



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL

Diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora
en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019

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

AUTOR:

Héctor Vásquez Núñez (ORCID: 0000-0002-2600-2704)

ASESOR:

Miguel Antonio Cornejo Guerrero, Ph. D. (ORCID: 0000-0002-7335-6492)


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

2019

PÁGINA DEL JURADO

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	Código : F07-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

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

Presentado por Don (a)

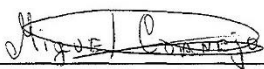

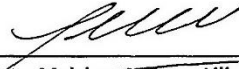
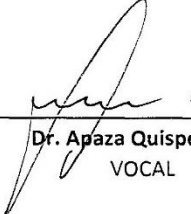
VASQUEZ NUÑEZ, HECTOR

Cuyo Título es:

DISEÑO AUDIOVISUAL DEL CUENTO "AQUÉL ÁRBOL" Y COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS DE PRIMARIA DE DOS I.E.-COMAS, LIMA 2019

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la Resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 14 (número)
CATORCE (letra).

Lima, 01 de julio de 2019

 <u>Ph.D Cornejo Guerrero Miguel Antonio</u> PRESIDENTE	 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO UCV EAP DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL LIMA	 <u>Mgtr. Melchor Agüero, Liliana</u> SECRETARIO
 <u>Dr. Apaza Quispe, Juan</u> VOCAL		

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

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

DEDICATORIA

...A esos fragmentos espontáneos y miríficos, a los que nos brindan aliento en la desesperación; al calor sincero de sus latidos, a su eterna incondición. A mi madre.

AGRADECIMIENTO

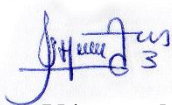
Por todo su esfuerzo y confianza, por su amor incondicional hacia mis hermanos y hacia mí.
Por esa constancia en educarnos correctamente, por sus palabras alentadoras en los instantes difíciles; mi agradecimiento infinito a mi madre, a mis hermanos y a las amistades verdaderas.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Héctor Vásquez Núñez identificado con DNI N° 43819062, en cumplimiento con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño en la presente investigación es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presentan en la presente tesis son veraces y auténticos. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada. En tal sentido, me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 01 de Julio de 2019



Héctor Vásquez Núñez

DNI: 43819062

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Presento ante ustedes la tesis titulada: Diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, para obtener el título profesional de Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial.

El presente documento consta de seis capítulos, el primer capítulo denominado introducción contiene la realidad problemática, los antecedentes y las teorías relacionados al tema, así como el problema de investigación, la justificación, la hipótesis y los objetivos. El segundo capítulo denominado marco metodológico, que contiene la metodología, tipo y diseño de estudio, población, muestra, muestreo, técnicas e instrumentos, método de análisis de datos y aspectos éticos, y el capítulo tres, denominado resultados, en el cual se describe y contrasta las hipótesis, el capítulo cuatro, denominado discusión, el capítulo cinco denominado conclusiones, y finalmente el capítulo seis titulado recomendaciones.

Los resultados de la investigación permitieron determinar que existe relación positiva considerable entre el diseño audiovisual del cuento “Aquél árbol y comprensión lectora, obteniendo como resultado en la prueba de chi-cuadrado una significancia de $0,000 < 0,05$.

Esperando señores del jurado que la investigación cumpla con los requisitos establecidos por la Universidad César Vallejo y merezca su aprobación.

Héctor Vásquez Núñez

ÍNDICE

Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
Índice de tablas	ix
Índice de anexos	x
Resumen	xii
Abstract.....	xiii
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Realidad problemática	1
1.2 Trabajos previos.....	4
1.3 Teorías relacionadas al tema.....	9
1.3.1 Teorías relacionados a la variable diseño audiovisual	9
1.3.2 Teorías relacionados a la variable comprensión lectora.....	15
1.4 Formulación del problema	19
1.4.1 Problema general.....	19
1.4.2 Problemas específicos	19
1.5 Justificación del estudio	20
1.6 Hipótesis de la investigación	21
1.6.1 Hipótesis general	21
1.6.2 Hipótesis específicos	21
1.7 Objetivos de la investigación	22
1.7.1 Objetivo general	22
1.7.2 Objetivos específicos.....	22
II. MÉTODO	23
2.1 Tipo y diseño de investigación	23

2.1.1 Tipo de investigación	23
2.1.2 Diseño de investigación	23
2.1.3 Nivel de investigación.....	23
2.1.4 Enfoque	24
2.2 Identificación de Variables y Operacionalización	24
2.2.1 Variable “X”: Diseño audiovisual de un cuento	25
2.2.2 Variable “Y”: Comprensión lectora	25
2.2.3 Operacionalización de variables.....	26
2.3 Población, muestra y muestreo	28
2.3.1 Población.....	28
2.3.2 Muestra.....	28
2.3.3 Muestreo.....	29
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	29
2.4.1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
2.4.2 Validez.....	30
2.4.3 Confiabilidad.....	31
2.5 Procedimiento	32
2.5.1 Financiamiento	33
2.6 Métodos de análisis de datos.....	33
2.6.1 Análisis descriptivo	34
2.6.2 Análisis inferencial o contrastación de hipótesis	40
2.7 Aspectos éticos.....	44
III. RESULTADOS	45
IV. DISCUSIÓN	54
V. CONCLUSIONES	60
VI. RECOMENDACIONES.....	62
REFERENCIAS	63
ANEXOS	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables	24
Tabla 2. Matriz de operacionalización de variable “x”.	26
Tabla 3. Matriz de operacionalización de variable “y”.	27
Tabla 4. Tabla de prueba binomial de juicio de expertos.	30
Tabla 5. Resumen obtenido del procesamiento de casos en SPSS:	31
Tabla 6. Resultados de fiabilidad Alfa de Cronbach.	31
Tabla 7. Valores o escalas de fiabilidad del Alfa de Cronbach.	31
Tabla 8. Cronograma de proyección del cuento audiovisual “Aquél Árbol” y aplicación de encuesta a la I.E. Sinchi Roca N° 2022.	32
Tabla 9. Cronograma de proyección del cuento audiovisual “Aquél Árbol” y aplicación de encuesta a la I.E. Fe y Alegría N° 08.	33
Tabla 10. Descripción de la dimensión Carácter funcional: indicador “Organización”.	34
Tabla 11. Descripción de la dimensión Carácter funcional: indicador “Información”.	35
Tabla 12. Descripción de la dimensión Carácter funcional: indicador “Persuasión”.	35
Tabla 13. Descripción de la dimensión Sistema de signos: indicador “Signos verbales”.	36
Tabla 14. Descripción de la dimensión Sistema de signos: indicador “Signos auditivos”.	36
Tabla 15. Descripción de la dimensión Sistema de signos: indicador “Signos visuales”.	37
Tabla 16. Descripción de la dimensión Estrategias: indicador “Identificación del propósito de la lectura”.	37
Tabla 17. Descripción de la dimensión Estrategias: indicador “Activación de conocimientos previos”.	38
Tabla 18. Descripción de la dimensión Estrategias: indicador “Identificación de la idea principal”.	38
Tabla 19. Descripción de la dimensión Factores: indicador “El lector”.	39
Tabla 20. Descripción de la dimensión Factores: indicador “El género literario”.	39
Tabla 21. Descripción de la dimensión Factores: indicador “La motivación”.	40
Tabla 22. Tabla de resultado de prueba chi cuadrado de hipótesis general: Diseño audiovisual y Comprensión lectora.	41
Tabla 23. Tabla de resultado de prueba chi cuadrado de hipótesis específica 1: Carácter funcional y Comprensión lectora.	42
Tabla 24. Tabla de resultado de prueba chi cuadrado de hipótesis específica 2:	

Carácter funcional y estrategias de comprensión lectora.	42
Tabla 25. Tabla de resultado de prueba chi cuadrado de hipótesis específica 3: Sistema de signos del diseño audiovisual y comprensión lectora.	43
Tabla 26. Tabla de resultado de prueba Chi cuadrado de hipótesis específica 4: Sistema de signos del diseño audiovisual y las estrategias de comprensión lectora.	44

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia.....	67
Anexo 2. Matriz de operacionalización de variable Diseño audiovisual	70
Anexo 3. Matriz de operacionalización de la variable comprensión lectora.....	71
Anexo 4. Instrumento de investigación: Encuesta.....	72
Anexo 5. Evaluación de experto N° 1	73
Anexo 6. Evaluación de experto N° 2	74
Anexo 7. Evaluación de experto N° 3	75
Anexo 8. Solicitud de permiso a la I.E. N° 2022 Sinchi Roca.	76
Anexo 9. Solicitud de permiso a la I.E. Fe y Alegría N°08.....	77
Anexo 10. Proyección del cuento audiovisual “Aquél árbol” en la I.E. Sinchi Roca.	78
Anexo 11. Proyección del cuento audiovisual “Aquél árbol” en la I.E. Fe y Alegría 08....	79
Anexo 12. Base de datos IBM SPSS 25	80
Anexo 13. Base de datos IBM SPSS 25	81
Anexo 14. BASE DE DATOS IBM SPSS 25	82
Anexo 15. Base de datos IBM SPSS 25	83
Anexo 16. Base de datos IBM SPSS 25	84
Anexo 17. Resultado descriptivo o de frecuencia IBM SPSS 25	85
Anexo 18. Prueba de Chi-cuadrado IBM SPSS 25	86
Anexo 19. Prueba de Chi-cuadrado IBM SPSS 25	87
Anexo 20. Base de datos M.Excel.....	88
Anexo 21. Base de datos M.Excel.....	89
Anexo 22. Prueba de fiabilidad del instrumento en IBM SPSS 25	90

Anexo 23. Prueba binomial del instrumento por juicio de expertos en IBM SPSS 25	91
Anexo 24. Resultados de la prueba binomial del instrumento por juicio de expertos en IBM SPSS 25	92
Anexo 25. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”	93
Anexo 26. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”	94
Anexo 27. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”	95
Anexo 28. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”	96
Anexo 29. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”	97
Anexo 30. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”	98
Anexo 31. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”	99
Anexo 32. Presupuesto para el desarrollo del proyecto de investigación.	100
Anexo 33. Cuento: “Aquél Árbol”	100
Anexo 34. Diseño e ilustración para el cuento audiovisual “Aquél Árbol” en Adobe Illustrator.	107
Anexo 35. Producción y animación del cuento audiovisual “Aquél Árbol” en Adobe Indesing.	108
Anexo 36. Post producción de voz en off para el cuento audiovisual “Aquél Árbol” en Adobe Audition.....	109
Anexo 37. Post producción y renderizado del cuento audiovisual “Aquél Árbol” en Adobe Premiere Pro.....	110
Anexo 38. Escena de presentación de cuento audiovisual “Aquél Árbol”	111
Anexo 39. Escena de cuento audiovisual “Aquél Árbol”	112
Anexo 40. Escena de cuento audiovisual “Aquél Árbol”	113
Anexo 41. Escena de cuento audiovisual “Aquél Árbol”	114
Anexo 42. Diseño de empaque y carátula de DVD del cuento audiovisual “Aquél Árbol”.....	115
Anexo 43. Anexo 36. Packaging del cuento audiovisual “Aquél Árbol”.....	116
Anexo 44. Acta de aprobación de originalidad de tesis.....	117
Anexo 45. Porcentaje de similitud en Turnitin.....	118
Anexo 46. Autorización para la publicación electrónica de tesis.....	119
Anexo 47. Autorización de publicación de tesis en Repositorio Institucional UCV.....	120
Anexo 48. Autorización de la versión final de Trabajo de Investigación.....	121

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: Diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019, tuvo como objetivo determinar si existe relación significativa entre el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora, para de esta manera entender y determinar que un diseño audiovisual adecuado de un cuento realizado para las nuevas tecnologías de plataformas digitales puede aportar a la motivación y el agrado por la lectura; y así, potenciar la capacidad en la comprensión lectora, que es una de las problemáticas que aún persisten en los estudiantes de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Así mismo, la investigación tiene un enfoque cuantitativo y se desarrolló con un diseño no experimental correlacional, transaccional. La población estuvo constituida por 980 estudiantes de 3ro. a 6to. grado de primaria de las Instituciones Educativas N° 2022 “Sinchi Roca” y “Fe y Alegría N° 08” del distrito de Comas. Se tomó el tipo de muestreo aleatorio simple teniendo como muestra a 276 estudiantes de las instituciones mencionadas. Se utilizó la técnica de la encuesta, empleando como instrumento al cuestionario con una escala de medición ordinal o Likert. A su vez, para la validación y fiabilidad de los instrumentos se utilizó la técnica de opinión de expertos y el Alfa de Cronbach. Este último, dio como resultado un puntaje de 0,754. Es decir, que el instrumento utilizado para la investigación tiene una fiabilidad positiva aceptable.

Asimismo, los resultados nos permiten afirmar que; según el valor de Chi-cuadrado de Pearson obtenido, con su significancia de 0.000 es menor que 0,05. Por lo tanto, la correlación entre ambas variables es positiva considerable, lo cual afirma y acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la nula. Es decir, que si existe relación significativa entre el Diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Palabras claves: Diseño audiovisual, TIC y comprensión lectora.

ABSTRACT

The present research entitled: Audiovisual design of the history "Aquél Árbol" and reading comprehension in primary school children of two I.E.- Comas, Lima 2019, the research was aimed to determine if there is a significant relationship between the audiovisual design of the " Aquél Árbol " story and reading comprehension, in order to understand and determine that an adequate audiovisual design of a History made for new technologies of digital platforms can contribute to motivation and the pleasure of reading. and therefore, strengthen the capacity for reading comprehension, which is one of the problems that still persist in elementary students of two grades I.E. - Comas, Lima 2019.

In the same way, the research has a quantitative approach and was developed with a non-experimental correlation and transactional design. The population was constituted by 980 students of 3rd. to 6° grade of primary of Educative Institutions N ° 2022 "Sinchi Rock" and "Fe y Alegría N ° 08" of the district of Comas. The type of simple random sampling was taken, taking as a sample 276 students from the aforementioned institutions. The survey technique was used, using as an instrument the questionnaire with an ordinal measurement scale or Likert. In turn, for the validation and reliability of the instruments, the expert opinion technique and Cronbach's Alpha were used. The last one, as a result a score of 0.754. That is to say, that the instrument used for the research has an acceptable positive reliability.

In addition, the results allow us to affirm that; According to the Chi-square value of Pearson obtained, with a meaning of 0.000 is less than 0.05. Therefore, the correlation between both variables is quite positive, which affirms and accepts the general hypothesis of the investigation and we reject the null. That is to say, that if there is a significant relationship between the audiovisual design of the story "That tree" and the reading comprehension in children of the elementary school of two IE - Comas, Lima 2019.

Key words: Audiovisual design, TIC and Reading comprehension.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

La problemática respecto a la comprensión lectora son múltiples, lo cual, hoy en día es una preocupación en todo el mundo, especialmente de las organizaciones internacionales como la ONU y otros organismos, por ello muchos países y gobiernos invierten grandes presupuestos económicos para mejorar la calidad educativa, alcanzando así resultados favorables y positivos, las cuales se evidencian en los exámenes realizados por Organismos Internacionales como PISA y la UNESCO (Vásquez, 2014, p. 14).

Los resultados obtenidos de la evaluación de PISA en el año 2012 realizado a nivel internacional, demuestran a países como Hong Kong y Shanghai como países con un mejor desempeño en relación a la comprensión lectora, luego está Corea, Japón y Singapur. En esta evaluación el Perú se posicionó desafortunadamente en el puesto final, obteniendo solamente 384 de puntaje promedio, mostrando que el 80% de los alumnos del nivel primario en nuestro país evidencian un nivel inferior en comprensión lectora (Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos [OCDE], 2012, pp. 4-5).

Durante los últimos años, los colegios de todas las regiones del país, participan constantemente de las pruebas ECE, en donde se mide el grado de aprendizaje que poseen los estudiantes en el área de comprensión lectora y matemática. Donde Cajamarca logró un nivel satisfactorio en solamente el 34,1%; el 56,8% se encontró en el nivel de proceso de aprendizaje y en nivel de inicio a un 9,1% de estudiantes, obteniendo solamente como medida de promedio 559 puntos (Ministerio de educación, 2016, p. 4), puntaje que son proporcionales a los resultados obtenidos en los centros educativos en todo el Perú.

Por lo tanto, en el presente estudio, Según la prueba ECE, se ha tomado como causa de la problemática del bajo rendimiento en la comprensión lectora a la escasa utilización de los recursos audiovisuales en el desarrollo de la lectura dentro del salón de clase y la inadecuada metodología de enseñanza que aplican algunos profesores, lo cual ha afectado también en las I.E. del distrito de Comas, donde los estudiantes evidencian una baja capacidad en lo que respecta a la comprensión lectora por el escaso uso que se da a las herramientas

audiovisuales. Por tanto, aquí es donde la vocación que tenemos como diseñadores gráficos y audiovisuales nos induce a construir una pregunta que será el objeto de estudio, y la cual se traduce en la siguiente interrogante: ¿Existe una relación entre el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019?

En consecuencia, tenemos como objetivo fundamental determinar si existe una relación significativa entre las dos variables de estudio. Es decir, si hay una relación entre el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora, para entender y determinar que un diseño audiovisual adecuado de un cuento realizado para las nuevas tecnologías de plataformas digitales puede aportar a la motivación y el agrado por la lectura; y de esta manera, potenciar el nivel y la capacidad de los niños en la comprensión lectora.

A lo mencionado, (Ministerio de Educación de Chile [MINEDUC], 2016, p. 11) hace referencia que una persona solamente puede tener una disposición amigable y favorable hacia la lectura o texto, si sabe que le va a servir y aportar a su desempeño escolar, si ha tenido experiencias de satisfactorias con el texto, si ha visto que otros disfrutan de ella, si le ha permitido dar soluciones a sus preguntas, dudas, etc.

Por lo tanto, otro problema que se ha evidenciado es que al diseñar y desarrollar una herramienta audiovisual no se toma en cuenta tanto el carácter funcional y los sistemas de signos que conlleva el diseño audiovisual, por ejemplo, no mantener un orden y coherencia en el flujo audiovisual no permitirá que los alumnos puedan comprender con mucha más eficiencia, no permitirá a que tengan una disposición favorable y se muestren más amigables con lo que observan. Por el contrario, al desarrollar un diseño audiovisual teniendo en cuenta los aspectos mencionados, los niños lograrán comprender mejor la información y que, al estar más familiarizados y cómodos con los dispositivos digitales, que es donde se visualizará el cuento lo disfrutarán mucho más, tendrán mayor interés y concentración gracias a la persuasión que reciban al contener sonidos ambientales, una voz que narra la historia y efectos especiales en cada escena del cuento. Así mismo, el aporte social que dará la presente investigación, es que, al diseñar el cuento de manera audiovisual, esta será más inclusivo. Es decir, permitirá también acceder a la información contenida en el cuento a niños que puedan sufrir limitación visual o auditiva, lo cual es un aspecto que muchas veces

no se toma en cuenta al momento de diseñar o que no es posible realizar en el diseño editorial. Sin embargo; al realizar un cuento de manera audiovisual, la información es posible de transmitirse y puede ser entendible solamente leyendo en la pantalla o escuchando el audio del video que transmite también esa misma información.

La investigación es sumamente importante y útil, ya que actualmente aún se evidencia grandes porcentajes de niños escolares con niveles inferiores de comprensión lectora según se evidencia en las investigaciones que se han realizado a nivel nacional e internacional más reciente como las evaluaciones ECE y PISA. Por tanto, daremos evidencia que el desarrollo de un diseño audiovisual adecuado de un cuento puede aportar en el fortalecimiento motivacional del niño hacia la lectura, y el aporte que dará al construir una herramienta didáctica audiovisual permitirá atenuar la brecha tecnológica y reforzar la comprensión lectora en los estudiantes de primaria de nuestro país. Es decir, que la investigación puede ser beneficioso y provechoso, ya que al saber que, si existe una relación entre un diseño audiovisual y la comprensión lectora no solamente aportará en el incremento de la comprensión del texto, sino también mejorará eficazmente el nivel de aprendizaje en los alumnos sobre todas las demás asignaturas escolares, dándole así la posibilidad de ejercer su propio aprendizaje (auto aprendizaje).

Cabe mencionar que las nuevas generaciones, es decir, los niños de nuestro país pertenecientes al S. XXI que crecieron en una sociedad saturada por las novedosas tecnologías, se adaptan fácilmente a estas nuevas herramientas, por consiguiente, esta generación de niños tiene preferencia por los contenidos y formatos digitales, al contrario de lo que suele suscitar con un lector de edad adulta que prefiere un contenido impreso. Es decir que el tiempo de adecuación al nuevo formato es menor para las generaciones recientes, que desde siempre conviven con las modernas tecnologías de la información (TIC) y se sienten inclusive mucho más atraídos, cómodos y familiarizados leyendo mediante la pantalla de un dispositivo electrónico que impreso sobre el papel. Incluso, una investigación que se ha desarrollado, corrobora que los niños logran estar mucho más motivados y lo hacen con más eficacia y rapidez al leer en un aparato electrónico que sobre papel impreso (Alonso y Córdón, 2010, p. 62).

Por otra parte, podemos decir que este estudio posee viabilidad, ya que según, Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 41). es imprescindible que se tenga disposición del contexto o lugar donde se efectuará el trabajo de campo. En otras palabras, tenemos que preguntarnos de manera realista si es factible llevar a cabo la investigación y cuánto tiempo se tardará en realizarla. De lo mencionado, podemos decir que este estudio es viable, ya que se evidenció por parte de las instituciones competentes (Directores, profesores, magísteres, etc.) la voluntad de apoyar en la mejora del nivel de aprendizaje de los alumnos a través de las nuevas herramientas que ofrece la tecnología, facilitando así nuestra investigación. Además, nos otorgó la disposición y las facilidades para acceder y desarrollar nuestro estudio en sus ambientes aplicando el recojo de datos mediante un muestreo aleatorio simple mediante la técnica de la encuesta. Por otra parte, a pesar de existir escasos estudios en nuestro país acerca del tema, existen investigaciones internacionales, tesis y textos que refuerzan y avalan nuestra investigación. Así mismo, que la inversión económica que se requiere es posible de cubrir para cualquier investigador por su bajo coste.

Sin embargo, la estructura o sistema en cuanto a la educación es un aspecto muy complicado y amplio que es posible estudiar y analizar desde varios enfoques, ya que requiere de las condiciones y la intervención de diferentes aspectos y ámbitos. Hacer una investigación integral, especialmente en los centros de estudios del distrito donde se realizará la investigación es demasiado extenso y difícil. Por ende, se ha considerado direccionar parte de esta problemática solo a lo que respecta a la comprensión lectora, que representa uno de los factores determinantes y fundamentales para el aprendizaje de un niño y, en general, de toda persona, y su relación con la elaboración de un adecuado diseño audiovisual de un cuento.

1.2 Trabajos previos

En relación a las teorías de mi investigación, a continuación, se citan algunos estudios internacionales:

Chávez (2017) en su tesis realizado en la Universidad Rafael Landívar, Guatemala; para obtener el título de pedagoga con orientación en administración y evaluación educativas en

el grado académico de licenciada presenta como título: Cuento interactivo y su incidencia en la comprensión lectora. Estudio realizado con alumnos de 3er grado de primaria de un colegio de Guatemala. En su investigación la problemática fue la deficiencia en comprensión lectora existente en el sistema educativo donde realizó dicha investigación, deficiencias en la asimilación y decodificación de textos, problemas de retención, problemas de aprendizaje y el desinterés por la lectura de parte de los alumnos. Su investigación ha tenido como finalidad principal determinar o establecer la incidencia del cuento interactivo en la comprensión de textos en los niños. Su investigación fue de tipo cuantitativo y de diseño cuasi-experimental cuya población fue de 23 estudiantes en edades comprendidas de 9 a 10 años del tercer grado de primaria. Tuvo como conclusión de estudio que la aplicación del cuento interactivo fomenta una didáctica más activa, fortalece el proceso de comprensión lectora al cambiar la técnica tradicional y que los cuentos interactivos inciden en la comprensión lectora como herramienta para estimular las habilidades motrices, el razonamiento y el seguimiento de instrucciones en niños de edad escolar.

González (2016) en su tesis realizado en la Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia; para lograr obtener el título de maestría en tecnologías de información y comunicación presenta como título: La multimedia educativa y los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora: caso centro educativo rural Atanasio, Santa Bárbara Antioquia. El autor presenta como problema de su investigación la escasa comprensión lectora en los estudiantes de la referida institución educativa, que en el año 2013 se realizaron las pruebas “Saber” para el 5to grado, los resultados de estas pruebas demostraron que en el área de lenguaje el 23% de los estudiantes se posicionó en el nivel insuficiente, el 40% se posicionó en el nivel mínimo de desempeño y el 37% de alumnos consiguieron colocarse en el nivel satisfactorio. Para este estudio tuvo como población muestral a estudiantes de los grados de primero de primaria a 5to de primaria, un total de 34 alumnos donde las edades de los niños aproximadamente son de 6 años a 10 años. Su estudio fue de tipo cuantitativo y cualitativo y usó como instrumento para la recolección de datos la observación y el cuestionario. Finalmente, una de las conclusiones a la que llega con su investigación es que debido a que las TIC han permeado todos los eslabones de la educación, enseñar y que exista una comprensión lectora requiere de otras herramientas, y una herramienta que puede ayudar a mejorar la lectura de los niños es la multimedia educativa.

Arce (2015) en su tesis realizado en la Universidad de Chile; para obtener al grado académico de Magíster en Educación con mención en Informática Educativa presenta como título: Desarrollo de la competencia lectora utilizando recursos digitales de aprendizaje. Presentó como problema de estudio la evidente deficiencia en cuanto a la comprensión lectora, y para lo cual toma como referencia la última evaluación SIMCE rendida en octavo básico donde su objetivo general fue analizar la relación del uso de RDA y el mejoramiento de los resultados en el eje lectora entre alumnos de primer año de enseñanza media. El tipo de estudio de su investigación fue descriptivo y enfoque cuantitativo. La investigación tuvo como resultado que con el uso de RDA (recursos digitales de aprendizaje) se pudo lograr mejorar notablemente la participación del alumno en la clase, a juicio de la investigadora resultó fundamental e importante también el compromiso evidenciado por los estudiantes, lo cual aportó favorablemente en la construcción de un aprendizaje significativo y profundo para ellos.

Yanchatipán (2017) en su tesis realizado en la Universidad Central del Ecuador, Investigación para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención en inglés, presenta como título: E-books en el desarrollo de la comprensión lectora del idioma inglés, presenta como problemática de su estudio o investigación la deficiencia en comprensión lectora, problema que ha evidenciado en los alumnos del segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa 5 de junio, periodo 2016 – 2017, el cual está ubicado al sur de Quito, calle Pinllopata OE, 389 y Moraspungo. En dicho estudio ha usado como tipo de investigación la bibliográfica, de campo y transversal, su estudio tiene un paradigma o enfoque cualitativo y cuantitativo. En cuanto al nivel del estudio el autor realiza una investigación descriptiva en donde su población está conformada por 208 estudiantes. Usó la encuesta y la entrevista como instrumento de recolección de datos. Finalmente, Su investigación tiene como conclusión que los E-books como recurso TIC brinda nuevas formas de participación por parte de los estudiantes, combinando de esa manera la tecnología y las actividades diarias en la clase de inglés.

Además de los trabajos de autores internacionales anteriormente mostrados en relación al tema de investigación, a continuación, también se citarán otros estudios nacionales:

Vásquez (2014) en su tesis realizado en la Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca; para obtener título de segunda especialidad en informática educativa, presenta como título: El programa libros interactivos multimedia en la comprensión lectora de los alumnos de sexto grado de la IE 10381 de Chota, 2014. El autor en su tesis presenta como su problemática la escasez en cuanto a comprensión lectora, tanto inferencial como en el nivel crítico, niveles fundamentales para conseguir una verdadera comprensión de un texto. El investigador realizó un estudio de tipo aplicada, nivel explicativo. Su muestra estuvo constituida por 60 escolares del 6to grado de educación primaria. Así mismo, su objetivo general fue determinar la influencia de programa LIM en la comprensión lectora de los alumnos de sexto grado de la IE 10381 de Chota, 2014. En la contrastación de hipótesis que realizó el autor los resultados fueron significativos, lo que demostró la influencia del programa LIM en el mejoramiento del nivel de comprensión lectora. Por lo tanto, su estudio llega a la conclusión que el programa LIM (libros interactivos multimedia) influye de manera favorable y positiva en la mejora de la comprensión lectora de los niños de sexto grado de la I.E. 10381 de Chota. Es decir, logra corroborar que al ejecutar las sesiones de comprensión lectora empleando como medio de inter aprendizaje un software educativo, la computadora y la pertinente intervención del profesor, mejora de manera notoria el grado de logro de los aprendizajes.

Regalado, Rutti y Zanabria (2015) en su tesis realizado en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima; para optar el título de Licenciado en Educación, presenta como título: Efecto del método interactivo en la comprensión lectora de los estudiantes del 5to. grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Angelitos de Jesús” de Huachipa – Ugel 06 de Ate, la cual fue desarrollado para obtener su título de Licenciado en Educación, presenta como diseño metodológico de investigación el método cuasi experimental de tipo aplicada y para su estudio emplea un método mixto con una población constituida por 60 niños del quinto grado del nivel primario de una I.E de Huachipa. Su investigación tiene como objetivo primordial comprobar el efecto del método interactivo en la comprensión lectora en los niños del 5to. grado de primaria de la I.E. Privada “Angelitos de Jesús” de Huachipa - UGEL 06 de Ate. Para ello, utiliza la encuesta y la observación como técnica de recolección de datos. El resultado de la contrastación de la hipótesis arroja en el postest un valor de 43.23 en el grupo experimental, y 31.57 para el grupo de control, diferencia muy significativa que valida la efectividad del

método interactivo en el mejoramiento de las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de la muestra. Finalmente, con la investigación el autor llega a la conclusión que la aplicación del método interactivo ha tenido un resultado significativo en la comprensión lectora de los alumnos del 5to. grado de la I.E. Privada “Angelitos de Jesús” de Huachipa.

Ramirez (2016) en su tesis realizado en la Universidad César Vallejo, Lima; para optar el título Profesional de Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial, presenta como título: El diseño de un cuento infantil en relación a la comprensión lectora en niños de primer y segundo grado de primaria de cuatro colegios de Villa el Salvador. Dicho estudio tuvo como objetivo identificar si existía una relación entre el diseño de un cuento infantil y la comprensión lectora en niños de primer y segundo grado de primaria en cuatro colegios de Villa El Salvador, Lima, 2016. Para ello, desarrollo una investigación de tipo transaccional correlacional, aplicando un diseño de tipo no experimental y de teoría aplicada, de carácter descriptivo. La población con la que se trabajó fue de 988 niños y su muestra fue de 258 niños con un nivel de confianza del 95%, se aplicó el muestreo aleatorio sistemático. El autor usa como instrumento de recolección de datos las encuestas, la cual estuvo validado por tres expertos y se realizó la prueba de alfa Cronbach para verificar la confiabilidad de está, el cual dio como resultados un 0,735 siendo medianamente aceptable. Como resultados se obtuvo que si existe una relación entre ambas variables. y tiene como conclusiones de su investigación el vínculo positivo entre los elementos usados dentro del cuento como también el comportamiento en la comprensión lectora, de esa manera mostrando la importancia de considerar identificar y mantener criterio en cuanto a las características de los personajes con el escenario para una mayor relación con el objetivo.

Benitez y Landauro (2014) en su tesis realizado en la Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo; para obtener el título Profesional de Licenciada en Educación Primaria, presenta como título: influencia de los medios audiovisuales en la comprensión de textos de los niños de cuarto grado de educación primaria, en el área de comunicación, de la I.E.P. Amigos de Jesús del distrito de la Esperanza, Trujillo-2012. Los autores tuvieron como objetivo general determinar de qué manera el uso de los medios audiovisuales mejora de manera significativa el aprendizaje de la comprensión de textos en el área de comunicación en los niños del cuarto grado de educación primaria de la I.E.P. Amigo de Jesús. Para su estudio aplicaron el pre test de comprensión de textos a la muestra de estudio constituida

por 26 alumnos que representan el 100% de la población, en el cual los alumnos obtuvieron un puntaje de regular a bajo en relación a la comprensión lectora. Después de ejecutar la propuesta pedagógica con la muestra de estudio se aplicó el post test de comprensión de textos con la utilización de material audiovisual y luego de realizar el procesamiento estadístico de los datos llegaron a la conclusión que los medios audiovisuales como la televisión, la radio, DVD, mejoran significativamente la comprensión de textos en los niños de cuarto grado de educación primaria, de la I.E.P -Amigos de Jesús.

Mantilla (2017) en su tesis realizado en la Universidad César Vallejo, Lima; para obtener el Grado Académico de Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa, presenta como título: El uso de las TIC'S y los procesos de la comprensión lectora de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E N° 3077 "El Álamo" Comas; Lima, 2017, tuvo como objetivo principal determinar el uso de las TIC's y su relación con los procesos de la comprensión lectora en los estudiantes de primaria. Su investigación fue de diseño no experimental transversal, con un diseño descriptivo correlacional. La población de estudio corresponde a 86 estudiantes con una muestra censal. Se aplicó como instrumento el cuestionario, desarrollado bajo el enfoque cuantitativo y para la constratación de hipótesis empleo el Rho Spearman, donde obtuvo un puntaje de 0,777, resultado que demuestra que el grado de relación es alta. Por lo tanto, en autor concluye que si existe una relación significativamente alta entre el uso de las TIC's y los procesos de la comprensión lectora en los estudiantes de primaria de la I.E N° 3077 "El Álamo" Comas; Lima, 2017.

1.3 Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Teorías relacionados a la variable diseño audiovisual

Para entender la relación existente entre el diseño audiovisual y la comprensión lectora resulta indispensable conocer a profundidad sobre estos temas, por lo tanto, se sustenta en las páginas siguientes con teorías base de prestigiosos y destacados autores el concepto de la primera variable, las dimensiones e indicadores.

Empezando por el diseño como la base de toda creación visual. Definimos al diseño gráfico como la acción creativa de generar, programar, proyectar y ejecutar comunicaciones visuales atractivas, producidas por mecanismos industriales con el fin de transmitir mensajes específicos a sectores determinados (Bustos, 2012, p. 8). Es decir, que el diseño gráfico no solo tiene la tarea o la función de adornar o de embellecer, sino que su objetivo es también de comunicar de manera visual y transmitir mensajes específicos a un público determinado.

En ese sentido, el diseño gráfico está constituido por una serie de fases de creación visual con una determinada finalidad. A diferencia de las obras escultóricas y la pintura, que son la ejecución o materialización de las visiones individuales o subjetivas y los sueños, anhelos de un artista, el diseño gráfico abarca necesidades prácticas o funcionales (Wong, 1991, p.9).

Tomando como punto inicial esa base o definición conceptual, el diseño gráfico puede establecerse y abarcar sobre distintos sectores o áreas como el diseño web, diseño audiovisual, diseño publicitario, diseño editorial, identidad de marcas, etc. Para ello, el diseño gráfico recurre al uso de distintos recursos tecnológicos especializados (aplicaciones) para la creación, elaboración o ejecución de los trabajos o artes gráficas.

Al respecto, Bustos (2012, p. 12) menciona que cada vez más el diseño gráfico se introduce en muchas más áreas, como la televisión o el cine, apareciendo anuncios, en videos musicales y en efectos especiales en casi todas las películas que podemos ver actualmente. Se llegaría afirmar que las posibilidades del diseño gráfico son innumerables en la actualidad, ya que cada vez son mucho más los sectores donde se utilizan piezas y elementos creados por medio de la computadora. Entre estos sectores encontramos, el diseño de empaques, la publicidad, el diseño industrial, diseño web y audiovisuales, y así una gran cantidad de posibles utilidades del diseño en la actualidad.

En este sentido, el diseño audiovisual también forma parte del variado campo del diseño gráfico, que se encarga en conseguir soluciones y aliviar problemas de comunicación relacionados a medios que utilizan la imagen como forma natural de difusión de contenidos, y su vinculación con los medios de comunicación de masas ha sido para el diseño

audiovisual desde su aparición su fundamental razón de ser, y junto a ellos, el diseño audiovisual ha visto forzada su desarrollo consecutiva por los sucesivos avances tecnológicos en rubro audiovisual. La explotación de las posibilidades expresivas de cada una de esas novedades tecnológicas ha tenido una gran influencia en su constante desarrollo e influencia en la creación de la consciencia estética de nuestra sociedad (Ràfols y Colomer, 2006, p.9). Es así, que el diseño audiovisual en lo que refiere a medios de comunicación de masas en la actualidad, ha logrado abarcar cinco grandes escenarios donde se aplican: la televisión, el internet, los videojuegos, el cine y las nuevas tecnologías (Monge, 2014, p. 13).

Por lo tanto, el diseño audiovisual, es el diseño gráfico en el ámbito audiovisual, lo cual significa que posee a su alcance todos los medios y las herramientas formales que emplea el diseño gráfico, pero con una concepción de tiempo y espacio característicos del lenguaje audiovisual. Es decir, que mantiene las características formales de las manifestaciones del diseño gráfico, además de los procesos metodológicos para la creación del contenido o mensaje visual (Bohórquez y Velazco, 2011, p. 155).

Por consiguiente, el diseño audiovisual pertenece a una de las distintas disciplinas del diseño gráfico, es una percepción auditiva y visual que se transforma en estímulos, ya que la percepción es la base del acto de comunicación, que no es un acto necesariamente fisiológico idéntico para todos, sino que es diferente en cada persona, pues en el acto comunicacional están presentes la sensibilidad y la cultura individuales, ambas producto de la educación y la formación (Ràfols y Colomer, 2006, p. 9).

Respecto a la percepción, Villafaña (2003, p. 23) menciona que la percepción es un proceso o fase de concentración de nuestra actividad o tarea perceptiva y que está relacionada con la voluntad y la lógica, lo cual, finalmente da como fruto la interpretación personal. Es decir, observamos las cosas no como son en la realidad, sino como preferimos verla u observarla. Además, la percepción se relaciona también con la atención y la memoria. Según Weintraub, Thomas & Byrnes (2015, pp. 31-32), el proceso de percepción tiene tres etapas o fases: selección, organización e interpretación. La primera parte del proceso de percepción es la selección, donde centramos nuestra atención en algo dentro de nuestro entorno. La segunda fase del proceso de percepción es la organización, que implica categorizar lo que

hemos recibido y finalmente esta la tercera fase del proceso de percepción, donde asignamos un significado a lo que hemos seleccionado y organizado anteriormente.

Por otra parte, el diseño audiovisual nos habla también de características o conceptos que están ligados con aquello que representa porque no solamente es una imagen que agrada y gusta, que es amigable y que habla del producto al que acompaña, sino también que pasa a formar parte del mismo producto en sí mismo. Al respecto, Ràfols y Colomer (2006, p. 11) mencionan que el diseño audiovisual tiene un carácter funcional y está siempre en función de alguna otra cosa y no tiene autonomía. No se puede crear un diseño con una finalidad en sí mismo, como haríamos en una obra de arte; es algo que carece de sentido.

Para un mejor y adecuado entendimiento y comprensión debemos conocer a detalle cuáles son las funciones que caracterizan al diseño audiovisual, entre ellas podemos mencionar la organización, la información y la persuasión.

Respecto a la organización, el diseño audiovisual es una herramienta adecuada para la creación de una sensación de orden, secuencia y coherencia dentro del flujo audiovisual. Al respecto, Monge (2014, p. 7) añade que el diseño audiovisual no es solo un elemento gráfico que se desplaza de un punto a otro de la pantalla, sino que es un elemento gráfico que puede desplazarse solo o acompañado de otros elementos gráficos. El diseño audiovisual está constituido por muchas facetas, tipologías y elementos que se emplean para dar a entender una secuencia o continuidad en la imagen, siempre teniendo un objetivo que es comunicar.

Así mismo, en el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” se ha tomado en cuenta estos aspectos para el diseño de cada escena del cuento, para que exista una coherencia y un orden, y que finalmente, se pudo comprobar que estos aspectos fueron importantes, ya que los niños lograban entender sobre qué trataba el cuento y su mensaje después que ver el video. Además, tenían la capacidad de recordar lo que habían visto, leído y escuchado para luego responderlo en las encuestas que se les aplicó.

En cuanto a la función informativa, el diseño audiovisual es un sistema de signos que mezcla tanto estética como semántica. Es decir que combina tanto lo visualmente atractivo como su significado. Así mismo, el sonido representado en voz en off y las imágenes son

los dos vehículos de transmisión de dicha información. Por ello, Es importante que haya una perfecta sincronización entre la voz narrativa y la imagen (Ràfols y Colomer, 2006, p. 12).

Finalmente, en lo que refiere a la función persuasiva, los autores anteriormente citados mencionan que la adecuada combinación tanto de lo atractivo y el significado presente en el diseño audiovisual buscan despertar la curiosidad del receptor y captar su atención sobre algo que vendrá inmediatamente después o que estamos escuchando en simultáneo (como ocurre en el videoclip o escena de una película). En cuanto a su función persuasiva, el diseño audiovisual posee siempre un carácter positivo, pues comunica bien de aquello a lo que se refiere y resalta sus cualidades y virtudes (Ràfols y Colomer, p. 13). Así mismo, para que exista la atención sobre algo, Seelbach (2012, p. 56) menciona que se necesita de la concentración de la actividad mental en algo concreto; por lo tanto, la consciencia siempre se dirige hacia algún objeto que se encuentre ubicado en el entorno. Entonces, al existir una correcta combinación tanto de lo atractivo y el significado en el diseño audiovisual logrará despertar la curiosidad del receptor y captar así su atención.

Por otra parte, debemos saber que el diseño audiovisual es un mecanismo de comunicación basado en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación. Es decir, que es un sistema de signos que interrelaciona signos visuales, auditivos y verbales. Al respecto, Ràfols y Colomer (2006, p. 15) refieren que la comunicación en el diseño audiovisual se genera mediante los signos, hace uso signos verbales y no verbales a la vez: signos del lenguaje verbal, signos del lenguaje visual y signos del lenguaje auditivo.

En cuanto a los signos verbales, refieren que en el diseño audiovisual los significados pueden transmitirse de una manera explícita tanto a través de los signos verbales del texto escrito (visibles en la pantalla), como a través de su pronunciación en el habla (voz en off). Además, en lo que respecta a los signos del lenguaje auditivo y visual, Monge (2014, p. 12) menciona que el diseño audiovisual se ha ido sumando a la sociedad según nuestras necesidades comunicativas mediante características novedosas como el sonido, el color y los efectos especiales.

Respecto a los signos auditivos mencionan también que la tipografía es un elemento fundamental como recurso visual y la palabra como recurso auditivo, El texto oral por su

gran capacidad de transmitir información y por la fuerza de la modulación de la voz es el protagonista siempre que esté presente; por lo tanto, no hay nada que pueda competir con la voz (Ràfols y Colomer, 2006, pp. 16-17).

De lo mencionado por el autor, en la proyección del video a los alumnos se evidenció que la voz en off cumplía un rol importante dentro del flujo audiovisual, ya que hacía que prestasen mayor atención y les ayudaba a entender más la historia del cuento, la cual estaba sincronizada al texto que iba apareciendo en el video.

Aharonov (2018, p. 6), Respecto al texto escrito también menciona que la tipografía o las letras es uno de los elementos fundamentales en un trabajo, especialmente en el mundo del diseño gráfico, pero; por desconocimiento no se le da la importancia que se merece para aprovecharla al máximo, ya que se pasa por alto su comportamiento al espectador y, sobre todo, no se toma en cuenta la subjetividad del público a la hora de interpretar lo que leen. Por lo tanto, las letras tienen una gran importancia en el diseño gráfico y audiovisual para la transmisión de un determinado mensaje al espectador. Por ello, National Council of Educational Research and Training (2011, p. 69) menciona que las fuentes tienen características únicas y deben ser cuidadosamente seleccionadas y utilizadas para lograr buenos resultados en la comunicación. Es decir, que el diseñador debe elegir cuidadosamente las fuentes después de comprender el problema de diseño, el medio y el público objetivo.

En otros términos, a lo que respecta a la voz, Correa (2012, pp. 10-11) complementa diciendo que la lengua tiene como principal finalidad transmitir ideas o información, y para ello, se basa en sonidos pronunciados y reconocidos por específicos grupos sociales. Dichos sonidos pueden escribirse. Es decir, pueden tener una dimensión gráfica, pero; finalmente nos darán a conocer un grupo de sonidos que a su vez remiten a un significado específico.

Por otra parte, en cuanto a los signos visuales mencionan que en el diseño audiovisual hay tres tipos de signos visuales diferentes, entre ellos el icono, el símbolo y la metáfora. Los iconos son signos que no necesitan de ninguna interpretación para existir, ya que los podemos leer tal como se presentan porque se caracterizan por su similitud con su representación. En cambio, los símbolos necesariamente si requieren de la interpretación y

de la convención, que culturalmente sea aceptada. Para poder interpretar o leer un símbolo, primero se debe conocer el código; en caso contrario, no hay imagen simbólica. Además, los símbolos pueden llegar a tener una inmensa carga emotiva asociada. Por ejemplo, dos colores juntos pueden tener una cierta relación estética o bien una lectura simbólica, de la misma manera, el diseño audiovisual crea signos simbólicos, de tal forma que al verlos los asociamos a unos determinados significados. Esto ocurre especialmente en el diseño audiovisual, hasta el punto de que es su recurso expresivo principal, o al menos, el más importante. Mencionan que la metáfora es una aplicación que altera las organizaciones existentes y a partir de ahí crea un contenido nuevo para decir las cosas de una manera diferente y de manera que se pueda entender (Ràfols y Colomer, 2006, p. 17). Así mismo, Ma & Liu (2008, p. 260) menciona que la metáfora se considera como parte de figuras del habla, y es usada especialmente en poesía. Es decir, una cosa en términos de otra cosa.

1.3.2 Teorías relacionados a la variable comprensión lectora

Así mismo, para entender la relación entre el diseño audiovisual y la comprensión lectora resulta indispensable conocer a profundidad sobre estos temas, por lo tanto, se sustenta también en las páginas siguientes, con teorías base de prestigiosos y destacados autores el concepto de la segunda variable, las dimensiones e indicadores.

Según Snow (2002, p. 11) define a la comprensión lectora como el proceso de extracción y construcción simultáneo de significados a través de la interacción con el texto escrito. Menciona además que la comprensión lectora conlleva tres elementos: El lector que está haciendo la comprensión, el texto que hay que comprender y la actividad en la que la comprensión es parte.

Por lo tanto, usar un específico y adecuado material (libros, textos, contenidos digitales, etc.) desde los primeros años en el aprendizaje de un niño les proporcionará la facilidad de indagar, investigar, descubrir y analizar satisfactoriamente mediante estas herramientas, las cuales las podemos hallar ya de manera física o virtual. Estos materiales u herramientas deben lograr hacer despertar inmediatamente y de manera eficaz el interés por parte de los escolares para que ellos logren poseer una mayor capacidad de concentración y así poder comprender y entender toda la información que en ella se contiene.

Al respecto, (Ministerio de Educación de Chile [MINEDUC], 2016, p. 11) menciona que cualquier persona puede tener una amigable y favorable disposición hacia el texto porque es consciente que le servirá para su desarrollo educativo, porque ha pasado experiencias placenteras con ella, porque ha observado que otras personas de su entorno disfrutaban de ella, porque le ha dado la posibilidad de encontrar respuestas a sus preguntas, etc.

A lo mencionado, en nuestro trabajo de campo realizado en las dos instituciones educativas se evidenció en los alumnos una disposición favorable y se mostraron amigables cuando se les comunicó que íbamos a ver un cuento de manera audiovisual. Es decir que se le iba a mostrar un cuento en un proyector. Se evidenció también que cuando miraban el cuento lo disfrutaban, y esto era notorio por la concentración y el interés que tenían frente al video que se proyectaba.

Así mismo, Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 91) menciona que la comprensión lectora es el producto del empleo de métodos y estrategias para comprender, recordar y hallar significado a lo que se ha leído o visto, y del mismo modo, de estar en capacidad de comunicarlo. Es decir, que leer significa un proceso o fase de elaboración o construcción de significado desde la relación del lector con el texto que lee y el contexto.

Por otro lado, las conductas afectan directamente en el aprendizaje, ya que determinan el nivel de motivación con que las personas confrontan las tareas escolares y la relación que tienen con los otros miembros del ambiente educativo (MINEDUC, 2016, p. 12).

Así mismo, la comprensión lectora ocurre cuando el lector entiende y comprende en su totalidad respecto a lo que lee e interpreta correctamente en el mensaje presente en el texto. Por lo tanto, es una de las capacidades o habilidades necesarias que se debe fortalecer para poder interpretar los mensajes. La comprensión lectora se da antes, durante y después de la lectura del texto. Es así, que el profesor a cargo debe hacer uso de métodos o estrategias como identificar la finalidad de la lectura, activar lo que ya conoce el alumno e identificar la idea central de la lectura durante estas tres etapas. De lo mencionado, en lo que respecta a la identificación del propósito de la lectura, Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 93) mencionan que es indispensable que antes de iniciar la lectura se motive a los estudiantes, se evidencien qué desean lograr con la lectura, por ejemplo; solamente divertirse o entretenerse con un cuento o solo adquirir una determinada información de ella.

Por otro lado, en lo referente a la activación de los conocimientos previos, los autores indican que los conocimientos que uno posee previamente son los conceptos que ha aprendido, sucesos leídos, diálogos escuchados y entablados con las personas con quienes diariamente se relaciona. Para activar ello se necesita guiar a los alumnos para que tomen conciencia respecto a lo que ya conocen y de qué manera pueden ordenar sus experiencias o conocimientos y así relacionarlo con la lectura que van a leer, ya sea en un formato virtual como impreso. A lo mencionado, MINEDUC (2016, p. 39) agrega que mediante la literatura los jóvenes pueden acceder a la comprensión de su misma cultura y las de demás, pueden meditar sobre sus orígenes y herencias.

Así mismo, Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 94) en lo que respecta a la identificación de la idea central o principal mencionan, que para enseñar a los alumnos a establecer la idea principal se puede emplear cuestionarios como, por ejemplo; ¿Qué es lo más importante que pasó en la historia?, ¿De qué o quién se trata el cuento?,etc.

Por otra parte, en la comprensión lectora influyen otros factores que van a intervenir en el proceso de creación de significado a partir de la relación del lector con el contexto y el texto. Según Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 91) entre estos factores están: el lector, es cuando el que lee se confronta al texto y trae con él una variedad de experiencias vividas, saberes, así como también creencias y valores, lo cual conforma su propio lenguaje, mediante el cual podrá interpretar y reconstruir el texto. Mientras haya sentimientos favorables como placer, agrado y curiosidad, el lector realizará una mayor cantidad de conexiones y hay más posibilidad que exista mayor comprensión de la lectura. Así mismo, Snow (2002, p. 13) menciona que, para comprender, un lector debe tener una amplia variedad de capacidades y habilidades. Estos incluyen capacidades cognitivas (por ejemplo; atención, memoria, análisis crítico), capacidad inferencial, capacidad de visualización, motivación. Es decir, un claro propósito para la lectura y un interés en el contenido que se lee.

A lo mencionado, MINEDUC (2016, p. 38) agrega que el lector usa lo que ya conoce e interpreta los elementos textuales y situacionales para crear el significado. Es decir, en la comprensión lectora se unen las habilidades como los conocimientos que tiene el individuo, y permite al lector establecer las conexiones (entre el texto y la cultura, entre el texto y sus conocimientos, entre el texto y otros textos, etc.).

Por otro lado, está el texto o el género literario, donde el lector debe poseer la capacidad para comprender que, según su intención y estructura del texto (tesis, cuento, poema, noticia, etc.) será la manera de enfrentarse con él. Por ejemplo, no es lo mismo leer una noticia que un poema. A lo que Snow (2002, p. 14) agrega: El estilo del discurso y el género también interactúan con el conocimiento del lector. Es decir, cuando el lector desconoce estos factores y no forma parte del conocimiento y la experiencia del lector, el texto puede resultar demasiado difícil para que se produzca una comprensión óptima.

A esto, MINEDUC (2016, p. 41) agrega que las lecturas son los más importante para conseguir los objetivos, su adecuada elección define el nivel de aprendizaje que logrará el estudiante. Por ello, al seleccionar las lecturas, se deben tener en cuenta aspectos que ayuden a una selección de textos de calidad.

Finalmente, la motivación como factor en la comprensión lectora define el porqué, el para qué y el tipo de texto que lee. La motivación brinda la facilidad, la atención y el procesamiento de la información. Al respecto, Linh (2017, p. 11) menciona que es probable que una persona motivada se esfuerce más voluntariamente para realizar una tarea y un buen resultado está dentro de sus expectativas.

A lo mencionado anteriormente, Hernández (2012, p. 203) refiere que la motivación está fuertemente relacionada con los motivos que una persona presenta para efectuar ciertas acciones. Se puede decir que un individuo está motivado cuando sus actitudes son positivas; o, por lo contrario, que está desmotivado cuando no tiene disposición ni interés alguno. Es decir, la motivación está ligada a las razones que llevan a una persona a actuar de una manera determinada. De esta manera, la motivación responde al porqué de las conductas de una persona en un determinado momento.

Además, acerca de la motivación, Seelbach (2012, p. 55) añade que la motricidad es lo que hace posible que el ser humano pueda desplazarse. Esta moción sucede cuando un individuo realiza una variedad de conductas enfocadas hacia un objetivo puntual. Tanto motivación como emoción derivan la palabra movimiento, y éste, es la consecuencia de la percepción.

De lo mencionado, respecto a la motivación se ha comprobado que ha existido en los niños de 3ro. a 6to. grado de primaria desde que se inició la proyección hasta el final una disposición total, las cuales se reflejaron mediante sus expresiones de agrado y sus actitudes positivas frente al cuento audiovisual que observaban, escuchaban y leían. Es decir que las conductas de los alumnos estaban enfocadas en prestar total atención al video desde el inicio hasta el final de la proyección.

1.4 Formulación del problema

El problema de la presente investigación se resume en las formulaciones siguientes:

1.4.1 Problema general

¿Existe relación entre diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019?

1.4.2 Problemas específicos

- ¿Existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019?
- ¿Existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019?
- ¿Existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019?
- ¿Existe relación entre el sistema de signos el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019?

1.5 Justificación del estudio

La relevancia del presente estudio reside en la capacidad de potenciar el interés y la motivación hacia la lectura en los niños mediante el diseño audiovisual, ya que; al saber que si existe una relación entre un diseño audiovisual y la comprensión lectora, no solamente aportará a mejorar la comprensión de textos, sino también incrementará positivamente el grado de aprendizaje en los alumnos hacia todas las demás áreas o asignaturas que se desarrollan en el centro educativo, dándole así la posibilidad de ejercer su propio aprendizaje mediante el desarrollo de un diseño audiovisual adecuado de un cuento y su utilización, el cual puede aportar en el fortalecimiento motivacional del alumno hacia la lectura. Por consiguiente, optimizar en ellos la capacidad de comprensión lectora.

Lo que ha motivado la elección y la realización del presente tema de investigación es ser testigo que actualmente aún se evidencia porcentajes considerables de niños con niveles inferiores de comprensión lectora en las I.E. del distrito de Comas. Así mismo, se evidencia esta problemática en los resultados obtenidos de los estudios nacionales e internacionales más recientes de evaluación ECE y PISA.

Por otra parte, el aporte social de la investigación es que, al diseñar el cuento de manera audiovisual, ésta será más inclusivo. Es decir, tendría un impacto positivo, lo cual permitirá también acceder a la información contenida en el cuento a niños que puedan sufrir limitación visual o auditiva, lo cual es un aspecto que muchas veces no se toma en cuenta al momento de diseñar o elaborar una información determinada. Por tanto, gracias a los conocimientos adquiridos y a las experiencias dentro del diseño gráfico y audiovisual se ha realizado el cuento para los niños de manera audiovisual en donde la información sea posible de transmitir y se pueda entender ya sea solamente leyendo en la pantalla o escuchando el audio del video que transmite también la información que esta de manera textual.

1.6 Hipótesis de la investigación

1.6.1 Hipótesis general

H_i: Sí existe relación entre diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

H_o: No existe relación entre diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

1.6.2 Hipótesis específicos

1. **H_i:** Sí existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

H_o: No existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

2. **H_i:** Sí existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

H_o: No existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

3. **H_i:** Sí existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

H_o: No existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

4. **H_i**: Sí existe relación entre el sistema de signos el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

H₀: No existe relación entre el sistema de signos el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

1.7 Objetivos de la investigación

1.7.1 Objetivo general

Determinar si existe relación entre diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

1.7.2 Objetivos específicos

1. Determinar si existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.
2. Determinar si existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.
3. Determinar si existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.
4. Determinar si existe relación entre el sistema de signos el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

II. MÉTODO

2.1 Tipo y diseño de investigación

2.1.1 Tipo de investigación

La investigación que se presenta es aplicada, ya que son aplicables y se pueden ejecutar en el ámbito donde se realizan la investigación. En consecuencia, a través del aprendizaje y los conocimientos adquiridos crearemos un diseño audiovisual de un cuento y así mostrar a los estudiantes, que podrán observar, leer y escuchar, y de esta manera demostrar su aplicabilidad, que es la finalidad de la investigación. Al respecto, Jiménez (1998, p. 14) menciona que si el problema aparece directamente de la práctica social y produce resultados que pueden aplicarse en el ámbito donde se realizan, la investigación se considera aplicada.

2.1.2 Diseño de investigación

El presente estudio presenta un diseño no experimental, ya que no se provocó ninguna condición, solo se observan realidades que ya existían y no se provocaron adrede en el momento del estudio. Así mismo, es una investigación de tipo transversal o transeccional, en tal sentido, se recogen datos en un momento y tiempo único. Su finalidad es describir las variables y analizar su incidencia e interrelación en un único momento. Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 128) lo define como diseño plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se necesita en una investigación y responder al planteamiento o problema. En la investigación no experimental las variables independientes ocurren y no es posible manipularlas. Así mismo, Berlingar (1988, p. 333), y Hernández, Fernández, y Baptista (2014, p. 152) señalan que en la investigación no experimental solo consiste en observar fenómenos tal y como ocurren en su contexto natural, y posteriormente analizarlos.

2.1.3 Nivel de investigación

La investigación presenta un nivel de estudio correlacional, porque el objetivo primordial es determinar el nivel y el grado de relación existente entre las dos variables de estudio y de tal manera poder correlacionarlas para lograr aceptar las hipótesis presentadas en la investigación. Al respecto, Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 157) menciona que

pueden limitarse a establecer relaciones entre variables sin precisar sentido de causalidad o pretender analizar relaciones causales. Cuando se limitan a relaciones no causales, se fundamentan en planteamientos e hipótesis correlacionales.

2.1.4 Enfoque

La investigación tiene un paradigma cuantitativo ya que se recolectarán datos de ambas variables del presente estudio y se demostrará la relación existente entre ellas demostrando la realidad parcial. Es decir, se ejecuta la recolección de datos en el campo de estudio para validar nuestra hipótesis, con fundamento en los resultados numéricos y mediante el análisis y las pruebas estadísticas en el SPSS 25, para determinar patrones de comportamiento y probar teorías. Al respecto, Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 4) menciona que se utiliza un enfoque cuantitativo en la recolección de datos para probar las hipótesis basados en el análisis estadístico y la medición numérica, con el fin de probar teorías y establecer patrones de comportamiento.

2.2 Identificación de Variables y Operacionalización

Una variable es una característica que puede cambiar y cuya modificación es posible de medirse u observarse (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 105).

La presente investigación posee dos variables (“X” y “Y”) que serán correlacionadas con el fin de responder a nuestra pregunta de investigación.

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variables	Tipo de variables	Escala de medición
Diseño audiovisual (“X”)	Cualitativa	Ordinal
Comprensión lectora (“Y”)	Cualitativa	Ordinal

Fuente: elaboración propia.

2.2.1 Variable “X”: *Diseño audiovisual de un cuento*

El diseño audiovisual es la más reciente de las especialidades del diseño gráfico, pues su objetivo es buscar soluciones a problemas de comunicación relacionados a medios que utilizan la imagen como forma natural de difusión de contenidos. El diseño audiovisual tiene un carácter funcional, está siempre en función de alguna otra cosa, y no tiene autonomía. Es un sistema de signos que es una forma de significación que interrelaciona signos visuales, verbales y auditivos (Ràfols y Colomer, 2006, p. 9).

De todas las estrategias creativas que existen actualmente, el cuento también es una de las actividades más atractivas descrita por observadores y por los propios profesores del aula, utilizadas como forma natural de transmisión de contenidos, en donde niños manifiestan un gran interés por ellos. Es una actividad tradicional que debe seguir siendo privilegiada en la escuela, ya que es necesaria por sus aportes y beneficios (Montalvo, 2014, p. 26).

2.2.2 Variable “Y”: *Comprensión lectora*

La comprensión lectora es el proceso de extracción y construcción simultáneo de significados a través de la interacción con el texto escrito. Además, la comprensión lectora conlleva tres elementos: El lector que está haciendo la comprensión, el texto que hay que comprender y la actividad en la que la comprensión es parte (Snow, 2002, p. 11).

La comprensión lectora es resultado del empleo adecuado de métodos o estrategias para entender, recordar y encontrar significado a lo que se ha leído, además de estar en capacidad de comunicarlo. La aptitud o capacidad de comprensión lectora de una persona a otra cambia según ciertos factores como: conocimiento previo del tema, manejo del vocabulario y del género literario, nivel de control de los procesos de monitoreo de la comprensión y de la motivación para leer (Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul, 2013, p. 91).

2.2.3 Operacionalización de variables

Tabla 2. Matriz de operacionalización de variable “x”.

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
DISEÑO AUDIOVISUAL	<p>El diseño audiovisual es la más reciente de las disciplinas del diseño gráfico, pues su objetivo es buscar soluciones a problemas de comunicación relacionados a medios que utilizan la imagen como forma natural de difusión de contenidos. El diseño audiovisual tiene un carácter funcional, está siempre en función de alguna otra cosa, y no tiene autonomía. Es un sistema de signos que es una forma de significación que interrelaciona signos visuales, verbales y auditivos. De todas las estrategias creativas que existen actualmente, el cuento también es una de las actividades más atractivas descrita por observadores y por los propios profesores del aula, utilizadas como forma natural de transmisión de contenidos, en donde niños manifiestan un gran interés por ellos, es una actividad tradicional que debe seguir siendo privilegiada en la escuela, ya que es necesaria por sus aportes y beneficios.</p> <p>(Ráfols y Colomer, 2006, p. 9) (Bohórquez y Velazco, 2011, p. 155) (Monge, 2014, pp. 12-13) (Montalvo, 2014, p. 26)</p>	<p>El diseño audiovisual es una nueva disciplina del diseño gráfico, cuyo fin generar una sensación de orden y coherencia en la información que transmite con el fin de persuadir al espectador o lector, y para ello utiliza signos verbales, auditivos y visuales.</p>	Carácter Funcional Ráfols y Colomer (2006, p. 11)	Organización Ráfols y Colomer (2006, p. 11) Monge (2014, p.7)	Ordinal (Likert)
				Información Ráfols y Colomer (2006, p. 12) Bohórquez y Velazco (2011, p. 12)	
				Persuasión Ráfols y Colomer (2006, p. 13) Bohórquez y Velazco (2011, p. 161)	
			Sistema de signos Ráfols y Colomer (2006, p. 15)	Signos verbales Ráfols y Colomer (2006, p. 15) Bohórquez y Velazco (2011, p. 161)	
				Signos auditivos Ráfols y Colomer (2006, p. 16) Monge (2014, p.12)	
				Signos visuales Ráfols y Colomer (2006, p. 17)	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3. Matriz de operacionalización de variable “y”.

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
V2: COMPRESIÓN LECTORA	<p>La comprensión lectora es el proceso de extracción y construcción simultáneo de significados a través de la interacción con el texto escrito. Además, la comprensión lectora conlleva tres elementos o factores: El lector que está haciendo la comprensión, el texto que hay que comprender y la actividad en la que la comprensión es parte. Además, la comprensión lectora es resultado del empleo adecuado de métodos o estrategias para entender, recordar y encontrar significado a lo que se ha leído, además de estar en capacidad de comunicarlo. La capacidad de comprensión lectora de una persona a otra cambia según ciertos factores como: conocimiento previo del tema, manejo del vocabulario y del género literario, nivel de control de los procesos de monitoreo de la comprensión y de la motivación para leer.</p> <p>(Snow, 2002, p. 11) (Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul, 2013, p. 91)</p>	<p>La comprensión lectora es el proceso mediante el cual las personas interactúan con alguna información o un texto mediante medios impresos o digitales. Es un proceso amplio que hace posible aprender nuevos significados y además permite fortalecer nuevas capacidades cognitivas mediante el empleo adecuado de estrategias y de la disposición de ciertos factores como experiencias propias del lector, el tipo de texto y la motivación .</p>	ESTRATÉGIAS Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 93)	Identificar el propósito de la lectura Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 93)	Ordinal (Likert)
				Activar conocimientos previos Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 94)	
				Identificar la idea principal Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 94)	
			FACTORES Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 91)	El lector Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 91) Snow (2002, p.13)	
				El género literario Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 91) Snow (2002, p.14)	
				La motivación Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 91)	

Fuente: elaboración propia.

2.3 Población, muestra y muestreo

2.3.1 Población

El trabajo de investigación está constituido por un universo poblacional finito, conformado por 980 escolares de 3ro. a 6to. grado de nivel primaria de la Institución Educativa N° 2022 “Sinchi Roca” y “Fe y Alegría N° 08” del distrito de Comas. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 174) la población debe situarse o ubicarse claramente en torno a sus características de contenido, de lugar y en el tiempo.

2.3.2 Muestra

El tamaño de la muestra es de 276 niños de 3ro. a 6to. grado de primaria de las I.E. N° 2022 “Sinchi Roca” y “Fe y Alegría N° 08” del distrito de Comas. La muestra de la investigación se conforma por un subgrupo de la población de interés de quienes se recogen datos, y que tiene que definirse y delimitarse con precisión, además de que debe ser representativo del universo de estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 173).

Para lograr obtener el valor o cantidad adecuada de la muestra fue necesario aplicar la siguiente fórmula muestral para una población finita:

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p \times (1 - p)}{e^2 \times (N - 1) + Z^2 \times p \times (1 - p)}$$

Dónde:

n = Tamaño o cantidad que conforma la muestra

N = Población total o universo poblacional

q = Cantidad de individuos que no poseen las características de estudio (50% = 0.5)

p = Proporción esperada o probabilidad de éxito (50% = 0.5)

e = Margen de error (0.05)

Z = Nivel de confianza (95% / 1.96)

Por lo tanto, de acuerdo con la fórmula se contará con una muestra de 276 alumnos del 3ro. a 6to. de primaria entre ambas instituciones mencionadas.

$$n = \frac{980 \times 1.96^2 \times 0.5 \times (1 - 0.5)}{0.05^2 \times (980 - 1) + 1.96^2 \times 0.5 \times (1 - 0.5)}$$

$$n = 276$$

2.3.3 Muestreo

Así mismo, el muestreo empleado para la investigación fue de tipo probabilístico (todos tienen la posibilidad de ser elegidos) aleatorio simple (azar o suerte) para la ejecución del trabajo de campo y para la aplicación de la encuesta, donde se ha tenido el interés total y el apoyo constante del Director de la I. E. N° 2022 –Sinchi Roca, Lic. Rossini Chienes Justino y del Director de la I. E. Fe y Alegría N° 08, el Sr. Castillo Maguiña Lorenzo, quienes brindaron las facilidades requeridas en cada fase del trabajo de campo. Las cuales se detallan en la página 32.

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

2.4.1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el recojo de los datos se empleó la técnica de la encuesta, ya que, con la mencionada técnica logramos tener contacto con cada individuo de nuestra muestra; para ello, utilizamos como instrumento un cuestionario con 12 preguntas o enunciados que previamente fueron validados por tres expertos. Respecto al instrumento de recolección de datos, Hernández, Fernández y Baptista (2006, p. 276) mencionan que un instrumento de medición adecuado es aquello que registra datos observables que representan verdaderamente los conceptos que tiene en mente o las variables que el investigador tiene en mente. Así mismo, mencionan que la recolección de datos se da en los ambientes naturales y comunes de los participantes o unidades de análisis. Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 409).

2.4.2 Validez

Para poder realizar la recolecta de datos se tuvo que dar validez al instrumento, y para ello, tuvo que ser revisado y aprobado previamente por parte de los expertos. Al respecto, Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 204) mencionan que la validez se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir. Así mismo mencionan que la face validity o validez de expertos, se refiere al grado en que aparentemente un instrumento mide la variable en cuestión, de acuerdo con “voces calificadas”.

Por lo tanto, la encuesta que consta de 12 enunciados, fueron validados por tres profesores con grado de Doctor y magíster, capacitados para el campo del diseño, artes plásticas y metodología de la investigación de la Universidad César Vallejo: Mg. Liliana Melchor Agüero, Mg. Karla Robalino Sánchez y el Dr. Juan Apaza Quispe; quienes brindaron su apreciación y sugerencias acerca del contenido del instrumento, que luego fue aprobado y validado (ver anexo, pp. 73-75).

Así mismo, se estableció que la herramienta de validación de expertos es aceptable según los resultados ($0.012 < 0,05$) obtenidos en la prueba binomial, tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 4. Tabla de prueba binomial de juicio de expertos.

Prueba binomial de expertos						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Mg_LILIANA_MELCHOR	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Mg_KARLA_ROBALINO	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Dr._JUAN_APAZA	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		

Fuente: elaboración propia.

2.4.3 Confiabilidad

La confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.200). Por lo tanto, el instrumento que consta de 12 enunciados pasó a la prueba de confiabilidad o fiabilidad de Alfa de Cronbach en el software IBM SPSS STATISTICS 25, donde se ingresaron los datos recolectados de los 276 estudiantes de 3ro. a 6to. grado de educación primaria de las I.E. N° 2022 “Sinchi Roca” y “Fe y Alegría N° 08” del distrito de Comas, dando con resultado los datos siguientes:

Tabla 5. Resumen obtenido del procesamiento de casos en SPSS:

Resumen obtenido del procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	276	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	276	100,0
a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.			

Fuente: elaboración propia.

Tabla 6. Resultados de fiabilidad Alfa de Cronbach.

Estadísticas de fiabilidad Alfa de Cronbach		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
,754	,751	12

Fuente: elaboración propia.

Tabla 7. Valores o escalas de fiabilidad del Alfa de Cronbach.

COEFICIENTE	CORRELACIÓN
Si obtengo 0.25	Positiva débil
Si obtengo 0.50	Positiva media o regular
Si supera 0.75	Positiva considerable
Si es mayor a 90	Positiva muy fuerte

Fuente: Hernández et. al. (2014, p. 305)

De acuerdo a las estadísticas de fiabilidad del Alfa de Cronbach, tal como se puede ver en la tabla N° 6, la fiabilidad posee un valor de 0,754. Y según lo que se observa en la tabla N° 7, de valores expuestos por Hernández et. al. (2014, p. 305), el instrumento elaborado resulta positiva considerable para su aplicación.

2.5 Procedimiento

Para la ejecución del trabajo de campo y para la aplicación de la encuesta se ha tenido el interés total y el apoyo constante de los directores y profesores de las dos I.E. en donde se realizó la aplicación del instrumento, donde el modelo de muestreo empleado fue aleatorio simple para el recojo de datos. Procedimiento que se detallan a continuación:

Primero, en el despacho directivo, después de mostrar al investigador todas las aulas y secciones del 3er. grado hasta el 6to. grado de primaria se realizó la elección aleatoria de las aulas y secciones a los que se aplicaría el instrumento de investigación.

Luego, los alumnos de las aulas y secciones resultantes de dicha elección al azar pasaron al ambiente de proyección tecnológica de la I.E. para la visualización del cuento audiovisual “Aquél Árbol”. Para ello, se les unificó en grupos o bloques de dos aulas o secciones para completar la capacidad o foro total del ambiente de proyecciones y también optimizar el tiempo. Luego de la proyección los alumnos retornaron a sus respectivas aulas y secciones según pertenezcan y donde finalmente, se realizó la aplicación de la encuesta a los alumnos. El mismo procedimiento se aplicó en ambas instituciones educativas. El cronograma de horas y distribución se detallan en los siguientes cuadros:

Tabla 8. Cronograma de proyección del cuento audiovisual “Aquél Árbol” y aplicación de encuesta a la I.E. Sinchi Roca N° 2022.

GRUPOS O BLOQUES	GRADO Y SECCIÓN	HORA DE PROYECCIÓN	HORA DE APLICACIÓN DE ENCUESTA
A	3ro. “B” – 4to. “D”	2:00pm – 2:20 pm	2:20pm – 2:40 pm
			2:40pm – 3:00 pm
B	4to. “E” – 5to. “D”	3:45pm – 4:05 pm	4:05pm – 4:25 pm
			4:25pm – 4:45 pm

C	5to. "C" – 6to. "F"	4:55pm – 5:15 pm	5:20pm – 5:40 pm
			5:40pm – 6:00 pm

Fuente: elaboración propia.

Tabla 9. Cronograma de proyección del cuento audiovisual "Aquél Árbol" y aplicación de encuesta a la I.E. Fe y Alegría N° 08.

GRUPOS O BLOQUES	GRADO Y SECCIÓN	HORA DE PROYECCIÓN	HORA DE APLICACIÓN DE ENCUESTA
A	3ro. "E" - 3ro. "F"	2:00pm – 2:20 pm	2:20pm – 2:40 pm
			2:40pm – 3:00 pm
B	4to. "D" – 5to. "E"	3:45pm – 4:05 pm	4:05pm – 4:25 pm
			4:25pm – 4:45 pm
C	6to. "E" – 6to. "F"	4:50pm – 5:10 pm	5:10pm – 5:30 pm
			5:30pm – 5:50 pm

Fuente: elaboración propia.

Además, para dar fe y mayor constancia de que el tipo de muestreo fue de tipo aleatorio simple se realizó en total 300 cuestionarios (150 encuestas en cada I.E.), de las cuales solo se tomó 276 mediante una elección al azar. Es decir, se colocó los nombres de los 300 encuestados (ambos colegios) en una bolsa, se revolvió todos los nombres ingresados y se sacó al azar solo a 276, las cuales formaron finalmente la muestra de la presente investigación. Cantidad que deriva según la fórmula detallada en la página 28.

2.5.1 Financiamiento

Para la ejecución y realización de la presente investigación no se tuvo auspicios económicos de índole alguno; por tanto, todos los recursos tanto materiales como económicos que se utilizaron fueron asumidos por fondos propios del investigador.

2.6 Métodos de análisis de datos

Para reforzar la investigación, los datos obtenidos mediante la encuesta se han procesado en el programa Microsoft Excel y en el software estadístico SPSS 25 STATISTICS, para así obtener las tablas descriptivas, porcentuales, el análisis de fiabilidad y las pruebas de

hipótesis de la investigación, y de esta manera poder realizar sus interpretaciones correspondientes.

2.6.1 Análisis descriptivo

A continuación, se mostrará detalladamente de manera descriptiva las frecuencias de cada uno de los indicadores que formaron parte de las variables de la investigación.

Para desarrollar la descripción de la primera variable “X” que es el Diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” necesitamos mostrar las tablas descriptivas de las dimensiones: Carácter funcional y sistema de signos con sus respectivos indicadores.

Tabla 10. Descripción de la dimensión Carácter funcional: indicador “Organización”.

Se puede ver que el video tiene un orden y secuencia					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	4	1,4	1,4	1,4
	EN DESACUERDO	1	,4	,4	1,8
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	5	1,8	1,8	3,6
	DE ACUERDO	47	17,0	17,0	20,7
	TOTALMENTE DE ACUERDO	219	79,3	79,3	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Con las especificaciones realizadas anteriormente, como se puede apreciar en la tabla N° 10, podemos constatar que 219 niños del total de la muestra tomada que es equivalente al 79,3% consideran que están totalmente de acuerdo que el cuento audiovisual presenta un orden y una secuencia que facilita en entendimiento del cuento, y el 1,4% que equivale a 4 alumnos, están totalmente en desacuerdo en que existe un orden y una secuencia.

Tabla 11. Descripción de la dimensión Carácter funcional: indicador “Información”.

El tono de la voz en el video ayuda a diferenciar o imaginar cómo es el personaje					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	5	1,8	1,8	1,8
	EN DESACUERDO	11	4,0	4,0	5,8
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	22	8,0	8,0	13,8
	DE ACUERDO	69	25,0	25,0	38,8
	TOTALMENTE DE ACUERDO	169	61,2	61,2	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Respecto al indicador “Información”, como se puede evidenciar en la tabla N° 11, podemos afirmar que 169 niños del total de la muestra tomada que es equivalente al 61,2% consideran que están totalmente de acuerdo que el tono de la voz en el video ayuda a diferenciar o imaginar cómo es el personaje, y solamente el 1,8% que equivalen a 5 alumnos, consideran estar totalmente en desacuerdo.

Tabla 12. Descripción de la dimensión Carácter funcional: indicador “Persuasión”.

El video es más atractivo y nos agrada más por los sonidos y los movimientos que tiene					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	10	3,6	3,6	3,6
	EN DESACUERDO	13	4,7	4,7	8,3
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	33	12,0	12,0	20,3
	DE ACUERDO	66	23,9	23,9	44,2
	TOTALMENTE DE ACUERDO	154	55,8	55,8	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Del mismo modo, para el indicador “Persuasión”, como se puede ver en la tabla N° 12, podemos afirmar que 154 niños que es equivalente al 55,8% indican que están totalmente de acuerdo que el video es más divertido y nos agrada más por los sonidos y los movimientos que tiene, y solamente el 3,6% que equivalen a 10 alumnos, consideran estar totalmente en desacuerdo con dicha afirmación.

Tabla 13. Descripción de la dimensión Sistema de signos: indicador “Signos verbales”.

Las letras del cuento que aparecen en el video son fáciles de leer					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	5	1,8	1,8	1,8
	EN DESACUERDO	13	4,7	4,7	6,5
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	12	4,3	4,3	10,9
	DE ACUERDO	34	12,3	12,3	23,2
	TOTALMENTE DE ACUERDO	212	76,8	76,8	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Así mismo, para el indicador “Sistema de signos verbales”, como se puede apreciar en la tabla N° 13, podemos decir que 212 niños que es equivalente al 76,8% afirman que están totalmente de acuerdo que las letras que aparecen en el video son fáciles de leer, y solamente el 1,8% que equivalen a 5 alumnos, consideran estar totalmente en desacuerdo con dicha afirmación.

Tabla 14. Descripción de la dimensión Sistema de signos: indicador “Signos auditivos”.

La voz que habla en el video ayuda a comprender el cuento					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	4	1,4	1,4	1,4
	EN DESACUERDO	5	1,8	1,8	3,3
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	12	4,3	4,3	7,6
	DE ACUERDO	62	22,5	22,5	30,1
	TOTALMENTE DE ACUERDO	193	69,9	69,9	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Respecto al indicador “Sistema de signos auditivos”, como se puede constatar en la tabla N° 14, podemos decir que 193 niños del total de la muestra tomada que es equivalente al 69,9% consideran que están totalmente de acuerdo que la voz que habla en el video ayuda a comprender el cuento, y solo el 1,4% que equivalen a 4 alumnos, consideran estar totalmente en desacuerdo con lo anteriormente mencionado.

Tabla 15. Descripción de la dimensión Sistema de signos: indicador “Signos visuales”.

Se puede diferenciar a los distintos personajes por sus colores, tamaños y formas					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	7	2,5	2,5	2,5
	EN DESACUERDO	3	1,1	1,1	3,6
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	22	8,0	8,0	11,6
	DE ACUERDO	56	20,3	20,3	31,9
	TOTALMENTE DE ACUERDO	188	68,1	68,1	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Así mismo, para el indicador “Sistema de signos visuales”, como se puede evidenciar en la tabla N° 15, podemos afirmar que 188 niños que es equivalente al 68,1% afirman que están totalmente de acuerdo que se pueden diferenciar a los distintos personajes por sus colores, tamaños y formas, y solamente el 2,5% que equivalen a 7 alumnos, mencionaron estar en total desacuerdo que se pueden diferenciar a los distintos personajes por sus colores, tamaños y formas.

Respecto a los análisis anteriores, a continuación, mostraremos el análisis y descripción de la segunda variable “Comprensión Lectora” así mismo, sus respectivas dimensiones: Estrategias y factores en la comprensión lectora. Además, sus indicadores.

Tabla 16. Descripción de la dimensión Estrategias: indicador “Identificación del propósito de la lectura”.

El cuento tiene un mensaje claro					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentaje válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	6	2,2	2,2	2,2
	EN DESACUERDO	10	3,6	3,6	5,8
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	13	4,7	4,7	10,5
	DE ACUERDO	51	18,5	18,5	29,0
	TOTALMENTE DE ACUERDO	196	71,0	71,0	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Podemos apreciar en los resultados de la tabla N° 16 del indicador “Identificación del propósito de la lectura”, el 71,0%, equivalente a 196 alumnos, afirman estar totalmente de

acuerdo que el cuento tiene un mensaje claro y, solamente el 2,2%, que equivale a 6 estudiantes, indican estar totalmente en desacuerdo.

Tabla 17. Descripción de la dimensión Estrategias: indicador “Activación de conocimientos previos”.

Al ver, oír y leer el cuento en el video nos hace recordar de alguna anécdota, lugar o algún otro cuento parecido					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	1	,4	,4	,4
	EN DESACUERDO	2	,7	,7	1,1
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	17	6,2	6,2	7,2
	DE ACUERDO	103	37,3	37,3	44,6
	TOTALMENTE DE ACUERDO	153	55,4	55,4	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Respecto al indicador “Activación de conocimientos previos”, como se puede constatar en la tabla N° 17, podemos afirmar que 153 niños del total de la muestra tomada que es equivalente al 55,4% consideran que están totalmente de acuerdo que al ver, oír y leer el cuento en el video los hizo recordar de alguna anécdota, lugar o algún otro cuento parecido, y solo el 0,4% que equivale a 1 alumno, consideró estar totalmente en desacuerdo con lo anteriormente mencionado.

Tabla 18. Descripción de la dimensión Estrategias: indicador “Identificación de la idea principal”.

El cuento trata de una hormiguita llamado Martin, quién perdió su miedo para luchar por sus sueños					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	4	1,4	1,4	1,4
	EN DESACUERDO	7	2,5	2,5	4,0
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	20	7,2	7,2	11,2
	DE ACUERDO	33	12,0	12,0	23,2
	TOTALMENTE DE ACUERDO	212	76,8	76,8	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Así mismo, para el indicador “Identificación de la idea principal”, como se puede observar en la tabla N° 18, podemos decir que 212 niños que es equivalente al 76,8% mencionan que están totalmente de acuerdo que el cuento trata de una hormiguita llamado Martin, quien perdió su miedo para luchar por sus sueños, y solamente el 1,4% que equivalen a 4 alumnos, mencionan estar totalmente en desacuerdo.

Tabla 19. Descripción de la dimensión Factores: indicador “El lector”.

El cuento enseña o muestra experiencias, valores y creencias que practicas desde antes					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	3	1,1	1,1	1,1
	EN DESACUERDO	4	1,4	1,4	2,5
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	27	9,8	9,8	12,3
	DE ACUERDO	66	23,9	23,9	36,2
	TOTALMENTE DE ACUERDO	176	63,8	63,8	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Respecto al indicador “El lector”, como se puede ver en la tabla N° 19, podemos decir que 176 alumnos, equivalente al 63,8% consideran que están totalmente de acuerdo que el cuento enseña o muestra experiencias, valores y creencias que practican desde antes, y solo el 1,1% que equivalen a 3 alumnos, consideran estar en total desacuerdo con lo anteriormente mencionado.

Tabla 20. Descripción de la dimensión Factores: indicador “El género literario”.

Es fácil saber que el video es un cuento para niños y no es una noticia					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	9	3,3	3,3	3,3
	EN DESACUERDO	6	2,2	2,2	5,4
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	12	4,3	4,3	9,8
	DE ACUERDO	56	20,3	20,3	30,1
	TOTALMENTE DE ACUERDO	193	69,9	69,9	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Podemos observar en los resultados de la tabla N° 20 del indicador “El género literario”, el 69,9% de los encuestados, equivalente a 193 estudiantes, afirman estar totalmente de acuerdo que es fácil saber que el video es un cuento para niños y no es una noticia, y solo, el 3,3%, que equivale a 9 niños, indican que están en total desacuerdo con lo referido.

Tabla 21. Descripción de la dimensión Factores: indicador “La motivación”.

Motiva más ver, leer y escuchar un cuento en video porque es más divertido					
		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Válidos	TOTALMENTE EN DESACUERDO	8	2,9	2,9	2,9
	EN DESACUERDO	4	1,4	1,4	4,3
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	14	5,1	5,1	9,4
	DE ACUERDO	58	21,0	21,0	30,4
	TOTALMENTE DE ACUERDO	192	69,6	69,6	100,0
	Total	276	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Finalmente, respecto al indicador “La motivación”, como se puede constatar en la tabla N° 21, podemos mencionar que 192 alumnos, equivalente al 69,6% consideran que están totalmente de acuerdo que les motiva más ver, leer y escuchar un cuento en video porque es más divertido, y solo el 2,9% que equivalen a 8 alumnos, consideran estar totalmente en desacuerdo con lo anteriormente mencionado.

2.6.2 Análisis inferencial o contrastación de hipótesis

Para realizar la contrastación de la hipótesis general como de las hipótesis específicas del presente trabajo, es indispensable ejecutar la prueba de chi-cuadrado de Pearson en la aplicación estadística IBM SPSS 25 STATISTICS, ya que las variables de la investigación son cualitativas. Luego, según los resultados obtenidos en la prueba de normalidad podremos determinar el grado de significancia entre las variables de estudio, con lo cual afirmaremos o rechazaremos nuestras hipótesis; y lograr especificar de manera puntual el grado de correlación que poseen las hipótesis (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 318).

2.6.2.1 Prueba de hipótesis general

Hi: Sí existe relación entre diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Ho: No existe relación entre diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Tabla 22. Tabla de resultado de prueba chi cuadrado de hipótesis general: Diseño audiovisual y Comprensión lectora.

Resultado de Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	234,221 ^a	9	,000
Razón de verosimilitud	82,304	9	,000
Asociación lineal por lineal	84,129	1	,000
Nº de casos válidos	276		

a. 11 casillas (68,8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Como podemos observar en la tabla N° 22, que el valor de sig (valor crítico observado) obtenido en la prueba es $0,000 < 0,05$, por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis afirmativa. Es decir, sí existe relación significativa entre diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

2.6.2.2 Prueba de hipótesis específica 1

Hi: Sí existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Ho: No existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Tabla 23. Tabla de resultado de prueba chi cuadrado de hipótesis específica 1: Carácter funcional y Comprensión lectora.

Resultado de Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	172,291 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	46,227	12	,000
Asociación lineal por lineal	30,906	1	,000
N° de casos válidos	276		

a. 15 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Como podemos observar en la tabla N° 23, que el valor de sig (valor crítico observado) es $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis afirmativa. Es decir, Sí existe relación significativa entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquel Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

2.6.2.3 Prueba de hipótesis específica 2

Hi: Sí existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquel Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Ho: No existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquel Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Tabla 24. Tabla de resultado de prueba chi cuadrado de hipótesis específica 2: Carácter funcional y estrategias de comprensión lectora.

Resultado de Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	175,604 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	50,128	12	,000
Asociación lineal por lineal	27,093	1	,000
N° de casos válidos	276		

a. 14 casillas (70,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Como se puede evidenciar en la tabla N° 24, el valor de sig (valor crítico observado) es $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis afirmativa. Es decir, Sí existe relación significativa relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

2.6.2.4 Prueba de hipótesis específica 3

Hi: Sí existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Ho: No existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Tabla 25. Tabla de resultado de prueba chi cuadrado de hipótesis específica 3: Sistema de signos del diseño audiovisual y comprensión lectora.

Resultado de Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	124,395 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	44,332	12	,000
Asociación lineal por lineal	39,205	1	,000
N° de casos válidos	276		

a. 15 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Como se puede evidenciar en la tabla N° 25, el valor de sig (valor crítico observado) es $0,000 < 0,05$, por tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis afirmativa. Es decir, Sí existe relación significativa entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

2.6.2.5 Prueba de hipótesis específica 4

Hi: Sí existe relación entre el sistema de signos el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Ho: No existe relación entre el sistema de signos el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

Tabla 26. Tabla de resultado de prueba Chi cuadrado de hipótesis específica 4: Sistema de signos del diseño audiovisual y las estrategias de comprensión lectora.

Resultado de Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	104,090 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	42,624	12	,000
Asociación lineal por lineal	34,565	1	,000
Nº de casos válidos	276		

a. 14 casillas (70,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

Fuente: elaboración propia. Resultado de las encuestas realizadas a la I.E. n° 2022 Sinchi Roca y Fe y Alegría 08 – Comas.

Como se puede evidenciar en la tabla N° 26, el valor de sig (valor crítico observado) es $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis afirmativa. Es decir, Sí existe relación significativa entre el sistema de signos el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.

2.7 Aspectos éticos

La investigación ha sido efectuado y desarrollado con el empleo de diferentes libros y textos de autores reconocidos. Asimismo, la información recabada y los datos usados han sido citadas apropiadamente según el reglamento de la American Psychological Association (APA) y el Manual de referencias estilo APA de la Universidad César Vallejo. Por lo tanto, el desarrollo de la investigación no incurre en plagio alguno.

Además, toda la información y los datos recogidos a través de las encuestas y su desarrollo en el programa estadístico IBM SPSS STATISTICS en su versión número 25 reflejan autenticidad. En consecuencia, es verídica y fiable, está exenta de todo tipo de alteración o manipulación de algún tipo por parte del investigador.

III. RESULTADOS

A continuación, se detallan los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los alumnos de tercero a sexto grado de primaria de dos I.E del distrito de Comas.

Según los datos mostrados en el ítem 1 (ver tabla N° 10, p. 34), se puede ver que al elaborar un diseño manteniendo un orden y una secuencia dentro del cuento audiovisual les facilitó entender la información y el mensaje del cuento de manera clara y sencilla. Este indicador (organización) perteneciente a la dimensión carácter funcional de la variable diseño audiovisual tuvo como resultado que la gran mayoría de niños (266 de 276 niños) pudo notar una fluidez en los efectos de movimientos, un orden en las transiciones y una secuencia en cada escena de cuento, lo cual demuestra que la aplicación correcta de secuencias y el mantener un orden al diseñar o producir un cuento de manera audiovisual influye en la comprensión de la información o el mensaje. A lo que Monge (2014, p. 7) fortalece diciendo que en el diseño audiovisual la organización constituye un aspecto importante para dar a entender una secuencia o continuidad en la imagen y que siempre tiene como principal objetivo comunicar. Por ello, al momento de desarrollar el cuento audiovisual se ha organizado adecuadamente cada elemento gráfico y los efectos sonoros dentro del flujo audiovisual con el propósito de que la información sea secuencial, agradable y entendible para los niños, lo cual se demostró en los resultados obtenidos. Sin embargo, a una mínima parte de los niños encuestados (10 de 276 niños) a pesar de haberles presentado la información de manera ordenada y secuencial en el video no les facilitó entender la información y el mensaje. Esto quizás sea porque ellos no estaban muy familiarizados con los dispositivos electrónicos; por lo tanto, quizás logran entender mejor una información impresa, ya que lo pueden leer pausadamente a diferencia de una información audiovisual que es más fluido y dinámico.

En el segundo ítem, se demuestra que el tono de la voz empleado en el video les ayudó a diferenciar o imaginar cómo eran los personajes en el cuento. Este indicador (información) que pertenece a la dimensión carácter funcional de la variable diseño audiovisual, como se puede constatar en los resultados obtenidos (ver tabla N° 11, p. 35), la mayoría de los alumnos encuestados (238 de 276 niños) podían distinguir a los distintos personajes del

cuento mediante la voz que narraba el cuento, lo cual evidencia que una correcta aplicación de la voz en off y su adecuada modulación aporta en la transmisión de determinada información en el diseño audiovisual de un cuento. Respecto a la función informativa del diseño audiovisual, Ràfols y Colomer (2006, p. 15) mencionan, que el sonido representado en forma de voz en off es un vehículo de transmisión de información muy importante y que es imprescindible que exista una perfecta sincronización entre la voz narrativa y la imagen. Por lo tanto, al realizar la producción del cuento se ha grabado la voz con distintas modulaciones o intensidades de tonos con el fin de transmitir mediante dichos recursos distintos sucesos, estados de ánimo, etc. para que el receptor logre distinguir la información de manera más directa y clara. Sin embargo, a una pequeña cantidad de estudiantes encuestados (38 de 276 niños) a pesar de una correcta aplicación de la voz en off y una adecuada modulación no lograron entender la información. Esto quizás sea porque el dispositivo que se utilizó no tenían los parlantes adecuados y por tanto el volumen del audio no llegó con la misma intensidad para todos los espectadores en el momento de la proyección.

Como tercer indicador (ver tabla N° 12, p. 35) se puede apreciar que los sonidos, los efectos sonoros (ambientales) y los efectos de movimiento aplicados en el video hicieron que sea más atractivo y agradable a los niños. Este indicador (persuasión) que corresponde a la dimensión carácter funcional del diseño audiovisual tuvo como resultado que en gran parte de los encuestados (220 de 276 niños) despertó curiosidad, captó su atención sobre lo que observaban y se sintieron persuadidos. Como indican Ràfols y Colomer (2006, p. 13), la adecuada combinación tanto de lo atractivo y el significado (mensaje) presente en el diseño audiovisual despierta siempre la curiosidad del receptor, capta su atención sobre algo y lo persuade. Por ello, dentro de los elementos que se usaron al momento de diseñar se consideró implementar sonidos ambientales, de animales, musicalización y efectos de desplazamientos en los personajes y escenas de todo el cuento para que resulte mucho más persuasiva. Sin embargo, a una pequeña cantidad de estudiantes encuestados (56 de 276 niños) a pesar de añadir los sonidos, los efectos sonoros (ambientales) y los efectos de movimiento en el video no los atrajo ni tampoco los agradó. Esto pudo haber ocurrido porque los niños no estaban familiarizados con dichos sonidos o que el espacio donde se proyectó no aportó a que se escuchen adecuadamente esos efectos sonoros (audio).

En el ítem N°4 (ver tabla N° 13, p. 36), se muestra que las letras que aparecían en el video les resultó fáciles de leer y entender, lo cual facilitó la lectura y, en consecuencia, aportó a una mejor comprensión de la información en los niños. Este indicador (Signos verbales) que pertenece a la dimensión sistema de signos del diseño audiovisual, tuvo como resultado que para la mayoría de los niños (246 de 276 niños) al presentar los textos en el video de manera clara, sencilla y al emplear una tipografía legible, un tamaño adecuado y la correcta dosificación, el texto que aparecía en el video resultó fáciles de entender y leer. En relación a los signos verbales del diseño audiovisual, Ràfols y Colomer (2006, p. 16) mencionan, que en el diseño audiovisual los significados pueden transmitirse de una manera explícita tanto a través de los signos verbales del texto escrito (visibles en la pantalla) como a través de su pronunciación en el habla (voz en off). Por lo tanto, al momento de insertar los textos se consideró usar una tipografía legible, un tamaño adecuado y una correcta dosificación, lo cual ayudó en la comprensión eficaz de la información en los niños. Sin embargo; para una cantidad menor de estudiantes (30 de 276 niños) las letras que aparecían en el video no les resultó fáciles de leer y entender, lo cual dificultó la lectura. Este problema pudo deberse a que esos niños se ubicaron muy distanciados respecto a la pantalla y, además, por la presencia de ventanas amplias del salón de proyecciones no lograron apreciar bien los textos que aparecían en el video.

Así mismo, en el ítem N°5 (ver tabla N° 14, p. 36), se muestra que la voz presente en el video les ayudó significativamente a comprender y entender más el cuento, lo cual les fue de gran ayuda para poder interpretar el mensaje, ya que al leer textualmente una información y que de manera sincronizada una voz la repite, genera en el niño una mayor recordación posterior. Este indicador (Signos auditivos) que pertenece a la dimensión sistema de signos del diseño audiovisual, tuvo como resultado que para la mayoría de los niños (255 de 276 niños) al presentar una información acompañada de una voz que la refuerce generará mayor grado de recordación. En relación a los signos auditivos, Correa (2012, pp. 10-11) menciona que la voz dentro del diseño audiovisual es importante ya que la lengua tiene como objetivo primordial transmitir ideas o información, y para ello, se basa la pronunciación de sonidos que son reconocidos por específicos grupos sociales. Por lo tanto, al momento de realizar el diseño se consideró añadir una voz que vaya apareciendo conjuntamente con el texto para que la información tenga mayor recordación en los receptores. Sin embargo; para una cantidad mínima de alumnos (21 de 276 niños) la voz que escuchaba en el video no les ayudó

significativamente a comprender el cuento que observaron. Este problema pudo deberse a que les resultaba complicado recibir y procesar una información que se presenta de manera recargada y masiva al mismo tiempo.

En el ítem N° 6 (ver tabla N° 15, p. 37), se demuestra que el uso de colores agradables y llamativos, distintos tamaños de los personajes y formas aplicadas en cada escena del cuento aportó para que los niños logren diferenciar los personajes de la historia. Este indicador (signos visuales) que pertenece a la dimensión sistema de signos del diseño audiovisual, tuvo como resultado que para la mayoría de los niños (244 de 276 niños) consiguieron diferenciar a los distintos personajes por sus colores, tamaños y formas. Al respecto Ràfols y Colomer (2006, p. 17), mencionan que en el diseño audiovisual hay distintos signos visuales, entre ellos el icono y el símbolo. Además, menciona que los símbolos pueden llegar a tener una inmensa carga emotiva asociada. Por ejemplo, dos colores juntos pueden tener una cierta relación estética o bien una lectura simbólica, de tal forma que al verlos los asociamos a unos determinados significados. Por lo tanto, basándonos en lo mencionado por los autores, se utilizó en el diseño del cuento audiovisual colores agradables y llamativos para la edad, distintos tamaños en los personajes y formas variadas (escena del cuento). Sin embargo, para una reducida cantidad de alumnos (30 de 276 niños) no se logró diferenciar a los distintos personajes por sus colores, tamaños y formas. Esto pudo deberse a que para ellos los colores y las formas usadas no les generaba emociones y por lo tanto no lograron asociarlos con la historia del cuento.

En el ítem 7 (ver tabla N° 16, p. 37), se puede ver que para los niños el cuento tuvo un mensaje claro y entendible, ya que antes de mostrarles el video se utilizó como estrategia mencionarles que se vería una película (el cuento) en una pantalla gigante y que tenía como propósito mostrar un mensaje o enseñanza útil para su aprendizaje, lo cual generó en ellos el interés para conocer más que se trataba dicha película. Este indicador (identificación del propósito de la lectura) que pertenece a la dimensión estrategias, de la variable comprensión lectora, tuvo como resultado que para la mayoría de los niños (247 de 276 niños) el cuento tenía un mensaje claro y entendible gracias al uso de una pantalla gigante que permitió a los niños una mayor concentración y disposición hacia la información que recibían. Al respecto, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 93) menciona, que es imprescindible que antes de iniciar la lectura se motive a los estudiantes, se evidencien qué desean lograr con la

lectura, por ejemplo, solamente divertirse con un cuento o solo extraer una determinada información de ella. Por ello, antes de mostrarles en video se consideró mencionarles que se vería el cuento en una pantalla gigante para que sus expectativas sean mayores y presten mayor atención al momento de ver el video. Sin embargo, para una pequeña cantidad de encuestados (29 de 276 niños) no fue suficiente el uso de una pantalla gigante para entender claramente el mensaje del cuento.

En el ítem N° 8 (ver tabla N° 17, p. 38), se demuestra que los niños al ver, oír y leer el cuento en el video, el cuento les hizo recordar de alguna anécdota, lugar o algún otro cuento parecido que habían leído o visto antes. Este indicador (activación de conocimientos previos) que pertenece a la dimensión estrategias, de la variable comprensión lectora, tuvo como resultado que para la mayoría de los niños (256 de 276 niños) al incluir dentro de la historia sucesos o características reales, los espectadores se identificaron y recordaron sucesos que habían vivido anteriormente. Al respecto, MINEDUC (2016, p. 39) menciona que mediante literatura los jóvenes pueden acceder a la comprensión de su propia cultura y las de demás, pueden reflexionar sobre sus orígenes y herencias. Sin embargo, para una reducida cantidad de encuestados (20 de 276 niños) el video no les hizo recordar de alguna anécdota vivida, lugar o algún otro cuento parecido que habían leído o visto antes. Esto pudo deberse a que dichos niños presenten dificultades en cuanto al análisis inferencial. Es decir, que los niños no lograron interrelacionar el contenido del video con sus saberes previos.

En el ítem N°9 (ver tabla N° 18, p. 38), podemos observar que el indicador “identificación de la idea principal”, perteneciente a la dimensión estrategias, de la variable comprensión lectora es un aspecto de suma importancia y que se debe tomar en cuenta al momento de realizar un diseño. Es decir, que es necesario dar a entender a los niños de qué o quién se trata el cuento, la importancia de la historia, etc. para que se sientan familiarizados con el tema que se les presenta. Al respecto, Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 94) mencionan, que para instruir a los alumnos a establecer la idea central se deben emplear cuestionarios como, por ejemplo, ¿Qué es lo más importante que pasó en la historia?, ¿De qué o quién se trata el cuento?, etc. Por lo tanto; basándonos en los resultados que obtuvo este indicador, se puede afirmar que un diseño audiovisual no solamente requiere de una composición visual, sino que es importante dar a entender a los niños sobre qué o quién se tratará el cuento audiovisual, la importancia de la historia y el mensaje para lograr

que el pleno interés y la comprensión de la información por parte de los individuos sea la más óptima. Lo cual se visualizó en los resultados, que para la mayor cantidad de los niños (245 de 276 niños) el cuento trató de una hormiguita llamado Martín, quién perdió su miedo para luchar por sus sueños.

En el ítem N° 10 (ver tabla N° 19, p. 39) podemos ver que el indicador “el lector”, perteneciente a la dimensión factores, de la variable comprensión lectora tuvo un resultado considerable, donde 242 de 276 niños encuestados mencionaron que el cuento les enseñó o les mostró experiencias, valores y creencias que practican actualmente o que lo hacían desde antes. Al respecto MINEDUC (2016, p. 39) menciona, que el lector usa sus conocimientos e interpreta los elementos textuales y situacionales para construir el significado. Es decir, en la comprensión lectora se unen las habilidades como los conocimientos que tiene el individuo, y permite al lector establecer las conexiones (entre el texto y la cultura, entre el texto y sus conocimientos, entre el texto y otros textos, etc.). Por lo tanto, resultó una estrategia positiva haber considerado que para una óptima comprensión lectora se haya insertado escenas o acciones en el cuento que se asocien con el espectador.

Del mismo modo, en el ítem 11 (ver tabla N° 20, p. 39) se demuestra que el indicador “el género literario”, perteneciente a la dimensión factores, de la variable comprensión lectora es un aspecto de suma importancia y que se debe tomar en cuenta al momento de seleccionar el tipo de lenguaje para dar a conocer la información, en este caso mediante un cuento audiovisual. Es decir, que el tipo de información mostrado en el video debe ser fácil y sencillo, lo cual les ayude saber, por ejemplo, que se trata de un cuento para niños y no de una noticia. Al respecto, Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 91) menciona que es el texto, donde el lector posee la capacidad para comprender que, según su intención y estructura del texto (cuento, poema, noticia, tesis, etc.) será la forma de enfrentarse con él. Por lo tanto, basándonos en los resultados que obtuvo este indicador, se puede afirmar que un diseño audiovisual elaborado con un texto (narrativa) sencillo y adecuado para los niños, facilitó su comprensión al momento de leerlo u observarlo en una pantalla. Lo cual se vio en los resultados, donde la mayoría de los niños (249 de 276 niños) mencionaron que era fácil saber que el video era un cuento para niños y no una noticia.

Finalmente, en el ítem 12 (ver tabla N° 21, p. 40), se demuestra que la historia presentada de manera audiovisual les motivó más para vean, lean y escuchen el cuento, ya que un cuento en video les pareció más divertido y ameno. Este indicador (la motivación) que pertenece a la dimensión factores, de la variable comprensión lectora, tuvo como resultado que para la mayoría de los niños (250 de 276 niños) un cuento presentado en video motiva mucho más, lo cual se reflejó mediante sus expresiones de agrado y sus actitudes positivas frente al cuento audiovisual que observaban, escuchaban y leían. Al respecto, Hernández (2012, p. 203) afirma que la motivación está estrechamente relacionada con los motivos que un individuo presenta para efectuar ciertas acciones. Sin embargo, para una reducida cantidad de encuestados (26 de 276 niños) el cuento en formato de video no les pareció divertido y tampoco les motivó. Se puede decir que esto se debe a que no se consideró el empleo de otros elementos gráficos al momento de presentar la proyección, como, por ejemplo; una mascota del personaje principal del cuento, ya que los niños muchas veces necesitan ver algo físicamente para sentirse motivados sobre algo.

Luego de mostrar los resultados de cada indicador de ambas variables de la investigación, es preciso conocer los datos obtenidos en la prueba de hipótesis, las cuales se detallan a continuación.

Podemos afirmar que la hipótesis general de nuestra investigación es positiva entre la variable diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la variable comprensión lectora cuyo resultado obtenido es “ $0,000 < 0,05$ ” (Tabla N° 22, p. 41). Por tanto, podemos decir que el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” aportó a la motivación y el agrado por la lectura, ayudó a identificar el propósito de la lectura, a diferenciar el tipo de lectura y a la activación de conocimientos previos, potenciando así la capacidad en la comprensión lectora gracias al carácter funcional y al sistema de signos que engloba el diseño audiovisual de un cuento, ya que, al ser más atractiva, ordenada, persuasiva y amigable para el niño, fomentó un mejor entendimiento y comprensión de la idea central y de la información presente en el cuento, pues; mediante las encuestas, mucho de los niños señalaron que dicho carácter funcional y los sistemas de signos presentes en el diseño audiovisual ayudan a una mejor comprensión del cuento, lo cual se vio reflejado en los resultados a través de los indicadores de ambas variables con lo cual se afirma la hipótesis general de investigación. Es decir que si existe una relación entre el diseño audiovisual y la comprensión lectora.

En segundo lugar, podemos confirmar que existe una relación entre la dimensión carácter funcional de la variable diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la variable comprensión lectora, ya que se ha obtenido una significancia positiva de “ $0,000 < 0,05$ ” en nuestra prueba de hipótesis (Tabla N° 23, p. 42). Por lo tanto, podemos determinar que al existir un orden y secuencia en el video facilita la comprensión del cuento, que la presencia de la voz en el video permite diferenciar o imaginar a los personajes, y también, que un cuento resulta más atractivo y agradable al tener sonidos y movimientos, lo que permite persuadir al niño y captar su interés y atención en relación con el problema propuesto, lo cual se vio en los resultados, reflejado en la dimensión carácter funcional, a través de sus indicadores organización, información y persuasión (Tablas N° 10, 11 y 12, pp. 34-35) donde las respuestas fueron “Totalmente de acuerdo” en mayor cantidad por parte de los niños luego que haber visto la proyección del cuento audiovisual.

Como tercer punto, podemos afirmar que la relación entre la dimensión carácter funcional de la variable diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la dimensión estrategias de la variable comprensión lectora es positiva, ya que se obtuvo como resultado una significación positiva de “ $0,000 < 0,05$ ” (Tabla N° 24, p. 42). Por consiguiente, podemos determinar que la presencia de la voz en el video y el diseño de las escenas permitió activar los conocimientos previos del alumno, como por ejemplo al ver el cuento les hizo recordar experiencias y anécdotas pasadas; y además, que resultó más atractivo y agradable al tener sonidos, colores y movimientos, lo que les permitió también identificar el mensaje y la idea principal del cuento, lo cual se vio reflejado en los resultados a través de la dimensión estrategias de la variable comprensión lectora, mediante sus indicadores: identificar el propósito de la lectura, activar conocimientos previos e identificar la idea principal (Tablas N° 16, 17 y 18, pp. 37-38) donde las respuestas fueron “Totalmente de acuerdo” en mayor porcentaje por parte de los niños luego que haber visto la proyección del cuento audiovisual, afirmando así que existe una relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual y las estrategias de la comprensión lectora.

En cuarto lugar, podemos asegurar que, si existe una relación entre la dimensión sistema de signos de la variable diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la variable comprensión lectora, ya que se obtuvo una significancia positiva de “ $0,000 < 0,05$ ” (Tabla N° 25, p. 43). Por tanto, podemos determinar que el uso de tipografías adecuadas, una

correcta dosificación y su tamaño adecuado permitió una fácil legibilidad del texto presente en el cuento, que la voz en off presente en las escenas del cuento audiovisual aportó en la comprensión del estudiante sobre el contenido mostrado, y que al tener sonidos, colores y movimientos todas las escenas permitió también a los niños identificar a los personajes del cuento, lo cual se vio reflejado también a través de los resultados de los indicadores de la dimensión sistema de signos de la variable diseño audiovisual: signos verbales, signos auditivos y signos visuales (Tablas N° 13, 14 y 15, pp. 36-37) donde las respuestas fueron “Totalmente de acuerdo” por parte de la gran mayoría de los niños luego de haber observado la proyección del cuento.

Finalmente, podemos determinar que, si hay una relación positiva entre la dimensión sistema de signos de la variable diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la dimensión estrategias de la variable comprensión lectora, ya que se obtuvo como resultado una significancia de “ $0,000 < 0,05$ ” (Tabla N° 26, p. 44). Por lo tanto, podemos determinar que el uso de tipografías adecuadas y su tamaño adecuado permitió una fácil legibilidad del cuento, ayudando así a la identificación del mensaje de manera clara y sencilla, que la voz en off presente en las escenas del cuento audiovisual aportó en la comprensión del estudiante sobre el contenido mostrado mediante la activación de sus conocimientos previos; como por ejemplo, al ver, oír y leer el video cuento les hizo recordar alguna anécdota vivida, algún lugar parecido o a un cuento parecido que había leído antes. Además, al tener sonidos, colores y movimientos todas las escenas permitieron también a los niños identificar la idea principal (al personaje principal y el mensaje del cuento), lo cual se vio reflejado a través los resultados de los indicadores de ambas variables de investigación, donde el mayor porcentaje de la población de estudio respondió estar totalmente de acuerdo con lo anteriormente mencionado.

IV. DISCUSIÓN

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que establece que existe relación entre el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E.- Comas, Lima 2019, y en relación a los resultados expuestos anteriormente, se ha podido comprobar que si presenta un nivel de significancia positiva muy fuerte de “ $0,000 < 0,05$ ” (Tabla N° 22, p. 41) entre ambas variables. Lo que se pretende con la presente investigación es probar que el diseño audiovisual y la adecuada utilización de sus recursos es una herramienta eficaz que hace posible que un niño logre comprender e interpretar mejor una determinada información. Asimismo, Vásquez (2014), en su tesis presenta como problemática de su estudio la escasez en cuanto a comprensión lectora en los niveles tanto inferencial como crítico, niveles fundamentales para lograr una verdadera comprensión lectora. Por lo tanto, tomando de referencia estos aspectos de su problemática, en mi estudio se han considerado las teorías de Snow (2002, p. 13) quien señala que, para comprender, el lector debe tener una amplia variedad de capacidades y habilidades. Estas incluyen capacidades cognitivas, capacidad inferencial y capacidad de visualización. Por lo tanto, tomando en cuenta lo mencionado se reforzó sobre estos aspectos para la elaboración del producto audiovisual para mejorar el nivel de interpretación de la información. Lo cual se vio reflejado tanto en la contratación de hipótesis que realizó el autor como en mi estudio, donde los resultados del autor fueron significativos ya que en la prueba de fiabilidad obtuvo 0,847, con un grado de significancia de “ $0,000 < 0,05$ ”, y en mi estudio, que logró un puntaje de 0,754, con una significancia de “ $0,000 < 0,05$ ” en la prueba de chi cuadrado de Pearson, lo que demostró la influencia del uso de libros interactivos multimedia en el fortalecimiento del nivel de comprensión lectora. A diferencia del autor, al realizar un producto más visual, que contenía efectos sonoros (sonido de animales y ambientales), efectos de movimientos y transiciones generó en los niños mayor agrado y motivación, lo que permitió un alto nivel de percepción y aprendizaje. Es decir, se presentó un producto audiovisual tomando en cuenta los fundamentos del diseño gráfico (forma, tamaño, color, etc.) y aspectos como la organización, información, persuasión, signos verbales, signos auditivos y signos visuales que conlleva un adecuado diseño audiovisual, lo cual hizo que la información presentada sea mucho más atractivo, ordenada, persuasiva, amigable y motivadora para el niño, fomentando así un mejor entendimiento y comprensión de la idea central y de la información presente en el cuento, lo que consiguió que un mayor porcentaje (79,3%) de alumnos logren una óptima

comprensión lectora, tal como se puede vislumbrar en los resultados del ítem “organización”. Otro aspecto favorable que da mayor confiabilidad en los resultados es que mi estudio contó con una mayor población y rango de estudio (980 alumnos del 3ro. a 6to. grado de educación primaria) a diferencia del autor que solo tuvo una muestra de 60 estudiantes y con un rango muy reducido (solo al 6to. grado de primaria), lo que hace que mi estudio resulte más consistente. Sin embargo, en mi estudio como del autor, fue necesario ejecutar las sesiones de comprensión lectora utilizando como medio de inter aprendizaje un software educativo audiovisual, la computadora y la pertinente intervención del profesor, con lo cual se logró mejorar de manera notoria el nivel de logro de los aprendizajes. Así también, mi estudio es más confiable por el tipo de diseño de investigación empleado, ya que, realizar un muestreo de tipo aleatorio simple implica que los datos obtenidos tengan mayor consistencia, a diferencia del tipo del diseño cuasi-experimental que utilizó el autor, el cual carece de la selección aleatoria de la muestra y los controles adecuados; por lo tanto, un firme y confiable análisis estadístico puede ser muy difícil. Finalmente, con estos resultados, tanto en mi estudio y como en la investigación del autor llegamos a concluir que los medios interactivos multimedia aportan positivamente en el mejoramiento del nivel de aprendizaje en los niños y que usar libros interactivos multimedia y un adecuado diseño audiovisual influye de manera favorable en la mejora de los niveles de comprensión lectora de los estudiantes.

Así mismo, Regalado, Rutti y Zanabria (2015) en su tesis, presenta como problema de estudio al bajo nivel en comprensión lectora en los estudiantes del 5to. grado de primaria. El resultado de la contrastación de la hipótesis que realiza le arroja en el postest un valor de 43.23 en el grupo experimental, y 31.57 para el grupo de control, diferencia muy significativa que valida que el método interactivo es efectivo en el mejoramiento de las habilidades de comprensión lectora en su muestra de estudio y con lo cual el autor concluye que el uso o la aplicación del método interactivo produce efecto significativo en la comprensión lectora en cuanto al nivel literal. Este aspecto se refuerza en mi investigación al usar un estilo sencillo de discurso y un género adecuado (cuento) con el que interactuaron los niños en el momento de la proyección del video, ya que, al emplear una tipografía legible y un tamaño adecuado, según (Ministerio de Educación de Chile [MINEDUC], 2016, p. 11), la persona tendrá una disposición amigable y favorable frente al texto, lo cual se demuestra mediante los resultados favorables que se han obtenido respecto a este indicador “signos

verbales” del diseño audiovisual, ya que aportó a un mejor entendimiento y comprensión de la información. Es decir, que los alumnos lograron reconocer la información que está en el texto de manera explícita, lo cual implicó recordar y reconocer la información que aparecía en el texto, lo cual contribuye en el fortalecimiento de mi estudio ya que, en base a los resultados obtenidos por los autores se afirma que el diseño audiovisual como método interactivo tiene un efecto significativo en cuanto al nivel de comprensión literal. Por ejemplo, en mi estudio, al presentar los textos en el video de manera clara, sencilla y al emplear una tipografía legible, un tamaño adecuado y la correcta dosificación, los textos que aparecían en el video fueron fáciles de entender y leer, logrando así que los niños identifiquen también a los personajes, sus características, los hechos y lugares que aparecían en el cuento que observaron, las cuales se apoyaron en sus dimensiones carácter funcional y sistema de signos, las cuales sirvieron para medir la comprensión literal de los niños. Así mismo, el autor, en su estudio demuestra que el método interactivo tiene un efecto positivo en cuanto al nivel inferencial en la comprensión lectora. Es decir, que los niños lograron interrelacionar las distintas partes del texto entre sí o al relacionar los contenidos del texto con sus saberes previos, lograron identificar la información más importante, la idea principal, el tema y la enseñanza que estaba implícita en el texto. Estos aspectos también se evidencian en mi variable de estudio comprensión lectora, en su dimensión estrategias, tal como se aprecian en los resultados de mi investigación (Tablas N° 16-18, pp. 37, 38). Sin embargo, a pesar los resultados similares, mi investigación es más confiable y consistente por que se desarrolló un producto audiovisual empleando conscientemente y en base a teorías de diseño gráfico elementos gráficos y sonoros en el cuento audiovisual, recursos que estaban ausentes en el instrumento mediante el cual el autor midió la comprensión lectora. Además, en mi estudio se consideró una mayor población y rango de estudio (de 3ro. a 6to. grado de primaria) a diferencia de los autores que solo tuvo una población de 60 niños. Así mismo, el diseño metodológico de investigación utilizado: el método cuasi experimental, tipo aplicada, y al emplear un método mixto utiliza como técnica de recolección de datos la encuesta y la observación, los cuales hacen que los resultados sean poco confiables, porque al ser de tipo cuasi-experimental sus resultados no resisten el análisis estadístico riguroso, ya que también necesitan controlar otros factores que pueden haber afectado los resultados, lo cual es una gran desventaja para un estudio. Así mismo, los antecedentes que emplea en su estudio no le aportan consistencia porque no contienen datos que son necesarios para reforzar su estudio. Además, que todos sus antecedentes exceden los 5 años de antigüedad

recomendados para una investigación idónea, y que solo uno muestra los resultados de la prueba de sus hipótesis. Las cuales son aspectos importantes y se consideran en mi estudio, lo que implica mis resultados sean más consistentes.

Así también, Chávez (2017) en su tesis tuvo como problemática la deficiencia en comprensión lectora. El autor evidenció las deficiencias en la asimilación (incorporación) y decodificación de textos, problemas de retención, problemas de aprendizaje y el desinterés por la lectura de parte de los alumnos. Aspectos que están presentes en mi estudio mediante la dimensión estrategias de mi variable comprensión lectora mediante su indicador “motivación” que permitió lograr puntajes favorables en cuando al mejoramiento de la comprensión lectora en los niños. Es decir, que al elaborar y mostrar un cuento de manera audiovisual motivó mucho más, lo cual se reflejó mediante sus expresiones de agrado y sus actitudes positivas frente al cuento audiovisual que observaban, escuchaban y leían. Esta afirmación se fundamenta en lo mencionado por Hernández (2012, p. 203), quien afirma que la motivación está estrechamente relacionada con los motivos que un individuo presenta para efectuar ciertas acciones. De lo mencionado, se ha comprobado que ha existido en los estudiantes de 3ro. a 6to. grado de primaria desde que se inició la proyección hasta el final una disposición total hacia el video mostrado y en los resultados obtenidos en las encuestas. Por otra parte, la investigación que presenta el autor es de tipo cuantitativo y cuenta con una población de 23 estudiantes en edades comprendidas de 9 a 10 años de edad del tercer grado de primaria. Por tanto, a pesar de contar con una población con las mismas características en edad y contexto, mi investigación estuvo conformado por una mayor cantidad de población y muestra, y que al ser de diseño no experimental y transversal mi estudio tiene mayor ventaja, ya que al realizar un muestreo de tipo aleatorio simple los sujetos de estudio se asignaron al azar, en un momento y espacio único, por lo tanto; mi estudio es más consistente y confiable a diferencia del autor que empleo un diseño cuasi-experimental, donde los sujetos de estudio no son asignados al azar, y por tanto, los datos obtenidos por el autor fueron menos confiables, ya que existen otros factores agentes que pueden intervenir en los resultados. Finalmente, el autor al igual que en mi estudio concluimos que la aplicación del cuento de manera interactiva fomenta una didáctica más activa, fortalece el proceso de comprensión lectora al cambiar la técnica tradicional y que los cuentos interactivos aportan en la comprensión lectora como herramienta para fortalecer y estimular las habilidades motrices y el razonamiento en niños de edad escolar.

Además, González (2016) en su tesis, presenta como problema de su investigación la escasa comprensión lectora. Para dar respuesta a su problemática realiza pruebas multimedia o la proyección, las cuales fueron métodos similares que utilizamos para medir el nivel de comprensión lectora en los niños. Para realizar la proyección en el caso de mi estudio, al momento de desarrollar el cuento audiovisual se ha organizado adecuadamente cada elemento gráfico y los efectos sonoros dentro del flujo audiovisual con el propósito de que la información sea secuencial, agradable y entendible para los niños, ya que, gracias a esto, los niños lograron entender sobre qué trataba el cuento y su mensaje después que ver el video. Además, tenían la capacidad de recordar lo que habían visto, leído y escuchado para luego responderlo en las encuestas que se les tomó. Esto se fundamenta en la teoría de Monge (2014, p. 7) quien menciona que el diseño audiovisual no es solo un elemento gráfico que se desplaza de un punto a otro de la pantalla, sino que es un elemento gráfico que puede desplazarse solo o acompañado de otros elementos gráficos. Por lo tanto, el diseño audiovisual está constituido por muchas facetas, tipologías y elementos que se emplean para dar a entender una secuencia o continuidad en la imagen siempre teniendo un objetivo que es comunicar. Por otro lado, la prueba o proyección, al igual que en mi caso se ejecutó en una sala de cómputo con el uso de la multimedia. Posteriormente, con el propósito de conocer el estado de la comprensión lectora, después de la proyección, en el caso del autor, los niños respondieron un cuestionario de diez preguntas que fueron elaboradas de acuerdo a las categorías planteadas en el marco teórico. Una diferencia en este aspecto frente a mi antecedente es que mi instrumento de recolección de datos contenía 12 preguntas, las cuales fueron validados por un juicio de expertos constituido por 3 docentes con grado de Doctor y magister, y luego pasaron la prueba de fiabilidad en donde se obtuvo un puntaje significativo aceptable de 0,754, lo cual hace que los resultados sean más confiables y consistentes en comparación al instrumento usado por el autor, quién además no pasó su instrumento por un juicio de expertos, lo cual hace menos consistente los resultados de su investigación. Los resultados de las pruebas realizadas por el autor demostraron que el fortalecimiento en comprensión lectora de los niños fue muy positivo, en el primer cuestionario los estudiantes sacaron un promedio del 53% de respuestas malas y en el último cuestionario sacaron solo el 17% de las respuestas malas, es decir, el promedio general del grupo es del 83%, lo cual demuestra un promedio bueno. Para este estudio el autor tuvo como población muestral a estudiantes de los grados de primero de primaria a 5to de primaria, un total de 34 alumnos donde las edades de los niños aproximadamente fueron de

6 años a 10 años. Es decir, contó una baja población y muestra, lo cual hace que mi investigación sea distinta al del autor, a pesar que mi estudio contó con estudiantes de mismas características en edad y nivel de estudios, mi investigación tuvo una mayor muestra. Su estudio fue de tipo cuantitativo y cualitativo a diferencia de mi investigación que presenta únicamente un enfoque cuantitativo. Por tanto, al recolectar datos de manera objetiva y no subjetiva de los individuos de la muestra, los resultados son más fiables, sólidos y consistentes. Finalmente, la conclusión a la que llega con su investigación es que enseñar y que exista una comprensión lectora en los niños es a través del uso de la multimedia en los colegios. Del mismo modo, en mi estudio, con las pruebas de chi cuadrado realizadas a cada una de mis hipótesis de estudio y con un puntaje similar entre ellas de “ $0,000 < 0,05$ ” se demuestra que existe una relación entre el diseño audiovisual del cuento y la comprensión lectora. Por lo tanto, al igual que el autor podemos concluir que enseñar y que exista una comprensión lectora requiere de otras herramientas, y una herramienta que puede ayudar a mejorar la lectura de los niños es a través de herramientas audiovisuales, los cuales logran motivar mucho más a los niños.

V. CONCLUSIONES

1. Se concluye que la relación entre el diseño audiovisual de un cuento y la comprensión lectora en niños de tercero a sexto grado de primaria es positiva. Es decir, cada una de las características (dimensiones e indicadores) de ambas variables logran intervenir positivamente en el aprendizaje de los más pequeños. Además, el aporte que dará al construir una herramienta didáctica audiovisual permitirá disminuir la brecha tecnológica y fortalecer la comprensión lectora en los niños de nuestra sociedad.
2. Se concluye que, si existe una relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual y la comprensión lectora, Lo cual nos indica que al existir un orden y secuencia en el video facilita la comprensión de un cuento. Además, que un cuento resulta más atractivo y agradable al tener sonidos y movimientos, lo que permite persuadir al niño y captar su interés y atención en relación con el problema propuesto.
3. Así mismo, en el segundo objetivo específico se concluye, que existe una relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual y las estrategias de la comprensión lectora en los estudiantes. Lo que significa que la presencia de la voz en off en el video hace que la información sea más atractiva y agradable, ya que al tener sonidos permite también identificar el mensaje y la idea principal del cuento.
4. En el tercer objetivo específico se concluye la existencia de una correlación positiva entre el sistema de signos del diseño audiovisual y la comprensión lectora en los estudiantes. Lo cual significa que, el uso de tipografías adecuadas, un tamaño adecuado y una correcta dosificación permite al niño una fácil legibilidad de la información, permitiendo una idónea interpretación del cuento.
5. Finalmente, en el cuarto objetivo específico, se concluye que existe una relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual y las estrategias de la comprensión lectora. Lo cual valida que el uso adecuado de los colores y formas en el diseño audiovisual permite una fácil legibilidad del cuento, ayudando así a identificar el

mensaje de manera clara y sencilla. Además, permite también a los niños identificar a los personajes del cuento, lo cual aporta en la comprensión del estudiante sobre el contenido mostrado mediante la activación de sus conocimientos previos. Por otro lado, al tener sonidos, colores y movimientos todas las escenas permiten también a los niños identificar la idea principal (al personaje principal y el mensaje del cuento).

VI. RECOMENDACIONES

Luego de conocer los resultados de esta investigación se recomienda realizar un estudio con más profundidad sobre el alcance del diseño audiovisual para mejorar en bajo nivel de comprensión lectora. Para ello, se propone diseñar y desarrollar una herramienta audiovisual tomando en cuenta tanto el carácter funcional y los sistemas de signos que conlleva el diseño audiovisual, lo cual permitirá que los niños puedan comprender con mucha más eficiencia, le permitirá una disposición favorable y se muestren más amigables con lo que observan.

Se recomienda que en la elaboración de un contenido audiovisual (video) para niños exista un orden y secuencia en la composición, ya que esto facilitará la comprensión del cuento y la interpretación idónea de la información contenida en el flujo audiovisual por parte de los niños.

Se recomienda también la utilización de la voz en off con una adecuada modulación como elemento en el diseño audiovisual, ya que para un niño resulta más atractivo y agradable la presencia de sonidos y efectos sonoros, lo que le permitirá también identificar el mensaje y la idea principal de la información que se le muestra.

Se recomienda el uso de tipografías adecuadas con un tamaño óptimo y una correcta dosificación al momento de redactarlo, porque permitirá al niño una fácil legibilidad del cuento, ya que esto aportará a un mejor entendimiento y comprensión de la información. Además, se recomienda crear una mascota del personaje principal del cuento que ayudará a contextualizar y presenciar de manera física el tema, lo cual logrará persuadir mucho más a los niños y les permitirá relacionarse y familiarizarse más con el cuento mostrado.

Se recomienda el uso adecuado de los colores y formas en el diseño audiovisual según la edad de la población con la que se trabaje y el tema que se quiera mostrar, ya que esto facilitará la percepción del niño y generará un adecuado incentivo visual que les motive a prestar mayor atención a lo que observan y, por tanto, capten mucho más fácil la información.

REFERENCIAS

- Alonso, J., y Cordón, J. (2010). El Libro electrónico en el ecosistema de información. *Ciencias de la Información*, 41(2), 58-68. Recuperado de:
http://eprints.rclis.org/14891/1/Libro_electronico_%28Ciencais_de_la_Informaci%C3%B3n%29.pdf
- Aharonov, J. (2018). *Psicología tipográfica*.
Recuperado de: https://issuu.com/ar0design/docs/psico_tipo
- Arce, L. (2015). *Desarrollo de la competencia lectora utilizando recursos digitales de aprendizaje* (Tesis de Maestría). Recuperada de: http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/136324/Tesis%2021_09_15%20revisada.pdf?sequence=1
- Benitez, Y. y Landauro, G. (2014). *Influencia de los medios audiovisuales como: radio, TV y DVD en la comprensión de textos de los niños de cuarto grado de educación primaria, en el área de comunicación, de la I.E.P “Amigos de Jesús” del Distrito de la Esperanza, Trujillo – 2012* (Tesis de grado).
Recuperada de: <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/905>
- Bohórquez, M. y Velazco, J. (2011). *El diseño audiovisual*. (5.ª ed.). [ebook].
Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/11862148.pdf>
- Bustos, G. (2012). *Teorías del diseño gráfico*. (1.ª ed.). México: Red Tercer Milenio, S.C.
- Camargo, G., Montenegro, R., Maldonado, S., y Magzul, J. (2013). *Aprendizaje de la lectoescritura*. Guatemala.
- Correa, J. (2012). *Semiótica*. (1.ª ed.). México: Red Tercer Milenio, S.C.
- Chávez, V. (2017). *Cuento interactivo y su incidencia en la comprensión lectora*. (Tesis de grado). Recuperada de: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/09/Fransela-Vivian.pdf>
- González, M. (2016). *La multimedia educativa y los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora: caso centro educativo rural Atanasio, Santa Bárbara Antioquia* (Tesis de Maestría). Recuperada de:

https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3110/Tesis_Maria%20Magdalena%20Gonzalez%20Restrepo.pdf?sequence=1

Hernández, A. (2012). *Procesos Psicológicos básicos*. (1.^a ed.). México: Red Tercer Milenio, S.C.

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. 6a ed. México D.F.: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.

Mantilla, M. (2017). *El uso de las TIC'S y los procesos de la comprensión lectora de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E N° 3077 "El Álamo" Comas; Lima, 2016*. (Tesis de Maestría). Recuperada de:

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5189/Mantilla_OME.pdf?sequence=1

Ma, L. & Lui, A. (2008). *A Universal Approach to Metaphors*. Recuperado de:

<https://web.uri.edu/iaics/files/26-Lin-Ma-Aihua-Liu.pdf>

Monge, D. (2014). *El Libro del Diseño Audiovisual: Pautas y Ejercicios Prácticos para su Desarrollo*. Recuperado de:

<https://www.tagusbooks.com/leer?isbn=cdlap00000756&li=1&idsource=3001>

Ministerio de Educación. (2016). *¿Cuánto aprenden nuestros estudiantes? Resultados de la ECE 2016*. Recuperado de:

<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Resultados-Nacionales-2016.pdf>

Ministerio de Educación de Chile. (2016). *Lengua y literatura*. Recuperado de:

https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-18967_programa.pdf

Montalvo, R. (2014). *El cuento infantil como estrategia para incrementar la habilidad de la conciencia fonológica a niños de cuatro años de instituciones educativas privadas de Santiago de Surco de Lima*. (Tesis de Maestría). Recuperada de:

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2558/MAE_EDUC_118.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- National Council of Educational Research and Training. (2011). *Towards a New Age Graphic Design*. Recuperado de: <http://ncert.nic.in/ncerts/l/legd106.pdf>
- Linh, M. (2017). *The Impact Of Employees motivation On Organizational Effectiveness*. Recuperado de:
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/138260/Linh_NguyenMy.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos. (2012). *Resultados de PISA 2012 en Foco*. Lo que los alumnos saben a los 15 años de edad y lo que pueden hacer con lo que saben. Recuperado de:
https://www.oecd.org/pisa/keyfindings/PISA2012_Overview_ESP-FINAL.pdf
- Regalado, A., Rutti, M., Zanabria, A. (2015). *Efecto del método interactivo en la comprensión lectora de los estudiantes del 5to. grado de educación primaria de la institución educativa privada “Angelitos de Jesús” de Huachipa – Ugel 06 de Ate.* (Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle). (Acceso el 29 de setiembre de 2018)
- Ramirez, B. (2016). *El diseño de un cuento infantil en relación a la comprensión lectora en niños de primer y segundo grado de primaria de cuatro colegios de Villa el Salvador, Lima, 2016.* (Tesis de grado, Universidad César Vallejo). (Acceso el 23 de setiembre de 2018)
- Ráfols, R., Colomer, A. (2006). *El diseño audiovisual*. (1.^a ed.) 2.^a tirada. Barcelona: Gustavo Gili, S.L.
- Snow, C. (2002). *Reading for understanding : Toward a research and development program in reading comprehension*. Recuperado de:
https://www.rand.org/pubs/monograph_reports/MR1465.html
- Seelbach, G. (2012). *Bases biológicas de la conducta*. (1.^a ed.). México: Red Tercer Milenio, S.C.
- Villafaña, G. (2003). *Educación visual: Conocimientos básicos para el diseño*. México: Trillas.

Vásquez, J. (2014). *El programa libros interactivos multimedia en la comprensión lectora de los alumnos de sexto grado de la IE 10381 de Chota, 2014*. (Tesis de grado).

Recuperada de:

<http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1030/Tesis%20lim%20enero%2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Weintraub, S., Thomas, C. & Byrnes, K. (2015). *Communicating in Your Personal, Professional and Public Lives*. Recuperado de:

https://he.kendallhunt.com/sites/default/files/uploadedFiles/Kendall_Hunt/Content/Higher_Education/Uploads/Weintraub_1e_Ch2.pdf

Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. (7.^a ed.). Barcelona: Gustavo Gili, S.A.

Yanchatipán, A. (2017). *E-books en el desarrollo de la comprensión lectora del idioma Inglés* (Proyecto de Investigación). Recuperada de:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13635/1/T-UCE-0010-006-2017.pdf>

ANEXOS

Anexo I. Matriz de consistencia.

Título: Diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>General:</p> <p>¿Existe relación entre el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>a. ¿Existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento</p>	<p>General:</p> <p>Determinar si existe relación entre el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p> <p>Específicos:</p> <p>a. Determinar si existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en</p>	<p>General:</p> <p>H1: Sí existe relación entre el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p> <p>H0: No existe relación entre el diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>1. Hi: Sí existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p>	<p>V.1 DISEÑO AUDIOVISUAL:</p> <p>1) Carácter funcional</p> <p>1.1 Organización</p> <p>1.2 Información</p> <p>1.3 Persuasión</p> <p>2) Sistema de signos</p> <p>2.1 Verbales</p> <p>2.2 Auditivos</p> <p>2.3 Visuales</p>	<p>Diseño de Investigación:</p> <p>No experimental</p> <p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel de Investigación:</p> <p>correlacional</p> <p>Tiempo: Transversal</p>

<p>“Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019?</p> <p>b. ¿Existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019?</p> <p>c. ¿Existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del</p>	<p>niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p> <p>b. Determinar si existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p> <p>c. Determinar si existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p>	<p>Ho: No existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p> <p>2. Hi: Sí existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p> <p>Ho: No existe relación entre el carácter funcional del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p> <p>3. Hi: Sí existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p>	<p>V.2 COMPRESIÓN LECTORA:</p> <p>3) Estrategias</p> <p>3.1 Identificar el propósito de la lectura</p> <p>3.2 Activar conocimientos previos</p> <p>3.3 Identificar la idea principal</p> <p>4) Factores</p> <p>4.1 El lector</p> <p>4.2. El género literario</p> <p>4.3. La motivación</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019?</p> <p>d. ¿Existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019?</p>	<p>d. Determinar si existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p>	<p>Ho: No existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y la comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p> <p>4. Hi: Sí existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p> <p>Ho: No existe relación entre el sistema de signos del diseño audiovisual del cuento “Aquél Árbol” y las estrategias de comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019.</p>		
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Fuente: elaboración propia.

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variable Diseño audiovisual

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
DISEÑO AUDIOVISUAL	<p>El diseño audiovisual es la más reciente de las disciplinas del diseño gráfico, pues su objetivo es buscar soluciones a problemas de comunicación relacionados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos. El diseño audiovisual tiene un carácter funcional, está siempre en función de alguna otra cosa, y no tiene autonomía. Es un sistema de signos que es una forma de significación que interrelaciona signos visuales, verbales y auditivos. De todas las estrategias creativas, el cuento también es una de las actividades más atractivas descrita por observadores y por los propios profesores del aula. Los niños manifiestan un gran interés por ellos, es una actividad tradicional que debe seguir siendo privilegiada en la escuela; es necesaria por sus aportes y beneficios. (Ràfols y Colomer, 2006, p. 9) (Bohórquez y Velazco. 2011, p.155) (Monge. 2014, pp.12-13) (Montalvo. 2014, p. 26)</p>	<p>El diseño audiovisual es una nueva disciplina del diseño gráfico, cuyo fin generar una sensación de orden y coherencia en la información que transmite con el fin de persuadir al espectador o lector, y para ello utiliza signos verbales, auditivos y visuales.</p>	<p>Carácter Funcional Ràfols y Colomer (2006, p. 11)</p>	<p>Organización Ràfols y Colomer (2006, p. 11) Monge (2014, p.7)</p>	Se puede ver que el video tiene un orden y secuencia
				<p>Información Ràfols y Colomer (2006, p. 12) Bohórquez y Velazco (2011, p. 12)</p>	El tono de la voz en el video ayuda a diferenciar o imaginar cómo es el personaje
				<p>Persuasión Ràfols y Colomer (2006, p. 13) Bohórquez y Velazco (2011, p. 161)</p>	El video es más atractivo y nos agrada más por los sonidos y los movimientos que tiene
			<p>Sistema de signos Ràfols y Colomer (2006, p. 15)</p>	<p>Signos verbales Ràfols y Colomer (2006, p. 15) Bohórquez y Velazco (2011, p. 161)</p>	Las letras del cuento que aparecen en el video son fáciles de leer
				<p>Signos auditivos Ràfols y Colomer (2006, p. 16) Monge (2014, p.12)</p>	La voz que habla en el video ayuda a comprender el cuento
				<p>Signos visuales Ràfols y Colomer (2006, p. 17)</p>	Se puede diferenciar a los distintos personajes por sus colores, tamaños y formas

Anexo 3. Matriz de operacionalización de la variable comprensión lectora

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
V2: COMPRESIÓN LECTORA	<p>La comprensión lectora es el proceso de extracción y construcción simultáneo de significados a través de la interacción con el texto escrito. Menciona además que la comprensión lectora conlleva tres elementos o factores: El lector que está haciendo la comprensión, el texto que hay que comprender y la actividad en la que la comprensión es parte. Además, la comprensión lectora es resultado del empleo adecuado de métodos o estrategias para entender, recordar y encontrar significado a lo que se ha leído, además de estar en capacidad de comunicarlo. La capacidad de comprensión lectora de una persona a otra cambia de según ciertos factores como: conocimiento previo del tema, manejo del vocabulario y del género literario, nivel de control de los procesos de monitoreo de la comprensión y de la motivación para leer.</p> <p>(Snow, 2002, p.11) (Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul, 2013, p. 91)</p>	<p>La comprensión lectora es el proceso por el cual el ser humano interactúa con un texto o alguna información mediante medios impresos o digitales. Es un proceso complejo que hace posible aprender nuevos significados y además permite desarrollar nuevas capacidades cognitivas mediante el empleo adecuado de estrategias y de la disposición de ciertos factores como experiencias propias del lector, el tipo de texto y la motivación .</p>	ESTRATÉGIAS Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 93)	Identificar el propósito de la lectura Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 93)	El cuento tiene un mensaje claro
				Activar conocimientos previos Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 94)	Al ver, oír y leer el cuento en el video nos hace recordar de alguna anécdota, lugar o algún otro cuento parecido
				Identificar la idea principal Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 94)	El cuento trata de una hormiguita llamado Martín, quién perdió su miedo para luchar por sus sueños
			FACTORES Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 91)	El lector Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 91) Snow (2002, p.13).	El cuento enseña o muestra experiencias, valores y creencias que practicas desde antes
				El género literario Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 91) Snow (2002, p.14)	Es fácil saber que el video es un cuento para niños y no es una noticia
				La motivación Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013, p. 91)	Motiva más ver, leer y escuchar un cuento en video porque es más divertido

Anexo 4. Instrumento de investigación: Encuesta



ENCUESTA

Diseño audiovisual del cuento “Aquél Arbol” y comprensión lectora
en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019

NOMBRE:..... EDAD:..... GRADO:.....

Lee con mucha atención y responde las preguntas con sinceridad, marcando con una X en el cuadrado tu respuesta según los criterios que están a continuación:



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

V1	DISEÑO AUDIOVISUAL					
1	Se puede ver que el video tiene un orden y secuencia	1	2	3	4	5
2	El tono de la voz en el video ayuda a diferenciar o imaginar cómo es el personaje	1	2	3	4	5
3	El video es más atractivo y nos agrada más por los sonidos y los movimientos que tiene	1	2	3	4	5
4	Las letras del cuento que aparecen en el video son fáciles de leer	1	2	3	4	5
5	La voz que habla en el video ayuda a comprender el cuento	1	2	3	4	5
6	Se puede diferenciar a los distintos personajes por sus colores, tamaños y formas	1	2	3	4	5
V2	COMPRENSIÓN LECTORA					
1	El cuento tiene un mensaje claro	1	2	3	4	5
2	Al ver, oír y leer el cuento en el video nos hace recordar de alguna anécdota, lugar o algún otro cuento parecido	1	2	3	4	5
3	El cuento trata de una hormiguita llamado Martin, quién perdió su miedo para luchar por sus sueños	1	2	3	4	5
4	El cuento enseña o muestra experiencias, valores y creencias que practicas desde antes	1	2	3	4	5
5	Es fácil saber que el video es un cuento para niños y no es una noticia	1	2	3	4	5
6	Motiva más ver, leer y escuchar un cuento en video porque es más divertido	1	2	3	4	5

Anexo 5. Evaluación de experto N° 1



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Melchor Agüero Liliana

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: UCV

Fecha: 17 04 2019

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño audiovisual del cuento "Aquél Árbol" y comprensión lectora
en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019

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?	λ		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	λ		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	λ		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	λ		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	λ		
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?	λ		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	λ		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		λ	
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?	λ		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

Mejorar la diagramación y dosificar textos

Firma del experto: _____

Anexo 6. Evaluación de experto N° 2



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: APAZA GUISPE JUAN

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: UCV LIMA NORTE

Fecha: 23/04/19


TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño audiovisual del cuento "Aquél Árbol" y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019

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

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto: 

Anexo 7. Evaluación de experto N° 3



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: ROBALINO JÁNCHEZ KALLA

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: UCV

Fecha: 23 / 04 / 19


TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño audiovisual del cuento "Aquél Árbol" y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019

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				

SUGERENCIAS:

Firma del experto 

Anexo 8. Solicitud de permiso a la I.E. N° 2022 Sinchi Roca.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

CARTA-008-2019-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 15 de abril de 2019

Señor

ROSSINI CHIENES JUSTINO MARIANO

Director

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2022 - SINCHI ROCA

Jr. Cahuide s/n, San Agustín - Comas

Presente.-



De mi consideración:

Por medio de la presente permitame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculado en el X ciclo (semestre 2019-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.


N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	VASQUEZ NUÑEZ, HECTOR	43819062

En el marco de la agenda académica, el estudiante en mención solicita permiso para realizar una investigación en su institución educativa para su Desarrollo del 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,




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



30 Abril - 2 - 6PM

Lima Norte Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos. Tel. :(+511) 202 4342 Fax. :(+511) 202 4343
Lima Este Av. Del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Anx.: 2510
Ate Carretera Central Km. 8.2 Tel.:(+511) 200 9030 Anx.: 8184
Callao Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Anx.2650

Anexo 9. Solicitud de permiso a la I.E. Fe y Alegría N°08.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

CARTA-009-2019-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 15 de abril de 2019

Señor
LORENZO CASTILLO MAGUIÑA
Director
INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA N° 08
Jr. Juan Montoya S/N Comas
Presente.

De mi consideración:

Por medio de la presente permitame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculado en el X ciclo (semestre 2019-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	VASQUEZ NUÑEZ, HECTOR	43819062

En el marco de la agenda académica, el estudiante en mención solicita permiso para ingresar a las aulas y aplicar unas encuestas dirigido a los alumnos de 3ro a 6to grado de educación primaria para su Desarrollo del 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,

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



Recibido
17-04-19

Lima Norte Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos. Tel. :(+511) 202 4342 Fax. :(+511) 202 4343
Lima Este Av. Del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Anx.: 2510
Ate Carretera Central Km. 8.2 Tel.:(+511) 200 9030 Anx.: 8184
Callao Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Anx.2650

Nota La encuesta
se realizará
el jueves 02
de mayo.

Anexo 10. Proyección del cuento audiovisual “Aquél árbol” en la I.E. Sinchi Roca.



Anexo 11. Proyección del cuento audiovisual “Aquél árbol” en la I.E. Fe y Alegría 08.



Anexo 12. Base de datos IBM SPSS 25

BASE DATOS - DISEÑO AUDIOVISUAL DE CUENTO AQUEL ARBOL Y COMPRENSION LECTORA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	
1	PREGUNTA_1	Numérico	8	0	Se puede ver que el video tiene un orden y secuencia	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
2	PREGUNTA_2	Numérico	8	0	El tono de la voz en el video ayuda a diferenciar o imaginar cómo es ...	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
3	PREGUNTA_3	Numérico	8	0	El video es más atractivo y nos agrada más por los sonidos y los m...	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
4	PREGUNTA_4	Numérico	8	0	Las letras del cuento que aparecen en el video son fáciles de leer	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
5	PREGUNTA_5	Numérico	8	0	La voz que habla en el video ayuda a comprender el cuento	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
6	PREGUNTA_6	Numérico	8	0	Se puede diferenciar a los distintos personajes por sus colores, tam...	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
7	PREGUNTA_7	Numérico	8	0	El cuento tiene un mensaje claro	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
8	PREGUNTA_8	Numérico	8	0	Al ver, oír y leer el cuento en el video nos hace recordar de alguna a...	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
9	PREGUNTA_9	Numérico	8	0	El cuento trata de una hormiguita llamado Martin, quién perdió su mi...	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
10	PREGUNTA_10	Numérico	8	0	El cuento enseña o muestra experiencias, valores y creencias que ...	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
11	PREGUNTA_11	Numérico	8	0	Es fácil saber que el video es un cuento para niños y no es una noticia	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
12	PREGUNTA_12	Numérico	8	0	Motiva más ver, leer y escuchar un cuento en video porque es más...	{1, TOTALMENTE EN DE...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 13. Base de datos IBM SPSS 25

BASE DATOS - DISEÑO AUDIOVISUAL DE CUENTO AQUEL ARBOL Y COMPRENSION LECTORA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 12 de 12 variables

	PREGUN TA_1	PREGUN TA_2	PREGUN TA_3	PREGUN TA_4	PREGUN TA_5	PREGUN TA_6	PREGUN TA_7	PREGUN TA_8	PREGUN TA_9	PREGUN TA_10	PREGUN TA_11	PREGUN TA_12	var	var	var	var
1	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5				
2	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5				
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
5	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1				
6	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5				
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
8	3	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5				
9	1	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5				
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
12	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5				
13	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5				
14	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5				
15	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5				
16	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5				
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
18	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	3				
19	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4				
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
21	5	5	2	5	5	3	5	5	5	5	5	3				
22	5	5	2	5	5	3	5	5	5	5	5	3				
23	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5				
24	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5				

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 14. Base de datos IBM SPSS 25.

BASE DATOS - DISEÑO AUDIOVISUAL DE CUENTO AQUEL ARBOL Y COMPRENSION LECTORA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 12 de 12 variables

	PREGUN TA_1	PREGUN TA_2	PREGUN TA_3	PREGUN TA_4	PREGUN TA_5	PREGUN TA_6	PREGUN TA_7	PREGUN TA_8	PREGUN TA_9	PREGUN TA_10	PREGUN TA_11	PREGUN TA_12	var	var	var	var
254	5	5	3	2	5	5	5	5	5	4	5	3				
255	5	4	5	5	5	5	2	2	5	4	5	5				
256	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
257	5	4	4	5	1	1	1	4	5	5	5	5				
258	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4				
259	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4				
260	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4				
261	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
262	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	5	4				
263	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4				
264	5	2	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5				
265	5	1	5	5	5	5	5	5	5	3	5	1				
266	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5				
267	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5				
268	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5				
269	5	4	4	4	5	3	1	5	4	5	4	4				
270	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5				
271	5	4	5	5	5	5	2	5	5	4	5	5				
272	5	4	5	5	5	5	2	5	5	4	5	5				
273	5	5	5	4	4	4	5	5	2	5	5	5				
274	5	5	3	5	4	5	5	4	5	4	4	5				
275	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
276	4	5	3	5	4	5	5	4	3	5	4	5				
277																

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 15. Base de datos IBM SPSS 25.

BASE DATOS TESIS (OK).sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	V1	Numérico	8	0	DISEÑO AUDIOVISUAL	{1, TOTALMENTE EN DESACUERDO}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
2	V2	Numérico	8	0	COMPRESIÓN LECTORA	{1, TOTALMENTE EN DESACUERDO}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
3	D1	Numérico	8	0	CARÁCTER FUNCIONAL	{1, TOTALMENTE EN DESACUERDO}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
4	D2	Numérico	8	0	SISTEMA DE SIGNOS	{1, TOTALMENTE EN DESACUERDO}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
5	D3	Numérico	8	0	ESTRATÉGIAS	{1, TOTALMENTE EN DESACUERDO}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
6	D4	Numérico	8	0	FACTORES	{1, TOTALMENTE EN DESACUERDO}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 16. Base de datos IBM SPSS 25.

BASE DATOS TESIS (OK).sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 6 de 6 variables

	V1	V2	D1	D2	D3	D4	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var
253	5	4	5	5	4	5										
254	4	5	4	4	5	4										
255	4	4	5	5	3	5										
256	5	5	5	5	5	5										
257	4	4	4	2	3	5										
258	5	5	5	5	4	5										
259	5	5	5	5	5	5										
260	5	5	5	5	5	5										
261	5	5	5	5	5	5										
262	4	4	4	4	4	4										
263	5	5	5	5	5	5										
264	5	5	4	5	5	4										
265	4	4	4	5	5	3										
266	5	5	5	5	5	5										
267	5	5	5	5	5	4										
268	5	5	5	5	5	5										
269	4	4	4	4	3	4										
270	5	5	5	5	5	5										
271	5	4	5	5	4	5										
272	5	4	5	5	4	5										
273	5	5	5	4	4	5										
274	5	5	4	5	5	4										
275	5	5	5	5	5	5										
276	4	4	4	5	4	5										
277																

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 17. Resultado descriptivo o de frecuencia IBM SPSS 25.

TABLA DE FRECUENCIAS DESCRIPTIVA TESIS.spv [Documento18] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Frecuencias
 - Título
 - Notas
 - Estadísticos
 - Tabla de frecuencia
 - Título
 - Se puede ver que el video tiene un orden y secuencia
 - El tono de la voz en el video ayuda a diferenciar o imaginar cómo es el personaje
 - El video es más atractivo y nos agrada más por los sonidos y los movimientos que tiene
 - Las letras del cuento que aparecen en el video son fáciles de leer
 - La voz que habla en el video ayuda a comprender el cuento
 - Se puede diferenciar a los distintos personajes por sus colores, tamaños y formas
 - El cuento tiene un mensaje claro
 - Al ver, oír y leer el cuento en el video nos hace recordar de alguna anécdota, lugar o algún otro cuento parecido
 - El cuento trata de una hormiguita llamado Martin, quién perdió su miedo para luchar por sus sueños
 - El cuento enseña o muestra experiencias, valores y creencias que practicas desde antes
 - Es fácil saber que el video es un cuento para niños y no es una noticia
 - Motiva más ver, leer y escuchar un cuento en video porque es más divertido

Máximo 5 5 5 5

Tabla de frecuencia

Se puede ver que el video tiene un orden y secuencia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido TOTALMENTE EN DESACUERDO	4	1,4	1,4	1,4
EN DESACUERDO	1	,4	,4	1,8
NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	5	1,8	1,8	3,6
DE ACUERDO	47	17,0	17,0	20,7
TOTALMENTE DE ACUERDO	219	79,3	79,3	100,0
Total	276	100,0	100,0	

El tono de la voz en el video ayuda a diferenciar o imaginar cómo es el personaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido TOTALMENTE EN DESACUERDO	5	1,8	1,8	1,8
EN DESACUERDO	11	4,0	4,0	5,8
NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	22	8,0	8,0	13,8
DE ACUERDO	69	25,0	25,0	38,8
TOTALMENTE DE ACUERDO	169	61,2	61,2	100,0
Total	276	100,0	100,0	

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 18. Prueba de Chi-cuadrado IBM SPSS 25.

RESULTADO PRUEBA H.GENERAL.spv [Documento19] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Tablas cruzadas
 - Título
 - Notas
 - Resumen de proc
 - Tabla cruzada DIS
 - Pruebas de chi-cu
 - Medidas simétricas

Tabla cruzada DISEÑO AUDIOVISUAL *COMPRESIÓN LECTORA

Recuento

		COMPRESIÓN LECTORA				Total
		EN DESACUERDO	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	
DISEÑO AUDIOVISUAL	TOTALMENTE EN DESACUERDO	1	0	0	0	1
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	1	2	4	1	8
	DE ACUERDO	0	2	52	42	96
	TOTALMENTE DE ACUERDO	0	1	24	146	171
Total		2	5	80	189	276

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	234,221 ^a	9	,000
Razón de verosimilitud	82,304	9	,000
Asociación lineal por lineal	84,129	1	,000
N de casos válidos	276		

a. 11 casillas (68.8%) han esperado un recuento menor que 5.
El recuento mínimo esperado es .01.

Medidas simétricas

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 19. Prueba de Chi-cuadrado IBM SPSS 25.

RESULTADO PRUEBA H.ESPECÍFICA 1.spv [Documento20] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

LECTORA

Tabla cruzada CARÁCTER FUNCIONAL *COMPRESIÓN LECTORA

Recuento

		COMPRESIÓN LECTORA				Total
		EN DESACUERDO	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	
CARÁCTER FUNCIONAL	TOTALMENTE EN DESACUERDO	1	0	0	0	1
	EN DESACUERDO	0	0	4	1	5
	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	0	0	6	9	15
	DE ACUERDO	1	2	43	47	93
	TOTALMENTE DE ACUERDO	0	3	27	132	162
Total		2	5	80	189	276

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	172,291 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	46,227	12	,000
Asociación lineal por lineal	30,906	1	,000
N de casos válidos	276		

a. 15 casillas (75.0%) han esperado un recuento menor que 5.
El recuento mínimo esperado es .01.

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 20. Base de datos M. Excel.

BASE DE DATOS PROYECTO INVESTIGACIÓN_DISEÑO AUDIOVISUAL DE CUENTO AQUÉL ÁRBOL Y COMPRENSIÓN LECTORA(FIABILIDAD INSTRUMENTO OK) - Excel

HÉCTOR VÁSQUEZ

Calibri 11

General

Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda

Insertar Eliminar Formato

Autosuma Rellenar Borrar

Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

T257

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	
1																						
2	VARIABLE 1						VARIABLE 2															
3	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12		V1	V2	D1	D2	D3	D4			
4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5			
6	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
8	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1			
9	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5			
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
11	3	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5			
12	1	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	4	5	5	4			
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
15	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5			
16	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5			
17	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
18	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
19	5	5	5	4	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5			
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
21	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5			
22	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5			
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
24	5	5	2	5	5	3	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	5	5	4			
25	5	5	2	5	5	3	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	5	5	4			
26	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
27	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5			
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	5	5	4	5	5	5	4			
30	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4			

BASE DATOS TESIS

Listo

85 %

Anexo 21. Base de datos M. Excel.

BASE DE DATOS PROYECTO INVESTIGACIÓN_DISEÑO AUDIOVISUAL DE CUENTO AQUÉL ÁRBOL Y COMPRESIÓN LECTORA - Excel

HÉCTOR VÁSQUEZ

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	
254	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5		5	5	4	5	5	5			
255	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5			
256	5	5	5	5	5	5	2	4	5	4	5	5		5	4	5	5	4	5			
257	5	5	3	2	5	5	5	5	5	4	5	3		4	4	4	4	4	5	4		
258	5	4	5	5	5	5	2	2	5	4	5	5		4	4	5	5	3	5			
259	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5			
260	5	4	4	5	1	1	1	1	5	5	5	5		4	4	4	2	2	5			
261	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4		5	5	5	5	4	5			
262	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4		5	5	5	5	5	5			
263	5	4	5	5	5	5	5	2	5	5	5	4		5	4	5	5	4	5			
264	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5			
265	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	5	4		4	4	4	4	4	4			
266	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4		5	5	5	5	5	5			
267	5	2	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5		5	5	4	5	5	4			
268	5	1	5	5	5	5	5	1	5	3	5	1		4	3	4	5	4	3			
269	5	5	5	5	4	5	5	2	5	5	4	5		5	4	5	5	4	5			
270	5	5	5	5	4	5	5	2	5	4	4	5		5	4	5	5	4	4			
271	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5			
272	5	4	4	4	5	3	1	2	4	5	4	4		4	3	4	4	2	4			
273	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5			
274	5	4	5	5	5	5	2	2	5	4	5	5		4	4	5	5	3	5			
275	5	4	5	5	5	5	2	2	5	4	5	5		4	4	5	5	3	5			
276	5	5	5	4	4	4	5	5	2	5	5	5		5	5	5	4	4	5			
277	5	5	3	5	4	5	5	2	5	4	4	5		5	4	4	5	4	4			
278	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5			
279	4	5	3	5	4	5	5	4	3	5	4	5		4	4	4	5	4	5			
280																						
281																						
282																						
283																						

BASE DATOS TESIS

Listo 85 %

Anexo 22. Prueba de fiabilidad del instrumento en IBM SPSS 25.

TABLA FIABILIDAD DEL INSTRUMENTO TESIS.spv [Documento17] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Fiabilidad
 - Título
 - Notas
 - Escala: ALL VARIABLES
 - Título
 - Resumen de procesamiento de casos
 - Estadísticas de fiabilidad
 - Estadísticas de elemento
 - Matriz de correlaciones entre elementos
 - Estadísticas de total de elemento
 - Estadísticas de escala

```

/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE CORR
/SUMMARY=TOTAL.
    
```

➔ **Fiabilidad**

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	276	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	276	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,754	,751	12

Estadísticas de elemento

	Media	Desv. Desviación	N
Se puede ver que el video tiene un orden y secuencia	4,72	,658	276

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 23. Prueba binomial del instrumento por juicio de expertos en IBM SPSS 25.

PRUEBA BINOMIAL.sav [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

39 : Mgr_LILIANA_MER... Visible: 6 de 6 variables

	Mgr_LILIANA_MERLCHOR	MGR_LILIANA_MERLCHOR	Mgr_JUAN_APAZA	MGR_JUAN_APAZA	Mgr_KAROLALINO	MGR_KAROLALINO	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var
1	SI	10	SI	10	SI	10										
2	NO	1	NO	1	NO	1										
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON Ponderación activada

Anexo 24. Resultados de la prueba binomial del instrumento por juicio de expertos en IBM SPSS 25.

PRUEBA BINOMIAL GENERAL DE EXPERTOS.spv [Documento3] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de datos
 - Estadísticos desc
 - Prueba binomial


MGR_LILIANA_MELCHOR	11	9,18	2,714	1	10
R_AGUERO					
Mgr_JUAN_APAZA	11	,91	,302	0	1
MGR_JUAN_APAZA QUI	11	9,18	2,714	1	10
SPE					
Mgr_KARLA_ROBALINO	11	,91	,302	0	1
MGR_KARLA_ROBALINO	11	9,18	2,714	1	10
_SANCHEZ					

Prueba binomial

		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Mgr_LILIANA_MELCHOR	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
MGR_LILIANA_MELCHOR_AGUERO	Grupo 1		10	,91	,50	,012
	Grupo 2	1	1	,09		
	Total		11	1,00		
Mgr_JUAN_APAZA	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
MGR_JUAN_APAZA QUI SPE	Grupo 1	10	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	1	1	,09		
	Total		11	1,00		
Mgr_KARLA_ROBALINO	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
MGR_KARLA_ROBALINO_SANCHEZ	Grupo 1	10	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	1	1	,09		
	Total		11	1,00		


IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 25. Brief del cuento audiovisual "Aquél Árbol"

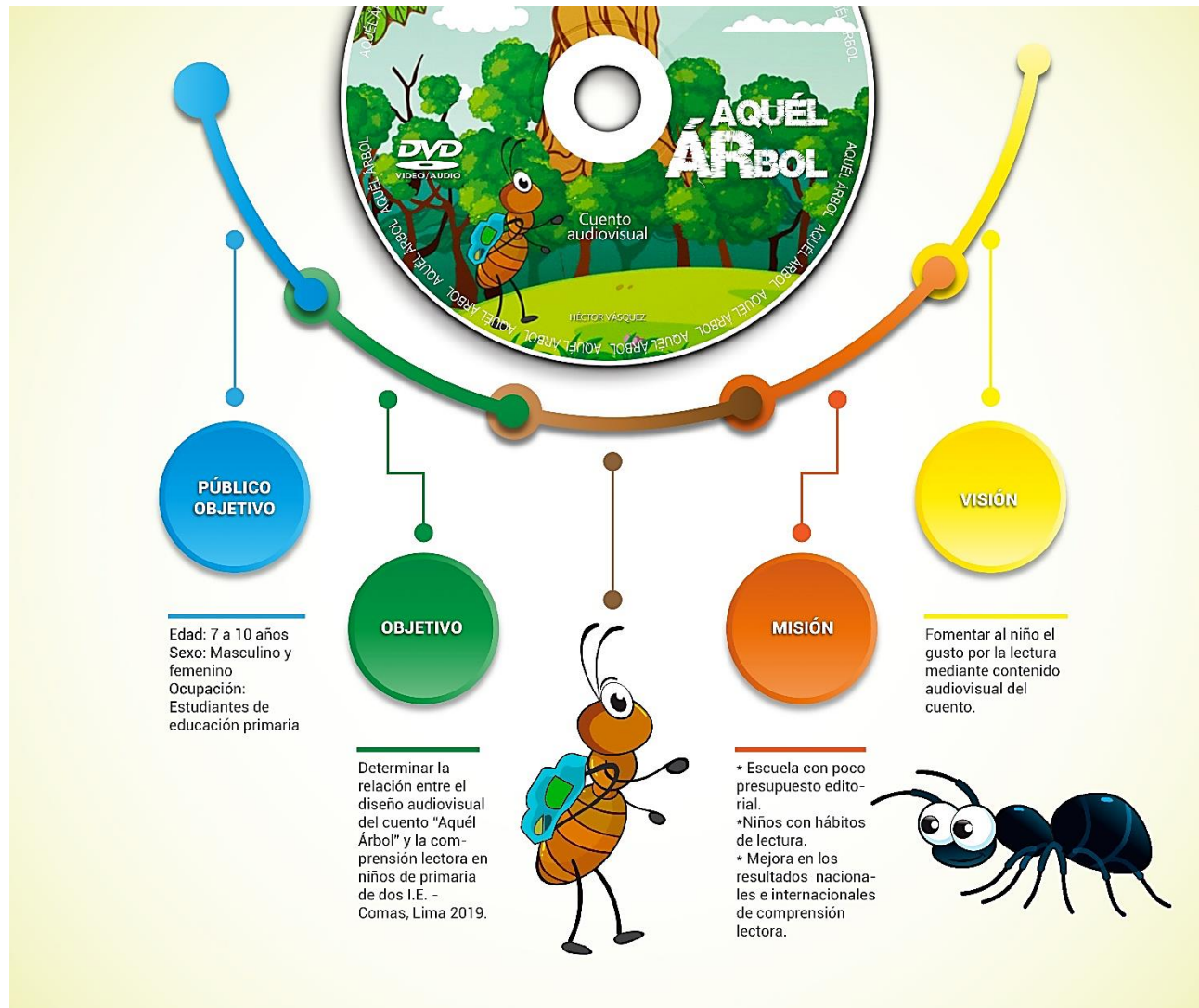


DEFINICIÓN

"Aquél Árbol" es un cuento audiovisual, cuyo contenido busca dar a conocer el mensaje de superación y perseverancia, la cual se narra dentro de la historia mediante distintos recursos del diseño audiovisual y estrategias de la comprensión lectora que se han tomado en cuenta en la realización del proyecto.



Anexo 26. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”



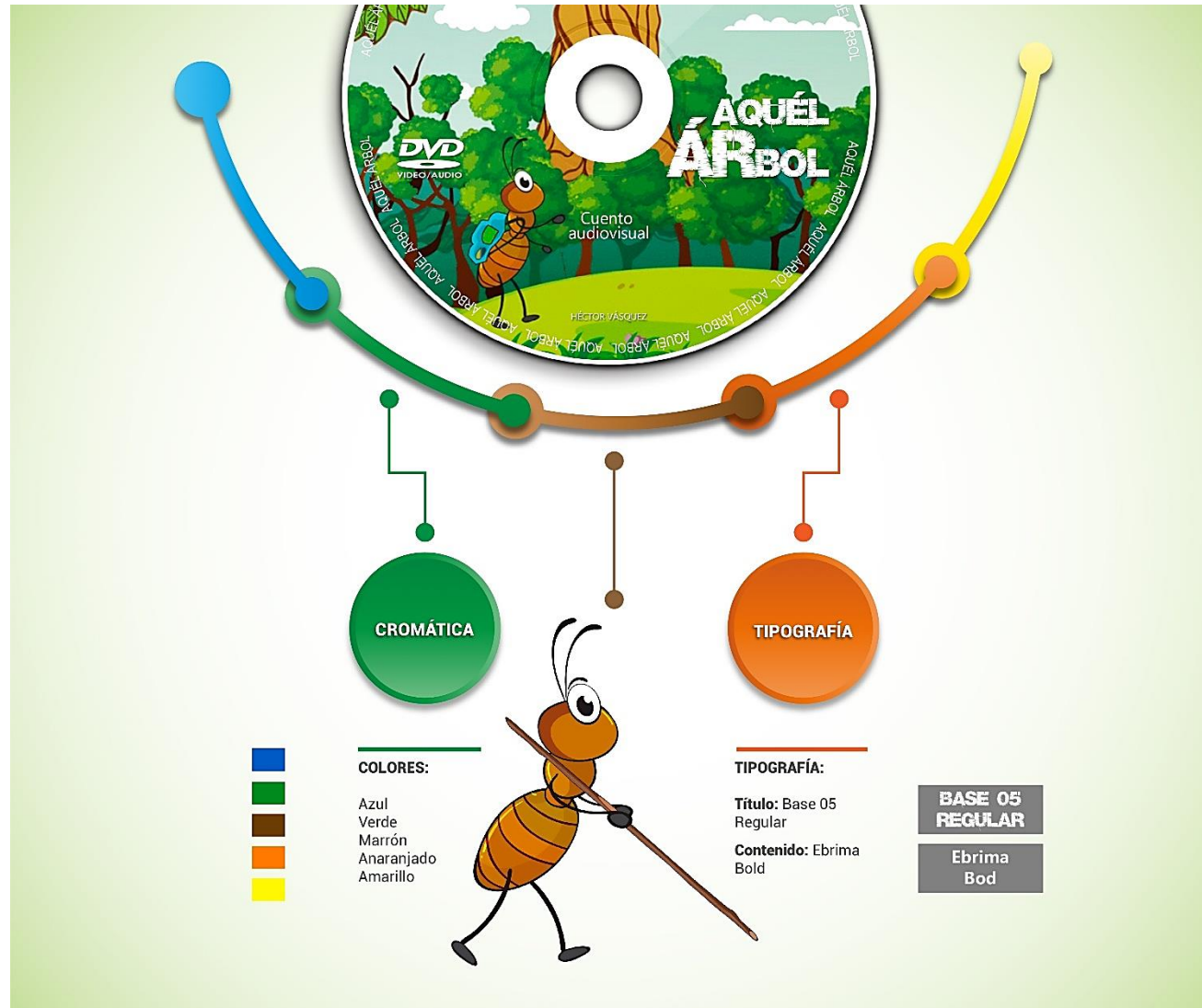
Anexo 27. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”



JUSTIFICACIÓN

La relevancia del presente estudio reside en la capacidad de potenciar el interés y la motivación hacia la lectura en los niños, ya que, no solamente aportará en el mejoramiento de la comprensión lectora, sino también incrementará positivamente el nivel de aprendizaje en los alumnos sobre todas las demás áreas mediante el desarrollo de un diseño audiovisual adecuado de un cuento y su utilización, el cual puede aportar en el fortalecimiento motivacional del alumno hacia la lectura. Por consiguiente, optimizar la capacidad de comprensión lectora mediante el adecuado diseño audiovisual de un cuento.

Anexo 28. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”



Anexo 29. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”



Anexo 30. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”



RECURSOS SONOROS

Como recursos sonoros se ha utilizado efectos de sonidos ambientales, de animales y voz en off. El valor que aporta estos recursos es importante, ya que estos refuerzan la idea del contenido del cuento y ayudan a una mejor comprensión de la historia y captan la atención del público al que irá dirigido (niños).

Anexo 31. Brief del cuento audiovisual “Aquél Árbol”



Anexo 32. Presupuesto para el desarrollo del proyecto de investigación.

Clasificador de Gasto MEF	Descripción	Cantidad	Costos
2.3.1 9.1 1	Anillados	11 unidades	S/.176.00
2.3.1 5.1 2	Folders manila	3 unidades	S/. 3.00
2.3.1 5.1 2	Papel bond A4	1/2 millar	S/.15.00
2.3.1 9.1 2	Fotocopias	300 unidades	S/.20.00
2.3.2 1.2 1	Pasajes de movilidad	8 viajes	S/.20.00
2.3.2 2.2 1	Llamadas telefónicas	saldo	S/.10.00
2.3.1 9.1 2	Impresión de empaque para DVD	Tamaño A3	S/.7.00
2.3.1 9.1 2	Disco DVD y Seri grafiado	3 unidades	S/.30.00
2.3.1 9.1 2	Impresiones	Varios	S/.20.00
2.3.2 2.1	Energía eléctrica	Indefinido	S/.200.00 Aprox.
	COSTO TOTAL		S/.501.00

Fuente: elaboración propia.

Anexo 33. Cuento: “Aquél Árbol”

AQUÉL ÁRBOL

Esta historia sucede en la profundidad de los bosques, en aquellos lugares donde ningún hombre aún no ha logrado poner un pie encima, y allí, escondido en medio de tanta vegetación se encuentra un valle boscoso, repleto de muchos árboles, y de entre todos ellos

sobresalía uno, que se erguía sobre las demás como si quisiera tocar el cielo, era tan bello y frondoso que era la codicia de muchos animales, ya que dentro de sus copos se encontraba los más deliciosos néctares y manjares que uno pudiera soñar.

Cerca de las raíces del gran árbol, en la profundidad del suelo, se escuchaba una voz...

– ¡Silencio señores! - exclamó el anciano (la hormiga más longeva) - Hoy definiremos quien ira al árbol y sacará el néctar preciado. Recuerden que aquél que lo logre tendrá un lugar privilegiado en nuestra colonia y se convertirá en el comandante de todas nuestras filas.

Ante estas palabras todos se miraban unos a otros y buscaban con la mirada a quien enviar a tan difícil misión, el silencio era tal que hasta se podía escuchar la respiración del otro, hasta que una voz interrumpió el silencio.

- Yo opino que tiene que ser el más fuerte, porque ahí existen hormigas gigantes capaz de devorarnos...
- No, yo creo que tiene que ser el más inteligente, - se escuchó otra voz – porque hay criaturas nunca antes vistos y peligrosos lugares
- Yo digo que tiene que ser el más hábil – porque tiene que pasar por muchos peligros, recoger el néctar y traernos hasta aquí.
- ¿Y quién creen que sea el indicado? –preguntó el anciano.

La multitud se quedó muda por unos instantes y después se escuchó múltiples voces, interrogantes y cuestiones sobre “¿quién sería el indicado?”, más nunca llegaban a un acuerdo y todos temían a aquél árbol.

Entre la multitud se encontraba Martin, quien soñaba con ser aceptado y reconocido por toda la colonia, el deseaba levantarse y decir que él lo haría, pero su tía se lo impedía, le decía que esa tarea no era para él, que su labor está en los campos fuera de todo peligro, ya que no quería perder un hijo más. Pero ese día él se levantó y exclamó con voz fuerte - ¡Yo lo haré!
– se veía la firmeza y determinación en sus ojos.

Al escuchar la voz todos voltearon la mirada, buscando de dónde provenía esa voz, al verlo no podían creerlo e inmediatamente los murmullos se escucharon...

– ¿Él lo dijo? ¡Que atrevimiento de su parte!

- ¿Quién se cree que es?
- Pero ése no es un simple trabajador del campo....
- Es un obrero y ni siquiera tiene rango.
- Pero; si es un marginado, que osadía de su parte.

Uno de ellos se levantó y exclamó:

- ¡Yo no voy a permitir que él sea elegido!, sería una ofensa para nuestra colonia ser representado por un marginado.
- Tiene razón, nuestra colonia está repleto de buenos guerreros, muy aptos para esta misión, yo tampoco voy a permitir esta osadía.

¡Marginado! ¡Marginado! – se escuchaba, Martin sentía que ya estaba acostumbrado a esa palabra desde que tuvo uso de razón, pero ese día él decidió no hacer caso y mantuvo su determinación.

- ¡Silencio señores! – Exclamó el anciano – Yo no puedo decidir sobre el destino de nadie y ninguno de ustedes tampoco, cada uno escogemos como deseamos vivirlo, si este joven quiere ir yo no puedo impedirselo.

La colonia entera se alteró, pero aceptaron la decisión del anciano. Muchos guerreros valientes con un buen historial se ofrecieron, al ver que aquél joven les desafiaba.

A la mañana siguiente, a la luz del alba Martin salía de la colonia con muchos aspirantes. Mientras caminaba tan solo recordaba las palabras de su tía – “cuídate mucho hijo” – esa palabra era todo el aliento que él necesitaba, apretó la mochila, miró a aquél majestuoso árbol y emprendió su destino.

Al cabo de poco tiempo muchos ya no estaban al alcance de su mirada, no sabía cuál era el destino de todos ellos, él tan solo tenía la determinación de llegar a la cima cueste lo que cueste.

Ya a la mitad del camino veía como muchas hormigas regresaban despavoridas, como si algo o alguien los asustara. Se topó con uno de ellos e intento hablarle.

- ¿Qué pasa, dime que pasó? – le preguntó mientras intentaba agarrarlo

- ¡El... eee!... el! ¡Monstruo...! Nos va a devorar... Nos va a devorar como a él – lo decía mientras se zafaba de sus manos y huía velozmente.
- ¿Qué monstruo? – preguntó mientras veía como se alejaba.

El miedo y la duda empezaron a abatirlo, no sabía si continuar o abandonar su camino, sus pies ya no deseaban reanudar su marcha, por un instante tan solo se quedó mirando el vasto camino que ya había recorrido, por un momento quiso regresar a su aldea, apretó su mochila como decidiendo volver, pero algo lo detuvo, sintió la aspereza de la mochila y recordó a su tía quien afectuosamente lo había alistado. Entonces, respiró profundamente, se llenó de valor y decidió reanudar otra vez su marcha. No le importaba que había en ese camino, si lo esperaba un monstruo o no, tan solo deseaba cumplir su meta. Su miedo fue desvaneciéndose mientras caminaba, su valor fue aumentando a cada respiro que daba, el recuerdo y la promesa que hizo fue todo lo que necesitaba.

Martin ya había recorrido una gran distancia y no encontraba nada que lo atemorizara, pensó que todo era una mentira y prosiguió su camino sin preocupaciones, siempre teniendo la mirada hacia el frente. Fue en ese instante que sintió que una sombra lo cubrió totalmente y oscureció su camino, él inmediatamente volteó y no podía creer lo que sus ojos veían; vio a un gigante cuatro veces más que él, su rostro y cuerpo eran tan negros como la noche, se quedó perplejo ante tal criatura, hasta que oyó una voz.

- ¡Hey!, Muchacho ¿Qué haces aquí molestándome?, ¿No sabes que este camino me pertenece?
- Yo, yo... señor solo estoy de paso – respondió confundido, mientras recordaba lo que sus compañeros le habían dicho – “Si te encuentras con una Isula, tienes que huir por que son unas criaturas malvadas, que pueden lastimarte en un abrir y cerrar de ojos” – “También había escuchado que ellos temen la luz del sol, solo se ocultan en la oscuridad y en las sombras, que les gustan estar bajo los árboles ocultos de toda luz” – volvió en sí, miro al gigante y continuo respondiéndole – Me dirijo a aquel árbol – le decía mientras lo señalaba
- ¿Aquel árbol? – respondió intrigado mientras lo miraba.
- Si... Ahí...
- Y para que vas a ese árbol y te atreves a cruzar mi camino – le dijo mientras se acercaba a su lado.

- Porque ahí hay una gran sombra y mucho alimento, lo suficiente para alimentarte toda tu vida. Si quieres yo puedo llevarte, puedo guiarte en la luz del sol, el único problema es que hay muchas criaturas peligrosas y cualquiera no se atrevería a ir – Lo dijo como si lo estuviera retando a hacerlo.

Hubo un silencio y luego le respondió – Lo hare, iré contigo, pero ¡ayy! de ti si me engañas, te desapareceré de la faz de la tierra.

El accedió y juntos emprendieron el camino, él lo guiaba en los rayos del sol y la Isula en la oscuridad. Ambos veían muchas criaturas extrañas, aquellos que se arrastran, otras que se asemejan a hojas secas y aquellas criaturas con alas que pasaban por encima de ellos. Mientras iban por el camino se toparon con unas hormigas carnívoras quienes no deseaban dejarlos pasar, decían que debían de dejar a uno para poder pasar, la Isula se negó entonces empezaron a atacarles.

- ¡Súbete a mi espalda chiquitín! – lo grito a Martin. Quien inmediatamente hizo caso.

Ya en su espalda vio como la Isula luchaba contra todos, bastaba con una de sus patas para derrotar a muchos, nadie podía tumbarle, la Isula se veía tan majestuoso y aguerrido. Martin, aunque solo podía con unos protegía a su compañero cuando se atrevían a atacarle por la espalda, pero bastaba que lo detuviera un segundo para que su amigo el gigante lo ayudara.

Juntos terminaron muy cansados luego de derrotar a todos, descansaron un momento antes de reanudar su gran marcha.

Ya a unos centímetros del gran árbol se sentían alegres y ansiosos como si ya hubieran cumplido su meta, estaban tan ansiosos que no se percataron que una serpiente cruzaba por su lado y quien de pronto aplastó a la Isula. Martin se sobrecogió e inmediatamente se fue de su lado, la Isula no podía creer que se había ido, en ese momento pensó que él solo fue usado como un medio para llegar y como ya estaba cerca ya no era necesario, se sentía utilizado y abatido, tan solo acepto que su muerte llegaría.

En medio de esa decepción escucho un ruido y levanto la mirada, era Martin que venía corriendo y traía consigo un palo largo, se acercó muy rápido y acuño el palo cerca de su amigo e intento levantar a la serpiente, más su fuerza no era suficiente para terrible criatura, se sentía desesperado ya no sabía que más hacer, en ese instante se le ocurrió una idea y lo exclamó a su amigo.

– ¡Tienes que causarle dolor¡, ¡las serpientes temen al dolor! – gritó

Al ver tanta determinación de querer salvarlo se llenó de vitalidad sacó la fuerza de donde pudo y le insertó su aguijón a la serpiente, quien al sentir el dolor dio un sobresalto y huyo velozmente, Martin en ese momento se apresuró a sacarlo y ponerlo fuera de peligro. Ya una vez a salvo se miraron ambos y sabían que a partir de ese momento nada iba a ser igual.

– ¡Me salvaste!... Sabes, te juzgue mal, ahora dime tu nombre porque aún no lo sé.

– Me llamo Martin.

– Yo me llamo Drago. Bien Martin, te debo mi vida y a partir de este momento te protegeré y nadie te hará daño, primero tendrá que vérsela conmigo. Ahora creo que nos falta muy poco – Dijo mientras miraba al gran árbol

Martin y Drago se encaminaron hacia el gran árbol, escalaron al majestuoso árbol. Martin obtuvo lo que deseaba “el néctar” codiciado por todos, mientras que Drago obtuvo un lugar donde quedarse. Juntos se despidieron en las raíces del gran árbol, sabiendo que sus vidas cambiaron desde el día que decidieron juntarse y aventurarse a “aquél árbol”.

Martin se encamino hacia su colonia, el rumor de su aventura con Drago se difundió rápidamente por toda esa zona, he incluso llego a su colonia, a Drago le llamaban “el gran gigante”, “el gigante negro” y a él “el amigo del gigante”. Martin ya cerca de la colonia vio que todo seguía normal, todos seguían con los mismos labores, pero él estaba feliz porque al fin estaba en casa. Al percatarse de su presencia muchos exclamaron:

– ¡Martin volvió! ¡Martín está aquí! – se corría la voz por toda la colonia.

Muchos salieron a su encuentro e incluso el consejo junto a los ancianos de su colonia.

– Bienvenido seas Martin, te estábamos esperando, no podíamos creer que hayas realizado tal aventura. Sé que muchos dudaron de ti y de tu capacidad, pero estamos aquí porque te ganaste nuestro respeto y confianza, no hay duda de que eres digno de nuestra colonia y de portar nuestro emblema como nuestro comandante. Ahora, tan solo entrégnanos el néctar, que es la prueba que lograste cumplir la misión y recibirás el título mayor otorgado por nosotros - Expresó el anciano.

Martin miró a la multitud que esperaba su respuesta y entregara el néctar al anciano.

- ¡No lo puedo entregar! – Exclamó. La multitud a su alrededor se asombró y hubo muchos murmullos – Lo siento no te lo puedo dar por que este néctar es para aquella persona que me crio y no le importó que fuera un abandonado, que confió en mi a pesar de que muchos me daban la espalda, que me dio un hogar a pesar de que no fuera de su sangre, que me amo a pesar de que no fuera su hijo. Este néctar es para mi tía – Lo dijo mientras se acercaba a su tía y le entregaba el néctar que muchos codiciaban.

Ante la mirada de todos ellos se retiró junto a su tía, a unos pasos que dio se escuchó a viva voz “¡Martin!”, “¡Martin!”, “¡Martin!”, junto a las ovaciones de todos los presentes. Desde ese momento dejó de ser un marginado y se convirtió en el héroe de la colonia. Su historia se difundió de boca en boca por todos los rincones de la colonia y sus alrededores, “de cómo una simple hormiga sin estatus se convirtió en el héroe de toda una generación”.

FIN

Moraleja:

**QUIÉN VENCE SUS MIEDOS,
LOGRA ALCANZAR SUS METAS Y ANHELOS.**

Autor:

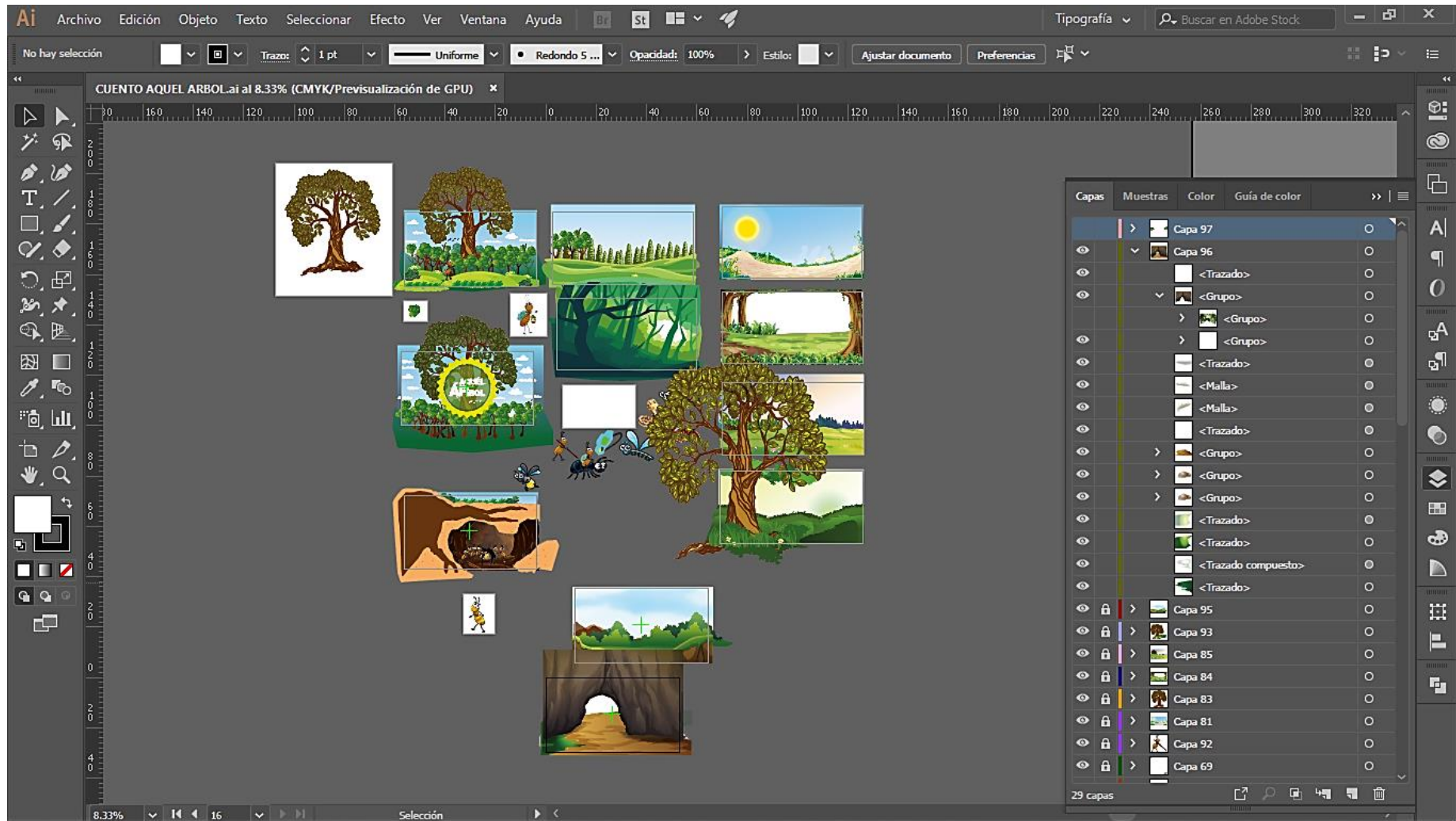
Mijael Cabrera Candiote.

Huánuco 11.09.18

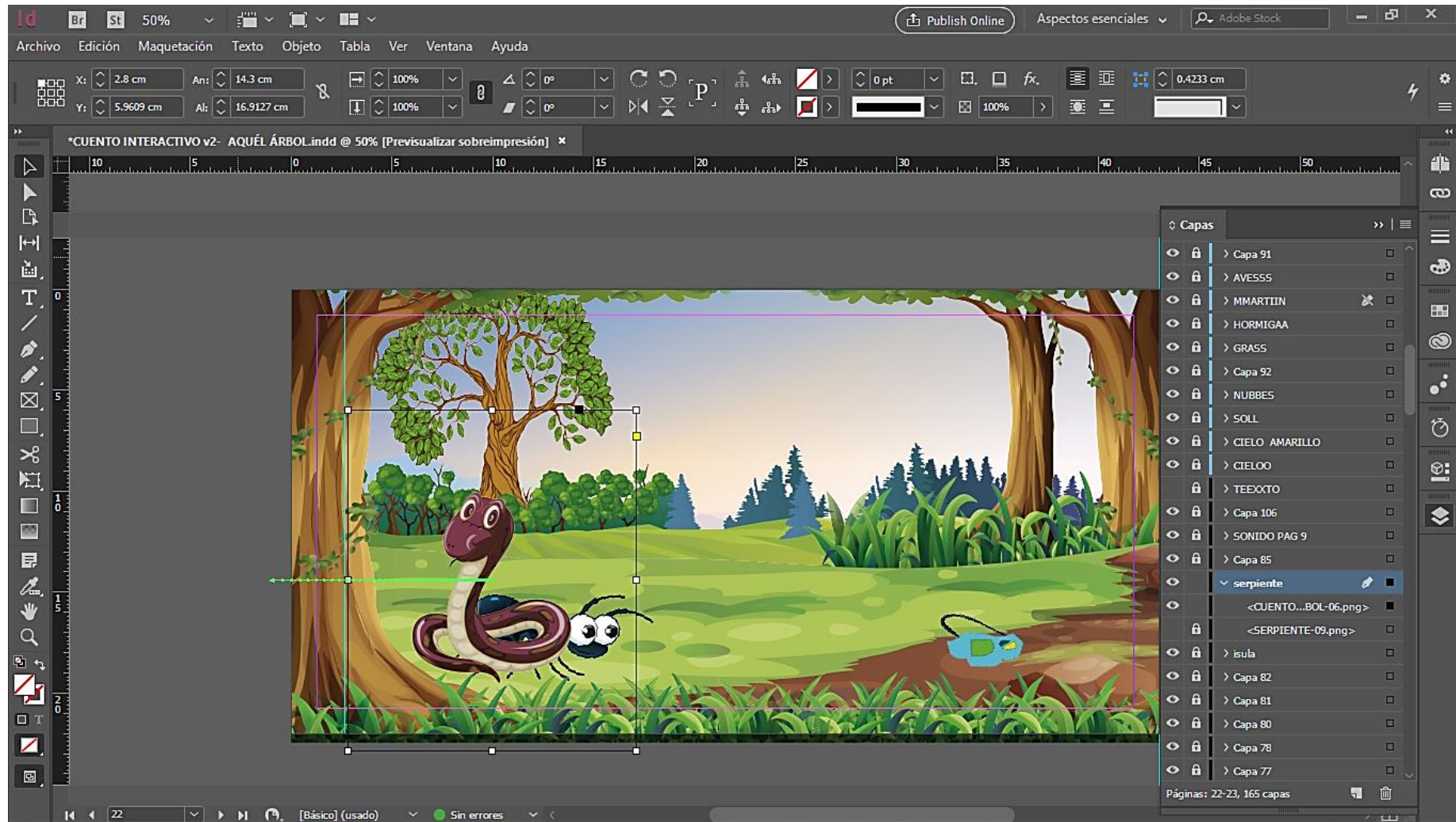
GÉNERO: NARRATIVO

ESPECIE: Cuento

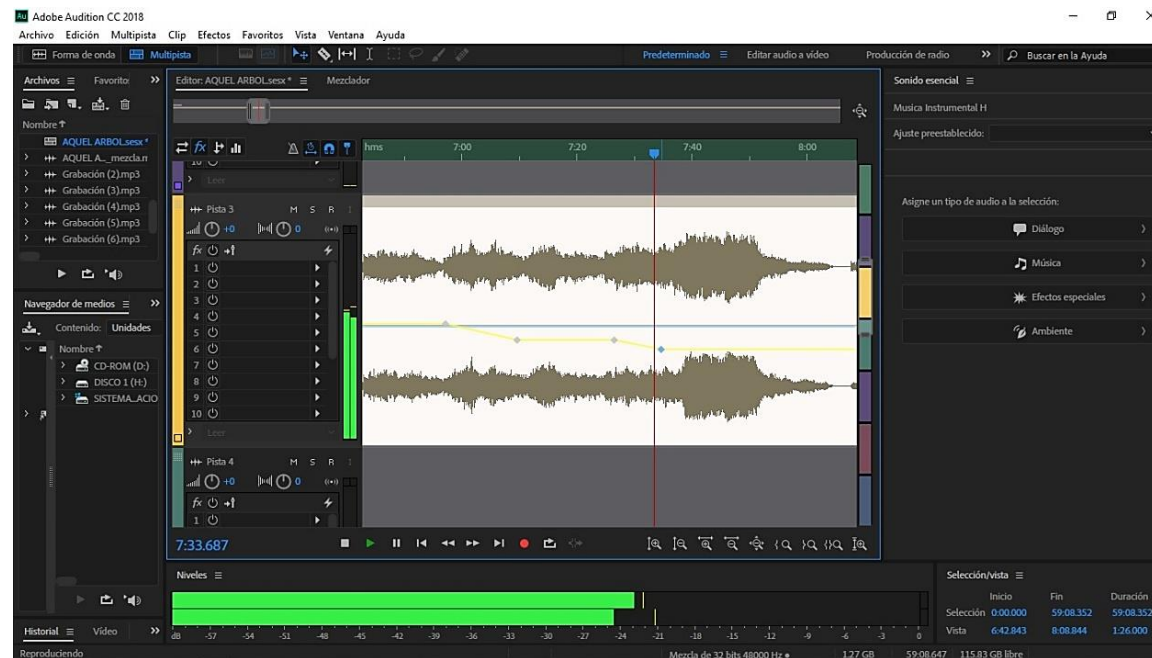
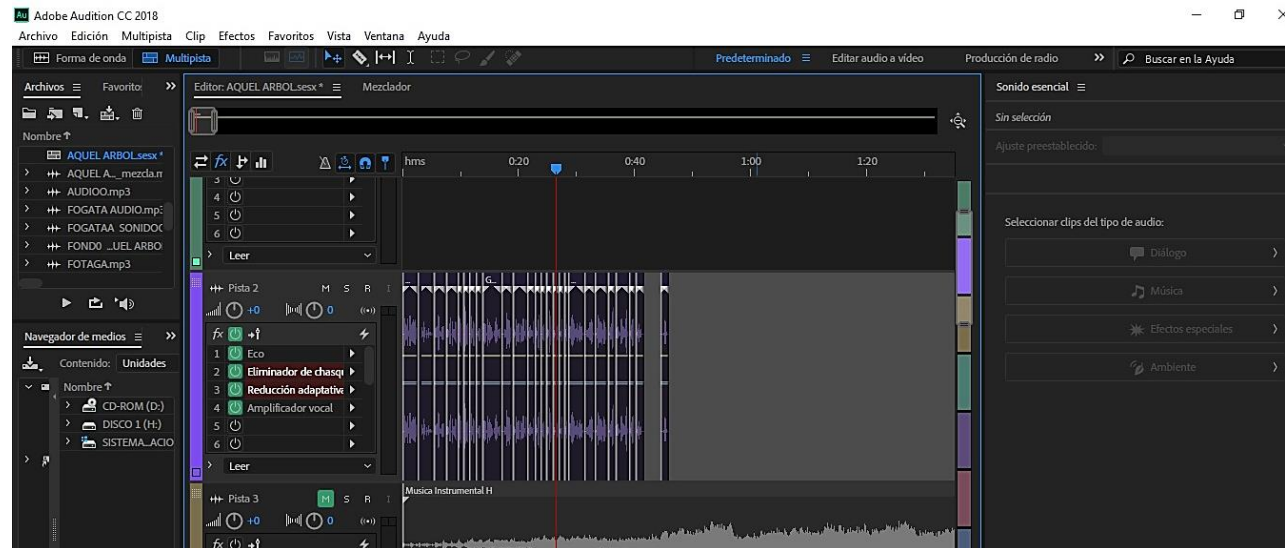
Anexo 34. Diseño e ilustración para el cuento audiovisual “Aquél Árbol” en Adobe Illustrator.



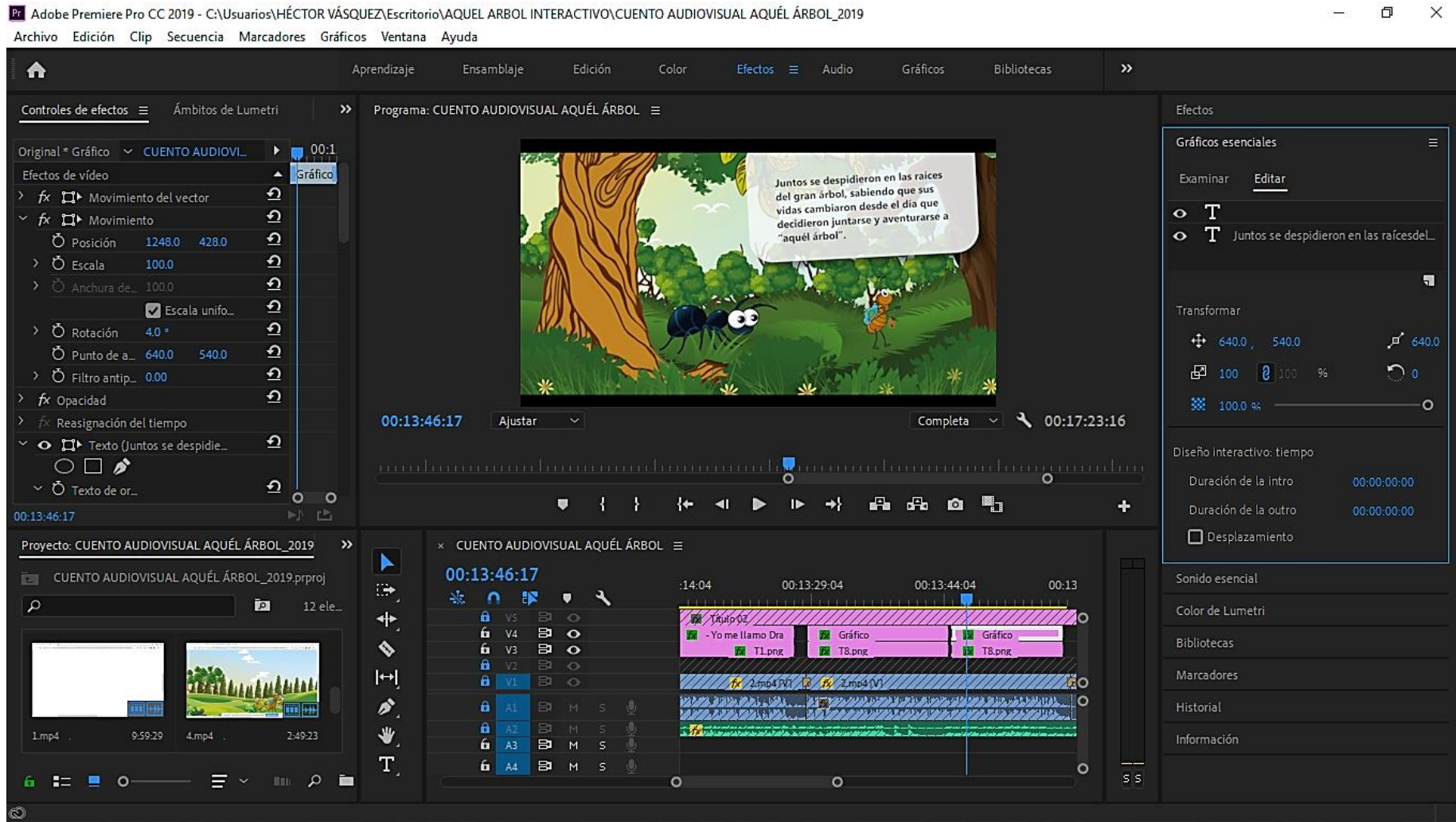
Anexo 35. Producción y animación del cuento audiovisual “Aquél Árbol” en Adobe Indesing.



Anexo 36. Post producción de voz en off para el cuento audiovisual “Aquél Árbol” en Adobe Audition.



Anexo 37. Post producción y renderizado del cuento audiovisual “Aquél Árbol” en Adobe Premiere Pro.



Anexo 38. Escena de presentación de cuento audiovisual “Aquél Árbol”



Anexo 39. Escena de cuento audiovisual “Aquél Árbol”



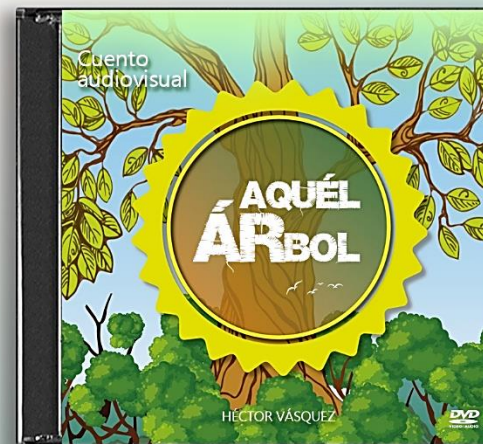
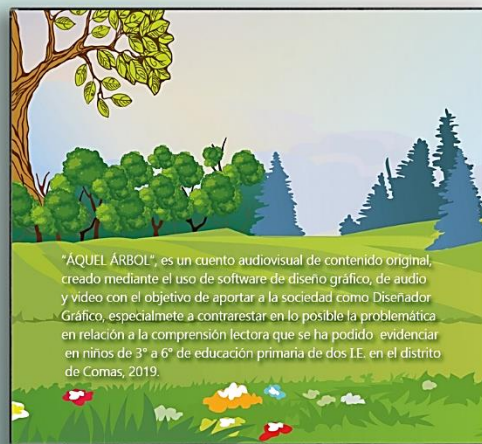
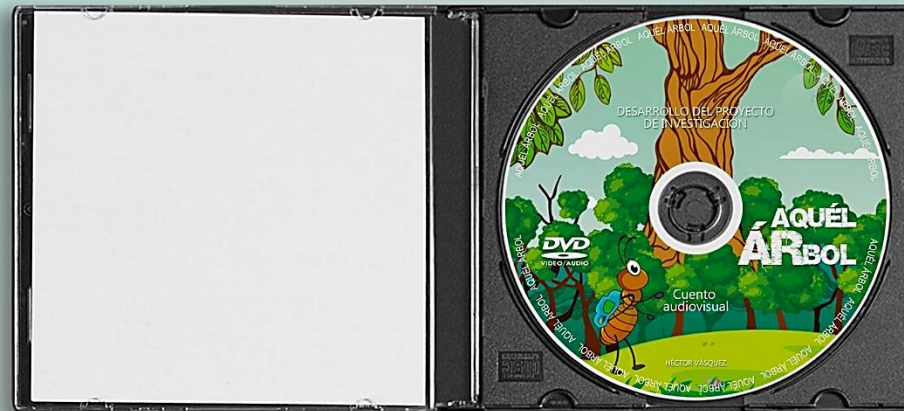
Anexo 40. Escena de cuento audiovisual “Aquél Árbol”



Anexo 41. Escena de cuento audiovisual “Aquél Árbol”



Anexo 43. Packaging del cuento audiovisual “Aquél Árbol”



Anexo 44. Acta de aprobación de originalidad de tesis.

 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 30
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Yo, *Cornejo Guerrero Miguel Antonio*, docente de la Facultad Ciencias de la Comunicación y Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo Campus Los Olivos, revisor de la tesis titulada

"DISEÑO AUDIOVISUAL DEL CUENTO "AQUÉL ÁRBOL" Y COMPRESIÓN LECTORA EN NIÑOS DE PRIMARIA DE DOS I.E.-COMAS, LIMA 2019"

Del estudiante VASQUEZ NUÑEZ, HECTOR constato que la investigación tiene un índice de similitud de 2.6 % 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, 01 de julio de 2019



Miguel Cornejo
Ph.D. Cornejo Guerrero Miguel Antonio
DNI: 06538026

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

Anexo 45. Porcentaje de similitud en Turnitin.

Feedback Studio - Google Chrome
 ev.turnitin.com/api/carta/es?is=&io=1147364625&student_user=18&lang=es&u=10819111593

feedback studio

Héctor Vásquez Núñez | INFORME DE TESIS_HÉCTOR VÁSQUEZ NÚÑEZ

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN


ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Diseño audiovisual del cuento "Aquel Árbol" y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019

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

AUTOR:
 Héctor Vásquez Núñez
 (Cód. ORCID: 0000-0002-2600-2704)

ASISOR:
 Miguel Antonio Cornejo Guerrero, Ph.D.
 (Cód. ORCID: 0000-0002-7335-6492)



Resumen de coincidencias

26 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	10 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5 %
3	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	2 %
4	cnbguatemala.org Fuente de Internet	1 %
5	docplayer.es Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	1 %

Página: 1 de 63 Número de palabras: 22389 High Resolution Text-only Report Activado



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: Vásquez Núñez Héctor
D.N.I. : 43819062
Domicilio : Mz. D Lote 09 Urb. El Portal - Carabayllo
Teléfono : Fijo : Móvil : 960897438
E-mail : hvasquezn3@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Ciencias de la Comunicación

Escuela : Arte & Diseño Gráfico Empresarial

Carrera : Arte & Diseño Gráfico Empresarial

Título : Licenciado en Arte & Diseño Gráfico Empresarial

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :

Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:
Vásquez Núñez Héctor

Título de la tesis:

Diseño audiovisual del cuento "Aquel Árbol" y comprensión lectora en niños de primaria de dos I.E. - Comas, Lima 2019

Año de publicación : 2019

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: 01/07/2019

Anexo 48. Autorización de la versión final del trabajo de investigación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

HÉCTOR VÁSQUEZ NÚÑEZ

INFORME TÍTULADO:

DISEÑO AUDIOVISUAL DEL CUENTO "AQUÉL ÁRBOL" Y COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS DE PRIMARIA DE DOS I.E. - COMAS, LIMA 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADO EN ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

SUSTENTADO EN FECHA: 01-07-2019

NOTA O MENCIÓN: 14



[Handwritten signature]

LIMA FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN