



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en los estudiantes de primaria
de tres I.E. de Comas, Lima, 2019

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

AUTOR:

Br. Yamber Saul Valencia Navarrete (ORCID: 0000-0001-7441-3033)

ASESOR:

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arte visual y sociedad: Investigación de mercado en el ámbito de la
comunicación gráfica, imagen corporativa y diseño del producto

Lima - Perú

2019

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mi abuela María Jacinta Espino Hernández que está en el cielo, sé que siempre me está acompañando y sé que está feliz por el logro obtenido.

AGRADECIMIENTO

A mis profesores por el constante apoyo en las enseñanzas principalmente a mi profesor Juan Apaza Quispe, por la guía constante en la investigación.

A mi familia a mis padres por el constante apoyo en todos los momentos y mi novia quien es mi inspiración y mi fuerza de motivación para seguir adelante.

PÁGINA DEL JURADO

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo Yamber Saul Valencia Navarrete con DNI N° 46102728 a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad

Cesar Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Arte y Diseño Gráfico

Empresarial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompañó es veraz y Auténtica

A si mismo también declaro bajo juramento que todos los datos de información que se Presentan en la siguiente tesis son auténticos y veraces.

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

Lima, 15 de julio del 2019

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Saul Valencia Navarrete". The signature is stylized with a large loop at the top and a horizontal line crossing through the middle. Below the signature is a solid horizontal line.

Valencia Navarrete Yamber Saul

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

En cumplimiento de reglamento de Grados y Titulo de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada: Cómics del Dios Wiracocha y el aprendizaje en los estudiantes de primaria de tres I.E. de Comas, Lima, 2019, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciado de Arte y Diseño Gráfico Empresarial.

Yamber Saul Valencia Navarrete

ÍNDICE

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de anexos	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Realidad Problemática	1
1.2. Trabajos Previos	2
1.3. Teorías Relacionadas al Tema	7
1.4. Formulación del Trabajo	11
1.4.1 Formulación del Problema General	11
1.4.2 Formulación de los Problemas Específicos	11
1.5. Justificación del estudio	12
1.6. Hipótesis	14
1.6.1 Hipótesis General	14
1.6.2 Hipótesis específica 1	14
1.6.3 Hipótesis específica 2	14
1.7. Objetivos	14
1.7.1 Objetivo General	14
1.7.2 Objetivo específico 1	15
1.7.3 Objetivo específico 2	15
II. MÉTODO	16
2.1. Diseño, tipo y nivel de Investigación	16
2.2. Variables y Operacionalización	17
2.3. Población y Muestra	21
2.3.1 Población	21
2.3.2 Muestra	21

2.3.3 Muestreo	22
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
2.4.1 Técnica	22
2.4.2 Instrumento	22
2.4.3 Validez	22
2.4.4 Confiabilidad	23
2.5 Métodos de análisis de datos	24
2.5.1. Análisis Descriptivo	25
2.5.2 Análisis Inferencial	32
2.6 Aspectos Éticos	35
III. RESULTADOS	36
IV. DISCUSIÓN	43
V. CONCLUSIONES	48
VI. RECOMENDACIONES	51
VII. REFERENCIAS	53
ANEXOS	55

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Operacionalización de Variable	17
Tabla 2. Matriz de Operacionalización de Variable X	18
Tabla 3. Matriz de Operacionalización de Variable Y	20
Tabla 4. Validación de experto	23
Tabla 5. Tabla de Escalas	23
Tabla 6. Procesamiento de casos	24
Tabla 7. Resultado de fiabilidad	24
Tabla 8. Indicador color	25
Tabla 9. Indicador viñeta	25
Tabla 10. Indicador montaje	26
Tabla 11. Indicador globos	26
Tabla 12. Indicador onomatopeya	27
Tabla 13. Indicador cartela	27
Tabla 14. Indicador personaje	28
Tabla 15. Indicador religión	28
Tabla 16. Indicador lugar	29
Tabla 17. Indicador época	29
Tabla 18. Indicador experiencia	30
Tabla 19. Indicador comportamiento	30
Tabla 20. Indicador observación	31
Tabla 21. Indicador amoldamiento	31
Tabla 22. Prueba de Chi-cuadrado de la Hipótesis General	32
Tabla 23. Prueba de Chi-cuadrado de la Hipótesis específica 1	33
Tabla 24. Prueba de Chi-cuadrado de la Hipótesis específica 2	34

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1. Matriz de Consistencia	56
Anexo 2. Matriz de Operacionalización de la variable “X”	57
Anexo 3. Matriz de Operacionalización de la variable “Y”	59
Anexo 4. Instrumento	60
Anexo 5. Validación de expertos	61
Anexo 6. Carta de presentación a los colegios	64
Anexo 7. Reporte del SPSS	67
Anexo 8. Brief del Producto	69
Anexo 9. Fotos de encuesta	89
Anexo 10. Cronograma	91
Anexo 11. Presupuesto	92

RESUMEN

En el siguiente trabajo de investigación tiene como objetivo medir la relación que existe entre la realización de una pieza gráfica como es el cómic frente al aprendizaje. Para poder aplicar en los alumnos de 3ro a 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, a través de esta herramienta grafica como es el cómic se busca poder determinar la relación del aprendizaje en los estudiantes a través de una narrativa. El cómic o dicho también arte dará a conocer una historia de un ser mitológico esto como elemento para poder representar colores, textos, imágenes y yuxtaposiciones e íconos creativos, ilustraciones que buscará crear un vínculo entre el público objetivo para lograr atrapar al lector en la cual buscaremos una continuidad en la pieza gráfica; el generar indirectamente interés por la lectura y comprensión de textos, esto por una regla simple en las lecturas, como el cómic ya que se crea en la mente del lector una hipótesis y a través de esta premisa se logra la continuidad como intriga al espectador y así lograr que el lector busque una respuesta teniendo una continuidad de la lectura.

Como aporte podemos decir que puede ser una herramienta eficaz para poder cambiar la falta de comprensión de lectura en nuestro País.

Palabras clave: yuxtaposición, mitología, cómic, gráfica e iconos.

ABSTRACT

In the following research, work aims to measure the relationship between the realizations of a graphic piece such as the comic versus learning. To be able to apply to students from third to 5th grade of three educational institutions of the district of Comas, through this graphic tool as the comic seeks to determine the relationship of learning in students through a narrative. The comic or said art will also reveal a story of a mythological being as an element to represent colors, texts, images and juxtapositions and creative icons, illustrations that seek to create a link between the target audience to catch the reader in which we will search a continuity in the graphic piece indirectly generating interest in the reading and understanding of texts, this by a simple rule in the readings as the comic since it is created in the mind of the reader a hypothesis and through this premise continuity is achieved as intrigues the viewer and thus make the reader look for an answer having a continuity of reading.

As a contribution we can say that it can be an effective tool to be able to change the lack of learning in reading in our Country.

Keywords: juxtaposition, mythology and comic, graphic and icon.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 REALIDAD PROBLEMÁTICA

En la actualidad en el mundo se busca nuevas formas de cómo hacer llegar la información, de cómo transmitir un aprendizaje de forma correcta, por lo cual hay nuevas piezas gráficas creativas para poder llevar esta información de tal manera que sean atractivas y capten la atención del público, esto ha llevado a algunas empresas a implementar sistemas creativos a través de lo que conocemos como un cómic. Según Ride, (2016), el cómic en sus inicios surgió como un instrumento de entretenimiento, pero en la actualidad las necesidades obligaron a esta herramienta a tener múltiples funciones, una de las más destacadas es en la pedagogía, ya que es altamente aceptado por los adolescentes, puede fácilmente impartir aprendizaje y de cómo poder destacar a un personaje de una lectura o mito, además nos dice que el cómic puede ser un material ordenado, cultural y fortalecer los valores. (p.13), este arte logra crear un vínculo a través de la lectura ya que es divertido y ágil de leer, en base a esto se plantea reforzar un mito haciendo que lector cree una hipótesis e incógnitas, que son resueltas en el transcurso de la lectura, logrando un aprendizaje continuo.

En tanto en América Latina según la OCDE (2016), nos dice que hay poco desarrollo de comprensión lectora y son pocos los países que toman esta realidad, como política de estado, ya que tiene como resultados una deficiente comprensión lectora y en las áreas de Ciencias y matemáticas, en tanto el Perú según la OCDE a través de la Prueba PISA realizada a escolares de 15 años de ambos sexos y realizadas a través de 65 países, no obtuvimos un buen desarrollo en las áreas mencionadas. El cual debe ser puesto en observación en el futuro para obtener resultados favorables, es por eso que se debe trabajar e implementar esas áreas para reforzar la cultura de educación al aprendizaje a través de la lectura.

Por lo expuesto, se buscará relacionar a través de unas piezas gráficas, la “Creación de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2019”.

Ya que esta herramienta usa muchas estructuras visuales y narrativas, por lo cual se decide la creación del cómic a través de un personaje de la mitología Inca, como es Dios Wiracocha, esto nos servirá como pieza gráfica para poder determinar el aprendizaje en tres colegios de Comas, ya que en el Perú; según la Prueba PISA realizada en el año 2016 no se tiene resultados favorables en comprensión lectora, frente a la situación planteada se podrá

determinar el aprendizaje en estudiantes de primaria de tres Instituciones Educativas y a la vez podremos aportar un breve conocimiento de los mitos de nuestra cultura.

1.2 Trabajos Previos

Para las recolecciones de información se indago y buscó trabajos de investigación que tengan relación con nuestras mismas variables y diseño investigación, cabe resaltar que en el Perú se buscaron en repositorios de Universidades privadas y particulares, repositorios internacionales para los cuales también se visitó y consulto en universidades cercanas, con el fin de encontrar información que nos ayudará a enriquecer nuestra investigación.

Por consiguiente iniciamos la investigación con antecedentes internacionales y posteriormente con las muestras nacionales.

Para Gómez (2015), en su tesis “El cómic como estrategia pedagógica para el desarrollo de la comprensión lectora en inglés”, Perteneciente a la Universidad Libre, ubicada en la capital de Bogotá, Colombia. Tuvo un tipo de estudio cualitativo, donde se tomó como muestras a 25 estudiantes, de los cuales 12 niños y 13 niñas entre los 8 y 13 años de edad.

Se obtuvo como conclusión que cuando los niños inician un proceso de lectura en un cómic, al principio suele llamar su atención las imágenes luego al iniciar el proceso de lectura logran establecer el vínculo de comprensión, entre ambos componentes, esto debido a que buscan relacionar una acción con lo siguiente, haciendo un proceso de secuencias, además de esto nos dice que lo niños suelen plantearse interrogantes, hipótesis las cuales hacen que los componentes sean reconocidos por los niños. Por último, sirvió para fortalecer todo el proceso de comprensión lectora, pues toda acción se buscar relacionar texto y gráficos o interrelacionar o agrupa con una historia y lo toman como algo de la vida cotidiana que ayuda a mejorar la información de nuevas palabras basándose en el contenido simple de un comic.

A su vez Pazmiño, I. (2015) en su tesis para Obtener el Grado académico de Ingeniero de Diseño gráfico publicitario en su se títulos “Los cómics como herramientas que fomentan la lectura y rescata la tradición oral de las leyendas locales en los jóvenes de los primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua” Ambato, Ecuador. En su

objetivo de implementar el diseño gráfico como solución para fomentar la lectura en las leyendas locales en la cual tuvo como investigación un análisis de tipo cuantitativo-cualitativo del tipo causal obteniendo resultados de encuestas en el cual su muestra fueron de 193 alumnos, jóvenes que cursaban los primeros años de secundaria.

Se determinó que los comics forman parte de la tendencia de los adolescentes, además que tiene una percusión en la vida social de los adolescentes ya que los más solicitados son, cuentos, comedias, música entre otros, todo esto es acompañado de una narrativa de secuencias o aventura, esto nos refiere que los comics influyen para el mecanismo de aprendizaje, así como el de adquirir un rápido entendimiento a través de la lectura.

En cuanto Ojeda (2016), en el trabajo de investigación para optar el grado académico de licenciado en Ciencias de la Educación, presento “El cuento como estrategia didáctica para la comprensión lectora de los estudiantes de la escuela Agustín Constante del Cantón Pelileo” en Ambato, Ecuador. Para su trabajo se tomaron como muestra 48 personas de las cuales 45 fueron estudiantes y 3 docentes, se empleó el método de investigación Cualitativa, ya que había una secuencia de problemas en la realidad de la comprensión lectora y cuantitativa porque al realizar encuestas y entrevistas obtuvieron datos numéricos los cuales fueron medidos estadísticamente, cuyo objetivo fue un cuento como estrategia para la comprensión lectora en los estudiantes de una escuela.

Se determinó que la narración expuesta a los estudiantes mejora el proceso de captación de lectura así mismo también mejora la estrategia de enseñanza en los docentes a través de una narrativa o cuento, este material didáctico logra fortalecer la lectura mediante una narrativa logrando concretar sus objetivos de enseñanza y aprendizaje.

Así mismo Lozada, C. (2017), en su trabajo de investigación para obtener el título profesional con mención en Arte y Diseño Gráfico Empresarial en la cual presento el título “El Cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018”. De la Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú; en el cual su método de investigación fue de enfoque cuantitativo de diseño no experimental de nivel correlacional ya que se medía la relación entre sus variables, para lo cual sostuvo una población de mil estudiantes y como muestra 278 estudiantes del 3ro, 4to y 5to grado de secundaria, donde tuvo como objetivo determinar

qué relación hay entre el Cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes.

En la cual sostuvo como conclusión final en su investigación que de forma positiva media hay correlación entre sus variables de estudios, en lo cual indico que los elementos de forma estructurada del cómic fueron eficiente en el aprendizaje al dar a conocer el tema del grooming, y si se lograron un aprendizaje significativo en los estudiantes que conformaron las muestras de estudio.

Así mismo para Velásquez (2018) en su tesis para Obtener el título profesional de Diseño Gráfico Empresarial presento su tesis titulada “Diseño de un comic sobre violencia familiar y el aprendizaje significativo en estudiantes de 5to y 6to grado de dos colegios del distrito de Carabaylo, Lima- 2018” en la Universidad César Vallejo, Lima Perú. De Tipo de estudio Cuantitativo no experimental en el cual no se manipulo ninguna variable, para poder determinar la relación que existe. Se tomo como muestra 275 alumnos de una población 960 alumnos. Con el objetivo de determinar la relación que existe entre el diseño de un comic sobre violencia familiar y el aprendizaje significativo en estudiantes.

Así mismo finalmente su investigación tuvo como resultado la conclusión que la herramienta gráfica sirve para poder determinar sobre la violencia familiar tenía una relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes de primaria, se refuerza los resultados que obtuvo en sus contratación de hipótesis general, en la cual logro tener 0,000 de la confianza, es decir se pudo determinar que si hay relación entre “El diseño de un comic sobre violencia familiar y el aprendizaje significativo en estudiantes 3ro, 4to y 5to grado de dos colegios del distrito de Carabaylo, Lima- 2018”.

También se puede recurrir a Campos (2017), en su Investigación académica titulada “El cuento como estrategia para mejorar el nivel de comprensión lectora en estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui, Comas, Lima, 2017” empleo en su diseño de investigación Cuasi experimental en el cual su muestra fue de 86 estudiantes. Se empleo un pre test y un post test, en el cual tuvo como objetivo que los estudiantes mejoren a través de un cuento ilustrado el nivel de comprensión lectora.

Por consiguiente, en la investigación de concluyo que la aplicación de un cuento ilustrado si influyo en el grado de entendimiento de la lectura en los estudiantes de cuarto grado de

primaria, además que mide el nivel de criterio de cada estudiante, esto como resultados del post test.

A sí mismo, Apaza (2015), en su investigación para obtener el grado de Licenciada presentó su investigación “Aplicación de la Historieta como estrategia didáctica para mejorar los niveles de comprensión lectora de textos narrativos de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Juan Domingo Zamácola y Jáuregui, del distrito de Cerro Colorado, Arequipa, Perú 2015” en la Universidad Nacional San Agustín. Esto con el objetivo de demostrar que la historieta sirve como mejora en la comprensión lectora; en el cual empleo un tipo de diseño Cuasi experimental, donde se usó un pre test y un post test. Esto para luego medir el nivel de avance del sistema de lectura a través de la historieta, esta investigación tuvo como muestra a 85 estudiantes del tercer grado de secundarias en el cual fueron divididos en cuatro grupos: Grupo ‘A’ experimental uno 23, Grupo ‘B’ de control uno 22, Grupo ‘C’ experimental dos 23 y grupo ‘D’ de control dos 17. Se concluyó en la primera instancia que hay una buena comprensión de lectura al plantear la estrategia didáctica ya que arrojó que más de un 50% de estudiantes antes de la lectura no entendía lo que leía o encontraba una deficiencia en la lectura, así mismo concluyo que las herramientas graficas elaboradas como la historieta ayudan a la comprensión de textos y aportaran notablemente a la capacidad de entendimiento, permitiendo en el futuro poner problemas más complejos para la comprensión de los estudiantes.

Así mismo, Quiroz (2017), en su tesis Titulada “Relación entre el diseño de un comic y el aprendizaje sobre las tres “R” de la educación ambiental en los alumnos de 3ro a 5to de primaria en dos colegios del distrito de Los Olivos” Perteneciente a la Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú, donde empleo el método cuantitativo correlacionar en 276 estudiantes de 4to 5to y 6to de primaria. Con el objetivo de determinar la relación que existe a través del diseño de un cómic de cultura ambiental y el aprendizaje en estudiantes de alumnos de primaria de tres Instituciones Educativas.

Determinó que había relación entre ambas variables ya que se encontraron resultado de mejorar en la comprensión lectora, al poner como pieza grafica un determinado cómic con secuencias en la cual logro la atención del lector.

Así como también, Estremadoyro (2018) en su tesis para Obtener la licenciatura Diseño Gráfico del cuento “Aprendo-Haciendo” Sobre inteligencias múltiples y el aprendizaje cognitivo de niños de 2do a 3ro de primaria de tres I.E Los Olivos, Lima Norte, 2018. Perteneciente a la Universidad César Vallejo, Lima Perú. Tipo de estudio Cuantitativo no experimental en el cual no se manipulo ninguna variable, para poder determinar la relación que existe se tomó como muestra 278 alumnos de una población 1000 alumnos. Con el objetivo de determinar la relación que existe entre el diseño gráfico a través de un cuento y el aprendizaje en los niños de primaria.

Se dio como resultado que hay una verdadera relación entre el diseño gráfico de un cuento sobre la inteligencia múltiple y el aprendizaje ya que, si hubo un resultado de constatación de variables, teniendo la relación positiva ($Rho=0,556$) en la cual dio como resultado que, si logra un aprendizaje cognitivo en los estudiantes encuestados, lo cual sirve para lograr un progreso este es importante ya que si logras obtener resultados mediante un gráfico bien elaborado.

Además, a su vez, Raymundo, H. (2017), en su trabajo de investigación para obtener el título profesional presento “Relación entre el diseño de un comic sobre la leyenda inca Los hermanos Ayar y la comprensión lectora en los estudiantes del 1ro y 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Carlos Wisse comas, 2017”. Universidad César Vallejo. Lima, Perú en el cual su método de investigación fue de enfoque cuantitativo de diseño no experimental de nivel correlacional ya que se medía la relación entre ambas variables, para lo cual tuvo como muestra 275 estudiantes del 1ro y 2do grado de secundaria, donde tuvo como objetivo determinar qué relación hay entre el diseño de un cómic y la comprensión lectora en alumno de dos Instituciones del nivel secundaria.

En el cual tuvo como conclusión general que si había una relación positiva entre ambas variables ya que hay una comprensión lectora a través de la lectura y pudo afirmar que hay una comprensión de componentes icónico a través de la historia que planteo, además en sus conclusiones específicas los estudiantes aceptan los iconos como viñetas, planos símbolos y la historia como orientación para mejorar la lectura es decir si hay relación entre sus variables de estudio.

1.3 Teorías Relacionadas al Tema

En la siguiente investigación, se buscará la relación que existe entre una pieza gráfica como es el cómic y la relación que puede tener con el aprendizaje, ya que en la actualidad se buscan muchas formas de crear una cultura de aprendizaje con gráficos, colores y lectura atractiva como un medio didáctico que se pueda emplear como gran ayuda, esto debido a que en el Perú tenemos problemas de aprendizaje según la prueba PISA publicada por la OCDE en el 2016.

Antes de iniciar la recopilación y profundizar en el tema se debe resaltar que se tiene como autores adicionales de apoyo, con respecto a nuestras variables ya que existe muchos autores que aportan información adicional que no se puede dejar pasar por alto, esto es previamente citado como las normas lo exigen.

Para iniciar con nuestras teorías relacionadas al tema en orden, se mencionará la referencia del autor de nuestra primera variable el cómic.

Para McClud como se citó en Correa (2010), menciona que el comic como originalmente se conoce es una agrupación o conjuntos de figuras, símbolos, o imágenes en yuxtaposición transmitiendo alguna información a su vez esto debe tener una respuesta estética del lector. El color en el cómic puede parecer sencillo de visualizar sin embargo es mucho más que el atractivo visual, puede aportar algunas sensaciones de dinámica y equilibrio por lo cual dentro de una viñeta el color está dentro de los 3 elementos más importantes, la composición de contrastes y la gama de colores en las imágenes ya sea de bajo o alto contraste; este elemento suele ser muy útil dentro de las viñetas de un comic (pg. 18 y pg. 23). Otro elemento ya mencionado como las viñetas son los recuadros que pueden ser con bordes lineales o círculo rectangulares en cuyo interior puede verse imágenes y textos coloridos, cabe resaltar que cada viñeta es una secuencia, es decir la función de una viñeta es de marcar las fronteras de cada acción o secuencias. Por consiguiente Correa también nos dice; (pg. 25), Que para una buena percepción visual del público objetivo se debe tener un mensaje claro en el cual el público tenga una lectura de imágenes fácil y ágil, esta técnica de representación se puede llamar montaje que también es utilizado por los audiovisuales en el cine o la televisión para lograr una comprensión de imágenes en continuidad, para esto también es ayudado de bocadillo y también conocido como globo que casi siempre termina con una cola, este componente puede ser de diferentes formas según corresponda su

interpretación, como; pensamiento, susurro etc. En alguna secuencia de lectura también vamos a encontrar algunas onomatopeyas este elemento muchas veces graficados en exclamación es un palabra formada de la imitación para crear efectos sonoro es decir la representación de los sonidos de los actores del cómic, y para poder ubicarse en cada escena en la parte superior suele colocarse la cartela o voz del narrador en texto, muchas veces este cartel o cartela está en forma rectangular y suele explicar la escena y no se mezcla con el texto de la conversación de la escena. Cortes y García (2011) afirman que la estrategia de las cartelas es el lineamiento de textos y signos que el lector visualiza, para luego crear un corto análisis a partir de elementos mínimos, esto da una estructura en un corto análisis, mientras se va observando y comprendiendo el texto, este proceso se puede llamar microestructura, además nos dice también que la estructura atractiva puede también ser un acto mecánico un proceso de razonamiento simple de actitud crítica, ya que buscara reflexión, teorías, toma de decisiones, esquemas para dar con el contexto de la lectura (Pg.23).

Entonces se puede decir entonces que el Cómic tiene un elemento para transmitir una información a través de imágenes, textos coloridos en una determinada secuencia yuxtapuestas, así mismo, continuando con nuestra investigación de hallar una relación entre un Cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de primaria se busca datos fehacientes y confiables en la cual nos dé información al mítico personaje de la literatura peruana.

Continuando con la investigación tenemos como referencia a los siguientes autores que nos refieren los relatos, mitos del Dios Wiracocha, es preciso mencionar que los escritos en su gran mayoría fueron de autores peruanos.

Por otro lado Ore (2017), nos relata en su libro “Los Dioses incas”, nos narra de algunos personajes que tomaron roles protagónicos, para la definición de la palabra personaje se toma como apoyo y muestra del autor Salamanca (2011 pg.133) Nos refiere que un personaje en la literatura aparece casi siempre en las primeras líneas teniendo casi siempre cualidades que sobresalen del resto. Así mismo Ore nos refiere que el personaje como el Dios Wiracocha es un ser con mucho poder y es creador del cielo y las estrellas según las narraciones de los relatos, así como hay falsos que se hacían pasar por el Dios Wiracocha para profetizar que los españoles vendrían a su conquista, éstos los falsos se hacían llamar

Wiracochas, personajes que tomaban el rol muchas veces antagónico o villanos que quedaron relatados en la memoria del escritores como Ore, nos habla también sobre la importancia de la religión, la creencia de los pobladores de esa época en la cual la religión era parte de la cultura, esto nos dice que era a través de la creencia en seres omnipotentes se lograba abundancia en el hogar y en los cultivos, sin duda la religión junto con el territorio o lugar era impórtate frente a esta determinación es que tomando el concepto y como aporte a Córdova. (Pg. 6, 2008) hace referencia en unos de sus conceptos que el lugar es el área o sitio donde ocurren sucesos, también puede ser el área geográfica o territorio subconjunto del espacio donde la sociedad construye su habitad entonces. Ya que en base a ese determinado territorio se lograban mitos o cuentos que según Ore fueron construidos de generación en generación. Además, la época en la cual se pueda narrar el periodo de esta civilización fue muy importante ya que a través del tiempo estos mitos toman fuerza como hechos históricos culturales en una determinada época en base a esta palabra buscando la definición como soporte encontramos las de Velásquez, (Pg. 38, 2010). Quien nos menciona que la época es el periodo o historia de una civilización en un determinado tiempo es así como se vive la “época moderna” donde ocurren: familia, religión, modelos, empresa, sucesos en un determinado tiempo geográfico. (Pg.126). Así mismo, El Inca Garcilaso de la Vega (2018), menciona que había un Inca que decía que en un gran templo se apareció y le había dicho que los españoles vendrían a la conquista y también le había anunciado la destrucción de todo el imperio, desde ese momento a ese Inca se le conoce como Dios Wiracocha ya que había vaticinado la llegada y las destrucciones del imperio. Luego de las narraciones hechas por los pobladores (Pg.87).

Cabe resaltar que en esta lectura se toma en cuenta que la narrativa de los autores no es del todo verídica ya que para Molina (2008) en cuanto a Wiracocha nos relata que este personaje apareció alrededor de un lago inmenso que solo la sombra le cubría toda la superficie no se lograría ver la luna ni el sol, fue entonces que comenzó con la creación de la luna, el sol, las estrellas y la tierra, además de crear hombres muy grandes, gigantes animales y plantas, tiempo después él relata que Viracocha dio vida a todo ser viviente, luego cuando estos seres lo desobedecieron, él tuvo como criterio limpiar la tierra con un fuerte diluvio en el cual murieron casi todos los seres vivos de este planeta, luego también dice que él creó en base a barro varios linajes para poder repoblar la tierra (Pg.58) entonces se debe decir que el Dios Wiracocha es un mito de un determinado lugar creado por los Incas y que a su vez tiene concordancia con algunos hechos que sucedidos en esa época es por

eso que se llega a formar una leyendas, mitos y verdades en un determinado lugar. Sin embargo, también Molina (2008) nos relata sobre el verdadero Dios o también llamado Kon ticci Wiracocha, que tiene como significado, kon: fuego, Ticci; Fundamento y Wiracocha que significa: viento sobre un lago, afirma que es un hombre de tés blanca, alto y de ojos grandes, nos dice que fue creador de todo lo existente y que enseñó al hombre muchos valores, como el trabajo, el cultivo y la reciprocidad como un bien además que él lo ve todo desde lo más alto (Pg.61).

Así mismo También, Betanzos (2017), en su Libro Suma y Narración de los Incas, nos narra que el “Kon Ticci Viracocha” es el creador de todas las cosas sobre la tierra, en un principio la tierra era solo oscuridad y había una provincia del Perú llamada Collasuyo en el cual apareció un hombre o gran señor y lo llamaron “Con Ticci Viracocha”, este emergió de una gran laguna, en instante comenzó a realizar sus creaciones, primero hizo aparecer el sol, luego las estrellas y la luna, además de crear las provincias del Perú, después creó al hombre y cuando este se portó mal él limpio la tierra, creando nuevamente al hombre, donde les enseñó a trabajar (Pg.87).Además, para Betanzos (2017), “Con Ticci Viracocha” es en sus narraciones es el creador del sol, la luna y las estrellas, además de haber creado la humanidad y hasta provincias del Perú (Pg.21).

Para continuar con la investigación de un comic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de primaria de tres Instituciones Educativas, también es Importante explicar la dinámica del aprendizaje.

Ardila (2001), nos refiere que para poder aprender necesitamos primero tener una experiencia como llevar a cabo una acción y luego ver la reacción, este proceso simple nos permite tomar un conocimiento amplio de las decisiones que en algún momento determinado tomaremos ya sea positiva o negativa (Pg.6).

Según Ardila nos refiere que el aprendizaje es un proceso mediante el cual se adquiere una modificación en los caracteres de conducta esto a través de la acción, y para poder tener un aprendizaje se necesita tener o vivir una experiencia de una acción que nos permita guardar la información para ser empleada en la vida cotidiana.

Por consiguiente, en sus conclusiones del aprendizaje nos dice que para tener un conocimiento primero debe haber una dinámica y luego frente a esto una modificación de la conducta que afecta directamente al comportamiento ya que este es alterado mediante una situación determinada.

Esto suele suceder por un elemento llamado observación, para lo cual nos apoyamos del autor Díaz (2013) Quien nos explica y refiere que la observación es una acción que realizamos casi todos los días como parte de nuestra vida en la búsqueda de la información y también puede ser la acumulación de información con el propósito de mejorar o resolver. Tomando en cuenta el apoyo de Díaz podemos decir que la observación con el tiempo suele ser determinante a la hora de tomar unas decisiones, Esta acción tiene como consecuencia otro elemento como el amoldamiento ya que cuando se toma una acción y esta es positiva se logra formar al individuo. El amoldamiento de la conducta nos da el resultado de la experiencia de lo observado y a su vez afecta al comportamiento de forma positiva o negativa.

Para finalizar tenemos así mismo a Gaytán (2010), nos dice que todo aprendizaje ejerce un cambio, ya que se adquiere nuevas formas, destrezas y conductas, logra aumentar la información, que se adopta, los cuales son intelectuales, individualidades y la organización (Pg.112). Bajo estos conceptos, podemos afirmar que el aprendizaje es un proceso de adquirir nuevas destrezas o habilidades a través de una acción que se toma en primera instancia como acciones para adquirir aprendizaje.

1.4 Formulación del problema:

1.4.1 Problema general:

¿Qué relación existe entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima 2019?

1.4.2 Problema específico 1:

¿Qué relación existe entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima 2019?

1.4.3 Problema específico 2:

¿Qué relación existe entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y el factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima 2019?

1.5 Justificación del trabajo

El siguiente trabajo de investigación se realiza con el objetivo de obtener resultados correlacionales, para poder aportar al estudio la relación de una pieza gráfica y el aprendizaje a través de la lectura, por consiguiente, nos preguntamos si existe aún en la actualidad deficiencia en el tema de la educación de lectura en el Perú, según la fuente de R.P.P (2016). La OCSE en el 2013 se presentó los resultados realizados a través de la prueba PISA en el 2012 en el cual el Perú ocupó el puesto 65, el último lugar de Comprensión de texto, ciencias y matemáticas.

Así también en el 2015 fueron evaluadas 281 Instituciones Educativas del país a nivel nacional en el cual eran estudiantes de 15 años de edad, ocupando el puesto 63 de 69 Naciones, esto media la capacidad de interpretar fenómenos y desarrollar conclusiones a través de la lectura (<https://rpp.pe/>). Cabe resaltar que, si bien nuestro País mejoró en la lista de resultados PISA, comparando con los resultados del 2012 y 2015, esto se evidencia por fuentes internacionales que nos ponen con un resultado poco favorable ya que nos ubican como uno de los países que no tienen un buen desempeño en cuanto a comprensión de lectura. Por lo tanto apoyándonos con lo señalado, este problema se afronta en las Instituciones Educativas de la capital, se debe de buscar alternativas con posibles soluciones para poder obtener una verdadera comprensión de textos en los estudiantes ya que si se sigue implementando el mismo sistema no se podrá ver resultados diferentes, por lo cual se propone crear un arte gráfico, con textos e ilustraciones creativas como es el comic, así poder aportar un nuevo material didáctico para los estudiantes de tal manera que este elemento sea atractivo y novedoso para los estudiantes.

La lectura de un comic puede ser autónoma e independiente, no busca sustituir a los libros, pero puede ser una forma rápida de aprendizaje cognitiva ante esta realidad se busca determinar “El diseño de un comic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de

3ro a 5to año de primaria de tres Instituciones Educativas del Distrito de Comas, Lima 2018”, ya que este material tiene mejor aceptación en los estudiantes. Según Pazmiño (2015) los comics Forman parte los intereses de los estudiantes ya que generan tendencias por tener una narrativa atractiva, como la aventura y el suspenso a la hora de leer. En tanto en algunos lugares el comic es visto por los docentes como una herramienta de entretenimiento o incluso de distracción frente al estudiante, esto no debería tomarse de una forma negativa y se debería enfocar en la acción, que es la lectura, además el lector desarrolla áreas cognitivas generándose preguntas, hipótesis mediante una secuencia de imágenes ilustradas y textos de una historia, por lo cual se debería usar como una herramienta para impartir aprendizaje.

Se propone presentar una pieza grafica en la cual la lectura sea acompañada de una historia, como la creación de un comic del Dios Wiracocha, quien según Ore (2017, p. 352), cuenta que cuando los nuevos conquistadores españoles llegaron por primera vez a tierras incas donde encontraron muchas leyendas, mitos en los cuales se mezclaban y se relacionaban con la realidad, estos mitos eran contados por los antiguos pobladores en la cual se trasmitía de padres a hijos y en otros casos de personas de edad a jóvenes.

En la actualidad, estos relatos se siguen contando y difundiendo de forma oral por los habitantes, es muy probable que estos mitos se deformen por falta de un dialecto adecuado del quechua. Por suerte aún se mantiene la esencia fundamental de la Mitología que nos relata de un ser creador de todo lo que nos rodea y también crea la humanidad además de enseñar buenas acciones al hombre. Se determinó al personaje de esta narrativa inca para ser representada como pieza grafica ya que al ser elaborada podría generar hipótesis en los estudiantes, preguntas que puedan inducir a la lectura, además que no tiene en la actualidad un material tangible como es un comic, para ser utilizado como un instrumento de relacionar la lectura y el aprendizaje de los estudiantes de tres instituciones educativas del distrito de Comas, y poder determinar si hay una relación entre ambas variables, además nos permitirá aportar breve conocimiento del Dios Wiracocha, que es parte de nuestra cultura inca, además en la elaboración se buscará tener una mayor aceptación en el lector ya que se trabajara en piezas graficas que logren captar la atención del lector tomando en cuenta que el ser humano es visual por naturaleza, se propone ilustrar de forma gráfica o diferente al personaje para que esto sea novedoso pero sin perder la esencia de los mitos, relatos propia mente según la investigación.

1.6 Hipótesis:

1.6.1 Hipótesis General

Hi: Existe una relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to, y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2019.

Ho: No existe una relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to, y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2019.

1.6.2 Hipótesis específica 1

Hi: Existe relación entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019.

Ho: No existe relación entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019.

1.6.3 Hipótesis específica 2

Hi: Existe relación entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y el factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima, 2019.

Ho: No existe relación entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y el factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima, 2019.

1.7 OBJETIVOS

1.7.1 Objetivo General

Determinar la relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to, y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2019.

1.7.2 Objetivo específica 1

Determinar la relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019.

1.7.3 Objetivo específica 2

Determinar la relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima, 2019.

II. MÉTODO

2.1 Diseño, tipo de nivel de investigación

La siguiente investigación tiene un enfoque cuantitativo, para poder fortalecer mediante la estadística algunos fenómenos o hipótesis planteadas.

Para Monje. (2011, p.11-17), La investigación Cuantitativa es inspirada en el positivismo ya que busca cuantificar a través de una medición, una serie de repeticiones es así como se llega a formular las tendencias y que luego se plantearan algunas hipótesis y teorías, además nos dice que la investigación cuantitativa tiene un proceso; de las cuales, las principales son: Teoría, hipótesis, observaciones recolección de datos, análisis de datos y resultados.

Según Marcelo. (2006, p. 102), Nos dices que el diseño Transversal recolecta datos en un tiempo único. Es decir, el diseño transversal sirve para las recolecciones de información en un tiempo real y único es así como podremos determinar un fenómeno actual. Además de manera correlacional, ya que se buscará la relación que existen entre las variables.

Además, es no experimental ya que no se logra manipular las variables y obtenemos resultados de forma natural, y de un nivel correlacional ya qué buscaremos apreciar la relación que existen entre ambas variables.

Tipo de enfoque	Cuantitativo
Diseño	No experimental / transversal
Finalidad	Aplicada
Nivel	Correlacional

Elaboración propia

Tipo de diseño para la investigación:

Basándonos en el siguiente diseño metodológico y en las hipótesis del diseño de un comic buscaremos medir la relación que existe entre la creación de un comic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to y a 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del Distrito de Comas, Lima, 2019.

2.2. Variables de operacionalización

En la investigación del “Cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en los estudiantes de primaria de tres I.E. de Comas, Lima, 2019” tenemos dos variables en las cuales se tiene que dividir para la operacionalización.

Tabla N° 1. Variables

VARIABLE	SEGÚN SU NATURALEZA	SEGÚN SU IMPORTANCIA
Diseño del cómic del dios Wiracocha	Cualitativa - nominal	Variable X
Aprendizaje	Cualitativa - nominal	Variable Y

Fuente: Elaboración propia

Variable 1: “Diseño de un comic del Dios Wiracocha”

En nuestra investigación el cómic es un agrupamiento de componentes visuales como gráficas ilustradas, textos en una determinada secuencia que puede tener como componentes una narrativa mediante secuencias en base a textos, viñetas, onomatopeyas e ilustraciones creativas y coloridas, también de cartelitas y montajes que hacen atractivo y fácil de comprender al público.

Continuando con la investigación Wiracocha es mitológico personaje de la literatura Inca, que emerge siempre de un territorio desde un lago, y según los relatos escritos es quien crea el día y la noche, las estrellas, el sol, la luna y la humanidad podemos determinar que Wiracocha se define como un personaje de la mitología pre inca, y que son relatos de los lugares, donde la religión de la época se relata como creador divino de todas las cosas.

Variable 2: “Aprendizaje”

El aprendizaje es una manifestación de adaptación, una modificación en la conducta de los cambios, como resultado de la experiencia podemos decir que es un factor de adaptación que logra cambios de comportamiento, esto como resultado de la observación y de experiencia que es importante para amoldarse al medio.

Tabla N° 2. Matriz de Operacionalización de la Variable X

VARIABLE	CONCETUALIZACIÓN	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	PREGUNTAS	ESCALA DE MEDICIÓN
CÓMIC DE WIRACOCHA	Agrupamiento de componentes visuales como graficas ilustradas y textos en una determinada secuencia de componentes de comunicación para poder brindar una información y recibir una respuesta estética del público lector. (Correa, 2010, p. 20).	El Comic es una narrativa mediante secuencias en base a textos coloridos, viñetas, onomatopeyas e ilustraciones creativas y también de cartelas y montajes que hacen atractivo y fácil de comprender al público.	COMPONENTE VISUAL (Correa, 2010, P. 20)	Colores (Correa, 2010, p. 21)	-Los Colores cálidos en el comic para llamar la atención del lector.	¿Los colores del comic te llaman la atención?	Si No
				Viñetas (Correa, 2010, p. 23)	-Recuadros delimitados por líneas de separación se secuencias del comic.	¿Los recuadros donde están los personajes te ayudan a comprender mejor?	Si No
				Montaje (Correa, 2010, p. 27)	-El comic tiene un orden, como estrategia para que la Comprensión sea ágil.	¿Las escenas del cómic te ayudan a ubicarte y comprender más rápido la lectura?	Si No
			COMPONENTE DE COMUNICACIÓN (Correa, 2010, P. 22)	Globos de diálogos (Correa, 2010, p. 21)	-Globos o también bocadillos donde encierra el texto del dialogo en el comic.	¿Te fue fácil leer los textos dentro de la burbuja?	Si No
				Onomatopeya (Correa, 2010, p. 27)	-La representación del sonido Acústico de una acción	¿Tomaste en cuenta los sonidos del cómic para entender mejor los sucesos?	Si No
				Las Cartelas (Correa, 2010, p. 31)	El aviso que el narrador pone como apoyo para informar.	¿Los avisos en cada hoja como título te sirvieron para ubicarte en las escenas?	Si No

<p><u>Wiracocha</u> mitológico personaje de la literatura Inca, emerge siempre de un territorio desde un lago, y es quien crea el día y la noche, las estrellas, el sol, la luna y la humanidad según la leyenda. (Ore, 2017, Pg 351,352).</p>	<p><u>Wiracocha</u> personaje de la mitología pre inca, relatos de los lugares donde la religión de la época cuentan que aquel personaje es creador divino de todas las cosas.</p>	<p>MITOLOGÍA (ORE, 2017, P. 352)</p>	<p>Personaje (Ore, 2017, p. 350).</p>	<p>Es el ser con actitudes sobresalientes, ser principal de una historia o relato.</p>	<p>¿El cómic te permitió conocer más del personaje <u>Wiracocha</u>?</p>	<p>Si No</p>
			<p>Religión (Ore, 2017, p. 351).</p>	<p>La creencia indica que fue un Dios creador de todas las cosas.</p>	<p>¿En el cómic, <u>Wiracocha</u> fue el creador de todas las cosas?</p>	<p>Si No</p>
		<p>TERRITORIO (ORE, 2017, P. 352)</p>	<p>Lugar (Ore, 2017, p. 356).</p>	<p>-Lugar y espacio localizado donde ocurrieron los hechos</p>	<p>¿Los lugares que aparecen en el cómic, se parecen a la sierra peruana?</p>	<p>Si No</p>
			<p>Época (Ore, 2017, p. 341).</p>	<p>Año donde ocurrieron hechos históricos, tiempo de una serie de acción.</p>	<p>¿Las vestimentas de la época del cómic son de tiempos antiguos?</p>	<p>Si No</p>

Tabla N° 3. Matriz de Operacionalización de la Variable Y

APRENDIZAJE	Según, Ardila. El aprendizaje es una manifestación de adaptación, una modificación en la conducta de los cambios, como resultado de la experiencia podemos decir entonces que es un factor de adaptación. (2001, p. 18).	El aprendizaje es el proceso mediante el cual el individuo adquiere experiencia nuevas destrezas y logra cambios de comportamiento, esto como resultado de la observación o experiencia. Para amoldarse al medio.	MODIFICACIÓN DE LA CONDUCTA (ARDILA, 2001, p. 19).	Experiencia (ARDILA, 2001, p. 14).	La experiencia sirve para obtener conocimientos.	¿Alguna vez ha tenido la experiencia de leer una historia así?	Si No
			MODIFICACIÓN DE LA CONDUCTA (ARDILA, 2001, p. 19).	Comportamiento (ARDILA, 2001, p. 16).	El comportamiento de un ser vivo, es de acción frente a una situación como resultado de la experiencias.	¿El comportamiento frente a esta experiencia del comic ha cambiado?	Si No
			FACTOR DE ADAPTACIÓN (ARDILA, 2001, p. 22).	Observación (ARDILA, 2001, p. 15).	La observación es la técnica de acumular información y poder aprender e interpretar una acción	¿Al observar la información en el cómic te permitió aprender más?	Si No
			FACTOR DE ADAPTACIÓN (ARDILA, 2001, p. 22).	Amoldamiento (ARDILA, 2001, p. 19).	Este paso es cuando ha adquirido un conocimiento y se adapta al medio con frecuencia.	¿Te motiva a leer más cómic para aprender más de las culturas?	Si No

2.3. Población y muestra

2.3.1 Población

La población es finita y está constituida de 980 alumnos de nivel primario las cuales son Instituciones Educativas N^o 2040 “República de Cuba”, Instituciones Educativas N^o 2049 “San Felipe” e Instituciones Educativas N^o 8156 Peruano; todas del Distrito de tres Comas Lima, 2019.

2.3.2 Muestra

La muestra está conforma por doscientos setenta y seis alumnos de 3ro, 4to y 5to año de primaria de la Instituciones Educativas N^o 2040 “República de Cuba”, Instituciones Educativas N^o 2049 “San Felipe” e Instituciones Educativas N^o 8156 Peruano todas del Distrito de tres Comas Lima, 2019.

Para lo cual se aplicó para el cálculo de la muestra la siguiente formula de nuestra población finita.

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

n= Tamaño de la muestra requerido.

N= Población

Z= Nivel de confianza, Z= 95 % (valor estándar de 1.96)

P= Probabilidad de éxito. (Valor de 0.5)

Q= Probabilidad de fracaso. (Valor de 0.5)

E= Error máximo permitido si es del 5%; E=0.05

$$n = \frac{(1.96)^2 \cdot 1500 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{(0,05)^2(980 - 1) + (1.96)^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$n = 276$$

La muestra es de 276 estudiantes del nivel primario de tres instituciones educativa del distrito de Comas, 2019.

2.3.3 Muestreo

Se aplicará un muestreo al azar, para poder tomar las encuestas de tal manera que todos los estudiantes de 3ro, 4to y 5to no tengan probabilidad de ser seleccionados, estas muestras fueron tomadas de las Instituciones Educativas N^a 2040 “República de Cuba”, Instituciones Educativas N^a 2049 “San Felipe” e Instituciones Educativas N^a 8156 “Peruano” todas del Distrito de tres Comas Lima, 2019.

2.4 Técnicas de Instrumentos de Recolección de Datos

2.4.1 Técnica

Se realizó la técnica de muestreo aleatorio simple a través de una encuesta.

2.4.2 Instrumento de recolección de datos

En base a la técnica de la encuesta se hizo la recolección de los datos haciendo uso del cuestionario, el cual nos ayuda a tener resultados correctos, con catorce preguntas y a si a través de este cuestionario tendremos dos alternativas de respuesta (Dicotómica) de afirmar o negar (SI o NO).

2.4.3 Validez

Para tener la valides del instrumento se aplicó la recolección de información para luego ser evaluada por los asesores temáticos. Es así que citamos a Hernández y Baptista (2010, p.2004) mencionando que la validez de experto consiste en la aprobación del instrumento que medirá a las variables desde la visión del especialista. Para lo cual fue validada por tres docentes con grado magister, especializados en el rubro de diseño y metodología.

Este instrumento pasó por la validación de expertos de la Universidad César Vallejo; hecha por la Mgtr. Liliana Melchor, Mgtr. Magaly Lavan y Dr. Juan Apaza; quienes brindaron sus contribuciones con respecto al contenido y producto, dando como apto y aprobado el resultado final.

Tabla N° 4. Validación de expertos

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas,

	Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
LABAN SALGUERO, MAGALY	Grupo 1 SI	10	.91	.50	.012
	Grupo 2 NO	1	.09		
	Total	11	1.00		
MELCHOR AGUERO, LILIANA	Grupo 1 SI	10	.91	.50	.012
	Grupo 2 NO	1	.09		
	Total	11	1.00		
APAZA QUISPE, JUAN	Grupo 1 SI	10	.91	.50	.012
	Grupo 2 NO	1	.09		
	Total	11	1.00		

Lima, 2019.

Interpretación

Este resultado demuestra que el instrumento evaluado es validado al juicio crítico de los expertos y es aceptado ya que la significancia de error asido inferior a 0.05.

2.4.4 Confiabilidad

Se realizó el Alfa de Cronbach para ambas variables el cual el resultado fue el siguiente:

Tabla N° 5. Tabla de Escalas

COEFICIENTE	RELACIÓN
Si obtengo 0,25	Baja confiabilidad
Si obtengo 0,50	Media o regular
Si obtengo 0,75	Aceptable
Si obtengo 0,90	Elevada

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

Tabla N° 6. Procesamiento de casos

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.

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

Tabla N° 7. Resultados de Confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,880	14

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres colegios de Comas, Lima, 2019

2.5 Método de Análisis de Datos

Para poder medir y realizar el análisis estadístico en el cual tuvimos como herramienta del SPSS estadísticos 24.0, para poder a través de un cuestionario o encuestas, obtener un nivel de resultados de forma óptima.

2.5.1 Análisis Descriptivo:

Se procede a detallar los resultados de las encuestas realizadas. En primer lugar, se detalló sobre la variable X, que es Cómico de Wiracocha y en segundo lugar se detalló sobre la variable Y Aprendizaje.

Tabla N° 8. Indicador color

¿Los colores del cómic te llaman la atención?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	8	2,9	2,9	2,9
si	268	97,1	97,1	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 8 del indicador color se puede apreciar que 268 estudiantes equivalentes al 97.1% afirman que los colores del comic si les llama la atención. Y que por otro lado, 8 estudiantes que es el 2.9 % está en desacuerdo.

Tabla N° 9. Indicador viñeta o también recuadro

¿Los recuadros donde están los personajes te ayudan a comprender mejor?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	4	1,4	1,4	1,4
si	272	98,6	98,6	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 9 del indicador viñeta o recuadro se puede apreciar que 272 estudiantes equivalentes al 98.6% afirman que el recuadro del comic donde están los personajes si les ayuda a comprender mejor. Y que por otro lado, 4 estudiantes que es el 1.4 % está en desacuerdo.

Tabla N° 10. Indicador Montaje o escena

¿Las escenas del cómic te ayudan a ubicarte y comprender más rápido la lectura?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	2	,7	,7	,7
si	274	99,3	99,3	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 10 del indicador montaje o escenas se puede apreciar que 274 estudiantes equivalentes al 99.3% afirman que los montajes de las escenas les ayuda a ubicarse y comprender más rápido la lectura. Y que por otro lado, 2 estudiantes que es el 0.7 % está en desacuerdo.

Tabla N° 11. Indicador globos o también burbuja

¿Te fue fácil leer los textos dentro de la burbuja?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	4	1,4	1,4	1,4
si	272	98,6	98,6	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 11 del indicador globo o burbuja se puede apreciar que 272 estudiantes equivalentes al 98.6 % afirman que les fue fácil de leer los textos dentro de las burbujas. Y que por otro lado, 4 estudiantes que es el 1.4 % está en desacuerdo.

Tabla N° 12. Indicador onomatopeya o sonido

¿Tomaste en cuenta los textos como sonidos para entender mejor el suceso?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	4	1,4	1,4	1,4
si	272	98,6	98,6	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 12 del indicador onomatopeya o también sonido se puede apreciar que 272 estudiantes equivalentes al 98.6% afirman que las onomatopeyas o también sonidos fueron tomados en cuenta para poder entender mejor el suceso. Y que por otro lado, 4 estudiantes que es el 1.4 % está en desacuerdo.

Tabla N° 13. Indicador cartela o también avisos

¿Los avisos en cada hoja como título te sirvieron para ubicarte en las escenas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	4	1,4	1,4	1,4
si	272	98,6	98,6	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 13 del indicador cartela o también avisos se puede apreciar que 272 estudiantes equivalentes al 98.6% afirman que los avisos como título sirvieron para ubicarse en las escenas del cómic. Y que por otro lado, 4 estudiantes que es el 1.4 % está en desacuerdo.

Tabla N° 14. Indicador personaje

¿El comic te permitió conocer más del personaje Wiracocha?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	6	2,2	2,2	2,2
si	270	97,8	97,8	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 14 del indicador personaje color se puede apreciar que 270 estudiantes equivalentes al 97.8 % afirman que el comic permitió conocer más del personaje Wiracocha. Y que por otro lado, 6 estudiantes que es el 2.2 % está en desacuerdo.

Tabla N° 15. Indicador Religión o creador

¿En el cómic, Wiracocha fue el creador de todas las cosas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	4	1,4	1,4	1,4
si	272	98,6	98,6	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 15 del indicador religión o creador se puede apreciar que 272 estudiantes equivalentes al 98.6% afirman que Wiracocha fue el creador de todas las cosas. Y que por otro lado, 8 estudiantes que es el 2.9 % está en desacuerdo.

Tabla N° 16. Indicador lugar

¿Los lugares que aparecen en el cómic, se parecen a la sierra peruana?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	3	1,1	1,1	1,1
si	273	98,9	98,9	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 16 del indicador Lugar se puede apreciar que 273 estudiantes equivalentes al 98.9% afirman que los lugares que aparecen en el cómic, se parecen a la sierra peruana. Y que por otro lado, 3 estudiantes que es el 1.1 % está en desacuerdo.

Tabla N° 17. Indicador época

¿Las vestimentas de la época del cómic son de tiempos antiguos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	3	1,1	1,1	1,1
si	273	98,9	98,9	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 17 del indicador época se puede apreciar que 273 estudiantes equivalentes al 98.9% afirman que las vestimentas de la época del cómic son de tiempo. Y que por otro lado, 3 estudiantes que es el 1.1 % está en desacuerdo.

Tabla N° 18. Indicador experiencia

¿Alguna vez ha tenido la experiencia de leer una historia así?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	1	,4	,4	,4
si	275	99,6	99,6	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 18 del indicador experiencia se puede apreciar que 275 estudiantes equivalentes al 99.6% afirman que ha tenido la experiencia de leer una historia así. Y que por otro lado, 1 estudiantes que es el 0.4 % está en desacuerdo.

Tabla N° 19. Indicador comportamiento

¿El comportamiento frente a esta experiencia del cómic ha cambiado?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	5	1,8	1,8	1,8
si	271	98,2	98,2	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 19 del indicador comportamiento se puede apreciar que 271 estudiantes equivalentes al 98.2% afirman que ha cambiado su comportamiento frente a esta experiencia del comic. Y que por otro lado, 5 estudiantes que es el 1.8 % está en desacuerdo.

Tabla N° 20. Indicador observación

¿Al observar la información en el cómic te permitió aprender más?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	3	1,1	1,1	1,1
si	273	98,9	98,9	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 20 del indicador observación se puede apreciar que 273 estudiantes equivalentes al 98.9% afirman que al observar la información en el cómic le permitió aprender. Y que por otro lado, 3 estudiantes que es el 1.1 % está en desacuerdo.

Tabla N° 21. Indicador amoldamiento o motivación

¿La historia del cómic te motiva a usar más comic para aprender de las culturas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	4	1,4	1,4	1,4
si	272	98,6	98,6	100,0
Total	276	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

En la tabla N° 21 del indicador amoldamiento o motivamiento se puede apreciar que 272 estudiantes equivalentes al 98.6% afirman que la historia del cómic los motiva a usar más cómic para aprender más de las culturas. Y que por otro lado, 8 estudiantes que es el 2.9 % está en desacuerdo.

Análisis Inferencial

Para poder determinar la correlación, se tuvo que contrastar, mediante el cual se determinó la correlación de las variables y las hipótesis

Contrastación de hipótesis general

Hi: Existe una relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima 2019.

Ho: No existe una relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to, y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2019.

Para la contratación de hipótesis se realizó la prueba del Chi-Cuadrado de Pearson que nos permitirá conocer el tipo de análisis, ya que dado una significancia de las dos variables de menor que 0.05 nos permitirá afirmar nuestra relación de la hipótesis general.

Tabla N° 22. Contrastación de Chi cuadrado

El comic de Wiracocha y Aprendizaje Pruebas de chi-cuadrado;

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	608,065 ^a	18	,000
Razón de verosimilitud	65,303	18	,000
Asociación lineal por lineal	203,553	1	,000
N de casos válidos	274		

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

De acuerdo con los resultados de la Chi-Cuadrado de Pearson la significancia que se ha obtenido de las variables es menor que 0.05, obteniendo como resultado el estudio de prueba no paramétricas, por consiguiente podemos afirmar que se rechaza la hipótesis nula, Por lo cual de esta manera se demuestra que si existe una relación entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019.

Contrastación de hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

Hi: Existe relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019.

Ho: No existe relación entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019.

Para la siguiente contrastación de hipótesis se tuvo que realizar la prueba de contrastación del chi-cuadrado de Pearson que nos permitirá conocer el tipo de análisis paramétrico, ya que la significancia de variables debe ser menor a 0.05 para contar con una distribución normal.

Tabla N° 23. Contrastación Chi cuadrado Hipótesis específica 1

El cómic de Wiracocha y Modificación de la Conducta

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	409,234 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	36,318	12	,000
Asociación lineal por lineal	142,117	1	,000
N de casos válidos	274		

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

De acuerdo con los resultados, de significancia que se ha logrado obtener de dos dimensiones, la cual nos arroja menos a 0.05, esto teniendo como resultante de pruebas del chi-cuadrado de Pearson la cual rechaza la hipótesis nula y de esta siguiente manera, demuestra que, si existe relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019.

Hipótesis específica 2

Hi: Existe relación entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y el factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima, 2019.

Ho: No existe relación entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y el factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima, 2019.

En el siguiente cuadro se empleará Chi-Cuadrado de Pearson que nos permitirá conocer el grado de significancia y si es menor a 0.05 para contar con una distribución normal.

Tabla N° 24. Contrastación Chi cuadrado Hipótesis específica 2

El cómic de Wiracocha y Factor de adaptación

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	444,486 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	52,177	12	,000
Asociación lineal por lineal	167,464	1	,000
N de casos válidos	274		

Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de las encuestas de tres I.E. de Comas, Lima, 2019.

De acuerdo con los resultados, de significancia que se ha logrado obtener de dos dimensiones, la cual nos arroja menos a 0.05, esto teniendo como resultante de pruebas del chi-cuadrado de Pearson la cual rechaza la hipótesis nula y de esta siguiente manera, demuestra que si existe relación entre las dimensiones del diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima, 2019.

2.6 Aspectos éticos

En el siguiente trabajo de investigación se realizó la creación de una herramienta gráfica que nos sirvió para luego hacer la recolección de información mediante un elaborado cuestionario, estos datos obtenidos nos sirvió para una medición en la cual luego de procesar los datos obtuvimos resultados confiables, así mismo se debe decir que en el aspecto del trabajo de campo pasamos por algunos inconvenientes, ya que al aplicar el cuestionario a una población de mayor numero, los docentes se impacientaban por el tema de su tiempo de clase, además que algunos tenían prácticas y se tuvo que esperar, así mismo los inconvenientes también con algunos estudiantes que necesitaban ayuda al momento del cuestionario. Pero así mismo este proyecto de investigación nos sirve para brindar una información con un grado mayor de confiabilidad y con los objetivos de poder aportar al estudio académico y al conocimiento social de las personas.

III. RESULTADOS

Como se puede observar en la tabla N° 8, el indicador color en el cómic puede parecer sencillo de visualizar, sin embargo es mucho más que el atractivo visual cromático, el cual puede aportar algunas sensaciones de dinámica y equilibrio dentro de un recuadro, este indicador está dentro de los 3 elementos más importantes en la composición del contraste en la gama de colores de las imágenes, ya sea de bajo o alto contraste este elemento suele ser muy útil e importante en la creación de una herramienta como el cómic, en la cual se puede apreciar que la gran mayoría de estudiantes en la prueba aplicada afirman que los colores del cómic si les llama la atención. Ya que según Correa (2010), “nos refiere que los colores es un elemento importante en la creación de un cómic”.

Se puede apreciar en la tabla N° 9, del indicador viñeta o recuadro que como nos indica Correa (2010), “Las viñetas son los recuadros que pueden ser con bordes lineales o círculo rectangulares cuyo interior puede ver imágenes y textos coloridos, cabe resaltar que cada viñeta es una secuencia, es decir, la función de una viñeta es de marcar las fronteras de cada acción o secuencias esto se puede apreciar en el cual podemos corroborar que los estudiantes en su gran mayoría afirman que el recuadro del cómic donde están textos e imágenes se puede apreciar secuencia y orden de los textos.

En la tabla N° 10 del indicador montaje que como nos refiere Correa (2010), “es una técnica que usan los creativos para una buena percepción visual dirigida hacia el público objetivo con el fin que la lectura o escena sea ágil y fácil de leer”, para lo cual se aplicó en la pieza gráfica elaborada bajo los conceptos de este indicador, además se debe tener en cuenta que una buena estructura del montaje que hace el creativo o ilustrador para tener un recorrido visual atractivo en el cual sea ágil el recorrido visual, tal y como nos lo menciona Correa en su libro “El Comic” (2010).

Como se observa en la tabla N° 11 del indicador globo o burbuja este elemento lineal gráfico en forma de una nube, que termina casi siempre en forma de una cola, siempre contiene textos en su interior que puede ser el dialogo entre dos individuos según su temática también puede encerrar un pensamiento, esta gráfica lineal puede ser útil y ayudar a leer limpiamente el diálogo, ayudando con el orden textual, Además correa (2010), nos dice también que este componente puede ser de diferentes formas según corresponda su interpretación, como; pensamiento, susurro etc. En alguna secuencia de diálogo.

Podemos observar En la tabla N° 12 del indicador onomatopeya cuyo elemento muchas veces graficados en exclamación, es una palabra formada de la imitación de un sonido para crear efectos sonoros, es decir la representación de los sonidos de los actores en el cómic, Como apoyo dando una referencia temática de lo que viene hacer una onomatopeya tenemos a Cortes y García (2011), nos dice que las onomatopeyas son la recreación de un efecto sonoro que ha concluido efectuando un sonido. Con esto podemos reforzar a Correa (2010), quien refiere que “las onomatopeyas son la imitación o representación de un sonido de los actores del cómic”.

En la tabla N° 13 tenemos al indicador cartela, dicho elemento muchas veces se encuentra de forma rectangular y suele explicar las escenas, y no deja que se mezclen con el texto de la conversación, también lo podemos ver como un subtítulo en la parte superior de una nueva escena al culminar una escena, nos permite ubicarnos en una nueva escena, para reforzar este concepto encontramos a Cortes y García (2011), “que afirman que la estrategia de las cartelas es el lineamiento de textos que visualiza el lector para luego crear un corto análisis a partir de elementos mínimos, esto da una estructura en un corto análisis, mientras se va observando y comprendiendo el texto”, esto refuerza lo que nos refiere en Correa (2010), “Las cartelas son un indicador que nos permite ubicarnos en el lugar de la escena y nos ayuda a tener un corto análisis de lo que sucede en esa nueva escena”.

En la tabla N° 14 del indicador personaje en la cual tenemos una breve definición a través de Correa (2010), quien nos refiere que un personaje en la literatura aparece casi siempre en las primeras líneas, teniendo casi siempre cualidades que sobresalen del resto y que toma un rol importante como el protagonista que sale en casi todas las escenas, es por eso que en un cómic siempre existirá los protagonistas quienes hacen de personaje principal y del otro lado los antagonistas o los villanos, es por lo cual Correa nos refiere que un personaje casi siempre tiene cualidades resaltantes y casi siempre aparece en las primeras escenas, para captar la atención y entrar en la historia.

Para continuar observamos En la tabla N° 15 del indicador religión o creador, este indicador nos refiere según el autor Ore (2017) se puede apreciar que el Dios Wiracocha, un ser mitológico con mucho poder, creador del cielo y las estrellas según las narraciones en los relatos, así mismo también había falsos religiosos que se hacían pasar por el Dios Wiracocha, para profetizar falsas premoniciones en la época, ya que este Dios tenía

influencia religiosa, bajo esta premisa podemos decir que la religión era muy importante en esa época y se mezclaba con relatos, ya que a lo largo del tiempo se crearon creencias religiosas y que hoy en día conocemos como mitos religiosos.

Como se puede observar en la tabla N° 16 del indicador Lugar, en lo cual, para estos ítems tomamos como autor de apoyo a Córdova. (Pg. 6, 2008), en la cual hace referencia en unos de sus conceptos de apoyo es; “el área o sitio donde ocurren sucesos”, también puede ser el área geográfica o territorio subconjunto del espacio donde la sociedad construye su habitad, ya que este indicador podemos saber en qué área y localización ocurrieron los hechos para poder tener una guía del lugar y de las gráficas empleadas en una herramienta gráficas, en este caso un cómic.

En la tabla N° 17 del indicador época es el periodo o historia de una civilización en un determinado tiempo es así como se vive la “época moderna” donde ocurren: familia, religión, modelos, empresa, sucesos en un determinado tiempo geográfico frente a este indicador Velásquez, (2010), nos aporta y nos menciona que básicamente la época es un punto de partida de una determinada cronología histórica, con este indicador como referencia podemos crear una historia creativa.

En la tabla N° 18 del indicador experiencia que según investigaciones nos dice que de una acción hay una experiencia como resultado, que nos permita guardar la información para ser empleada en la vida cotidiana, para nuestro autor base según nuestra variable, Ardilla (2011), nos refiere que; “Para poder obtener experiencia debe haber una acción y luego podremos ver una reacción”, Este proceso simple nos permite tomar un conocimiento amplio de las decisiones, así mismo nos dice que el indicador experiencias es necesario para poder obtener el aprendizaje.

En la tabla N° 19 del indicador comportamiento en el cual nos refiere el autor Ardilla (2011), “la modificación de la conducta, es una acción que afecta directamente al comportamiento ya que este es alterado mediante una situación determinada llamada experiencia, en decir por una acción determina habrá un comportamiento diferente”.

En nuestra investigación podemos decir que la experiencia sea buena o mala afecta directamente al comportamiento del individuo.

Como se puede apreciar en la tabla N° 20 del indicador observación en el cual para tener un concepto mejor tenemos como apoyo al autor Díaz (2013) Quien nos explica y refiere que la observación es una acción que realizamos casi todos los días como parte de nuestra vida en la búsqueda de la información y también puede ser la acumulación de información con el propósito de mejorar o resolver. Podemos decir que este indicador parte esencial del aprendizaje ya que con la observación podemos hacer acciones similares para encontrar respuesta de mejora constante.

En este último indicador de la tabla N° 21 amoldamiento tenemos el aporte de Gaytán (2010), quien nos dice que el amoldamiento de la conducta puede ser algo psicológico ya que este indicador promueve una frecuencia en la conducta, que puede haber sucedido en base a una experiencia vivida, y como respuesta encuentra un amoldamiento del comportamiento del individuo. Mientras que para Díaz (2013), nos menciona que el amoldamiento de la conducta nos da el resultado de la experiencia, de lo observado y a su vez afecta al comportamiento de forma positiva o negativa. Entonces el amoldamiento en un individuo es el resultado de un factor de frecuencia y acciones tomadas en base a una experiencia, y podemos amoldar al individuo.

Análisis Inferencial

En esta investigación se tuvo que realizar la correlación que existe entre las variables de estudio (hipótesis general) y también la relación que existe entre las dimensiones (Hipótesis específicas) en los cuales se determinó con los siguientes resultados

Hipótesis general:

Hi: Existe una relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima 2019.

Ho: No existe una relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to, y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2019.

Resultados:

Como se puede observar en la tabla N° 22 que al emplear Chi-cuadrado de Pearson para medir la relación que existe entre las variables, la hipótesis general arroja un resultado de 0.000 menor que 0.05, por lo que teniendo en cuenta los niveles de correlación se descubrió que existe una correlación positiva entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima 2019. En cuanto a la tabla N° 22 de significancia, podemos determinar que se rechaza la hipótesis general nula y se afirma la hipótesis general alterna de nuestra investigación.

Hipótesis Específicas

Hipótesis específica 1

Hi: Existe relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019.

Ho: No existe relación entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019.

Resultado:

Como podemos apreciar en la tabla N° 23 en el cual se empleó el Chi-cuadrado de Pearson para medir la relación que existe entre dos dimensiones arrojando un grado de significancia de 0.000, menos a 0.05, Por lo que podemos afirmar como verificar en la tabla N° 23 que existe una relación positiva entre las dimensiones, y aceptando la hipótesis de investigación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019.

Hipótesis específica 2

Hi: Existe relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima, 2019.

Ho: No existe relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima, 2019.

Resultados

Al emplear Chi-cuadrado de Pearson en la tabla N° 24 la cual fue empleada para medir la relación que existe entre dos dimensiones arrojando un 0.000 de significante, y siendo menos que 0.05, Por lo que podemos afirmar que existe una relación positiva entre las dimensiones, de investigación, es decir que si presenta la relación entre las hipótesis específica del diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima, 2019.

IV. DISCUSIÓN

En el presente trabajo de investigación se planteó un objetivo en el cual teníamos como estudio a dos variables como la pieza gráfica como es el cómic y el aprendizaje por lo cual se buscó medir la relación que había entre ambas variables. Por otro lado las fuentes encontradas y utilizadas en la investigación ayudaron mucho a sacar una nueva conclusión, de esta manera habrá nuevos resultados, en la cual podamos aportar algo nuevo a la ciencia de la investigación, así mismo para continuar con nuestra conclusión debemos mencionar que utilizamos como instrumento un cuestionario previamente evaluado y validado por expertos del tema, en el cual buscamos y encontramos que si hay una relación de nuestras variables de estudio como son el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2019. Para lo cual presentamos y daremos a conocer.

Por consiguiente, se han analizado resultados y contrastaciones de otros estudios de investigación, tesis en las cuales tienen nuestra misma metodología, podemos encontrar puntos en los cuales sean similares y en otros casos tal vez diferentes, pero que ayudan a aportar nuestra discusión:

Con respecto a nuestro objetivo general, se logró obtener que existe una correlación positiva, ya que se obtuvo en la prueba de Pearson 0,000 de significancia, por lo cual podemos afirmar que hay un 99 % de confianza y solo un 1% de error, es por eso que se acepta la hipótesis de investigación: hay relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2019. Con este resultado podemos coincidir y discrepar con los autores de nuestra investigación que emplearon una misma metodología y herramienta gráfica, como muestra de ejemplo tenemos a Pazmiño (2015), en el cual empleo a 193 estudiantes como muestra en la cual realizo una investigación en base al cómic, se logró encontrar resultados positivos más de 68% de confianza se sus encuestados del nivel primario, los cuales no contaban con ciertos criterios y nociones de la investigación, y tuvo un margen de error de 5%, en el cual nos ayudó a discutir y su vez fortalecer nuestra investigación, así mismo buscamos un mejor público objetivo, como toma de muestra el nivel primario a su vez fortalecimos la herramienta a un público objetivos determinado mucho más personalizados, en la cual como resultado solo obtuvimos un margen de error del 1%.

.En el caso de Gómez (2015), quien tiene una población de 25 estudiantes, nos refiere que el cómic se revela como una herramienta, un de un cuento didáctico, que sin duda atrae la

atención de los estudiantes, genera interés y cautiva y genera curiosidad por entender su contenido, además nos agrega que se puede explotar en diversos escenarios de la enseñanza. En el cual sus encuestados no tuvieron dificultad al momento de leer, con esto se logró determinar que, si hay un aprendizaje cognitivo al emplear la herramienta gráfica, obteniendo un mínimo margen de error.

Podemos decir que Gómez empleo una herramienta bien elaborada para afianzar y no tener problemas con el cuestionario se pudo buscar una población en grados superiores, ya que sabemos que hay un mecanismo muy elevado de enseñanza a través de esta herramienta el lector, fomenta el hábito de aprender a través de gráficas como viñetas, textos y cromática bien elaborados entre otros logró determinar que el comic forma parte del interés de en su gran mayoría de jóvenes y niños, además pudo agregar que esto por su género narrativo que dan fantasía, suspenso y drama, en la cual es lo más buscado a la hora de leer.

En la investigación realizada por Lozada, C. (2017), en la cual plantea en su trabajo de investigación para obtener el título profesional presento “El Cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018, encontramos una población o universo de 1000 para lo cual tomo como muestra 278 estudiantes, obteniendo un valor de alfa de Cronbach de ,879 de confiabilidad y se obtuvo 0,609 en la prueba de Pearson con un 0,000 de significancia. En la cual formulo y ponemos como muestra una pregunta de: ¿los cuadros en el cual se ubican los personajes te ayudan entender mejor? Y Según sus resultados que se observan de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 47,5% de la muestra están de acuerdo con que los cuadros ayudan a comprender la historia relatada y el 42,4 % está “muy de acuerdo, así mismo contrastamos para lo cual en nuestra pregunta de nuestros ítems 3 de nuestra investigación: ¿Los recuadros donde están los personajes te ayudan a comprender mejor? En la tabla N° 9 del indicador viñeta o recuadro se puede apreciar que 272 estudiantes equivalentes al 98.6 % afirman que el recuadro del comic donde están los personajes si les ayuda a comprender mejor. Y que, por otro lado, 4 estudiantes que es el 1.4 % está en desacuerdo. Por lo cual tenemos una similitud y resultado importante para la investigación.

Ahora en el caso de Quiroz (2017), en el cual tuvo como objetivo en su trabajo de investigación demostrar la relación que existe entre : El diseño de un comic y el aprendizaje sobre la educación ambiental del nivel primario 2017, para lo cual tuvo como muestra a

267 estudiantes, arrojando en Alpha de Cronbach de 0,703 (Pág. 44) de confiabilidad, pese a que tiene nuestras mismas variables y las mismas posibilidades se obtuvo mayor significancia de confiabilidad en nuestro trabajo de investigación titulado: el diseño de un comic y el aprendizaje en estudiantes del nivel primario en la cual podemos decir que obtuvimos un grado de confiabilidad de 0,880 en Alpha de Cronbach, y teniendo como población 276 estudiantes. Para lo cual se incentiva a seguir buscando investigaciones de este tipo ya que si se pudo realizar un mejor trabajo de investigación en base a los resultados expuestos.

En nuestra discusión de dimensión del diseño del cómic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019 en la cual tenemos una hipótesis específica 1 : del diseño de un cómic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019, en la cual se logró obtener de dicha dimensión menos a 0.05, esto teniendo como resultante de pruebas del chi-cuadrado de Pearson la cual es confiable y demuestra la relación que existe, así mismo podemos discutir con autores de trabajos previos, como se muestra a Lozada, C. (2017), en su trabajo de investigación “El Cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018, en el cual al dimensionar: aprendizaje del comic y macro unidades significativas, obtuvo en la prueba de normalidad un 0,476 de correlación positiva en el cual es aceptable su contrastación de hipótesis 1, al igual que en nuestros resultados de hipótesis podemos afirmar que los resultados de hipótesis pueden ser semejarse en cuanto al estudio de dimensiones.

Así mismo Lozada obtuvo un valor de confiabilidad de variables alfa de Cronbach de ,784 por debajo pero muy cerca de nuestra investigación así mismo además afirma en su trabajo de investigación tener un valor de significancia de 0,000 que coincide también con nuestros resultados, en lo cual ambos fueron de estudios no experimental, y de nivel correlacional de un tipo cuantitativo bajo este mismo concepto podemos decir que en ambos trabajos de investigación refuerzan la relación que existe entre ambas variables de estudio ya que arrojan un grado de significancia de 0,000 quien menciona elementos como el montaje, el color y onomatopeyas en su estudio de investigación.

También podemos mencionar y contrastar el diseño de un cómic y el aprendizaje en estudiantes en la cual tiene mucha concordancia con la investigación de Estremadoyro

(2018) en la cual hace mención a la una pieza grafica un cuento y el aprendizaje en estudiantes de primaria, en el cual opta por un universo de 1000 y una muestra de 277 estudiantes del nivel primario, en la cual vemos que tiene como resultado de correlación de variable de menos que 0,000 en lo cual al contrastar con nuestro estudio y universo de conformado con una población de 980 y como muestra una población de 276 estudiantes del nivel de primario en la cual también obtuvimos relación de 0,000 Pódemelos decir que en el trabajo de investigación del autor aporto un numero de forma positiva ya que tuvo una mayor población, concluyendo como una buena herramienta para poder así mismo trabajar más adelante en una nueva investigación, ya que aun siendo mi investigación un con una muestra menor, pudimos encontrar la relación de una herramienta gráfica y el aprendizaje en estudiantes del nivel primaria.

V. CONCLUSIONES

Conclusión General

Como conclusión con respecto a nuestra investigación se logró comprobar la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula, logrando resultados que comprueban la correlación de nuestra investigación.

La respuesta de nuestra investigación sobre la relación que existe una pieza gráfica, como es “cómico del Dios Wiracocha y el aprendizaje de en estudiantes de 3ro ,4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2018”. Obtuvimos resultados científicos, en nuestra contrastación de hipótesis general, hallando un valor de significancia de 0,000, por lo tanto, hacemos la afirmación de se acepta el diseño “cómico del Dios Wiracocha y el aprendizaje de en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2018”.

En lo cual podemos decir al concluir esta investigación, esta herramienta tiene componentes gráficos y lineales que dan forma a personajes, antagonistas e ilustraciones representados en de imágenes, en cuanto a textos podemos decir que en base a una investigación temática como un mito o historia podemos crear una narrativa entretenida llena de suspenso y drama, todo esto con el fin de crear un una herramienta atractiva y útil para la investigación, además bajo esta herramienta a los estudiantes no les fue difícil obtener un aprendizaje elevado. Entonces se evidencio el aprendizaje que género la herramienta gráfica el comic, para los estudiantes encuestados en comas, con un nivel de significancia de 0,000 (en la tabla N°22) Por lo que se obtuve excelentes resultados (tabal N°23, Pag.45, 46).

Así mismo en nuestra hipótesis Nª 1, se comprueba la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula, donde se buscó si existe relación entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019.

En lo cual dé pudo realizar la siguiente contrastación de hipótesis se tuvo que realizar la `prueba de contrastación del Chi-cuadrado de Pearson que nos permitió conocer el tipo de análisis paramétrico, ya que la significancia de variables es menor a 0.05.

Así mismo (la modificación de la conducta) hace referencia que de acuerdo con los resultados, de significancia que se ha logrado obtener de dos dimensiones, la cual nos arroja

menos a 0.05, esto teniendo como resultante de pruebas del Chi-cuadrado de Pearson la cual rechaza la hipótesis nula y de esta siguiente manera, demuestra la relación que si existe entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y la modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de primaria de tres Instituciones Educativas de Comas, Lima, 2019, bajo este resultado hemos demostrado que nuestra hipótesis específica N^a 1., tiene relación afirmativa con respecto a la modificación de la conducta, por lo tanto nos permitió afirmar nuestra hipótesis N^a 1.

Al igual en nuestro resultado de nuestra hipótesis N^a 2, donde se relacionó relación entre el diseño de un comic del Dios Wiracocha y el factor modificación de la conducta en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima, 2019. Para lo cual se pudo realizar la siguiente contrastación de hipótesis se tuvo que realizar la prueba de contrastación del Chi-cuadrado de Pearson que nos permitió conocer el tipo de análisis paramétrico, ya que la significancia de variables es menor a 0.05. Como resultado. En cuanto a los resultados en los estudiantes, estos fueron positivos ya que si hubo una modificación en la conducta en la cual tomaron una conducta de interés, de aprender más del texto expuesto, y tomando con mucho entusiasmo el comic, por lo cual si influyo de manera positiva de conocer más de la cultura de forma entretenida con la herramienta gráfica.

En el factor de adaptación en la cual relacionamos en nuestra hipótesis N^a 3, y la cual se relaciona y dimensiona con el comic del Dios Wiracocha, en el cual se empleó el Chi-Cuadrado de Pearson que nos permitió conocer el grado de significancia en el cual es menor a 0.05 en la cual podemos contar con una distribución normal, en la cual rechaza la hipótesis nula y de esta siguiente manera, demuestra que si existe relación entre las dimensiones del diseño de un comic del Dios Wiracocha y el factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria de tres instituciones educativas del distrito de Comas, Lima, 2019. Esto fue comprobado en el trabajo de campo de una forma positiva ya que diseño del comic del Dios Wiracocha frente al factor de adaptación en estudiantes de 3ro, 4to y 5to, influyo de forma asertiva en los estudiantes ya que fueron flexibles al cambio, de cómo aprenden de una cultura atreves de una herramienta como el cómic, fácilmente se adaptaron a la situación de la lectura y también sintiéndose identificados con ella.

VI. RECOMENDACIONES

Con el desarrollo de esta investigación y la información obtenida podemos aportar en nuevas recomendaciones, que más adelante servirán de ayuda y apoyo para nuevas investigaciones, para que puedan optar por nuevos modelos de piezas gráficas y nuevos resultados que generen y ayuden a aportar en mejores proyectos de investigación.

Se recomienda que la realización de un comic y el aprendizaje en estudiantes de primaria sean más implementadas con los estudiantes del nivel primario ya que en esta etapa es donde aprenden a leer y pueden fomentar la cultura de la lectura, cabe resaltar que este elemento gráfico al momento de aplicar la prueba se vio el interés que tienen los niños por la parte gráfica, icónica y textual, es necesario mencionar que los niños siempre buscan algo entretenido como los gráficos dinámicos y coloridos y una lectura debe ser ágil con un texto reconocible para ellos.

Es importante y recomendable que antes de aplicar la prueba de campo, tengan un estudio completo de a qué público va dirigida su propuesta gráfica, esto para tener resultados mejores, además buscar a alguien que les pueda acompañar y apoyar en el momento de la prueba del cuestionario, ya que al tener que aplicar una muestra mayor como es de doscientos estudiantes y tener que responder todas las consultas de los niños al mismo tiempo es tedioso, esto con el fin que no haya cuestionarios nulos, ya que todos los niños no tienen la misma capacidad de desarrollar un cuestionario, el cual es nuevo para ellos.

Se recomienda al Ministerio de Educación este tipo de piezas gráficas elaboradas, ya que los niños se interesan mucho por el material y contenidos brindados, cabe resaltar que en el momento de la aplicación del cuestionario en campo los niños al momento de la lectura quedaron maravillados con el comic y pedían la segunda parte, es por esta razón que viendo el impacto del interés de los niños que involuntariamente conocían más de nuestra cultura mitológica y a su vez obtenían aprendizaje, en base a esta primera podemos decir que lograremos una cultura de aprendizaje a través de la lectura y de piezas gráficas. Como diseñador gráfico aportare mi trabajo de investigación para que sirva a la sociedad y que se emplee como muestra de que hay un resultado de correlación positiva mediante este estudio, además de dejar mi pieza gráfica como un elemento de guía para los futuros diseñadores que inicien con este rubro, ya que al descubrir que hay resultados muy positivos podremos diseñar y trabajar aportando a la educación a la sociedad en la historia de nuestro país.

VII. REFERENCIAS

- Apaza, J. (2015). *Aplicación de la historieta como estrategia didáctica para mejorar los niveles de comprensión lectora de textos narrativos de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la institución educativa Juan Domingo Zamácola y Jáuregui del distrito de Cerro Colorado Arequipa 2015*. (Tesis de licenciatura). <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/1980>
- Ardila, R. (2001) El aprendizaje. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=aZ1DHwytQO8C&printsec=frontcover&dq=ardila+El+aprendizaje&hl=es>
- Betanzos, A. (2017) Suma y narración de los incas. Barcelona: Red editores S.L.
- Campos Romero, S. (2017). *El cuento como estrategia para mejorar el nivel de comprensión lectora en estudiantes de la I.E. José Carlos Mariátegui- Comas, 2017*. (Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo).
- Cieza, (2018) El señor de los Incas. Barcelona: ediciones S.L.
- Correa, C. (2010). El Comic, invitado a la biblioteca pública. Bogotá: Editorial. Cerla.LC.
- Estremadoyro Sánchez, H. (2017). *Diseño gráfico del cuento “Aprendo – Haciendo” sobre inteligencias múltiples y el aprendizaje cognitivo de niños de 2do y 3ro de primaria en tres I.E - Los Olivos, Lima, 2018*. (Tesis de licenciatura, Universidad César vallejo).
- Gómez, I. (2015). *El comic como estrategia pedagógica para el desarrollo de la comprensión lectora en inglés*. (Tesis de licenciatura). <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8413/TESIS%20ALEJANDRA%20G%C3%93MEZ.pdf?sequence=1>
- Monje, A. (2011). Metodología de la investigación Guía didáctica. Recuperado de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>.
- Ojeda, M. (2016). *El cuento como estrategia didáctica para la comprensión lectora de los estudiantes de la escuela Agustín Constante de Cantón Pelileo*. (Tesis de licenciatura). <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23115/1/TESIS%20MARTHA%20OJEDA.pdf>
- Ore, (2016). *Dioses Incas*. Lima: Editor. Tres puntos Editores. S.A. Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=BMIQDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=DIOSES+INCAS&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjpvJ_niPfhAhVDqlkKHcONCb4Q6wEIKTAA#v=onepage&q=DIOSES%20INCAS&f=false

Pazmiño, C. (2015). *Los cómics como herramienta que fomenten la lectura y rescaten la tradición oral de las leyendas locales en jóvenes de los primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua*. (Tesis de ingeniería).

file:///C:/Users/admision-28/Downloads/FDAA-33%20(2).pdf

Quiroz Cadenillas, J. (2017). *Relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria en dos Colegios del distrito de Los Olivos Lima – 2017*. (Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo).

Raymundo Huaranga, J. (2017). *Relación entre el diseño de un cómic sobre la leyenda inca “Los hermanos Ayar” y la comprensión lectora en los estudiantes del 1ro y 2do grado de secundaria de la institución educativa Carlos Wiese en Comas, Lima – 2017*. (Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo).

R.P.P. (06 de diciembre 2016). *Prueba Pisa 2015: ¿Cómo le fue a Perú respecto al resto de América?* Recuperado de <https://rpp.pe/politica/estado/pisa-2015-como-queda-el-peru-en-comparacion-con-otros-paises-evaluados-noticia-1014665>

Salles, B. (2008) *De viracocha a la Virgen de Copacabana*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=FrJFatCifNYC&pg=PA61&dq=Cristobal+Molina>

ANEXOS

Anexo 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en los estudiantes de primaria de tres I.E. de Comas, Lima, 2018

Línea de investigación: arte visual y sociedad: investigación de mercado en el ámbito de la comunicación gráfica, imagen corporativa y diseño del producto

Responsable: Yamber Saúl Valencia Navarrete

MATRIZ RELACIONAL						OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Variable 1 (independiente): Gráfica publicitaria				Escala de medición
<p>GENERAL ¿Cuál es la relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 4to, 5to, y 6to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2018?</p>	<p>GENERAL Determinar la relación que existe entre la creación de un comic del Dios Wiracocha y el aprendizaje den estudiantes de 4to 5to y 6to grado de primaria del tres Instituciones Educativas del Distrito de Comas, Lima, 2018.</p>	<p>GENERAL Existe relación significativa entre la creación de un comic del Dios Wiracocha y el aprendizaje den estudiantes de 4to 5to y 6to grado de primaria del tres Instituciones Educativas del Distrito de Comas, Lima, 2018.</p>	<p>Variable 1 CÒMIC DEL DIOS WIRACOCHA</p>	<p>El Comic es una narrativa mediante secuencias en base a textos coloridos e ilustraciones (Correa, 2010, p. 20).</p> <p>Respecto a Dios Wiracocha se habla de un Mitológico personaje de la literatura Inca, emerge de un lago, es quien crea el día y la noche, las estrellas, el sol, la luna y la humanidad según la leyenda. (Ore, 2017, Pg 351,352).</p>	<p>Se elaboró una encuesta con 14 ítems para medir las siguientes dimensiones:</p> <p>-componente visual. -Componente de comunicación</p> <p>-Mitología -Territorio</p>	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES Y RANGO	SI /NO
						Mensaje visual	Colores		SI /NO	
							Viñeta			
							Montaje			
						componente de comunicación	Globos de diálogos			
							Onomatopeyas			
							Cartelas			
						Mitología	Personajes			
							Religión			
						Territorio	Lugar			
Época										

MATRIZ RELACIONAL						OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				Escala de medición														
Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Variable 1 (independiente): Aprendizaje																		
ESPECÍFICOS ¿Cuál es la relación entre la gráfica publicitaria y el aumento de consumo del cigarro en adolescentes de 14 a 17 años en Mega plaza, Independencia, 2017?	ESPECÍFICOS Identificar la relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 4to, 5to, y 6to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2018	ESPECÍFICOS Existe una relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 4to, 5to, y 6to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2018.	Aprendizaje Variable 1 (Dependiente)	Wiracocha mito del personaje de la literatura Inca, emerge de un lago, es quien crea el día y la noche, las estrellas, el sol, la luna y la humanidad según la leyenda. (Ore, 2017, Pg 351,352).	Se elaboró una encuesta con 14 ítems para medir las siguientes dimensiones : Mensaje	<table border="1"> <thead> <tr> <th>DIMENSIONES</th> <th>INDICADORES</th> <th>ÍTEMS</th> <th>NIVELES Y RANGO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Modificación de la conducta</td> <td>Experiencia</td> <td></td> <td rowspan="3">SI/NO</td> </tr> <tr> <td>Comportamiento</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Factor de adaptación</td> <td>Observación</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Amoldamiento</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES Y RANGO	Modificación de la conducta	Experiencia		SI/NO	Comportamiento		Factor de adaptación	Observación		Amoldamiento	
DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS				NIVELES Y RANGO																		
Modificación de la conducta	Experiencia					SI/NO																		
	Comportamiento																							
Factor de adaptación	Observación																							
	Amoldamiento																							
1¿Cuál es la relación entre la gráfica publicitaria y el aumento de consumo del cigarro en adolescentes de 14 a 17 años en Mega plaza, Independencia, 2017?	Identificar la relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 4to, 5to, y 6to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2018.	Existe una relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 4to, 5to, y 6to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2018.																						
3 ¿Cuál es la relación entre la gráfica publicitaria y el aumento de consumo del cigarro en adolescentes de 14 a 17 años en Mega plaza, Independencia, 2017?	Identificar la relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 4to, 5to, y 6to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2018.	Existe una relación entre el diseño de un cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en estudiantes de 4to, 5to, y 6to grado de primaria de tres Instituciones Educativas del distrito de Comas, Lima 2018.																						

Se determinó el uso de tipografía “Time Román” N°9, Para la mejor comprensión de la matriz

Anexo 2. Matriz de Variable X

VARIABLE	CONCETUALIZACIÓN	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM
CÓMIC DE WIRACOCHA	Agrupamiento de componentes visuales como graficas ilustradas y textos en una determinada secuencia de componentes de comunicación para poder brindar una información y recibir una respuesta estética del público lector. (Correa, 2010, p. 20).	El Comic es una narrativa mediante secuencias en base a textos coloridos, viñetas, onomatopeyas e ilustraciones creativas y también de cartelas y montajes que hacen atractivo y fácil de comprender al público.	COMPONENTE VISUAL (Correa, 2010, P. 20)	Colores (Correa, 2010, p. 21)	-Los Colores cálidos en el comic para llamar la atención del lector.
				Viñetas (Correa, 2010, p. 23)	-Recuadros delimitados por líneas de separación se secuencias del comic.
				Montaje (Correa, 2010, p. 27)	-El comic tiene un orden, como estrategia para que la Comprensión sea ágil.
			COMPONENTE DE COMUNICACIÓN (Correa, 2010, P. 22)	Globos de diálogos (Correa, 2010, p. 21)	-Globos o también bocadillos donde encierra el texto del dialogo en el comic.
				Onomatopeya (Correa, 2010, p. 27)	-La representación del sonido Acústico de una acción
				Las Cartelas (Correa, 2010, p. 31)	El aviso que el narrador pone como apoyo para informar.

Anexo 3. Matriz de Variable Y

APRENDIZAJE	Según, Ardila. El aprendizaje es una es una manifestación de adaptación, una modificación en la conducta de los cambios, como resultado de la experiencia podemos decir entonces que es un factor de adaptación. (2001, p. 18).	El aprendizaje es el proceso mediante el cual el individuo adquiere experiencia nuevas destrezas y logra cambios de comportamiento, esto como resultado de la observación o experiencia. Para amoldarse al medio.	MODIFICACIÓN DE LA CONDUCTA (ARDILA, 2001, p. 19).	Experiencia (ARDILA, 2001, p. 14).	La experiencia sirve para obtener conocimientos.
				Comportamiento (ARDILA, 2001, p. 16).	El comportamiento de un ser vivo, es de acción frente a una situación como resultado de la experiencias.
			FACTOR DE ADAPTACIÓN (ARDILA, 2001, p. 22).	Observación (ARDILA, 2001, p. 15).	La observación es la técnica de acumular información y poder aprender e interpretar una acción
				Amoldamiento (ARDILA, 2001, p. 19).	Este paso es cuando ha adquirido un conocimiento y se adapta al medio con frecuencia.

Anexo 4. Encuesta

ENCUESTA
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL

CÓMIC DEL DIOS WIRACOCHA Y EL APRENDIZAJE EN LOS
 ALUMNOS DE TRES INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE
 COMAS, LIMA, 2019.

**ENCUESTA DIRIGIDA A NIÑOS (A) DE 8 A 12 AÑOS DE
 EDAD DE TRES I. E COMAS.**



INSTRUCCIONES:

Marca con una “x” SI o No las siguientes preguntas con entusiasmo y responsabilidad, respecto a la lectura del Cómic de “**Wiracocha**”.

PREGUNTAS			
1	¿Los colores del comic te llaman la atención?	SI	NO
2	¿Los recuadros donde están los personajes te ayudan a comprender mejor?	SI	NO
3	¿Las escenas del cómic te ayudan a ubicarte y comprender más rápido la lectura?	SI	NO
4	¿Te fue fácil leer los textos dentro de la burbuja?	SI	NO
5	¿Tomaste en cuenta los sonidos del cómic para entender mejor los sucesos?	SI	NO
6	¿Los avisos en cada hoja como título te sirvieron para ubicarte en las escenas?	SI	NO
7	¿El cómic te permitió conocer más del personaje Wiracocha?	SI	NO

PREGUNTAS			
8	¿En el cómic, Wuiraocha fue el creador de todas las cosas?	SI	NO
9	¿Los lugares que aparecen en el cómic, se parecen a la sierra peruana?	SI	NO
10	¿Las vestimentas de la época del cómic son de tiempos antiguos?	SI	NO
11	¿Alguna vez ha tenido la experiencia de leer una historia así?	SI	NO
12	¿El comportamiento frente a esta experiencia del comic ha cambiado?	SI	NO
13	¿Al observar la información en el cómic te permitió aprender más?	SI	NO
14	¿Te motiva a leer más cómic para aprender más de las culturas?	SI	NO

Creación propia.

Anexo 5. Validación de expertos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Melchor Agüero Lilliana

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: UCV

Fecha: 25.08.2019

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

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

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

 Apellidos y nombres del experto: Labari Salguero, Magaly

Título y/o Grado:

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

 Universidad que labora: UCV

 Fecha: 03.04.19
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

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: 

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: APAZA QUIROPE JUAN

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: UCV-LIMA NORTE

Fecha: 30.10.19

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

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: Juan Apaza Q.

Anexo 6. Carta de Presentación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

CARTA-044-2019-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 26 de abril de 2019

Señora
CEFERINA CRESPIÓN ROSALES
Directora
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2049 "SAN FELIPE"
Av. San Felipe Cdra. 2 - Comas
Presente.-

De mi consideración:

Por medio de la presente permitame expresarle un saludo muy cordialmente y a la vez presentarle a nuestro 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	VALENCIA NAVARRETE, YAMBER SAUL	46102728

En el marco de la agenda académica, el estudiante en mención solicita permiso para realizar unas encuestas 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 César Vallejo
Lima Norte



EDMINA C. GARAY DÍAZ
SUB DIRECTORA

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



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

CARTA-046-2019-ADGE/LIMA-NORTE

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

Lima, 26 de abril de 2019

Señora
NORMA BARRAGÁN GUTIÉRREZ
Directora
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2040 "REPUBLICA DE CUBA"
Av. Túpac Amaru s/n - Comas
Presente.-

De mi consideración:

Por medio de la presente permítame expresarle un saludo muy cordialmente y a la vez presentarle a nuestro 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	VALENCIA NAVARRETE, YAMBER SAUL	46102728

En el marco de la agenda académica, el estudiante en mención solicita permiso para realizar unas encuestas 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,



[Handwritten signature]

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

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



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

CARTA-045-2019-ADGE/LIMA-NORTE

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

Lima, 26 de abril de 2019

Señora:

LUZ SARMIENTO CAMPOS

Directora

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 8156 "PERUANO ALEMAN"

Calle Los Jazmines s/n - Comas

Presente.

De mi consideración:

Por medio de la presente permitame expresarle un saludo muy cordialmente y a la vez presentarle a nuestro 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	VALENCIA NAVARRETE, YAMBER SAUL	46102728

En el marco de la agenda académica, el estudiante en mención solicita permiso para realizar unas encuestas 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,



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

[Firma]

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 7. Reporte del Spss

Base de datos

base de datos (1).sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	P1	Númérico	8	0	¿Los colores d...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	P2	Númérico	8	0	¿Los recuadros...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	P3	Númérico	8	0	¿Las escenas ...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	P4	Númérico	8	0	¿Te fue fácil lee...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	P5	Númérico	8	0	¿Tomaste en c...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	P6	Númérico	8	0	¿Los avisos en ...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	P7	Númérico	8	0	¿El comic te p...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	P8	Númérico	8	0	¿En el cómic, ...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	P9	Númérico	8	0	¿Los lugares q...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	P10	Númérico	8	0	¿Las vestiment...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	P11	Númérico	8	0	¿Alguna vez ha...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	P12	Númérico	8	0	¿El comportam...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	P13	Númérico	8	0	Al observar la i...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	P14	Númérico	8	0	¿La historia del...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											

Vista de datos Vista de variables

Suma de variables y dimensiones

suma de variables y dimensiones chi cuadrado (1).sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Variable1	Númérico	8	0	El comic de wir...	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	Va2_aprend...	Númérico	8	0	Aprendizaje	{0, no}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3											
4											
5											
6											
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

Prueba de hipótesis

PRUEBA DE HIPOTESIS.sav [ConjuntoDatos3] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	X	Numérico	8	0	EL CÓMIC WIR...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
2	Y	Numérico	8	0	EL APRENDIZ...	{1, SI}...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
3	Y1	Numérico	8	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
4	Y2	Numérico	8	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
5	V1	Numérico	8	2	CÓMIC WIRAC...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
6	V2	Numérico	8	2	APRENDIZAJE	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
7	DV2	Numérico	8	2	MODIFICACIO...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
8	D2V2	Numérico	8	2	FACTOR DE A...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											

Vista de datos Vista de variables

Resultados

*RESULTADO DE CONBRACH FRECUENCIAS GRAFICOS Y CHI CUADRADO.spv [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

	Recuento	Recuento esperado	% del total			
9	0	0	0,0%	0,4%	0,0%	0,4%
	10	0	0,0%	10	10	0,4%
10	0	0	0,0%	0,0%	3,6%	3,6%
	256	0	0,0%	256	256	93,4%
Total	2	3	0,7%	269	274	98,2%
	274	274	100,0%	269,0	274,0	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	444,486 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	52,177	12	,000
Asociación lineal por lineal	167,464	1	,000
N de casos válidos	274		

a. 19 casillas (90,5%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

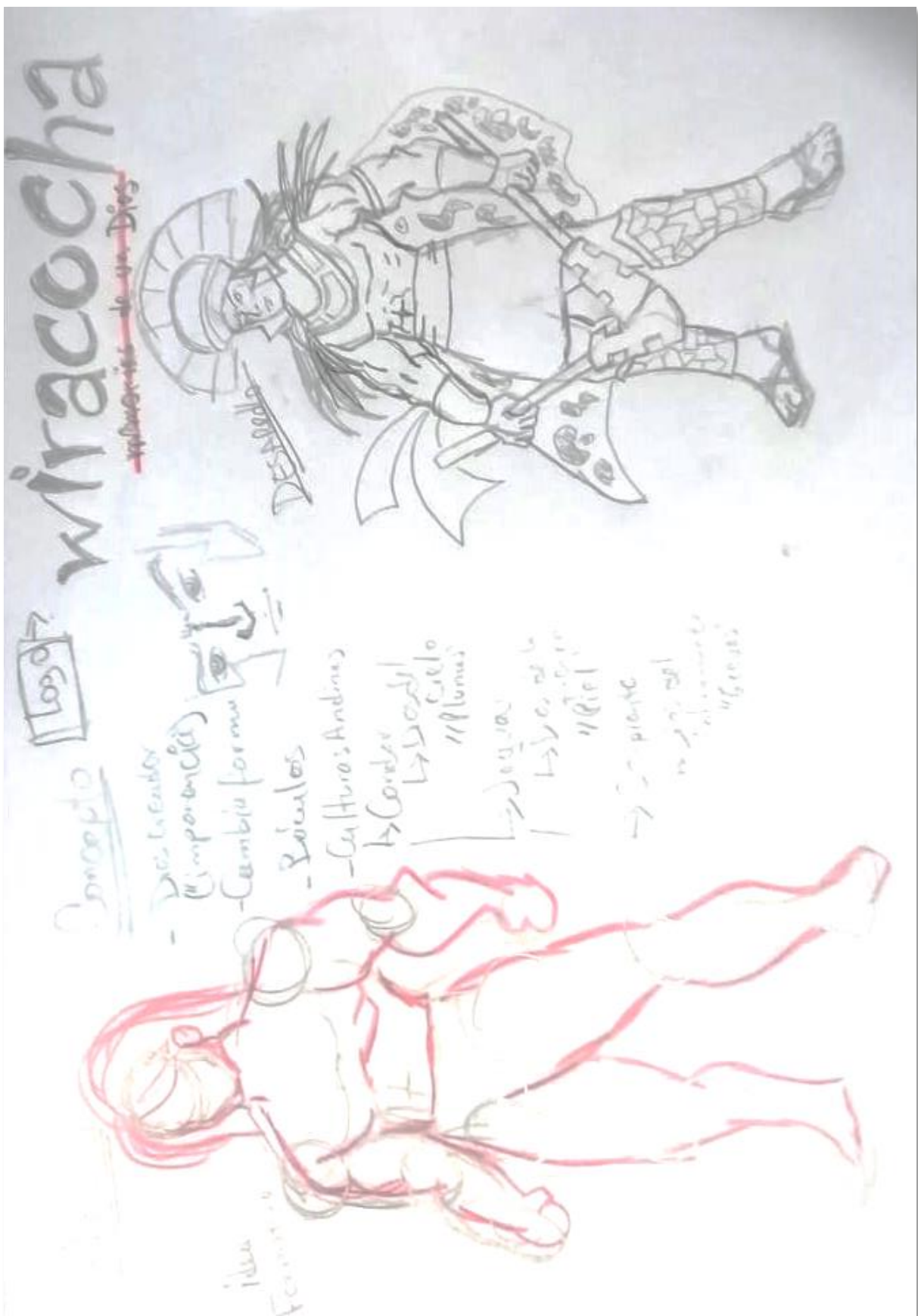
Medidas simétricas

	Valor	Aprox. Sig.
Nominal por Nominal		
Coefficiente de contingencia	,787	,000
N de casos válidos	274	

GET

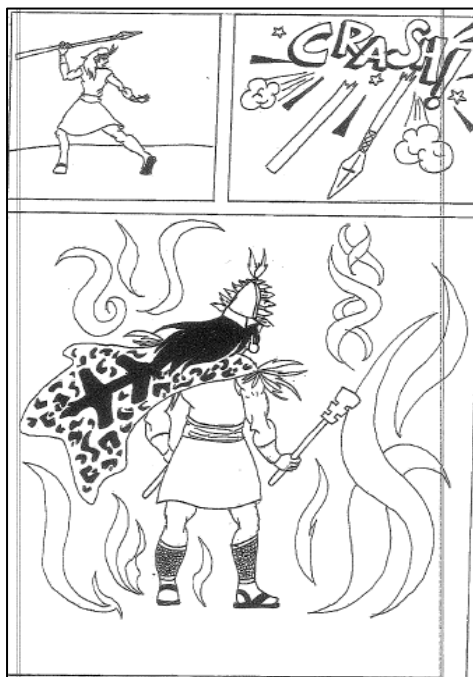
Anexo 8. Diseño y Brief Creativo











Brief Creativo

Tipografía

Fuente

Familia tipografía: Arturo trial

fuentes tipográficas: Arturo trial bold

tipo de fuente: script

transmite: amistoso, elegante, creativo, y captura al espectador

arturo trial bold Arturo


arturo trial bold Arturo

arturo trial bold


arturo trial bold

Objetivo:


En la cual se empleó: Para la fácil lectura del público objetivo o target, esto con la finalidad de tener una lectura rápida y ágil.



arturo trial bold Art
arturo trial bold Art
arturo trial bold Art



arturo trial bold Artur
arturo trial bold Artur
arturo trial bold Artur



arturo trial bold Arturo
arturo trial bold Arturo
arturo trial bold Arturo

Formato empleado como ejemplo, en el cual el texto y dentro del globo en la herramienta grafica empleada.

Cromática

La cromática empleada en la herramienta grafica



La cromática empleada en la herramienta del comic, será colores de acuerdo a la época, ya que no se perderá la percepción visual de la época, con el objetivo de no perder cultura de la mitología



■ Rojo
■ Marrón
■ Negro
■ Verde
■ Amarillo
■ Crema



Formato

Formato del Comic: Tiene tamaño: será un A5.

Cantidad de Páginas: el comic contará con un total de 20 páginas a full color, y se dividirá en 3 capítulos.

Material: se imprimirá en un papel couche grueso, que permitirá que no se arrugue con facilidad y además cojera de manera completamente fiel los colores que se empleen

Programas utilizados

Para el tipo de arte gráfico y se realizó los acabados en programas que los facilitaron el trabajo de vectorizado, fuente tipográfica y romántica para los cuales son los siguientes:

- Adobe Photoshop

- Adobe illustrator

v- Corel draw



Objetivo de la campaña

La siguiente herramienta grafica tiene como objetivo medir el aprendizaje en estudiantes del nivel primario atreves de la iconografía, la yuxtaposición de imágenes, tipografía y la cromática colores que puede tener un cómic.

Público Objetivo

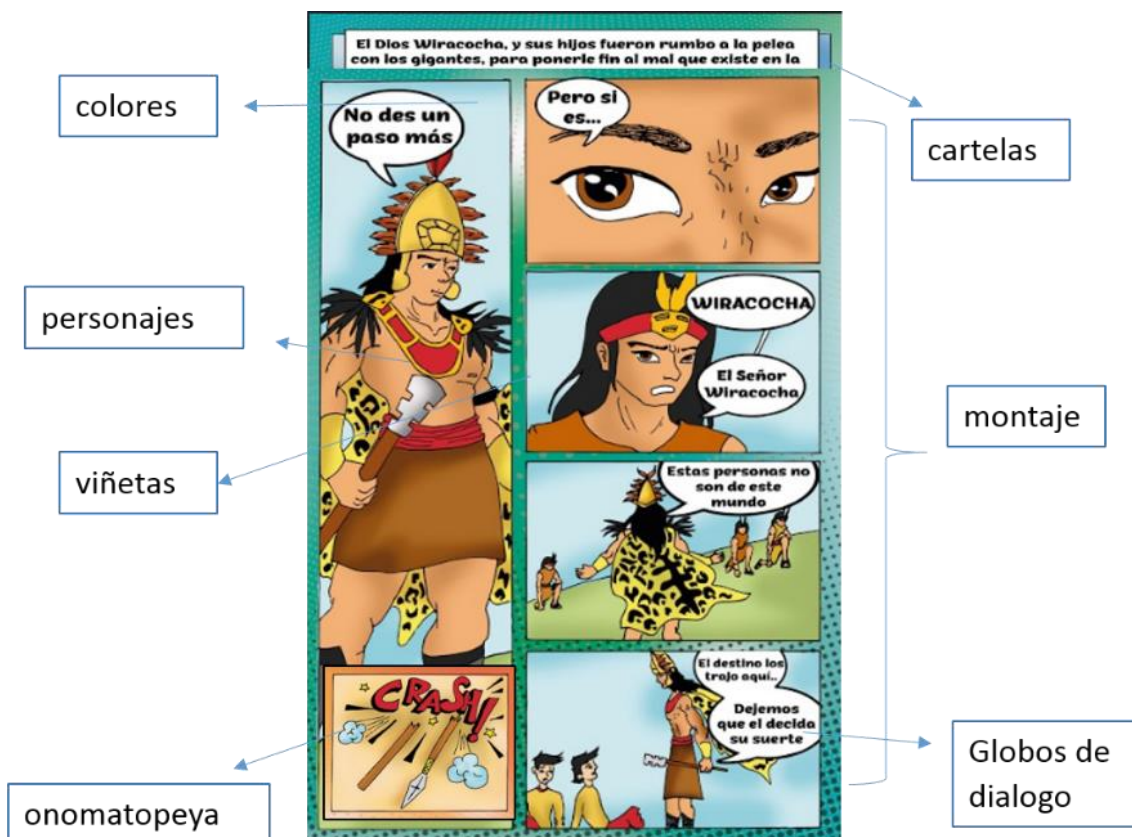
Esta herramienta grafica tiene como objetivo medir el aprendizaje en estudiantes de del nivel primario de 3ro 4to y 5 de secundaria por lo cual es para niños de 9 a 12 años del sector B y C

Estimación presupuestaria

El costo sería de un sol cincuenta por lanzamiento y ya en una segunda entrega o segundo capítulo costaría 3 soles, ya que habría una por la composición mucho más elaborada.

Partes del comic

Se pone como muestra algunos elementos básicos de un comic, el cual tiene como indicadores los siguientes elementos



Fuente: Elaboración propia. Resultados obtenidos de la investigación, elementos de una pieza gráfica el cómic.



Alejandro y Rafael van de excursión con su salón de clase a las ruinas Tiahuanaco, pero deciden separarse del grupo para vivir su propia aventura, adentrándose en un mundo en el que jugaran un rol muy importante...



Manténganse en el grupo, no se separen

Sería muy serio que uno de ustedes se perdiera

Que aburrido, solo veremos piedritas, no hay nada más en este lugar



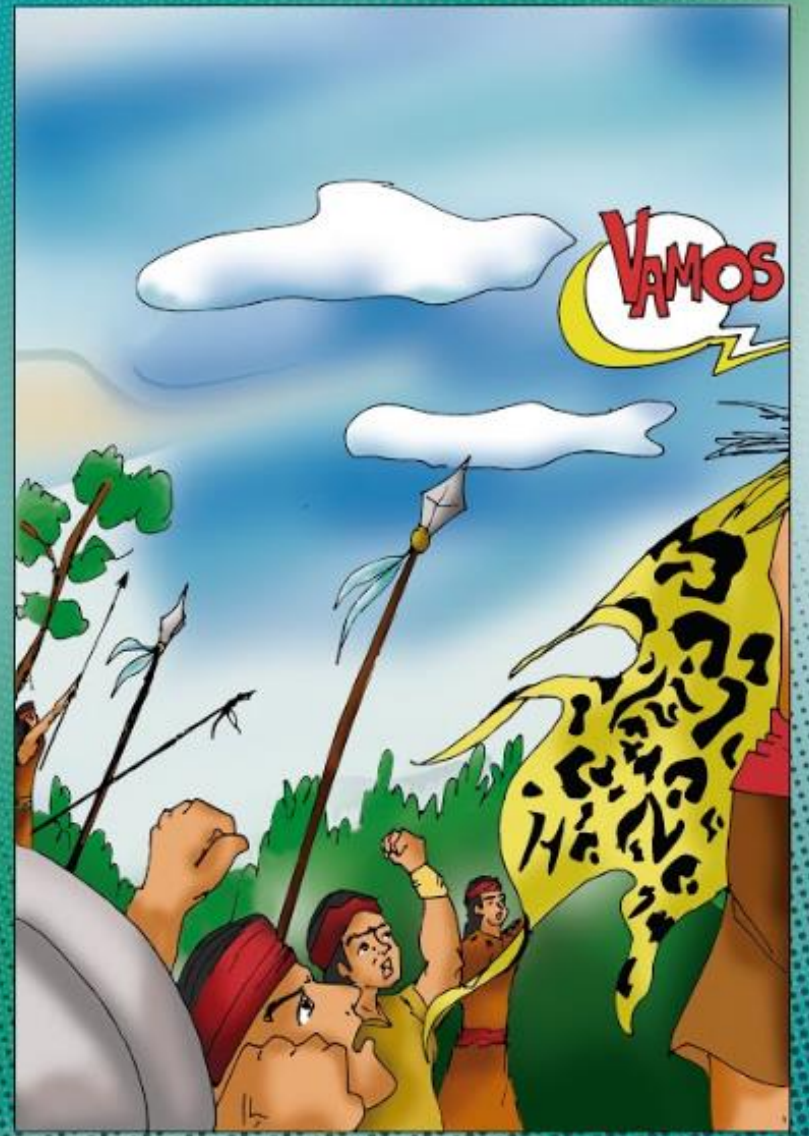
¿Qué te parece si hacemos nuestra propia expedición?

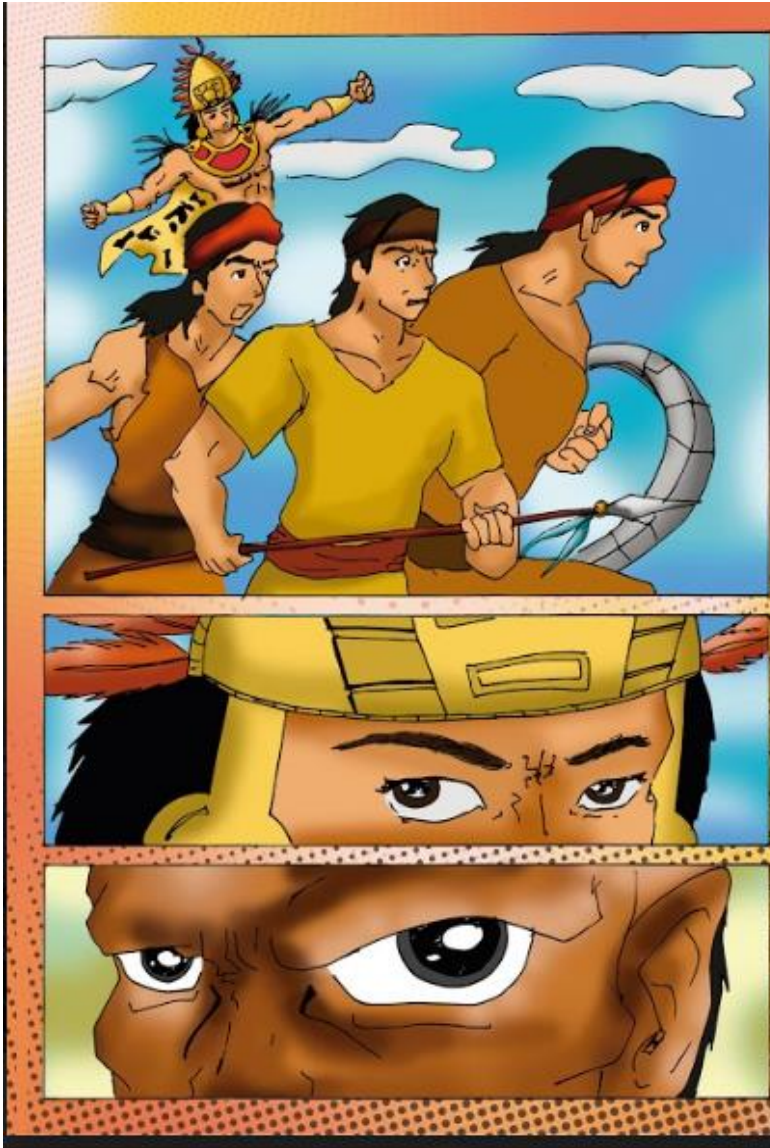


Vamos por aquí

Fíjate si se dieron cuenta que no estamos

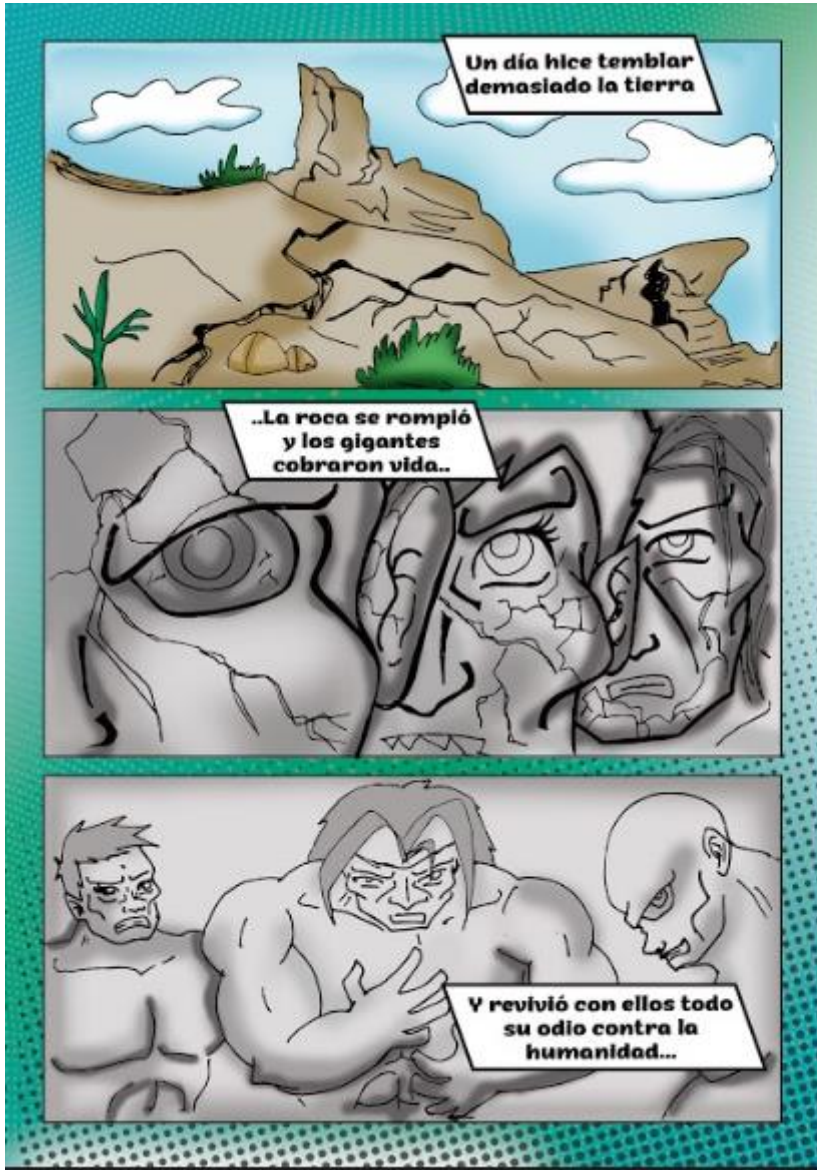
CULTURA TIAHUANACO VAMOS POR TI...



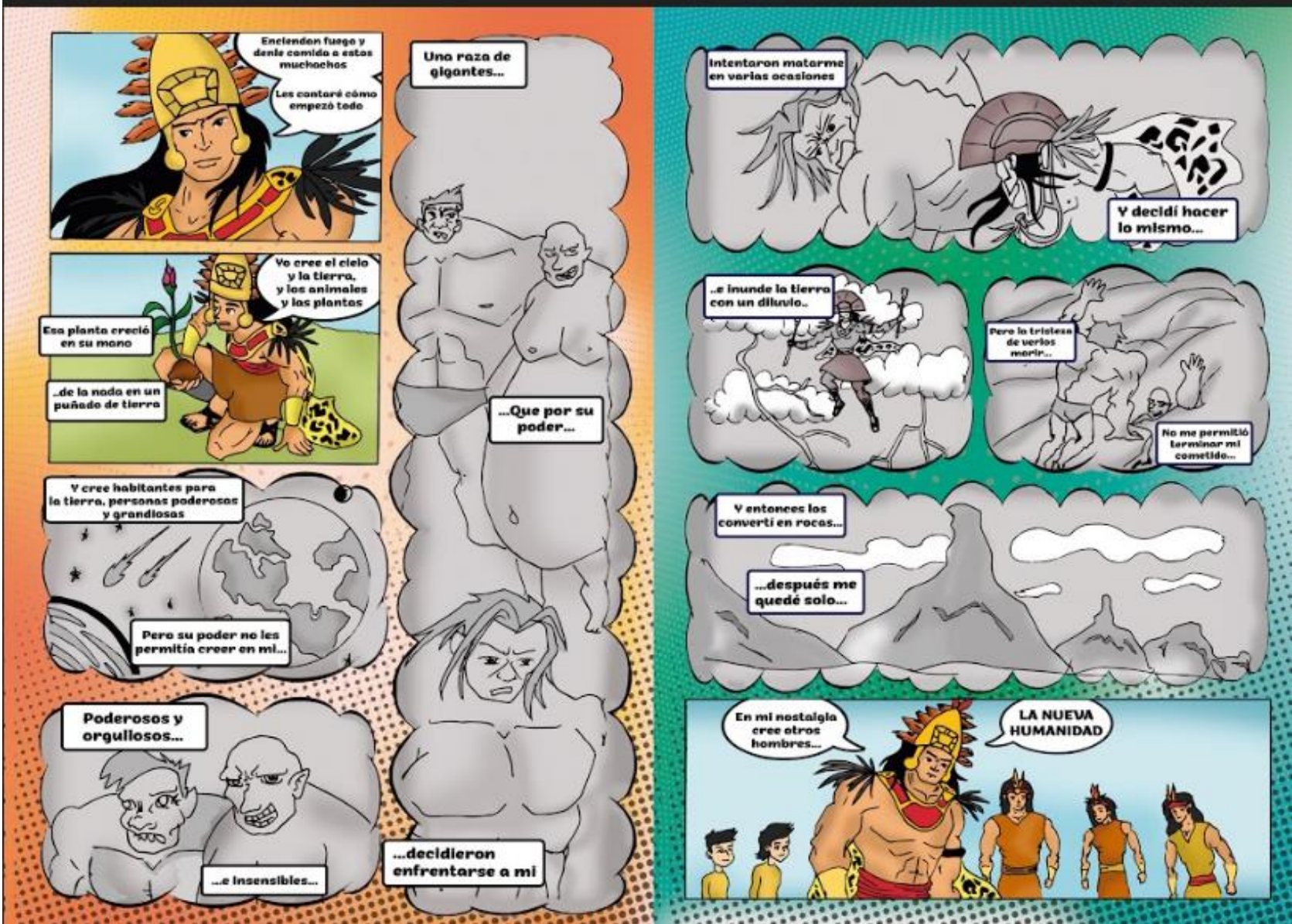




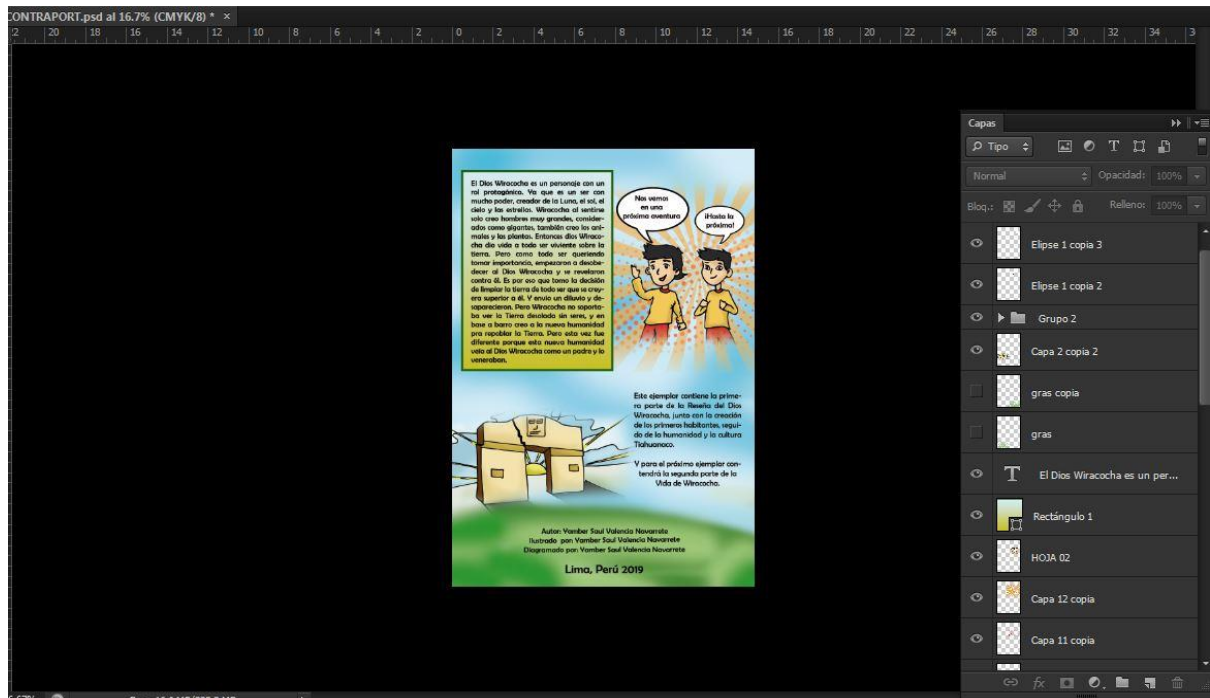
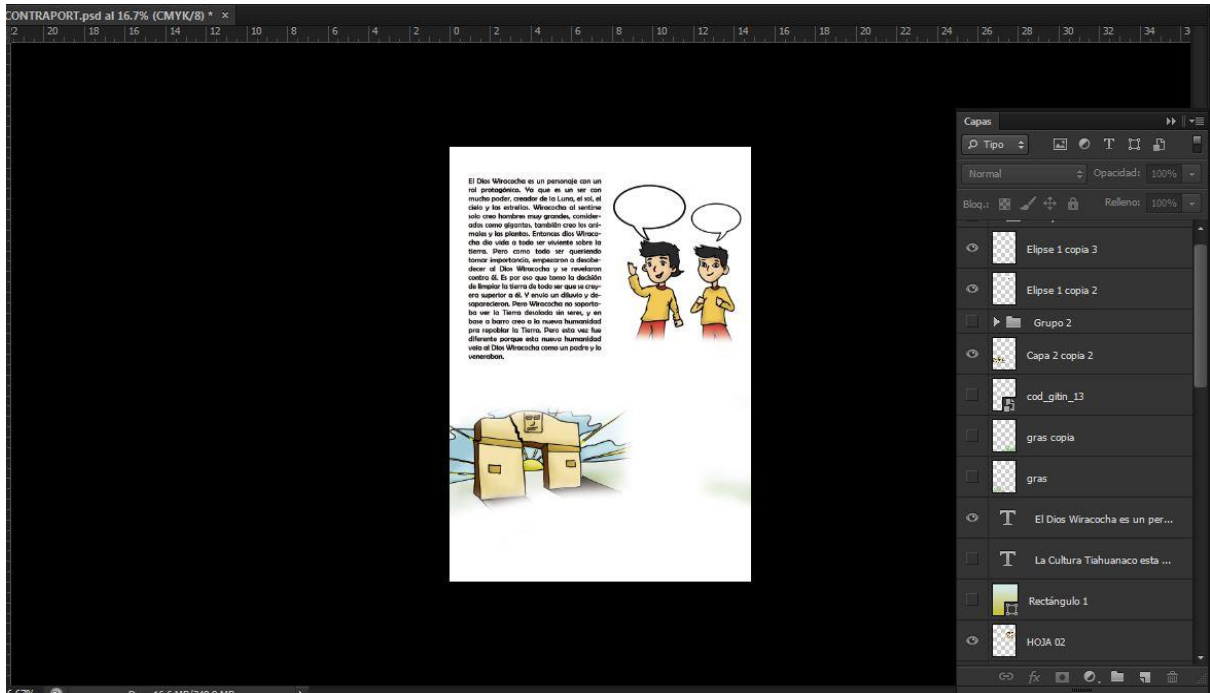


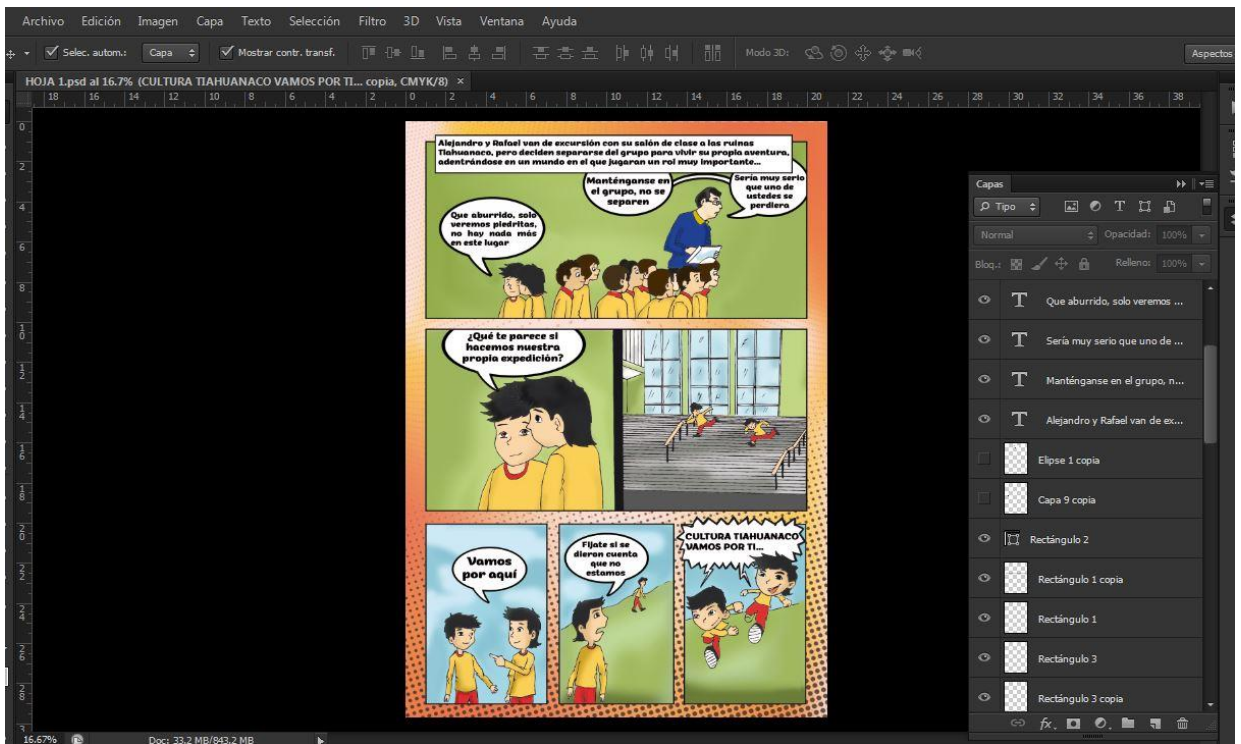


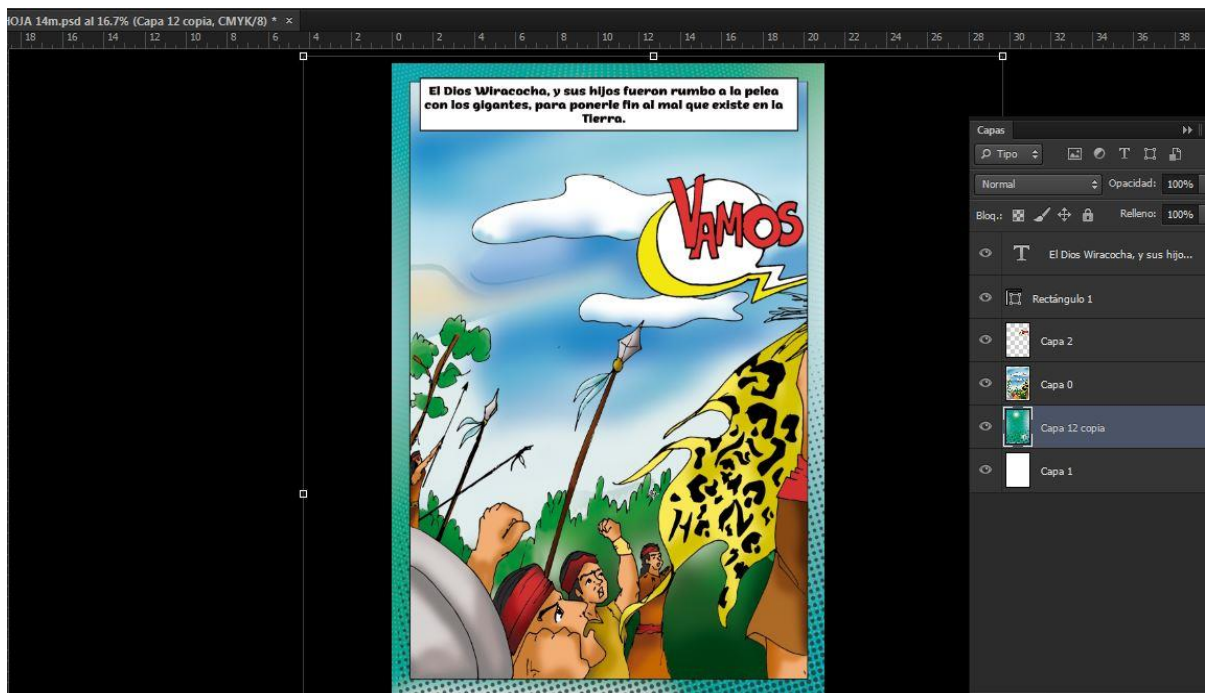
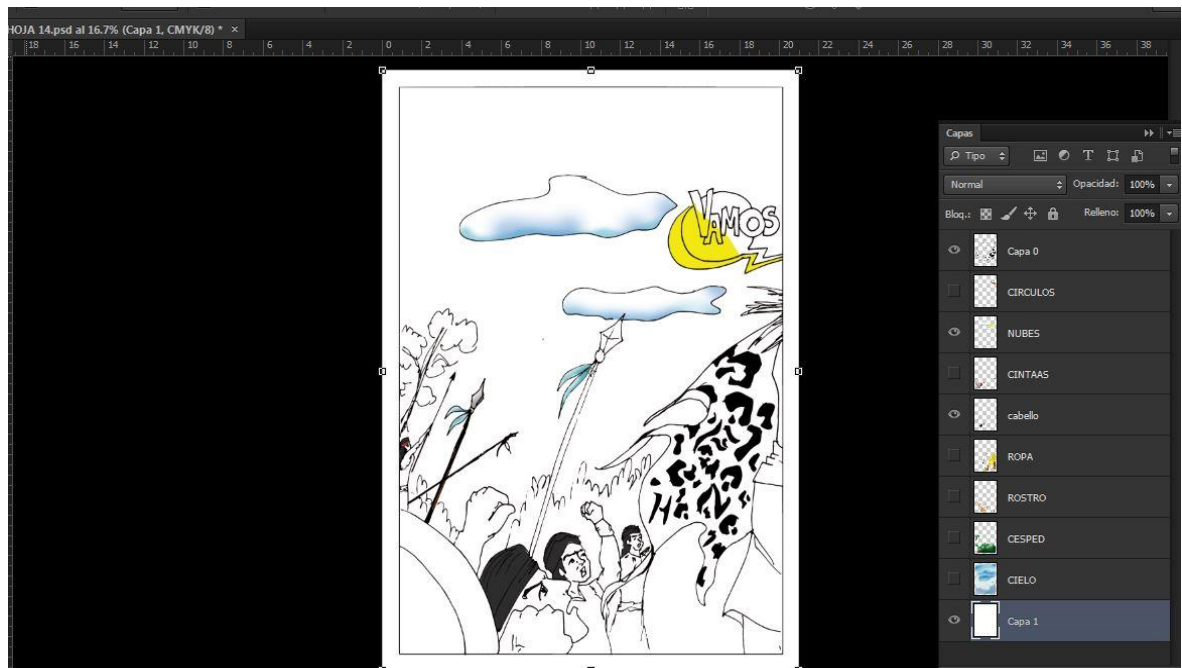












Anexo 9. Fotos de Encuesta





Anexo 10. Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES ACADÉMICAS	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 5	Sem 6	Sem 7	Sem 8	Sem 9	Sem 10	Sem 11	Sem 12	Sem 13	Sem 14	Sem 15	Sem 16
1. Primera Reunión de Coordinación	■															
2. Esquema de desarrollo de proyecto de Investigación	■															
3. Validez y Confiabilidad del Instrumento de recolección de datos		■														
4. Recolección de datos			■	■	■											
5. Procesamiento y tratamiento estadístico de datos						■										
6. JORNADA DE INVESTIGACIÓN N° 1 PRESENTACIÓN DE AVANCE						■	■									
7. Descripción de resultados								■								
8. Discusión de los resultados y redacción de datos									■							
9. Conclusiones y recomendaciones										■						
10. Entrega preliminar de la tesis para su revisión											■					
11. Presentar la tesis con las observaciones levantadas												■				
12. Revisión y observación de informe de la tesis por los Jurados													■			
13. JORNADA DE INVESTIGACIÓN N° 2 Sustentación del informe de Tesis														■	■	■

Anexo 11. Presupuesto

Cronograma de actividades 2019

CÓDIGO	ACTIVIDADES	MONTO
2.3.1.5.1.2	Impresión de anillados	S/.200.00
2.3.1.5.1.2	Impresión de encuestas	S/.30.00
2.3.1.5.1.2	Impresión en adhesivo mate plastificado plancha en A0	S/110.00
2.3.1.5.1.2	Impresión de papel bond a color tamaño A4 (material de apoyo para los 274 niños)	S/ 8.00
2.3.1.5.4.1	Generador de sonido	S/ 50.00
2.3.2.1.2.1	Pasajes	S/ 60.00
2.3.1.5.1.2	Cartón MDF	S/25.00
TOTAL		S/ 483.00