya que menciona que es la unión de dos importantes herramientas: la palabra y la imagen, los cuales son utilizados consecutivamente para poder desarrollar ideas similares (p.10). Arango, Gómez y Gómez (2009) ve el cómic con un concepto descriptivo y funcional, por lo tanto es aquel que da un mensaje narrando una historia dentro de un espacio de tiempo, en la cual prima la acción del personaje dentro de una viñeta junto a otros signos verbales y gráficos (p.21).

Con los diversos conceptos de diversos autores presentados anteriormente podemos decir entonces que el cómic es una historia narrada gráficamente de manera secuencial cuyo objetivo es comunicar una idea, haciendo uso de diversos elementos como la palabra y la imagen, los cuales ayudarán a la comprensión de éste.

Para la creación del cómic, son muchos los elementos a tener en cuenta. Millidge (2010, p.12) menciona a los personajes, el escenario, el color y la cubierta como parte del diseño del cómic.

El personaje para Millidge (2010) es algo primordial, su diseño siempre dependerá del estilo del dibujante, pues es aquel que le dará vida al participante de la historia y le atribuirá un físico y actitudes. Los personajes principales deben de diferenciarse siempre de los secundarios, siendo así que la historia principal del cómic debe estar basada en él para así no confundir al lector. Millidge menciona que una historia está destinada al fracaso si no tiene personajes con los cuales el lector pueda sentirse identificado (p.12).

Ponce (2013) tiene la misma idea que Millidge (2010), él menciona que todos los personajes son parte esencial del cómic, pues ellos son los que le dan vida a la historia y busca que los lectores se introduzcan y se sientan parte de la historia (p.32).

El escenario también desempeña un papel importante dentro del cómic, el escenario es el universo del personaje, es donde el personaje principal va a desarrollar su historia. Para la creación del escenario, el dibujante puede tener referencias y así crear mundos propios, usando fotos, caricaturizar, etc (Millidge, 2010, p.26). Los escenarios no son solo fondos, es el lugar donde el personaje existe, por lo tanto es un mundo único (McCloud, 2006, p.178)

El color tiene un efecto en la página del cómic pues acentúa la narración de la historia, ya que refuerza las características del personaje, ayuda a crear ambiente y definir un estado de ánimo. El colorista decide en base a la viñeta el uso del color, ya que cada escena tiene una apariencia diferente. Él mismo puede elegir al usar los colores, dependiendo de su estilo puede ser monocromático, blanco y negro, o usar los colores que desee (Millidge, 2010, p.112).

Y por último tenemos el diseño de la cubierta, el cual debe de plasmar el argumento del libro y tener como finalidad captar la atención del público. Si bien la cubierta puede ser diseñada para que el público pueda encontrar con más facilidad su cómic favorito, ésta también puede ser diseñada para causar misterio y atracción. La cubierta puede ser diseñada bajo diversos conceptos, y se debe de tener en cuenta que es una obra simple y debe de transmitir el mensaje adecuado (Millidge, 2010, p.130)

Luego de ver los elementos del diseño del cómic, Millidge (2010, p.34) nos menciona la viñeta, cuadrícula, rotulación, bocadillo, cartela y efectos sonoros como parte de la narración visual del cómic.

La viñeta es aquel elemento que comunicará y representará un momento concreto de la historia, por consiguiente se debe reducir de modo simple y efectivo la información que se quiera transmitir para que la historia que se va a desarrollar pueda avanzar. La escena que estará representada en la viñeta debe ser atractiva y que fácilmente se pueda

comprender. Una de las cosas que es complicado de conseguir es el interés del lector, por esta razón se debe variar los encuadres, ángulos, puntos de vista, planos y jugar con las distintas composiciones de las escenas (Millidge, 2010, p.44).

Las viñetas en el cómic poseen un orden para que puedan ser leídas, así el lector centra su atención en el contenido de cada viñeta en vez de tratar de descubrir cuál es el orden de lectura. Para poder establecer este orden, se hace uso de cuadrículas en donde la página es dividida en pequeñas unidades tanto en horizontal como vertical. Cuando usamos la cuadrícula, nos aseguramos que la distribución de las viñetas sea elegible, comprensible y fácil de seguir. A veces los dibujantes suelen romper la estructura de la cuadrícula con el fin de hacer sobresalir intencionadamente una escena, pero es importante no olvidar que es esencial que las viñetas tengan un orden para que el lector pueda seguir fácilmente la secuencia de imágenes (Millidge, 2010, p.72)

La rotulación siempre tiene que adaptarse al estilo del dibujo. El estilo que se utilizará siempre debe ser claro, elegible y tiene que ser el mismo a lo largo del desarrollo de la historia, dado que si se añaden diferentes estilos puede dificultar la lectura, en ocasiones distrae la atención del lector de la historia y de las ilustraciones. Se debe tener en cuenta también que si el texto tiene un espaciado muy amplio o si está muy amontonado será de difícil comprensión (Millidge, 2010, p.90).

Otros elementos de la narración visual son el bocadillo y la cartela. El bocadillo puede ser considerado también como un elemento representativo del cómic. El bocadillo es conocido como el globo de diálogo, éste no necesariamente tiene que ser de forma elíptica como usualmente vemos, el dibujante puede adaptar la forma según el estilo que tenga, puede ser diversas formas pero lo que se tiene que tener en cuenta es que debe mantener coherencia con la historia que está transcurriendo al igual que la cartela, la cartela es el elemento que guía el desarrollo de la historia, lo encontramos siempre en la parte superior de la viñeta dentro de un rectángulo. (Millidge, 2010, p.102).

Y por último tenemos los efectos sonoros u onomatopeyas. Los efectos sonoros son también un elemento muy representativo del cómic. El uso de éstos son decisión del dibujante, hay quienes toman la decisión de no usarlo para dejar que las ilustraciones

relaten la historia, pero es recomendable usarlos para poder captar la atención y poder adentrar al lector tanto como se pueda en la historia (Millidge, 2010, p.106). McCloud (2006) menciona que el ser humano está muy acostumbrado a aquellas historias que usan el sentido de la vista y el oído, por ello al usar la onomatopeya damos la sensación al lector de escuchar con los ojos (p. 146).

Con lo ya mencionado, podemos decir que el cómic está compuesto por varios elementos, los cuales involucran totalmente al lector, haciendo que éste sea parte de la historia. Teniendo en cuenta sus características, se tomó como temática a desarrollar el uso del celular.

El tema a tratar en el cómic es el uso del celular, debemos saber que los teléfonos celulares son parte de la evolución de la tecnología. Actualmente, los teléfonos celulares tienen popularidad entre las personas de todos los rangos de edades, a los niños les gustan mucho y a los adolescentes aún más. Si bien el uso de los celulares tiene un buen lado, como por ejemplo: los jóvenes se pueden comunicar, pueden estar informados y a la misma vez tienen entretenimiento; también tiene un lado malo (Ramírez, Gómez y Posada, 2005, p. 417).

Es difícil pensar en un mundo dónde los teléfonos celulares no existen, la mayoría de nuestras actividades van en relación a su uso, podemos comunicarnos, revisar nuestras cuentas, usar el internet, entretenernos, podemos hacer muchas cosas, pero eso no deja de lado que en la mayoría de ocasiones hacemos un mal uso de él, nos referimos a su uso prolongado por muchas horas, la información que intercambiamos, etc. (Franco, 2012, 68)

Franco (2012) nos menciona el impacto que tiene en la salud el uso del celular. Uno de los problemas es el insomnio, donde las investigaciones científicas han dado como resultado que en los últimos años el vínculo entre el teléfono celular y el usuario causa alteraciones en el sueño. Los jóvenes reciben mensajes o notificaciones luego de acostarse, y la mayoría de ellos no apagan el celular manteniéndolo cerca de ellos cuando duermen, esto provoca un síndrome llamado “fase retrasa de sueño”, a su vez, los jóvenes se acuestan tarde y al momento de despertarse, lo primero que hacen es coger el celular para revisar la hora o los mensajes que han recibido mientras que estaban durmiendo. Los

jóvenes descansan menos, tienen problemas para conciliar el sueño y por ende el cansancio se nota físicamente, generando estrés y fatiga. El hecho de que la persona no descanse adecuadamente puede provocar un sinnúmero de molestias, por ejemplo: en las primeras horas de la mañana se puede sufrir de somnolencia, las personas pueden tener problemas de memoria, a su vez, si son jóvenes pueden disminuir el rendimiento académico (p.69).

Y otro problema que trata Franco (2012), con relación a la salud, es la adicción o dependencia con el celular, con mayor frecuencia su uso excesivo está relacionado con los jóvenes, ya que en ellos es más frecuente ver conductas adictivas y sin control sobre sus impulsos (p.70). Las jóvenes que tienen una personalidad vulnerable, baja autoestima, extraversión (poseen grandes círculos de amigos y redes sociales y buscan experiencias sociales) o impulsividad (no reflexionan sobre las consecuencias de sus acciones), estos jóvenes generan hábitos para enviar mensajes instantáneos o generar contenidos en los momentos en que no se saben qué otra cosa hacer (Urrea, 2011, p.128).

A parte del impacto en la salud, Franco también hace mención al impacto en la seguridad como el sexting y el ciberbullying. El sexting es la publicación de contenidos, principalmente fotografías o videos de tipo sexual los cuales son difundidos por toda la red, estas fotos son tomadas por la persona que lo va a enviar o compartir haciendo uso del teléfono móvil. Los jóvenes deben ser conscientes de que el material compartido, no se borrará ahí mismo ya que una vez que ingrese a la red quedará ahí por siempre; deben saber también que si este contenido es compartido públicamente les afectará psicológicamente y moralmente, en muchas ocasiones puede llevarlos al suicidio (Franco, 2012, p.71). Y el ciberbullying ocurre cuando la víctima comienza a recibir insultos, amenazas, falsas acusaciones, ofensas, se comienza a esparcir falsa información, etc. Todas estas acciones se realizan con un fin, el de herir a la víctima, y si no lo logran conseguirlo estas acciones pueden perdurar en el tiempo. Lo que llega a lograr el acosador es producir un efecto cadena, donde las demás personas, usando la tecnología, comienzan a hostigar e intimidar a la víctima (Molina y Vecina, 2015, p. 48). Por lo general, este tipo de acoso se da entre personas de la misma edad y mayormente estas personas que son cercanas a la víctima suelen ser sus compañeros de clase (Vizueté, 2014, p. 175).

Conociendo ya los diversos temas que trató el comic, hablaremos acerca del aprendizaje significativo, Díaz y Hernández (2002) definen el aprendizaje significativo como aquel aprendizaje que busca crear o desarrollar nuevos conocimientos teniendo como medio la nueva información que el alumno va a adquirir y el conocimiento previo que ellos tengan sobre un tema determinado (p.39). Para Ausubel (citado en p.8) el aprendizaje va de la mano con la estructura cognitiva, esta estructura es un grupo de conceptos e ideas que posee la persona, por ello un aprendizaje se considera significativo cuando estos conocimientos se relacionan entre sí.

El aprendizaje significativo se da cuando la nueva información es relacionada como una información relevante que ya existe en el conocimiento de la persona, las ideas y conceptos que son nuevos pueden ser aprendidos significativamente si es que, en la estructura cognitiva de la persona, éstas ya han estado previamente ahí, por lo tanto la persona vincula ambos conocimientos y los relaciona.

El aprendizaje significativo se logra cuando se cumplen con condiciones específicas. El material está relacionado con el contenido que se presenta como parte del nuevo conocimiento, por ello debe tener el criterio de relacionabilidad no arbitraria, es decir que el contenido no tiene que ser confuso y tiene que presentar una relación entre significante y significado, al mismo tiempo el contenido puede presentar una intencionalidad la cual debe ser suficiente para que la persona pueda ser capaz de aprenderlo; y el criterio de relacionabilidad sustancial, el cual nos dice que si el contenido del material no es arbitrario, entonces este puede ser presentado de diversas maneras y puede seguir transmitiendo el mismo significado. El alumno puede así, relacionar de forma no arbitraria y sustancial la nueva información que va adquiriendo durante el aprendizaje con los conocimientos previos que ya tiene (Díaz y Hernández, 2002, p.41).

Y relacionadas con el alumno, donde si el significado es potencial, o sea, si el material simbólico tiene un significado inherente, se podrá convertir en significado real cuando este se haya convertido en parte del contenido nuevo. Por ello, el alumno debe poseer un conocimiento previo para que aprender, dado que si no posee estos conocimientos, el aprendizaje que logre será menor al que debería. A su vez, si el alumno no está motivado o no tiene disposición para aprender, el aprendizaje que es

potencialmente significativo no tendría valor, por ello, la motivación del alumno debe estar influenciada por el docente, éste debe estar dispuesto, motivado y capacitado para que lo pueda transmitir al estudiante (Díaz y Hernández, 2002, p.41).

1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

PROBLEMA GENERAL:

¿Qué relación existe entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018?

PROBLEMAS ESPECÍFICOS:

- ¿Qué relación existe entre el aprendizaje significativo y el diseño del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018?
- ¿Qué relación existe entre el aprendizaje significativo y la narración visual del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018?
- ¿Qué relación existe entre el aprendizaje significativo y el impacto en la salud del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018?
- ¿Qué relación existe entre el aprendizaje significativo y el impacto en la seguridad del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018?

1.5. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Si bien las nuevas tecnologías adquieren son importantes en nuestras vidas pues con ello podemos comunicarnos o trabajar, las nuevas generaciones de niños y adolescentes no deben crecer con ello, ya que les están dando una gran importancia a los teléfonos celulares como parte de su desarrollo, lo cual afecta en las relaciones interpersonales e intrapersonales, así como en su rendimiento académico.

Esta investigación es importante porque incorpora la aplicación del cómic y el aprendizaje significativo sobre un problema social el cual va en aumento estadísticamente año con año. A su vez, el cómic fue usado como método de aprendizaje ayudando en la comprensión muy clara del mensaje debido al uso tanto de palabra como de imagen.

Con respecto a la problemática, ayudó a crear mayor conciencia en los alumnos, dado que tienen advertencia previa por parte de los padres, lo cual en muchas ocasiones no las toman en cuenta, por ello el mensaje fue dado de manera gráfica. Para que puedan interpretar y analizar mejor las diversas situaciones que se van a presentar en el diseño del cómic.

En cuanto al propio diseño del cómic, se pueden mejorar habilidades, como la reflexión, la comprensión lectora o la incentivación al hábito de la lectura.

En lo metodológico, hablamos del cómic como una alternativa de herramienta pedagógica para el aprendizaje de los alumnos, ya que no sólo se les está advirtiendo sobre los efectos negativos del uso del celular, también se les está enseñando de un manera diferente.

Este proyecto tuvo como beneficiarios a los propios alumnos, ya que generaron mayor conciencia sobre la precaución de los celulares; a los padres, porque sus hijos están más informados acerca de este tema; y al colegio, porque se usaron un nuevo material didáctico para explicar el problema, concientizó a los alumnos y contribuyó en el desarrollo de la capacidad de comprensión lectora, análisis y síntesis de ellos.

Esta investigación podría tener un impacto social, ya que actualmente no se le toma mucho interés a este tipo de problemas, ven las consecuencias de su uso como algo que se puede solucionar rápidamente, cuando realmente no es así.

1.6. HIPÓTESIS

HIPÓTESIS GENERAL:

Hi: Existe relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Ho: No existe relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:

Hi: Existe relación entre el aprendizaje significativo y el diseño del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Ho: No existe relación entre el aprendizaje significativo y el diseño del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Hi: Existe relación entre el aprendizaje significativo y la narración visual del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Ho: No existe relación entre el aprendizaje significativo y la narración visual del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Hi: Existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la salud del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Ho: No existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la salud del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Hi: Existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la seguridad del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Ho: No existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la seguridad en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

1.7. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Determinar la relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Determinar la relación entre el aprendizaje significativo y el diseño del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018
- Determinar la relación entre el aprendizaje significativo y la narración visual del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018
- Determinar la relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la salud del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018
- Determinar la relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la seguridad del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

CAPÍTULO II

MÉTODO

2.1. DISEÑO, TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Para Hernández et al. (2010, p.4) el enfoque cuantitativo de investigación se “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.” Por ello, la investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que refuerza sus bases teóricas con los instrumentos de recopilación y análisis de datos mediante la estadística con lo cual probaremos si existe relación entre las variables planteadas: el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo.

A su vez, el diseño de investigación es no experimental, para Hernández et al. (2010, p.149) en dicho estudio no se deben manipular deliberadamente las variables, en vez de ello se deben estudiar en su propio ambiente para que luego pase por un análisis. El presente trabajo de investigación estudió a la población en su propio ambiente (el colegio).

Así mismo, la investigación es de carácter transversal, dado que la investigación cuenta con un solo momento de recopilación de datos, con relación al nivel del estudio de la investigación, se optó por el nivel correlacional, ya que según Hernández et al. (2010, p.81) este nivel tiene como objetivo conocer la relación que existe entre dos variables, las cuales se miden, se cuantifican y al final se analiza la vinculación.

2.2. VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES

Variable 1: cómic sobre el uso del celular

Los cómics son una síntesis única de palabras e imágenes integradas en una composición de página donde se leen como una narración (Millidge, 2010, p.8).

El celular es usado para diferentes tareas y va adquiriendo otros usos, pero eso no elimina los riesgos que pueda ocasionar si es mal utilizado.

(Franco, 2012, p.68)

Variable 2: Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje que busca crear o desarrollar nuevos conocimientos teniendo como medio la nueva información que el alumno va a adquirir y el conocimiento previo que ellos tengan sobre un tema determinado (Díaz y Hernández, 2002, p.39).

Tabla1: Variables

| Tipo | Denominación | Naturaleza | Medición |
|------------|--------------------------------|-------------|----------|
| Variable x | Cómic sobre el uso del celular | Cualitativa | Ordinal |
| Variable y | Aprendizaje significativo | Cualitativa | Ordinal |

Fuente: Elaboración propia

Tabla2: Operacionalización de variables

| Variables | Definición Conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores |
|---------------------------------|--|---|---|------------------------------------|
| Cómics sobre el uso del celular | <p>Los cómics son una síntesis única de palabras e imágenes integradas en una composición de página donde se leen como una narración (Millidge, 2010, p.8)</p> <p>El celular es usado para diferentes tareas y va adquiriendo otros usos, pero eso no elimina los riesgos que pueda ocasionar si es mal utilizado. (Franco, 2012,p.68)</p> | El cómic es una narración gráfica que integra palabras e imágenes en una página | Diseño (Millidge, 2010, p.12) | Personajes (Millidge, 2010, p.12) |
| | | | | Escenario (Millidge, 2010, p.26) |
| | | | | Color (Millidge, 2010, p.112) |
| | | | | Cubierta (Millidge, 2010, p.130) |
| | | | Narración visual (Millidge, 2010, p.34) | Viñetas (Millidge, 2010, p.44) |
| | | | | Cuadrículas (Millidge, 2010, p.72) |
| | | | | Rotulación (Millidge, 2010, p.90) |
| | | | | Cartela (Millidge, 2010, p.102) |
| | | Impacto en la Salud (Franco, 2012,p.68) | Bocadillo (Millidge, 2010, p.102) | |
| | | | Efectos sonoros (Millidge, 2010, p.106) | |
| | | Impacto en la Seguridad (Franco, 2012,p.68) | Insomnio (Franco, 2012,p.69) | |
| | | | Dependencia (Franco, 2012,p.70) | |
| | | Impacto en la Seguridad (Franco, 2012,p.68) | Sexting (Franco, 2012,p.71) | |
| | | | Ciberbullying (Franco, 2012,p.72) | |

| | | | | |
|---------------------------|--|---|--|--|
| Aprendizaje significativo | El aprendizaje significativo es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes. (Díaz y Hernández, 2002, p.39) | El aprendizaje significativo es la relación que el estudiante hace entre sus conocimientos previos con la nueva información que obtiene | Material (Díaz y Hernández, 2002, p.41) | Relacionabilidad no arbitraria (Díaz y Hernández, 2002, p.41) |
| | | | | Relacionabilidad sustancial (Díaz y Hernández, 2002, p.41) |
| | | | Alumno (Díaz y Hernández, 2002, p.41) | Disposición o actitud (Díaz y Hernández, 2002, p.41) |
| | | | | Conocimientos previos (Díaz y Hernández, 2002, p.41) |

Fuente: *Elaboración propia*

2.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

La población estuvo conformada por alumnos de 1° y 2° de secundaria de un colegio del distrito de Surquillo, es una población finita conformada por 960 estudiantes.

Muestra

Para el desarrollo de la investigación se utilizó la fórmula para población finita y así podremos obtener la cantidad a ser encuestados.

Trabajando con una población de 960, podemos determinar los siguientes datos:

N : Tamaño de población = 960

Z : Nivel de confianza (95%) = 1.96

p : probabilidad de éxito (50%) = 0.5

q : probabilidad de fracaso (50%) = 0.5

d : error máximo permitido (5%) = 0.05

Y haremos uso de la siguiente fórmula para determinar nuestra muestra:

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

$$n = \frac{(1.96)^2(960)(0.5)(0.5)}{(0.05)^2(960 - 1) + (1.96)^2(0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{3.8416 \cdot 960 \cdot 0.25}{0.0025(960) + 3.8416 \cdot 0.25} = \frac{921.984}{3.3579}$$

$$n = 274.57 = 275 \text{ estudiantes}$$

Muestreo

Se utilizó un muestreo no probabilístico – aleatorio simple, dado que se va a seleccionar a los alumnos que son parte de nuestro estudio, en este caso los alumnos de 1° y 2° de secundaria de ambos turnos.

Tabla 3: Muestreo

| Turno Mañana | | Turno Tarde | |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-------------------------|
| Grado y sección | Cantidad de estudiantes | Grado y sección | Cantidad de estudiantes |
| 1 A | 35 alumnos | 1 A | 37 alumnos |
| 1 B | 33 alumnos | 1 B | 37 alumnos |
| 2 A | 33 alumnos | 2 A | 35 alumnos |
| 2 B | 33 alumnos | 2 B | 32 alumnos |

Fuente: *Elaboración propia*

2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS, VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica que se empleará para la recolección de los datos de esta investigación será el cuestionario. El cuestionario consta de 18 preguntas cuyas respuestas serán colocadas como alternativas de acuerdo a la escala de Likert (Muy de acuerdo, De acuerdo, Ni de acuerdo ni en desacuerdo, En desacuerdo, Muy en desacuerdo).

Estas alternativas harán que los alumnos, que son parte de nuestra muestra, respondan a su criterio cada pregunta del cuestionario.

CONFIABILIDAD

Para comprobar la confiabilidad del instrumento usado, se obtuvo el coeficiente de Alfa de Cronbach mediante el uso del programa IBM SPSS Statistics

Tabla 4: Estadísticas de fiabilidad

| Estadísticas de fiabilidad | |
|----------------------------|-----------------|
| Alfa de Cronbach | N° de elementos |
| ,735 | 18 |

Fuente: Elaboración propia

Según los valores presentados en la tabla 2, la presente investigación tiene un coeficiente alfa aceptable, nuestro Alfa de Cronbach nos da 0,735.

VALIDEZ:

Ya teniendo las respectivas validaciones de expertos, se procederá a realizar la prueba binomial para analizar la validez del instrumento haciendo uso del programa IBM SPSS Statistics

Tabla 5: Prueba binomial

| | | Prueba binomial | | | | |
|-----------------|---------|-----------------|----|-----------------|-----------------|----------------------------------|
| | | Categoría | N | Prop. observada | Prop. de prueba | Significación exacta (bilateral) |
| Miguel Cornejo | Grupo 1 | Si | 10 | ,91 | ,50 | ,012 |
| | Grupo 2 | No | 1 | ,09 | | |
| | Total | | 11 | 1,00 | | |
| Liliana Melchor | Grupo 1 | Si | 10 | ,91 | ,50 | ,012 |
| | Grupo 2 | No | 1 | ,09 | | |
| | Total | | 11 | 1,00 | | |
| Juan Tanta | Grupo 1 | Si | 10 | ,91 | ,50 | ,012 |
| | Grupo 2 | No | 1 | ,09 | | |
| | Total | | 11 | 1,00 | | |

Fuente: Elaboración propia

2.5 MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

ANÁLISIS DESCRIPTIVO

Luego de haber realizado la recolección de datos, procederemos a realizar un respectivo análisis descriptivo por cada indicador usado en el cuestionario.

Tabla 6: Pregunta 1

Identificas a los distintos personajes del cómic

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 6 | 2,2 | 2,2 | 2,2 |
| | en desacuerdo | 3 | 1,1 | 1,1 | 3,3 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 19 | 6,9 | 6,9 | 10,2 |
| | de acuerdo | 102 | 37,1 | 37,1 | 47,3 |
| | muy de acuerdo | 145 | 52,7 | 52,7 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 6 observamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 145 (52,7%) están muy de acuerdo que identifican a los distintos personajes del cómic, y 3 estudiantes (1,1%) están en desacuerdo.

Tabla 7: Pregunta 2

Identificas el escenario en donde se desarrolla la acción

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 5 | 1,8 | 1,8 | 1,8 |
| | en desacuerdo | 6 | 2,2 | 2,2 | 4,0 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 26 | 9,5 | 9,5 | 13,5 |
| | de acuerdo | 79 | 28,7 | 28,7 | 42,2 |
| | muy de acuerdo | 159 | 57,8 | 57,8 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 7 contemplamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 159 (57,8%) están muy de acuerdo que identifican el escenario donde se realiza la acción, y 5 estudiantes (1,8%) están muy en desacuerdo.

Tabla 8: Pregunta 3

Reconoces el ambiente de las escenas por el uso de colores

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 2 | ,7 | ,7 | ,7 |
| | en desacuerdo | 11 | 4,0 | 4,0 | 4,7 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 42 | 15,3 | 15,3 | 20,0 |
| | de acuerdo | 68 | 24,7 | 24,7 | 44,7 |
| | muy de acuerdo | 152 | 55,3 | 55,3 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 8 observamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 152 (55,3%) están muy de acuerdo que reconocen el ambiente de las escenas por el uso de colores, y 2 estudiantes (0,7%) están muy en desacuerdo.

Tabla 9: Pregunta 4

La portada del cómic atrajo tu atención

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 9 | 3,3 | 3,3 | 3,3 |
| | en desacuerdo | 6 | 2,2 | 2,2 | 5,5 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 41 | 14,9 | 14,9 | 20,4 |
| | de acuerdo | 91 | 33,1 | 33,1 | 53,5 |
| | muy de acuerdo | 128 | 46,5 | 46,5 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 9 contemplamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 128 (46,5%) están muy de acuerdo que la portada del cómic atrajo su atención, y 6 estudiantes (2,2%) están en desacuerdo.

Tabla 10: Pregunta 5

Las diversas escenas en los cuadros ayuda a entender la historia

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 4 | 1,5 | 1,5 | 1,5 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 35 | 12,7 | 12,7 | 14,2 |
| | de acuerdo | 90 | 32,7 | 32,7 | 46,9 |
| | muy de acuerdo | 146 | 53,1 | 53,1 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 10 observamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 146 (53,1%) están muy de acuerdo que las diversas escenas en los cuadros ayuda a entender la historia, y 4 estudiantes (1,5%) están muy en desacuerdo.

Tabla 11: Pregunta 6

El orden de las escenas ayuda a comprender claramente la historia

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 5 | 1,8 | 1,8 | 1,8 |
| | en desacuerdo | 4 | 1,5 | 1,5 | 3,3 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 27 | 9,8 | 9,8 | 13,1 |
| | de acuerdo | 91 | 33,1 | 33,1 | 46,2 |
| | muy de acuerdo | 148 | 53,8 | 53,8 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 11 contemplamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 148 (53,8%) están muy de acuerdo en que el orden de las escenas ayuda a comprender claramente la historia, y 4 estudiantes (1,5%) están en desacuerdo.

Tabla 12: Pregunta 7

El tipo de letra se lee con claridad

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 6 | 2,2 | 2,2 | 2,2 |
| | en desacuerdo | 7 | 2,5 | 2,5 | 4,7 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 20 | 7,3 | 7,3 | 12,0 |
| | de acuerdo | 66 | 24,0 | 24,0 | 36,0 |
| | muy de acuerdo | 176 | 64,0 | 64,0 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 12 observamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 176 (64,0%) están muy de acuerdo en que el tipo de letra se lee con claridad, y 6 estudiantes (2,2%) están muy en desacuerdo.

Tabla 13: Pregunta 8

Los rectángulos con enunciados permiten que la historia se desarrolle adecuadamente

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 8 | 2,9 | 2,9 | 2,9 |
| | en desacuerdo | 9 | 3,3 | 3,3 | 6,2 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 36 | 13,1 | 13,1 | 19,3 |
| | de acuerdo | 79 | 28,7 | 28,7 | 48,0 |
| | muy de acuerdo | 143 | 52,0 | 52,0 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 13 contemplamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 143 (52,0%) están muy de acuerdo en que los rectángulos con enunciados permiten que la historia se desarrolle adecuadamente, y 8 estudiantes (2,9%) están muy en desacuerdo.

Tabla 14: Pregunta 9

El globo de diálogo entre los personajes facilita la comprensión de la historia

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 5 | 1,8 | 1,8 | 1,8 |
| | en desacuerdo | 14 | 5,1 | 5,1 | 6,9 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 20 | 7,3 | 7,3 | 14,2 |
| | de acuerdo | 88 | 32,0 | 32,0 | 46,2 |
| | muy de acuerdo | 148 | 53,8 | 53,8 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 14 observamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 148 (53,8%) están muy de acuerdo en que el globo de diálogo entre los personajes facilita la comprensión de la historia, y 5 estudiantes (1,8%) están muy en desacuerdo.

Tabla 15: Pregunta 10

La representación del sonido con imágenes es entendible

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 3 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| | en desacuerdo | 5 | 1,8 | 1,8 | 2,9 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 47 | 17,1 | 17,1 | 20,0 |
| | de acuerdo | 104 | 37,8 | 37,8 | 57,8 |
| | muy de acuerdo | 116 | 42,2 | 42,2 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 15 contemplamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 116 (42,2%) están muy de acuerdo en que la representación del sonido con imágenes es entendible, y 3 estudiantes (1,1%) están muy en desacuerdo.

Tabla 16: Pregunta 11

Se entiende claramente en el cómic el problema del insomnio

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 4 | 1,5 | 1,5 | 1,5 |
| | en desacuerdo | 5 | 1,8 | 1,8 | 3,3 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 25 | 9,1 | 9,1 | 12,4 |
| | de acuerdo | 93 | 33,8 | 33,8 | 46,2 |
| | muy de acuerdo | 148 | 53,8 | 53,8 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 16 observamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 145 (53,8%) están muy de acuerdo en que se entiende claramente en el cómic el problema del insomnio, y 4 estudiantes (1,5%) están muy en desacuerdo.

Tabla 17: Pregunta 12

Se entiende claramente en el cómic el problema de la dependencia

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 2 | ,7 | ,7 | ,7 |
| | en desacuerdo | 6 | 2,2 | 2,2 | 2,9 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 17 | 6,2 | 6,2 | 9,1 |
| | de acuerdo | 104 | 37,8 | 37,8 | 46,9 |
| | muy de acuerdo | 146 | 53,1 | 53,1 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 17 contemplamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 146 (53,1%) están muy de acuerdo en que se entiende claramente en el cómic el problema de la dependencia, y 2 estudiantes (0,7%) están muy en desacuerdo.

Tabla 18: Pregunta 13

Se entiende claramente en el cómic el problema del sexting

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 6 | 2,2 | 2,2 | 2,2 |
| | en desacuerdo | 14 | 5,1 | 5,1 | 7,3 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 32 | 11,6 | 11,6 | 18,9 |
| | de acuerdo | 98 | 35,6 | 35,6 | 54,5 |
| | muy de acuerdo | 125 | 45,5 | 45,5 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 18 observamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 125 (45,5%) están muy de acuerdo en que se entiende claramente en el cómic el problema del sexting, y 6 estudiantes (2,2%) están muy en desacuerdo.

Tabla 19: Pregunta 14

Se entiende claramente en el cómic el problema del cyberbullying

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 2 | ,7 | ,7 | ,7 |
| | en desacuerdo | 3 | 1,1 | 1,1 | 1,8 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 13 | 4,7 | 4,7 | 6,5 |
| | de acuerdo | 88 | 32,0 | 32,0 | 38,5 |
| | muy de acuerdo | 169 | 61,5 | 61,5 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 19 contemplamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 169 (61,5%) están muy de acuerdo en que se entiende claramente en el cómic el problema del cyberbullying, y 2 estudiantes (0,7%) están muy en desacuerdo.

Tabla 20: Pregunta 15

El contenido se entiende fácilmente

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 3 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 18 | 6,5 | 6,5 | 7,6 |
| | de acuerdo | 64 | 23,3 | 23,3 | 30,9 |
| | muy de acuerdo | 190 | 69,1 | 69,1 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 20 observamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 190 (69,1%) están muy de acuerdo en que el contenido se entiende fácilmente, y 3 estudiantes (1,1%) están muy en desacuerdo.

Tabla 21: Pregunta 16

Obtuviste más conocimiento sobre el uso del celular leyendo el cómic

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 3 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| | en desacuerdo | 5 | 1,8 | 1,8 | 2,9 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 34 | 12,4 | 12,4 | 15,3 |
| | de acuerdo | 85 | 30,9 | 30,9 | 46,2 |
| | muy de acuerdo | 148 | 53,8 | 53,8 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 21 contemplamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 148 (53,8%) están muy de acuerdo en que obtuvo más conocimiento sobre el uso del celular leyendo el cómic, y 3 estudiantes (1,1%) están muy en desacuerdo.

Tabla 22: Pregunta 17

Estuviste motivado durante la lectura del cómic

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | en desacuerdo | 7 | 2,5 | 2,5 | 2,5 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 21 | 7,6 | 7,6 | 10,2 |
| | de acuerdo | 105 | 38,2 | 38,2 | 48,4 |
| | muy de acuerdo | 142 | 51,6 | 51,6 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 22 observamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 142 (51,6%) están muy de acuerdo en que estuvieron motivados durante la lectura del cómic, y 7 estudiantes (2,5%) están muy en desacuerdo.

Tabla 23: Pregunta 18

Relacionaste algún tema del contenido del cómic con algo que ya sabías

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------|----------------------|
| Válido | muy en desacuerdo | 4 | 1,5 | 1,5 | 1,5 |
| | en desacuerdo | 5 | 1,8 | 1,8 | 3,3 |
| | ni de acuerdo ni en desacuerdo | 32 | 11,6 | 11,6 | 14,9 |
| | de acuerdo | 76 | 27,6 | 27,6 | 42,5 |
| | muy de acuerdo | 158 | 57,5 | 57,5 | 100,0 |
| | Total | 275 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: *Elaboración propia*

En la Tabla 21 contemplamos que, de los 275 estudiantes encuestados, 158 (57,5%) están muy de acuerdo en que relacionaron algún tema del contenido del cómic con algo que ya sabían, y 4 estudiantes (1,5%) están muy en desacuerdo.

ANÁLISIS INFERENCIAL

Realizando la contrastación de hipótesis mediante la prueba de Chi-cuadrado obtendremos los resultados de la correlación entre las variables generales y la segunda variables con las dimensiones de la primera variable.

Debemos tener en cuenta que si la significancia asintótica tiene un valor superior o igual a 0,05 es mejor no considerarlo, ya que tenemos una probabilidad de equivocarnos del 5% y nuestro nivel de confianza se reduciría (Díaz, 2009, p. 243)

Contrastación de Hipótesis General:

- Entre las variables el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo

Hi: Existe relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Ho: No existe relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Tabla 24: Prueba de Chi-cuadrado entre las variables cómic sobre el uso del celular y aprendizaje significativo

| Pruebas de chi-cuadrado | | | |
|------------------------------|----------------------|-----|--------------------------------------|
| | Valor | gl | Significación asintótica (bilateral) |
| Chi-cuadrado de Pearson | 549,329 ^a | 184 | ,000 |
| Razón de verosimilitud | 355,994 | 184 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 80,054 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 275 | | |

a. 210 casillas (97.2%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

Fuente: Elaboración propia

La correlación en base a la prueba de chi-cuadrado de la tabla 23, nos muestra una significancia asintótica de 0,000. Lo cual según Díaz (2009) la probabilidad que tenemos de equivocarnos es del 0,0%; es decir una probabilidad totalmente nula de equivocación (p.243). Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Podemos afirmar que existe relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018.

Contrastación de Hipótesis Específicas:

- Entre la variable aprendizaje significativo y la dimensión diseño

Hi: Existe relación entre el aprendizaje significativo y el diseño del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Ho: No existe relación entre el aprendizaje significativo y el diseño del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Tabla 25: Prueba de Chi-cuadrado entre la variable aprendizaje significativo y la dimensión diseño

| Pruebas de chi-cuadrado | | | |
|--------------------------------|----------------------|----|--------------------------------------|
| | Valor | gl | Significación asintótica (bilateral) |
| Chi-cuadrado de Pearson | 272,790 ^a | 80 | ,000 |
| Razón de verosimilitud | 223,159 | 80 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 51,346 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 275 | | |

a. 78 casillas (78.8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

Fuente: Elaboración propia

La correlación en base a la prueba de chi-cuadrado de la tabla 25, nos muestra una significancia asintótica de 0,000 menor a 0,05. Lo cual según Díaz (2009) la probabilidad que tenemos de equivocarnos es del 0,0%; es decir una probabilidad totalmente nula de equivocación (p.243). Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Podemos afirmar que existe relación entre el aprendizaje significativo y el diseño del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018.

- Entre la variable aprendizaje significativo y la dimensión narración visual

Hi: Existe relación entre el aprendizaje significativo y la narración visual del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Ho: No existe relación entre el aprendizaje significativo y la narración visual del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Tabla 26: Prueba de chi-cuadrado entre la variable aprendizaje significativo y la dimensión narración visual

Pruebas de chi-cuadrado

| | Valor | gl | Significación asintótica (bilateral) |
|------------------------------|----------------------|----|---|
| Chi-cuadrado de Pearson | 419,522 ^a | 96 | ,000 |
| Razón de verosimilitud | 251,554 | 96 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 45,709 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 275 | | |

a. 98 casillas (83.8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

Fuente: Elaboración propia

La correlación en base a la prueba de chi-cuadrado de la tabla 27, nos muestra una significancia asintótica de 0,000 menor a 0,05. Lo cual según Díaz (2009) la probabilidad que tenemos de equivocarnos es del 0,0%; es decir una probabilidad totalmente nula de equivocación (p.243). Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Podemos afirmar que existe relación entre el aprendizaje significativo y la narración visual del cómic en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018.

- Entre la variable aprendizaje significativo y la dimensión impacto en la salud

Hi: Existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la salud del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Ho: No existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la salud del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Tabla 27: Prueba de chi-cuadrado entre la variable aprendizaje significativo y la dimensión narración visual

| Pruebas de chi-cuadrado | | | |
|--------------------------------|---------------------|----|--------------------------------------|
| | Valor | gl | Significación asintótica (bilateral) |
| Chi-cuadrado de Pearson | 90,242 ^a | 40 | ,000 |
| Razón de verosimilitud | 83,835 | 40 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 25,414 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 275 | | |

a. 36 casillas (66.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

Fuente: Elaboración propia

La correlación en base a la prueba de chi-cuadrado de la tabla 27, nos muestra una significancia asintótica de 0,000 menor a 0,05. Lo cual según Díaz (2009) la probabilidad que tenemos de equivocarnos es del 0,0%; es decir una probabilidad totalmente nula de equivocación (p.243). Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Podemos afirmar que existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto de la salud del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018.

- Entre la variable aprendizaje significativo y la dimensión impacto en la seguridad

Hi: Existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la seguridad del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Ho: No existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la seguridad en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Tabla 28: Prueba de chi-cuadrado entre la variable aprendizaje significativo y la dimensión narración visual

| Pruebas de chi-cuadrado | | | |
|--------------------------------|----------------------|----|---|
| | Valor | gl | Significación asintótica (bilateral) |
| Chi-cuadrado de Pearson | 129,726 ^a | 40 | ,000 |
| Razón de verosimilitud | 104,082 | 40 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 22,420 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 275 | | |

a. 36 casillas (66.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .03.

Fuente: Elaboración propia

La correlación en base a la prueba de chi-cuadrado de la tabla 31, nos muestra una significancia asintótica de 0,000 menor a 0,05. Lo cual según Díaz (2009) la probabilidad que tenemos de equivocarnos es del 0,0%; es decir una probabilidad totalmente nula de equivocación (p.243). Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Podemos afirmar que existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la seguridad del uso del celular en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018.

2.6. ASPECTOS ÉTICOS

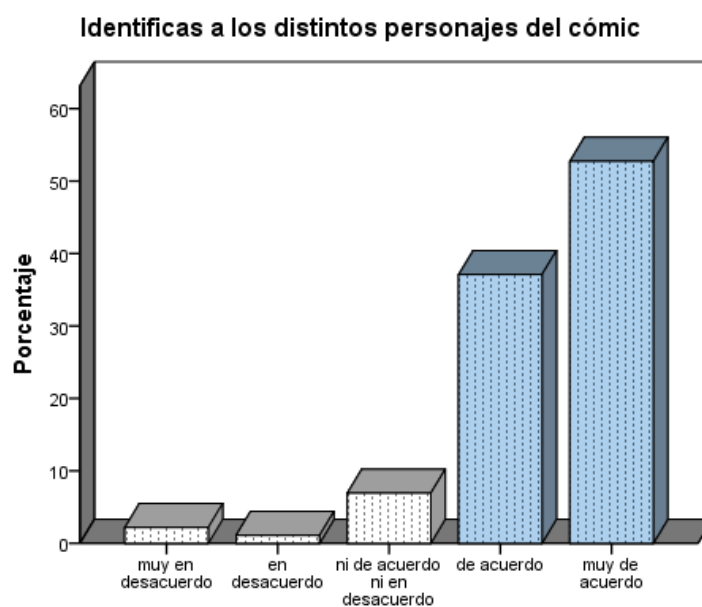
Para la presente investigación se usaron las normas del manual APA (2017), para la respectiva citación de autores y referencias de ellos mismos; para la metodología empleada se tomó como autor base a Hernández et al. (2010); como autores base se tomó a Millidge (cómico) y a Díaz y Hernández (Aprendizaje significativo); para ejecutar las encuestas a los estudiantes, se contó con el permiso requerido por parte de la directora y subdirectora del colegio, a su vez, se garantizó la confidencialidad de los encuestados al no pedir sus nombres, y por último, para el registro de datos estadísticos se usó el software IBM SPSS Statistics 23

III. RESULTADOS

Luego de haber recopilado los datos y haber hecho los respectivos análisis descriptivos e inferenciales. Procederemos a observar los resultados obtenidos.

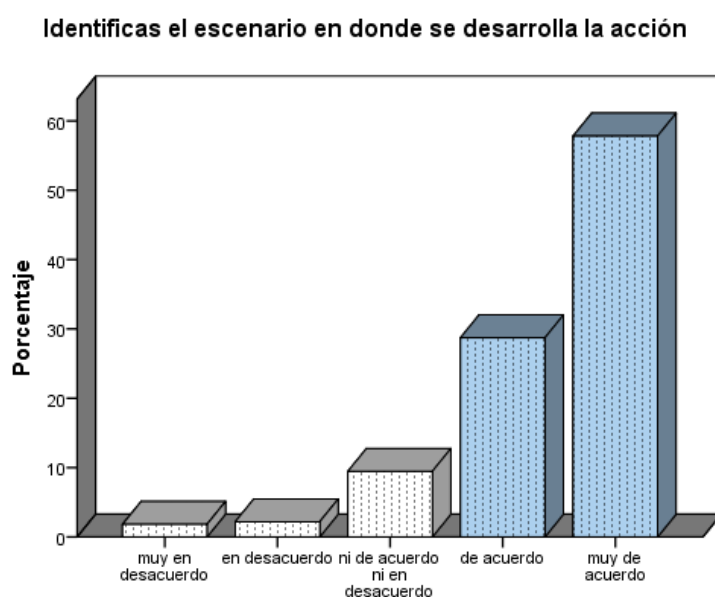
En la tabla 24 se demuestra que existe relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo, cuyo resultado lo podemos ver en la prueba de Chi-cuadrado donde la significancia obtenida es de 0,000, menor a 0,05, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación. Los alumnos con el cómic aprenden sobre el nuevo tema que se les presenta, el diseño y la narración visual del cómic, junto a sus elementos, usados a la par son una buena combinación para ser usado como estrategia, donde los alumnos logran aprender.

Gráfico 1: Pregunta 1



Fuente: Base de datos

Gráfico 2: Pregunta 2

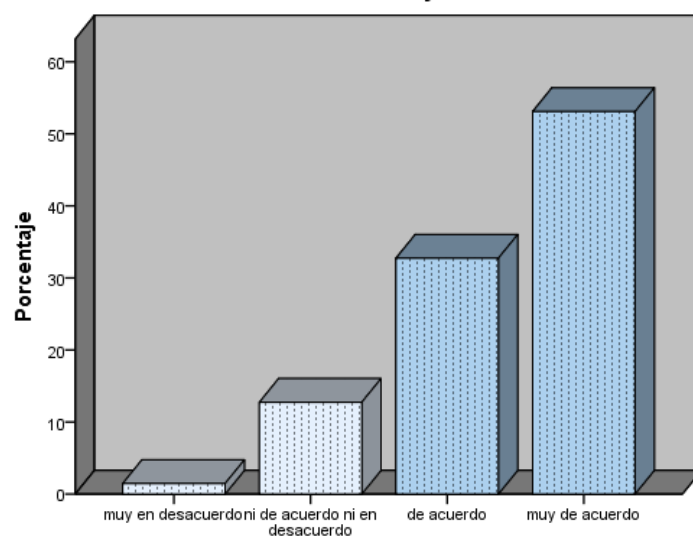


Fuente: Base de datos

En los resultados del gráfico n° 1 (pregunta de la dimensión Diseño) el 52,7% de los estudiantes respondieron que están muy de acuerdo. Y los resultados del gráfico n° 2 (pregunta de la dimensión Diseño) el 57,8% de los estudiantes respondieron que están muy de acuerdo. Demostrando que existe relación entre el aprendizaje significativo y el diseño del cómic sobre el uso del celular, cuyo resultado lo podemos ver en la prueba de Chi-cuadrado en la tabla 25, donde la significancia obtenida es de 0,000 menor a 0,005, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación. Los estudiantes al lograr identificar los personajes y los escenarios, logran identificar a su vez las historias de cada uno y así aprender sobre el tema que se está tratando. Los escenarios forman parte fundamental en el desarrollo de la historia, ya que el alumno contextualiza el entorno, logrando así comprender y aprender sobre el uso del celular

Gráfico 3: Pregunta 5

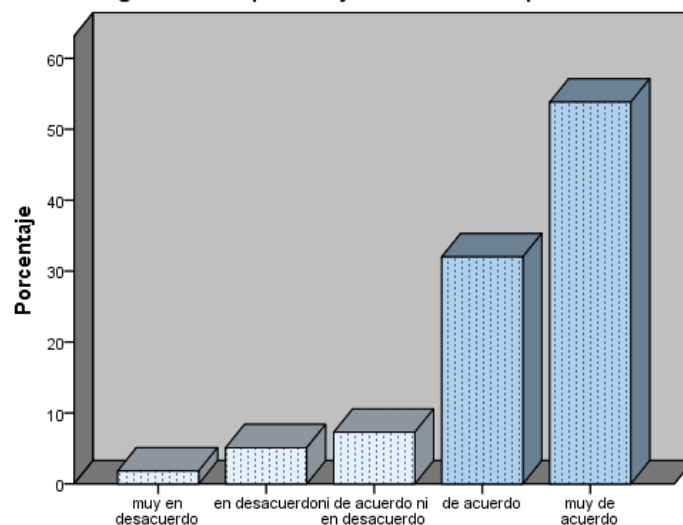
Las diversas escenas en los cuadros ayuda a entender la historia



Fuente: Base de datos

Gráfico 4: Pregunta 9

El globo de diálogo entre los personajes facilita la comprensión de la historia

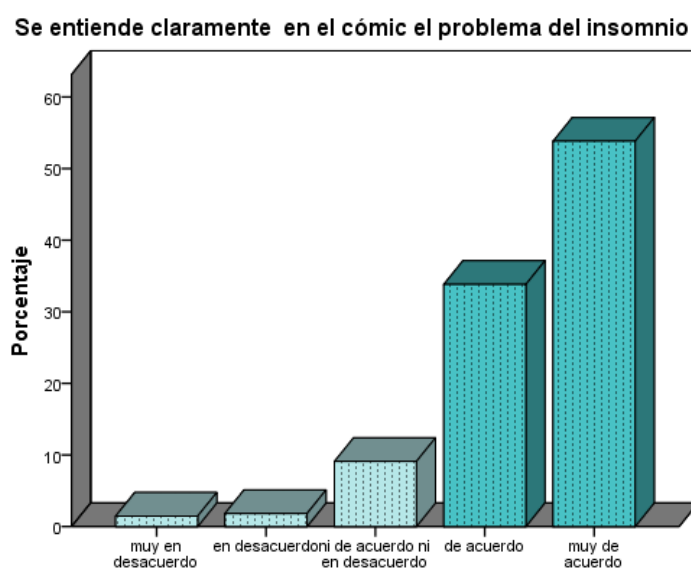


Fuente: Base de datos

En los resultados del gráfico n° 3 (pregunta de la dimensión narración visual) el 53,1% de los estudiantes respondieron que están muy de acuerdo. Y los del gráfico n° 4 (pregunta de la dimensión narración visual) el 53,8% de los estudiantes respondieron que están muy de acuerdo. Demostrando que si existe relación entre el aprendizaje significativo

y la narración visual del cómic sobre el uso del celular, cuyo resultado lo podemos ratificar en la prueba de Chi-cuadrado en la tabla 27, donde la significancia obtenida es de 0,000 menor a 0,005, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación. Las viñetas y los globos de diálogo son características esenciales del cómic, ya que si ellas no se pueden desarrollar la historia. Los alumnos aprenden al ver las escenas en las viñetas y los globos de diálogo o bocadillo ayudan en la comprensión vinculándolas para que la historia tenga sentido, ya que en el cómic realizado prima la conversación.

Gráfico 5: Pregunta 11

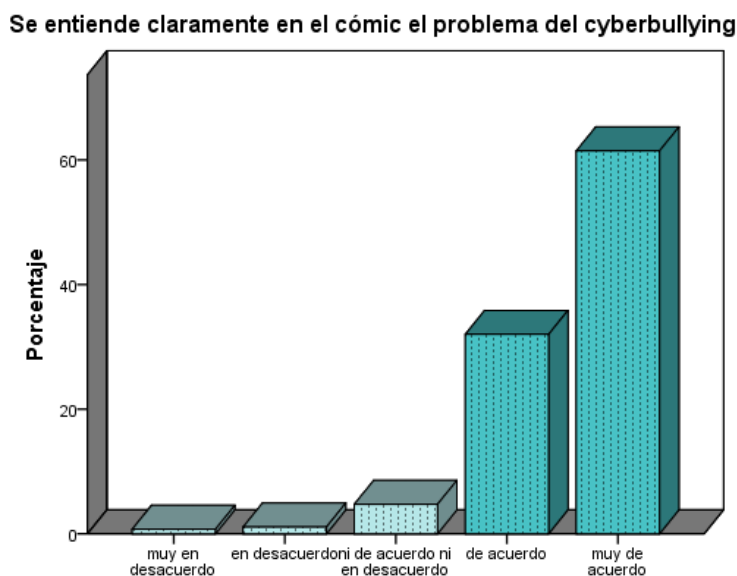


Fuente: Base de datos

En los resultados del gráfico n° 5 (pregunta de la dimensión impacto en la salud) el 53,8% de los estudiantes respondieron que están muy de acuerdo. Demostrando que si existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la salud sobre el uso del celular, cuyo resultado lo podemos ratificar en la prueba de Chi-cuadrado en la tabla 29, donde la significancia obtenida es de 0,000 menor a 0,005, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación. El uso de los elementos del cómic ayuda en la comprensión del tema sobre el impacto en la salud del uso del celular, en este caso el tema del insomnio, donde los jóvenes se quedan hasta altas horas de la noche afectando su sueño y no teniendo conocimiento del cómo son afectados. Ya que como hemos visto en los gráficos anteriores, las viñetas y los bocadillos ayudan a que el alumno

comprenda la historia. Y como la historia presenta claramente el tema del insomnio los alumnos han aprendido al leerlo

Gráfico 6: Pregunta 14



Fuente: Base de datos

En los resultados del gráfico n° 6 (pregunta de la dimensión impacto en la seguridad) el 61,5% de los estudiantes respondieron que están muy de acuerdo. Demostrando que si existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la seguridad sobre el uso del celular, cuyo resultado lo podemos ratificar en la prueba de Chi-cuadrado en la tabla 31, donde la significancia obtenida es de 0,000 menor a 0,005, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación. El uso de los elementos del cómic ayuda en la comprensión del tema sobre el impacto en la seguridad del uso del celular, en este caso el tema del cyberbullying un tema que es muy visto hoy en día donde los compañeros abusan de los que son más tímidos, y los alumnos no deben ser ajenos a ello. Como hemos visto en los gráficos anteriores, las viñetas y los bocadillos ayudan a que el alumno comprenda la historia. Y como la historia presenta claramente el tema del insomnio los alumnos han aprendido al leerlo.

IV. DISCUSIÓN

La presente investigación tiene como objetivo general determinar la relación que existe entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018. Con los resultados obtenidos en las pruebas de Chi-cuadrado, se afirma que existe relación entre las variables, ya que se obtuvo como significancia 0,000, aceptando la hipótesis general de investigación la cual dice que existe relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en los alumnos.

En base a nuestros resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, la investigación de Lengua (2015) obtuvo como resultado que el cómic funciona como estrategia e impulsa al alumno a aprender. La metodología usada por Lengua es muy diferente a la usada en mi estudio. Ella usó un enfoque cualitativo y un diseño pre-experimental, con una población 50 estudiantes y una muestra de 29 estudiantes. A comparación de mi investigación, que contó una población mayor y con un diseño de investigación diferente y confiable. A pesar de que ambas investigaciones metodológicamente son totalmente diferentes, el cómic es usado como estrategia de aprendizaje, y estoy de acuerdo con lo que menciona Lengua en sus conclusiones, que el cómic puede ser usado como herramienta en clase porque es una manera de que los alumnos aprendan de manera entretenida.

La investigación de Lengua (2015) difiere totalmente con mi investigación en cuestión de metodología, recolección de datos y análisis de resultados. Pero a pesar de ello, las conclusiones obtenidas son similares a lo que se logró con esta investigación, que el alumno aprenda sobre un determinado tema. A continuación, se realizará la contrastación de investigaciones similares a la mía.

La investigación de Florian (2017) tuvo la metodología, la población y el análisis de la recolección de datos similar a la mía. En lo que respecta al análisis inferencial, Florian utilizó la correlación de Pearson para medir la significancia entre las dimensiones de sus variables, a comparación de mi investigación, que usó la prueba de chi-cuadrado ya que las variables son cualitativas. En cuestión de resultados, Florian llegó a la conclusión

de que se logró concientizar al alumno sobre el tema del uso de las redes sociales. Y que la historieta es apta para transmitir mensajes de manera clara, ya que los alumnos pueden relacionar lo que leen con anécdotas propias.

En el presente trabajo, la hipótesis general de investigación fue aceptada en la prueba de Chi-cuadrado (tabla 23). Por otro lado, en la investigación de Garay (2017) se aceptó la hipótesis alterna. Es decir, que hay una probabilidad de que no sea fiable a pesar de haber tenido una muestra un poco más grande que la mía, esto se debe a los posibles problemas que pudieron haber ocurrido en la aplicación del instrumento, el control y el orden en niños de 3ero y 4to grado de primaria pudo haber dificultado la aplicación si es que no se contó con más apoyo. Pese a ello, Garay logró que los niños tuvieran mayor conocimiento sobre el bullying dentro de las aulas, transmitiendo un buen mensaje en la historia y haciendo uso de colores que los ayudarían a identificar el problema.

Quiroz (2017) obtuvo una correlación positiva media de 0,513 entre las variables generales de su investigación, y con referencia a sus hipótesis específicas la mayoría tuvo correlación positiva débil aceptando así la hipótesis alterna. En contraste con mi investigación, donde se aceptaron las hipótesis de investigación de las específicas. Como resultado obtuvo que el cómic sobre las 3R ayudó a generar interés en los estudiantes, a pesar de que ellos no tienen un alto gusto por la lectura, dándose cuenta que el cómic puede ser usado por los profesores como una estrategia para reforzar el aprendizaje en ellos.

Las investigaciones de Florian (2017), Garay (2017), Muñoz (2017), Quiroz (2017) sobrepasan en población y muestra, a diferencia de Raymundo (2017). La metodología usada por los cinco fue totalmente igual, pero cuando hablamos del análisis inferencial de los resultados diferimos completamente, ya que ellos usaron el coeficiente de correlación de Pearson y yo la prueba de chi-cuadrado para medir la relación que existe entre mis variables.

V. CONCLUSIÓN

Conclusión 1:

Después de haber analizado los resultados obtenidos en las encuestas y los resultados de la contrastaciones de hipótesis se consiguió dar respuesta al problema y objetivo general de la investigación. Obteniendo como resultado que existe relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en los alumnos, con un nivel de significancia de 0,000 menor a 0,05. Por tanto, se acepta la hipótesis de investigación, determinando que si existe relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos en Surquillo, Lima, 2018. Ya que los alumnos aprenden de una manera más fácil cuando lo que se les quiere dar a conocer está desarrollado de manera gráfica, haciendo que ellos mismos puedan contextualizar el tema con anécdotas vividos por ellos: siendo así el cómic una estrategia en el aula que ayuda a enseñar.

Con respecto a los problemas y objetivos específicos de la investigación:

Conclusión 2:

El aprendizaje significativo se relaciona con el diseño del cómic de manera significativa con un nivel de significancia de 0,000 menor a 0,05 (tabla 25 pág.49). Teniendo en cuenta los elementos que son parte del diseño del cómic, tales como: los personajes, los escenarios, la cubierta y el color, todo ello ayudó a que el alumno pueda comprender el mensaje gráficamente, pudo identificar adecuadamente a los personajes por los colores usados y por los distintos escenarios donde se presentaban sus historias.

Conclusión 3:

El aprendizaje significativo se relaciona con la narración visual del cómic de manera significativa, con un nivel de significancia de 0,000 menor a 0,05 (tabla 26 pág.50). Si bien un cómic puede ser entendido usando solo gráficos, este cómic hizo uso de la narrativa visual, usando las cartelas para poner y ayudar al alumno a comprender el tiempo en el que se narra la historia, los bocadillos para dar a conocer el tema principal a modo de diálogo entre los personajes, las viñetas donde se presentaban las escenas importantes de la historia, el tipo de letra para que se lea con claridad y los efectos sonoros para que no sea solo visual y que de alguna manera el alumno haya hecho uso del sentido del oído.

En síntesis, lo que abarca el cómic (diseño y narración visual) ayuda a generar un aprendizaje en el alumno, ya que al ser usado como una nueva estrategia pedagógica, los alumnos salen del campo de lo convencional y toman interés por saber que es aquello que se les muestra. Al realizar esta investigación, noté que los alumnos son atraídos por los dibujos, al inicio ellos pensaron que iba a ser una charla sobre el uso de los celulares, pero una vez se les comunicó que se les daría cómics para leer cambiaron su semblante. Eso quiere decir que si se desea realizar un cómic con un diferente tema, por ellos será bien recibido.

Conclusión 4:

Volviendo al tema, el aprendizaje significativo se relaciona con el impacto en la salud sobre el uso del celular, con un nivel de significancia de 0,000 menor a 0,05 (tabla 27 pág.51). Al tener como temas el insomnio y la dependencia, los alumnos se dieron cuenta de lo que sucedía con ellos. La mayoría aprendió con los personajes del cómic lo que genera el insomnio en ellos y cómo los puede afectar, al igual que la dependencia. Habiendo diferenciado a los personajes y la manera en cómo se dio a conocer el tema por el diálogo, ellos pudieron comprender sobre este tema.

Conclusión 5:

El aprendizaje significativo se relaciona con el impacto en la seguridad sobre el uso del celular, con un nivel de significancia de 0,000 menor a 0,05 (tabla 28 pág.52). Los temas desarrollados fueron sobre el sexting y el cyberbullying, problemas que vemos actualmente que afectan a los jóvenes en las escuelas y en sus vidas privadas. El punto de presentarles dichos temas fue para que en el futuro sean precavidos con sus acciones, específicamente hacia ellos mismos y hacia los demás. Los temas fueron representados de manera sutil, sin llegar a lo explícito. Los alumnos pudieron comprender los temas mediante los personajes, sus historias y el diálogo presentado en cada viñeta del cómic.

VI. RECOMENDACIONES

La presente investigación podrá ser usada como sustento para posteriores estudios, que traten los temas de investigación a mayor profundidad, es decir no un tema general, si no uno específico y que sea desarrollado en la historia, y que tenga como fin enseñar y concientizar un sector de la población. Los temas que se pueden tratar pueden ser de impacto social, temas que ayuden a los jóvenes a reflexionar tomar conciencia.

La investigación a pesar haber tratado temas de manera general, obtuvo resultados positivos, y se puede observar una buena relación entre las variables (cómics sobre el uso del celular y aprendizaje significativo) lo cual ayudará a futuros estudios.

Otra recomendación a tener en cuenta es que se busque hacer una investigación con mayor tiempo de duración para poder medir el aprendizaje de los alumnos con respecto al tema tratado en el cómic. Si bien los resultados obtenidos en mi investigación fueron buenos, no puedo asegurar que dicho mensaje lo vayan a recordar de aquí a algunos años, ya que la investigación concluyó.

Asimismo, recomiendo que al momento de aplicar el instrumento en nuestra población, y si son niños de hasta 12 años, se tenga el apoyo de los profesores, tutores, o auxiliares, ya que al ser una gran cantidad de alumnos a veces es muy difícil mantenerlos en control y por lo mismo podría haber fallos en los resultados que obtengamos.

Por último, si se cuenta con el apoyo de las instituciones educativas, se le puede ofrecer el material (cómic) como una manera de enseñanza o material pedagógico para los profesores, de manera que no sea solo el tema del uso del celular tratado, sino que ellos pueden determinar qué temas necesitan los alumnos mejorar en el aspecto académico.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ¿Cuánto aprenden nuestros estudiantes? (Abril, 2017). *Ministerio de Educación* Recuperado de: <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/ResultadosNacionales-2016.pdf>
- Aparici M., R. (1992). *El cómic y la fotonovela en el aula*. (2ª ed.). España: Ediciones de La Torre.
- Arango J., J., Gómez S., L. y Gómez H., M. (2009). *El cómic es cosa seria*. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v7n14/v7n14a02.pdf>
- Casas, N. (2015). *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de Cómic digital*. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=2_TCCgAAQBAJ&pg=PA19&dq=lenguaje+visual+y+lenguaje+verbal+del+comic&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjCkL_2gsfWAhWDZCYKHeIsChwQ6AEIKzAB#v=onepage&q=lenguaje%20visual%20y%20lenguaje%20verbal%20del%20comic&f=false
- Cervantes G., G. (2013). *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos* (Tesis de maestría). Recuperado de: http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/665/3/cervantes_fg.pdf
- Correa, J. (2010). *El Cómic, invitado a la biblioteca pública*. Recuperado de: http://cerlalc.org/wpcontent/uploads/publicaciones/olb/PUBLICACIONES_OLB_El-comic-invitado-a-la-biblioteca-publica_v1_01012010.pdf
- Díaz B., F. y Hernández R., G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. (2ª ed.). México: McGraw-Hill Interamericana Editores
- Eisner, W. (2011). *El cómic y el arte secuencial*. (5ª ed.). España: Editorial Norma.
- Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. (Junio, 2017). *Instituto Nacional de Estadística e Informática*. Recuperado de: http://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/02-informe-tecnico_n02_tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2017.pdf

- Evaluando la gestión en Lima (Noviembre, 2016). *Lima cómo vamos: observatorio ciudadano*. Recuperado de: <http://www.limacomovamos.org/cm/wpcontent/uploads/2016/11/InformeGestion2015.pdf>
- Evaristo S., N. (2105). Los cómics en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la I.E. 32004 “San Pedro” Huánuco – 2015 (Tesis de licenciatura). Recuperada de: <http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/481/Evaristo%20Salas%20Nelson.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Flores A., E. (2008). El cómic en la clase de italiano como segunda lengua: posibilidad de explotación didáctica. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/viewFile/DIDA0808110089A/18940>
- Florian R., M. (2017). Relación entre una historieta sobre las redes sociales y el aprendizaje en los alumnos del 1°,2°,3° y 4° grado de secundaria del colegio Inmaculada Concepción 2025 del distrito de Los Olivos, Lima 2017. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/1398>
- Franco C., A. (2012). La tecnología y los jóvenes. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/269103918_La_tecnologia_y_los_jovenes
- Garay Ch., R. (2017). Relación del diseño de un cómic sobre el Bullying y la concientización social en los niños de 3ero y 4to grado de primaria en tres colegios del distrito de San Martín de Porres, Lima, 2017. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/1401/Garay_CRR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández S., R., Fernández C.,C. y Baptista L.,M. (2010). Metodología de la investigación. (5ª ed.). México: McGraw-Hill Interamericana Editores
- Iparraguirre D., A. y Juárez R., M. (2013). Estrategia didáctica basada en comics para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de 4to. Grado “a” de educación

- secundaria, institución educativa particular "El Nazareno" (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2683/42746.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lengua S., S. (2015). El cómic: una oportunidad de motivación y aprendizaje en las clases de inglés como L2 (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/17094/LenguaSalinasSaraPaola2015.pdf?sequence=1>
- McCloud, S. (2006). Hacer cómics. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/223533555/Hacer-Comics-Por-Scott-McCloud>
- Millidge, G. (2010). Diseño de cómic y novela gráfica. España: Parramón Ediciones.
- Molina, J. y Vecina, P. (2015). Bullying, cyberbullying y sexting. España: Ediciones Pirámide.
- Mora G., H. y Carranza R., C. (2011). El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/6030/MoraGaleanoHildaViviana2011.pdf?sequence=1>
- Muñoz A., B. (2017). Diseño de una pieza gráfica sobre el uso de redes sociales y la comprensión del mensaje en estudiantes de un colegio de Puente Piedra, Lima, 2017 (Tesis de licenciatura). Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/1407/Mu%C3%B1oz_AAB.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Oliva D., A. *et al.* (2012). Uso y Riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces. España: Editorial Agua Clara
- Ortiz G., J. (noviembre, 2009). El cómic como recurso didáctico en la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza* (Nº5). Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6232.pdf>
- Quiroz C., J. (2017). Relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria en dos

Colegios del distrito de Los Olivos Lima – 2017 (Tesis de licenciatura).
Recuperado de:
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/1464/Quiroz_CJL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Raymundo H., J. (2017). Relación entre el diseño de un Cómic sobre la leyenda inca “Los hermanos Ayar” y la comprensión lectora en los estudiantes del 1ro y 2do grado desecundaria de la institución educativa Carlos Wiesse en Comas, Lima - 2017 (Tesis de licenciatura). Recuperado de:
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/1473>

Reina R., C. y Valderrama S., M. (2014). El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la institución educativa Miguel Antonio Caro, jornada nocturna (Tesis de licenciatura). Recuperado de:
<http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8228/Tesis%20rae.pdf?sequence=1>

UNICEF (2017). El estado mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital.
Recuperado de: <https://www.unicef.org/paraguay/spanish/UN0150440.pdf>

Urra, J. (2011). Mi hijo y las nuevas tecnologías. España: Ediciones Pirámide.

ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia

| TÍTULO | | VARIABLES | | |
|--|--|--|--|--|
| Cómics sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018 | | Cómics sobre el uso del celular | | Aprendizaje significativo |
| | | -Diseño -Narración Visual | -Imp. en la salud -Imp. en la seguridad | -Material -Alumno |
| METODOLOGÍA | | POBLACIÓN Y MUESTRA | | TÉCNICA E INSTRUMENTO |
| -Tipo: Aplicada -Tiempo: Transversal -Nivel: Correlacional -Diseño: No experimental -Enfoque: Cuantitativo | | -Población: 960 -Muestra: 275 | | Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario |
| PROBLEMA | | OBJETIVO | | HIPÓTESIS |
| General | ¿Qué relación existe entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018? | Determinar la relación que existe entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018 | | Existe relación entre el cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018 |
| Específicos | ¿Qué relación existe entre el aprendizaje significativo y el diseño en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018? | Determinar la relación entre el aprendizaje significativo y el diseño en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018 | | Existe relación entre el aprendizaje significativo y el diseño en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018 |
| | ¿Qué relación existe entre el aprendizaje significativo y la narración visual en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018? | Determinar la relación entre el aprendizaje significativo y la narración visual en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018 | | Existe relación entre el aprendizaje significativo y la narración visual en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018 |
| | ¿Qué relación existe entre el aprendizaje significativo y el impacto en la salud en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018? | Determinar la relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la salud en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018 | | Existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la salud en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018 |
| | ¿Qué relación existe entre el aprendizaje significativo y el impacto en la seguridad en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018? | Determinar la relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la seguridad en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018 | | Existe relación entre el aprendizaje significativo y el impacto en la seguridad en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018 |

ANEXO 2. Operacionalización de variables

| Variables | Definición Conceptual | Def. Operacional | Dimensiones | Indicadores | Cuestionario |
|--------------------------------|---|---|---|---|---|
| Cómic sobre el uso del celular | Los cómics son una síntesis única de palabras e imágenes integradas en una composición de página donde se leen como una narración (Millidge, 2010, p.8) | El cómic es una narración gráfica que integra palabras e imágenes en una página | Diseño (Millidge, 2010, p.12) | Personajes (Millidge, 2010, p.12) | Identificas a los distintos personajes del cómic |
| | | | | Escenario (Millidge, 2010, p.26) | Identificas el escenario en donde se desarrolla la acción |
| | | | | Color (Millidge, 2010, p.112) | Reconoces el ambiente de las escenas por el uso de colores |
| | | | | Cubierta (Millidge, 2010, p.130) | La portada del cómic atrajo tu atención |
| | | | Narración visual (Millidge, 2010, p.34) | Viñetas (Millidge, 2010, p.44) | Las diversas escenas en los cuadros ayuda a entender la historia |
| | | | | Cuadrículas (Millidge, 2010, p.72) | El orden de las escenas ayuda a comprender claramente la historia |
| | | | | Rotulación (Millidge, 2010, p.90) | El tipo de letra se lee con claridad |
| | | | | Cartela (Millidge, 2010, p.102) | Los rectángulos con enunciados permiten que la historia se desarrolle adecuadamente |
| | | | | Bocadillo (Millidge, 2010, p.102) | El globo de diálogo entre los personajes facilita la comprensión de la historia |
| | | | | Efectos sonoros (Millidge, 2010, p.106) | La representación del sonido con imágenes es entendible |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|---|--|---|---|---|--|
| | El celular es usado para diferentes tareas y va adquiriendo otros usos, pero eso no elimina los riesgos que pueda ocasionar si es mal utilizado. (Franco, 2012,p.68) | El uso del celular es beneficioso pero no quita que tenga riesgos si lo usamos mal | Impacto en la Salud (Franco, 2012,p.68) | Insomnio (Franco, 2012,p.69) | Se entiende claramente en el cómic el problema del insomnio | | | |
| | | | Impacto en la Seguridad (Franco, 2012,p.68) | Dependencia (Franco, 2012,p.70) | Se entiende claramente en el cómic el problema de la dependencia | | | |
| | | | | Sexting (Franco, 2012,p.71) | Se entiende claramente en el cómic el problema del sexting | | | |
| | | | Ciberbullying (Franco, 2012,p.72) | | Se entiende claramente en el cómic el problema del cyberbullying | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | Aprendizaje significativo | El aprendizaje significativo es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes. (Díaz y Hernández, 2002, p.39) | El aprendizaje significativo es la relación que el estudiante hace entre sus conocimientos previos con la nueva información que obtiene | Material (Díaz y Hernández, 2002, p.41) | Relacionabilidad no arbitraria (Díaz y Hernández, 2002, p.41) | El contenido se entiende fácilmente |
| | | | | | | | Relacionabilidad sustancial (Díaz y Hernández, 2002, p.41) | Obtuviste más conocimiento sobre el uso del celular leyendo el cómic |
| | | | | | | Alumno (Díaz y Hernández, 2002, p.41) | Disposición o actitud (Díaz y Hernández, 2002, p.41) | Estuviste motivado durante la lectura del cómic |
| Conocimientos previos (Díaz y Hernández, 2002, p.41) | Relacionaste algún tema del contenido del cómic con algo que ya sabías | | | | | | | |

ANEXO 3. Instrumento

CUESTIONARIO: AVENTURAS EN EL FUTURO

Instrucciones:

A continuación, debe contestar las siguientes preguntas teniendo en cuenta el cómic. Por favor responda con sinceridad. Tus respuestas son totalmente anónimas.

Para contestar, debe marcar con una (X) en el recuadro teniendo en cuenta la siguiente escala:

5 = Muy de acuerdo; 4= De acuerdo; 3= Ni de acuerdo ni en desacuerdo;

2=En desacuerdo; 1= Muy en desacuerdo

Sexo: M () – F () **Edad:** _____

| Cuestionario | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|--|---|---|---|---|---|
| 1. Identificas a los distintos personajes del cómic | | | | | |
| 2. Identificas el escenario en donde se desarrolla la acción | | | | | |
| 3. Reconoces el ambiente de las escenas por el uso de colores | | | | | |
| 4. La portada del cómic atrajo tu atención | | | | | |
| 5. Las diversas escenas en los cuadros ayuda a entender la historia | | | | | |
| 6. El orden de las escenas ayuda a comprender claramente la historia | | | | | |
| 7. El tipo de letra se lee con claridad | | | | | |
| 8. Los rectángulos permiten que la historia se desarrolle adecuadamente | | | | | |
| 9. El globo de diálogo entre los personajes facilita la comprensión de la historia | | | | | |
| 10. La representación del sonido con imágenes es entendible | | | | | |
| 11. Se entiende claramente en el cómic el problema del insomnio | | | | | |
| 12. Se entiende claramente en el cómic el problema de la dependencia | | | | | |
| 13. Se entiende claramente en el cómic el problema del sexting | | | | | |
| 14. Se entiende claramente en el cómic el problema del cyberbullying | | | | | |
| 15. El contenido se entiende fácilmente | | | | | |
| 16. Obtuviste más conocimiento con el cómic sobre el uso del celular | | | | | |
| 17. Estuviste motivado durante la lectura del cómic | | | | | |
| 18. Relacionaste algún tema del contenido del cómic con algo que ya sabías | | | | | |

ANEXO 4. Validación de instrumentos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: CORNEJO GUERRERO Miguel Antonio

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 18 / 09 / 18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

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

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

SUGERENCIAS:

.....

Firma del experto:

Miguel Cornejo



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Melchor Agüero Lilibiana

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: UCV

Fecha: 21.09.18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

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

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

 Apellidos y nombres del experto: Tanta Restrepo Juan L.
Título y/o Grado:

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

 Universidad que labora: UCV

 Fecha: 28.9.2018
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN
Cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

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

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

 SUGERENCIAS:

Firma del experto:



ANEXO 5. Carta de permiso de la institución



"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

CARTA-174-2018-ADGE/LIMA-NORTE

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

Lima, 24 de setiembre de 2018

Señorita
MARISELA SARDÁN ESPEZUO
Directora
I.E. NUESTRA SEÑORA DE LOURDES
Av. Angamos Este N°1975 - Surquillo
Presente.

De mi consideración:

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

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | DNI |
|----|----------------------------------|----------|
| 1 | ROMERO KOHIRA, STEPHANIE MELISSA | 76628091 |

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

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



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

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

ANEXO 6. Base de datos

| | personaje | escenario | color | cubierta | viñetas | cuadrículas | rotulación | cartela | bocadillo | efectos_sono ros | insomnio | dependencia | sexting | ciberbullying | noarbitrario | sustancial | actitud | conocimiento s_previos | |
|----|-----------|-----------|-------|----------|---------|-------------|------------|---------|-----------|---------------------|----------|-------------|---------|---------------|--------------|------------|---------|---------------------------|---|
| 1 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 5 |
| 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 |
| 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 7 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 |
| 8 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 9 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 10 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 11 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 |
| 12 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 13 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 14 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 |
| 15 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 16 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 17 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 2 | 4 | 3 | 1 | 5 | 5 | 5 |
| 18 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 |
| 19 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 20 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 21 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 22 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 23 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 24 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 |
| 25 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 26 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 27 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 28 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 29 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 30 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 31 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 32 | 5 | 1 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 33 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 |
| 34 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 |
| 35 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 36 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 37 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 38 | 4 | 3 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 39 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 40 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 41 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 42 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 43 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 44 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 2 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 |
| 45 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 46 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 9 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 47 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 48 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 49 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 50 | 3 | 1 | 2 | 4 | 5 | 5 | 1 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 51 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 |
| 52 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 53 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 54 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 55 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 5 | 4 | 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 56 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 57 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 58 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 59 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 60 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 61 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 62 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 63 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 2 | 2 |
| 64 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 65 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 66 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 |
| 67 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 68 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 69 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 70 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 2 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 71 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 72 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 73 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 74 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 75 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 76 | 5 | 5 | 2 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 2 | 5 |
| 77 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 |
| 78 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 79 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 80 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 81 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 82 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 |
| 83 | 5 | 5 | 2 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 |
| 84 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 85 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 |
| 86 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 87 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

| | Nombre | Tipo | Anchura | Decimales | Etiqueta | Valores | Perdidos | Columnas | Alineación | Medida | Rol |
|----|----------------|----------|---------|-----------|---------------------|---------------|----------|----------|------------|---------|---------|
| 1 | personaje | Numérico | 1 | 0 | distinción de pe... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 2 | escenario | Numérico | 1 | 0 | espacio de la a... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 3 | color | Numérico | 1 | 0 | ambiente de la... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 4 | cubierta | Numérico | 1 | 0 | portada del cómic | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 5 | viñetas | Numérico | 1 | 0 | escenas de la ... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 6 | cuadrículas | Numérico | 1 | 0 | orden de viñetas | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 7 | rotulación | Numérico | 1 | 0 | tipo del letra | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 8 | cartela | Numérico | 1 | 0 | enunciados | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 9 | bocadillo | Numérico | 1 | 0 | diálogo entre lo... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 10 | efectos_son... | Numérico | 1 | 0 | representación ... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 11 | insomnio | Numérico | 1 | 0 | problema del in... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 12 | dependencia | Numérico | 1 | 0 | problema de de... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 13 | sexting | Numérico | 1 | 0 | problema del s... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 14 | ciberbullying | Numérico | 1 | 0 | problema del ci... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 15 | noarbitrario | Numérico | 1 | 0 | se comprende | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 16 | sustancial | Numérico | 1 | 0 | más conocimie... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 17 | actitud | Numérico | 1 | 0 | motivación | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 18 | conociment... | Numérico | 1 | 0 | conocimientos ... | 1, muy en ... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 19 | diseño | Numérico | 8 | 2 | | Ninguno | Ninguno | 10 | Derecha | Nominal | Entrada |
| 20 | narr_visual | Numérico | 8 | 2 | | Ninguno | Ninguno | 13 | Derecha | Escala | Entrada |
| 21 | salud | Numérico | 8 | 2 | | Ninguno | Ninguno | 10 | Derecha | Nominal | Entrada |
| 22 | seguridad | Numérico | 8 | 2 | | Ninguno | Ninguno | 11 | Derecha | Nominal | Entrada |
| 23 | material | Numérico | 8 | 2 | | Ninguno | Ninguno | 10 | Derecha | Nominal | Entrada |
| 24 | alumno | Numérico | 8 | 2 | | Ninguno | Ninguno | 10 | Derecha | Nominal | Entrada |
| 25 | comic | Numérico | 8 | 2 | | Ninguno | Ninguno | 10 | Derecha | Escala | Entrada |
| 26 | aprendizaje... | Numérico | 8 | 2 | | Ninguno | Ninguno | 17 | Derecha | Escala | Entrada |
| 27 | | | | | | | | | | | |
| 28 | | | | | | | | | | | |
| 29 | | | | | | | | | | | |
| 30 | | | | | | | | | | | |
| 31 | | | | | | | | | | | |

```

GET
FILE='C:\Users\STEPHANIE\Documents\PROYECTO DE INVESTIGACIÓN\DATOS ALUMNOS.sav'.
DATASET NAME ConjuntoDatos1 WINDOW=FRONT.
CORRELATIONS
/VARIABLES=comic aprendizaje_sig
/PRINT=TWO-TAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
  
```

Correlaciones

[ConjuntoDatos1] C:\Users\STEPHANIE\Documents\PROYECTO DE INVESTIGACIÓN\DATOS ALUMNOS.sav

| | | comic | aprendizaje_sig |
|-----------------|------------------------|-------|-----------------|
| comic | Correlación de Pearson | 1 | .541* |
| | Sig. (bilateral) | | .000 |
| | N | 275 | 275 |
| aprendizaje_sig | Correlación de Pearson | .541* | 1 |
| | Sig. (bilateral) | .000 | |
| | N | 275 | 275 |

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

```

CORRELATIONS
/VARIABLES=diseño material
/PRINT=TWO-TAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
  
```

Correlaciones

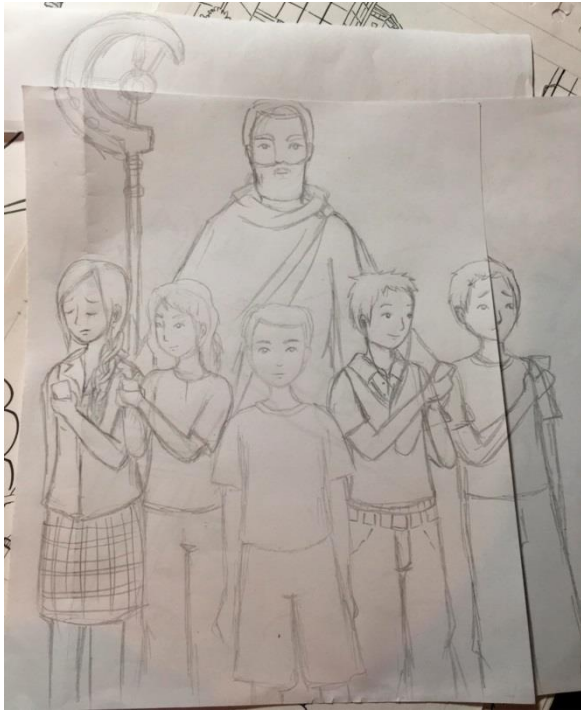
| | | diseño | material |
|--------|------------------------|--------|----------|
| diseño | Correlación de Pearson | 1 | .303* |
| | Sig. (bilateral) | | .000 |
| | N | 275 | 275 |

ANEXO 7. Registro de campo



ANEXO 8. Brief

DISEÑO



BOCETO



DIBUJADO EN PHOTOSHOP



PINTADO EN PHOTOSHOP

Aventuras en el futuro

Brief

Producto:

Título: Aventuras en el futuro

Material de impresión: Papel Couché

Número de páginas: 15

Formato de impresión: A5 (14.8cm x 21cm)



Público objetivo:

Edad: 10 - 14 años

Sexo: Femenino - Masculino

Ocupación: Estudiantes


Nivel académico: Secundaria

Grado: 1° y 2° de secundaria

N.S.E: C

Software usados:

 *Adobe Photoshop CS6*

 *Adobe InDesign CS6*

Tipografía:

Pacifico

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

Título de la portada:

El título de la portada del cómic es “Pacifico”, una tipografía san serif cursiva, una tipografía que le danamismo a la temática del cómic.

ANIME ACE 2.0 BB

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

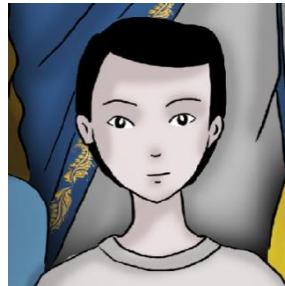
Texto del cómic:

La tipografía usada para el texto del cómic es “Anime Ace 2.0 BB”, una tipografía san serif que es comúnmente usada para los globos de diálogo de los personajes por su fácil lectura.

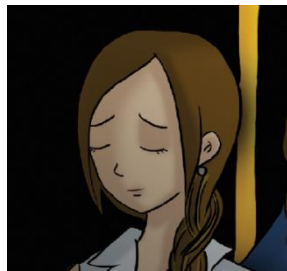
Personajes:



Cronos



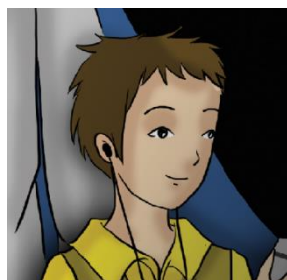
Jorge



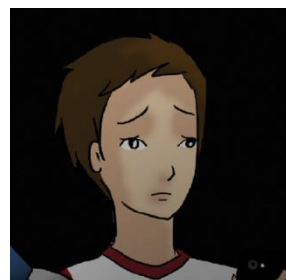
Mari
"Sexting"



Mel
"Insomnio"



Carlos
"Dependencia"



Gian
"Bullying"

Colores:

CRONOS



C: 91%
M: 68%
Y: 24%



C: 30%
M: 23%
Y: 24%



M: 21%
Y: 96%

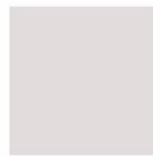


M: 18%
Y: 30%

JORGE



C: 8%
M: 15%
Y: 11%



C: 14%
M: 14%
Y: 13%

MARI



C: 15%
M: 5%
Y: 8%



C: 66%
M: 62%
Y: 68%
K: 12%



C: 5%
M: 23%
Y: 34%



C: 49%
M: 25%
Y: 100%
K: 21%

MEL



C: 76%
M: 26%
Y: 18%



C: 56%
M: 11%
Y: 11%



C: 5%
M: 23%
Y: 34%



C: 56%
M: 75%
Y: 100%
K: 21%

CARLOS



C: 11%
M: 10%
Y: 95%



C: 96%
M: 20%
Y: 57%



C: 55%
M: 71%
Y: 96%
K: 24%



C: 1%
M: 22%
Y: 33%

GIAN



C: 23%
M: 100%
Y: 100%



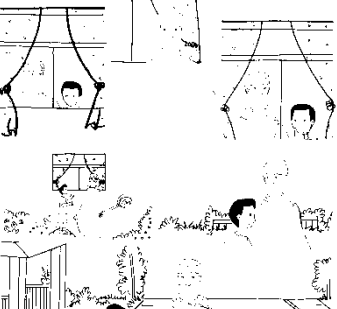
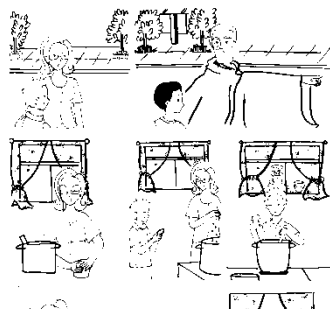
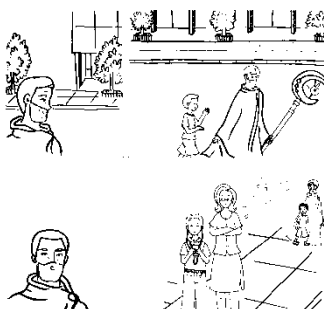
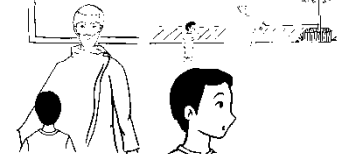
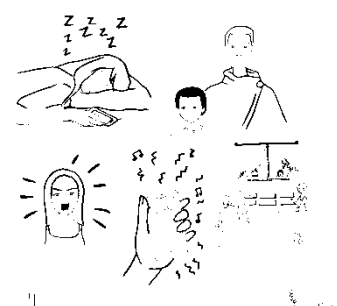
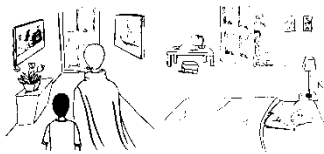
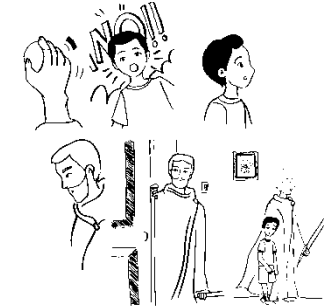
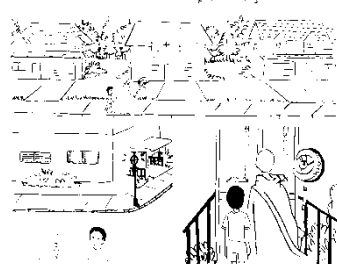
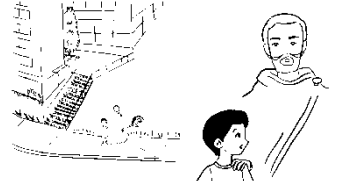
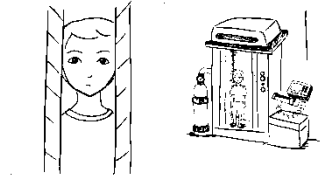
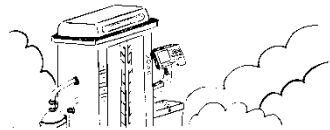
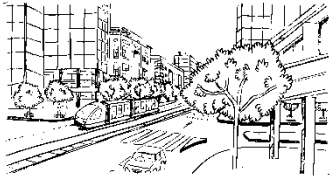
C: 96%
M: 73%
Y: 42%
K: 4%

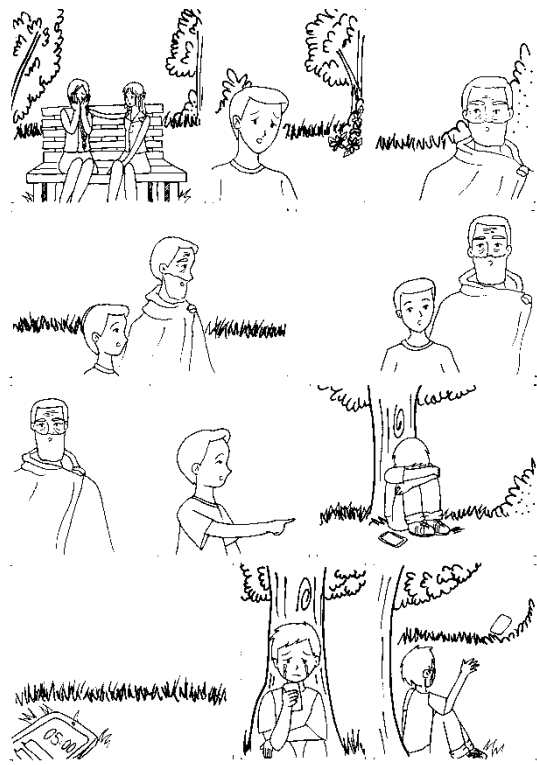


C: 1%
M: 22%
Y: 33%

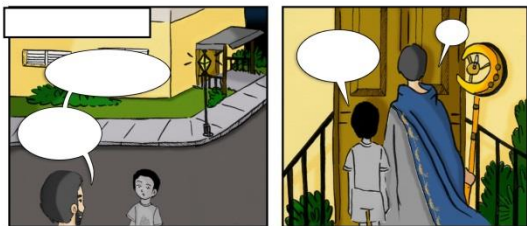
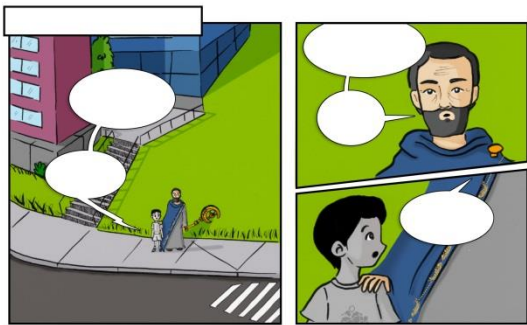
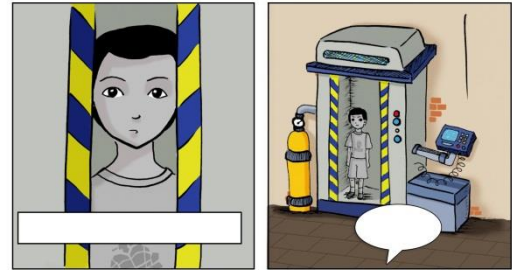


ANEXO 9. Proceso de diseño





Coloreado en Photoshop



ANEXO 10. Cronograma de actividades

| Actividades | Semanas | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | |
| 1. Reunión de Coordinación | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Presentación del Esquema de Desarrollo de proyecto de investigación | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Validez y confiabilidad del Instrumento de recolección de datos. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Recolección de datos | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Procesamiento y tratamiento estadísticos de datos | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. JORNADA DE INVESTIGACIÓN N°1 – Presentación de avance | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Descripción de resultados | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Discusión de los resultados y redacción de la tesis | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Conclu | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Entrega preliminar de la tesis para su revisión | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Presenta la tesis completa para su revisión | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Revisión y observación de informe de tesis por los jurados. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13. JORNADA DE INVESTIGACIÓN N°2 – Sustentación del informe de Tesis | | | | | | | | | | | | | | | | | |

ANEXO 11. Presupuesto

| Presupuesto | | |
|--------------------|--|------------------|
| | DETALLE | VALOR |
| 1 | Movilidad | s/.40.00 |
| 2 | Impresiones y fotocopias | s/.221.5 |
| | 280 fotocopias de encuestas | s/.27.50 |
| | Impresión de 18 cómics | s/.144.00 |
| | Impresión del trabajo de desarrollo de tesis | s/.50.00 |
| 3 | Mano de obra | s/.30.00 |
| | Corte | s/.20.00 |
| | Engrampado | s/.10.00 |
| 4 | Varios e imprevistos | s/.100.00 |
| | TOTAL | s/.391.50 |

| | | |
|--|---|---|
|  UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO | ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS | Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1 |
|--|---|---|

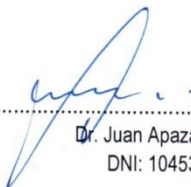
Yo, *Juan Apaza Quispe*, docente de la Facultad Ciencias de la Comunicación y Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo Campus Los Olivos, revisor de la tesis titulada

"CÓMIC SOBRE EL USO DEL CELULAR Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ALUMNOS DE SECUNDARIA EN SURQUILLO, LIMA, 2018"

Del estudiante ROMERO KOHIRA, STEPHANIE MELISSA constato que la investigación tiene un índice de similitud de 27% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 10 de junio de 2019




 Dr. Juan Apaza Quispe
 DNI: 10453806

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

Feedback Studio - Mozilla Firefox
 https://ev.turnitin.com/app/central/es/?ro=1038lang=es&u=1088032z488&e=1&v=1.40496193

feedback studio | Cómics sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 20...



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL


Cómics sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

AUTOR:
Stephanie Melissa Romero Kohita

ASESOR:
Dr. Juan Ayaco Quiñe

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Arte visual y sociedad: investigación de mercados en el ámbito de la comunicación gráfica.



Resumen de coincidencias

27 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

| Coincidencias | Porcentaje |
|--|------------|
| 1 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante | 19 % |
| 2 repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet | 5 % |
| 3 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante | 1 % |
| 4 repositorio.unam.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 5 id.us.es Fuente de Internet | <1 % |

Página: 1 de 50 Número de palabras: 12839

Inicio Turnitin - Mozilla Firefox Feedback Studio - Mo... Turnitin - Hojas de c... Turnitin - Stephanie Melissa Ro... High Resolution Activado Text-only Report E5 21:44



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Romero Kohira, Stephanie Melissa

D.N.I. : 76628091

Domicilio : Calle las Camelias 113 Urb. Sta Rosa – Santa Anita

Teléfono : Fijo : Móvil : 969789388

E-mail : stephaniekohira@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Ciencias de la Comunicación

Escuela : Arte y Diseño Gráfico Empresarial

Carrera : Arte y Diseño Gráfico Empresarial

Título : Licenciada

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :

Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Romero Kohira, Stephanie Melissa

Título de la tesis:

Cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

Año de publicación : 2018

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

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma : 

Fecha : 06/11/2018



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

La escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Romero Kohira, Stephanie Melissa

INFORME TÍTULADO:

Cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en
alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

SUSTENTADO EN FECHA: 06 / 12 / 18

NOTA O MENCIÓN: 17



[Firma]
FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN

