



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO
GRÁFICO EMPRESARIAL**

Diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019

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

AUTORA:

Pairazaman Rengifo, Karis Julissa (ORCID: 0000-0001-6285-4069)

ASESOR:

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

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

LIMA - PERÚ

2019

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi madre, quien siempre confió en mí y es mi mayor ejemplo de perseverancia en la vida; a mi hijo, quien me dio valor e impulso para seguir adelante y culminar mi carrera; a mi pareja, mi compañero y amigo fiel, quien nunca me dejó rendirme y me dio ánimos en mis momentos más angustiados.

Agradecimiento

Agradezco a mi padre por darme la oportunidad de estudiar y por creer en mí; a mi madre, mi mayor seguidora, gracias por ser firme y darme las mejores críticas. Agradezco también a mi mejor amiga Lourdes, quien, a pesar de la distancia, tiempo y otras circunstancias siempre me mandó sus mejores vibras; y por supuesto gracias a mi pequeño retoño, por llegar a mi vida y ser mi mayor inspiración.

Página del Jurado

Declaratoria de Autenticidad

Declaración de autenticidad

Yo Karis Julissa Pairazaman Rengifo con DNI N° 70863983, a afecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y autentica.

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

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

Lima, 26 de julio del 2019



Karis Julissa Pairazaman Rengifo

Presentación

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada Diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019, la misma que someto a vuestra consideración y espero cumpla con todos los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial.

Karis Julissa Pairazaman Rengifo

ÍNDICE

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Realidad problemática	2
1.2 Trabajos previos.....	4
1.3 Teorías relacionadas al tema.....	11
1.4 Formulación del problema	15
1.5 Justificación del estudio.....	15
1.6 Hipótesis	16
1.7 Objetivos.....	17
II. MÉTODO.....	18
2.1 Diseño, tipo y nivel de investigación.....	19

2.2 Variables, operacionalización	20
2.3. Población y Muestra	22
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
2.5 Métodos de análisis de datos.....	25
2.5.1. Contrastación de Hipótesis	32
2.5.1.1 Contrastación de Hipótesis general	32
2.5.1.2 Contrastación de Hipótesis Especificas	33
2.6 Aspectos éticos.....	37
III. RESULTADOS	38
IV. DISCUSIÓN.....	48
V.CONCLUSIONES.....	52
VI. RECOMENDACIONES.....	55
REFERENCIAS.....	57
Referencias	58
Anexos	60
Anexo 01: Matriz de consistencia y operacionalización.....	60
Anexo 02: Instrumento de recolección de datos	62
Anexo 03: Tabla de evaluación de expertos	63
Anexo 04: Carta de permiso de la institución educativa.....	66
Anexo 05: Base de datos.....	67
Anexo 06: Storyboard: Video sobre identidad cultural	74
Anexo 07: Registro de campo.....	82
Anexo 08: Presupuesto	84
Anexo 09: Calendarización.....	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Categorización de las variables	19
Tabla 2: Operacionalización Variable 1	20
Tabla 3: Operacionalización Variable 2	21
Tabla 4: Prueba binominal.....	23
Tabla 5: Procesamiento de datos	24
Tabla 6: Estadísticas de fiabilidad	24
Tabla 7: Tabla categórica de fiabilidad	25
Tabla 8: Prueba de normalidad.....	25
Tabla 9: Pregunta 1: Descripción del indicador "La animación"	26
Tabla 10: Pregunta 2: Descripción del indicador "Movimiento"	26
Tabla 11: Pregunta 3: Descripción del indicador "Colo y Luz"	27
Tabla 12: Pregunta 4: Descripción del indicador "Tipografía"	27
Tabla 13: Pregunta 5: Descripción del indicador "Identidad"	28
Tabla 14: Pregunta 6: Descripción del indicador "Ser humano"	28
Tabla 15: Pregunta 7: Descripción del indicador "El lenguaje"	29
Tabla 16: Pregunta 8: Descripción del indicador "Agrupaciones humanas".....	29
Tabla 17: Pregunta 9: Descripción del indicador "Aspecto visual"	30
Tabla 18: Pregunta 10: Descripción del indicador "Estímulos naturales".....	30
Tabla 19: Pregunta 11: Descripción del indicador "Proximidad"	31
Tabla 20: Pregunta 12: Descripción del indicador "Semejanza".....	31
Tabla 21: Cuadro de pruebas de chi-cuadrado - hipótesis general	32
Tabla 22: Cuadro de pruebas de chi-cuadrado - hipótesis específica 1.....	33
Tabla 23: Cuadro de pruebas de chi-cuadrado - hipótesis específica 2.....	34
Tabla 24: Cuadro de pruebas de chi-cuadrado - hipótesis específica 3.....	35
Tabla 25: Cuadro de pruebas de chi-cuadrado - hipótesis específica 4.....	36

RESUMEN

La presente investigación pretende determinar la relación que existe entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019. para lo cual se elaboró un instrumento de medición el cual era un cuestionario (encuesta) el cual nos permitió medir las dos variables investigadas.

El tipo de estudio de la presente investigación es no experimental, en cuanto al diseño de investigación, fue transversal con carácter correlacional. Los cuestionarios fueron aplicados a 278 niños de 6 a 8 años de las secciones de 1° a 3° grado de primaria de la I.E.P. Nuestra señora de las Mercedes de las tres sedes del Rímac. El cuestionario constaba de 12 preguntas cerradas aplicando la escala de Likert, la cual fue validada por tres expertos del tema, se realizó una prueba de Alfa de Cronbach la cual sirvió para obtener la confiabilidad del instrumento. Los datos recolectados pasaron por un análisis a través del programa estadístico IBP SPSS Statistics 25.0, lo cual nos permite afirmar que existe una correlación positiva con valor de $P=0,000$ siendo este de un valor menor al de significancia de 0,05 de las variables: Diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños.

Los resultados obtenidos nos muestran que, si hay una relación entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual, en el caso de las hipótesis específicas las dimensiones tiempo, imagen, identidad cultural y cultura la relación que existe es positiva.

Palabras clave: Diseño audiovisual, identidad cultural, percepción visual.

ABSTRACT

The present investigation intends to determine the relation that exists between audiovisual design on cultural identity and visual perception in children of 6 to 8 years of I.E. of the Rímac, 2019. for which a measurement instrument was elaborated which was a questionnaire (survey) which allowed us to measure the two variables investigated.

The type of study of the present investigation is non-experimental, in terms of the research design, it was transversal with a correlational character. The questionnaires were applied to 278 children from 6 to 8 years of the 1st to 3rd grade elementary school of the I.E.P. Nuestra señora de las Mercedes of the three seats of the Rímac. The questionnaire consisted of 12 closed questions applying the Likert scale, which was validated by three experts of the subject, a test of Cronbach's Alpha was carried out, which served to obtain the reliability of the instrument. The data collected went through an analysis through the statistical program IBP SPSS Statistics 25.0, which allows us to affirm that there is a positive correlation with a value of $P = 0.000$, this being of a value less than the significance of 0.05 of the variables: Audiovisual design on cultural identity and visual perception in children.

The results obtained show that, if there is a relationship between audiovisual design on cultural identity and visual perception, in the case of specific hypotheses the dimensions of time, image, cultural identity and culture the relationship that exists is positive.

Keywords: Audiovisual design, cultural identity, visual perception.

CAPÍTULO I
INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

“Como identidad cultural nos referimos a diferentes y muy diversos aspectos de la comunidad, algunos de ellos son las creencias, las tradiciones, los ritos, la religión, las costumbres, la lengua, los valores o incluso los comportamientos que tiene cada grupo de individuos en su comunidad.” Identidad cultural (En: significados.com, 2017-2019). Todos estos son elementos inmateriales que han sido construidos de manera colectiva a lo largo de los años y con ayuda de los habitantes de los pueblos. La identidad cultural permite a un individuo desarrollar sentido de pertenencia hacia un sector el cual tenga aspectos culturales que lo hagan sentir propio.

“Un claro ejemplo de identidad es el caso de los chilenos, pues ellos reconocen muchos aspectos culturales de su país, y se apoyan mutuamente sobre todo en momentos difíciles, “destacando su nación, su cultura, en especial su economía, llegando a ser un país reconocido en Latinoamérica, todo esto porque tienen conocimiento de sus elementos culturales más importantes, y lo saben explotar para sobre valorar su cultura sin dejarse influenciar por aspectos culturales de otras naciones.” Desarrollo Humano en Chile (Santiago de Chile, Naciones Unidas, 2002)

Chile ha tomado la iniciativa de difundir su identidad cultural a través de diferentes videos de diseño audiovisual, “los cuales están dirigidos especialmente para el público infantil, buscando destacar y difundir la multiculturalidad de las diversas etnias del territorio chileno. Dentro dichos videos, se muestra lo que es la vida cotidiana de niñas y niños que pertenecen a diferentes pueblos originarios de Chile tales como Aymara, Rapa Nui, Mapuche y Huillinche. En los capítulos se enseñan los lugares en los que habitan, sus juegos, cultura y tradiciones.” (CNTV infantil, 2016)

Pero no todo gira entorno a la identidad cultural, pues para que una nación reconozca los aspectos más importantes de su país, necesita conocer su entorno, sus alimentos, sus calles, su música, su tierra, el entorno en el que vive y todo lo gira alrededor de él, y todo esto ingresa principalmente por nuestros ojos, el procesamiento de esta información en nuestro interior es lo que llamamos percepción visual.

Sin embargo, la identidad cultural no tiene una idea fija, pues va cambiando y evolucionando con la influencia de nuevas realidades que existen. Adam Kuper (2001) Como en el Perú, que ha sido invadido de muchas culturas a lo largo del tiempo, y muchos de sus habitantes optan como suyas estas costumbres, variando y distorsionando su identidad

cultural real. Macchiavello, C. (2017) Indica que el distrito del Rímac, cuenta con un valioso patrimonio arquitectónico y cultural; las tradiciones de antaño poco a poco se están perdiendo y otras que ya se perdieron. La situación es muy preocupante porque los distintos gobiernos municipales que se han sucedido, no han logrado hacer que los pobladores del Rímac; en especial los que viven en la zona monumental del distrito; desarrollen una mayor identidad y cultura turística que rescate, preserve y conserve su riqueza monumental y tradicional.

Es así como los niños empiezan a tener un concepto de identidad erróneo, o muchas veces no conocen su historia real, y toman como referencia las costumbres de otras tradiciones ajenas a la nuestra restándole importancia a nuestro patrimonio cultural, por esta razón el presente proyecto de investigación ha sido orientado a niños para posteriormente estudiarlos acerca de la identidad cultural. Romero, B. (2017) indica que un 58% de la población rímacense tiene conveniencia cultural abordando la identidad y costumbres con un interés constante, la cual no se ha presentado aun en el distrito.

La presente investigación posee como objetivo establecer la relación existente entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019. La cual fomenta la práctica de la identidad cultural de nuestro país, logrando así que los niños valoren y respeten su lugar de origen, por tal motivo es que se optó por realizar un video de diseño audiovisual orientado a una población infantil de 6 a 8 años, para que desde esa edad se pueda incentivar en tener un mayor interés en la identidad cultural sintiendo estimación y orgullo del lugar donde provienen, generando reflexión, y reforzando valores para preservar nuestro patrimonio cultural, debido a esta situación se formula la siguiente pregunta ¿Qué relación existe entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019?

Debido a esto, el presente estudio está dirigido a niños de 6 a 8 años brindándoles un video (diseño audiovisual) el cual contiene información didáctica, formativa y educativa para fomentar un aprendizaje mucho más fácil puesto que posee una atrayente forma de mostrar la información presentada facilitando así su entendimiento, según Jiménez, Martínez y Acuña (2019) la realidad audiovisual es un nuevo vehículo de comunicación [...] desplazan el centro de atención hacia la aparición de y consolidación de nuevas ventanas de explotación al espectador. El contenido audiovisual tendrá historias y personajes relacionados a la identidad del Perú como escenarios y narraciones teniendo como objetivo

el ofrecerles un contenido preciso y de suma importancia hacia las personas para que estas logren sentirse identificados con el Perú y puedan valorarlo, preservarlo y respetarlo además de respetar a otras culturas.

Cabe resaltar que este proyecto de investigación es viable, puesto que existe la facilidad de acceder a las asesorías de los metodólogos de la carrera, dicha investigación es viable también porque se cuenta con el presupuesto suficiente para realizar la pieza gráfica y el instrumento de investigación correspondiente, así también se cuenta con el tiempo y la accesibilidad para aplicar la encuesta en los colegios.

1.2 Trabajos previos

La identidad cultural se manifiesta mediante una manera colectiva a lo largo de los años y con ayuda de los habitantes de los pueblos, así también el diseño audiovisual como material didáctico se transforma en un estímulo y se integra como parte del lenguaje, lo hace con un método de signos que ayudan a armonizar y enlazar el diseño para fomentar temas que estos alumnos logran entender muy fácilmente y con comodidad observando también la apreciación que estos niños pueden obtener y la manera en cómo este afectaría su desarrollo. En este estudio exploración se citará información coherente a las variables.

Como principales antecedentes nacionales tenemos:

Navarro, L. (2017) en *Análisis de la narrativa audiovisual de los videos del fan page de Alcance, de la iglesia Camino de Vida*. El presente estudio tuvo como finalidad estudiar la descripción audiovisual de las piezas graficas realizadas para la red social “Alcance”, de la institución religiosa Camino de Vida, cuyo estudio fue realizado en los primeros meses del año 2017. La exploración efectuada se realizó mediante el enfoque cualitativo de tipo aplicada, con un diseño de indagación de caso, la población estudiada se enfocó en formar 9 vídeos de diseño audiovisual de la red social de la comunidad de dicha iglesia. Con la finalidad de poder obtener los resultados se usó el sistema de observación (relacionándose de esta manera con percepción visual, ya que observación y percepción son palabras sinónimas) que manejó como herramienta un instrumento observable, permitiendo conseguir datos referentes a los componentes de la descripción audiovisual. Los rendimientos del estudio evidencian que el instrumento usado tiene un alto grado de confiabilidad. Abordando así, la siguiente conclusión, los vídeos posteados en la página de la red social “Alcance” de

la comunidad ya mencionada, ejerce la utilización de dichos componentes prioritarios los cuales permiten poder narrar una historia, desde el contenido y el contexto, puesto que interactúan con cada uno de sus componentes, llegando a ser corroborado a través de la continuidad del uso de los mismos instrumentos mostrados en los videos que han sido observados, pues el emisor logra alcanzar la finalidad de la organización.

Cusi, P. y De la Cruz, K. (2017) en *Programa audiovisual en actitud de medidas preventivas del quiste hidatídico en el programa juntos, sector “quintanillapampa”, distrito de ascensión, Huancavelica – 2017*. El objetivo de dicha investigación fue determinar cómo el programa audiovisual (videos educativos que permitirán conocer el modo correcto de las medidas preventivas para evitar enfermar de quiste hidatídico) aporta información importante hacia el receptor respecto a la prevención de enfermedades y otros temas en las madres las cuales forman parte de un programa del estado peruano ubicado en el departamento peruano de Huancavelica en el año 2017. El estudio realizado fue de tipo experimental. La muestra de la presente investigación abarco un grupo de 33 mujeres madres de familia de forma experimental. Las madres partícipes dependieron de una evaluación a través la técnica psicométrica (la psicometría es utilizada para poder medir algunos aspectos del individuo como sus habilidades, conocimientos, opiniones, actitudes, personalidad, etc. lo cual tiene mucha relación con la percepción.) y como herramienta para poder recolectar los datos se usó la medición de Likert. Con un diseño pre experimental. En efecto, el estudio indica que el diseño audiovisual contribuye de forma elocuente en el aporte de medidas para prevenir diferentes tipos de enfermedades. Asimismo, según los resultados de la estadística del diseño audiovisual afecta significativamente la parte de comportamiento cognitivo, expresivo, etc. del estudio basado en las madres beneficiarias del Programa Juntos. Para concluir, El tema audiovisual interviene de manera significativa en el estudio realizado con las madres del Programa Juntos.

Mejía, J. (2017) en *Aplicación del conectivismo audiovisual y su impacto en la autogestión del aprendizaje significativo en estudiantes de la facultad de comunicaciones*. Dicho estudio busca precisar el efecto del menester de la conexión audiovisual en la autonomía del aprendizaje en los alumnos participantes del Taller basado en herramientas para la expresión audiovisual, quienes pertenecían al quinto ciclo del área de comunicaciones de la UPC. Para legitimar la conjetura(hipótesis) se empleó como técnica el chi cuadrado, detectando que la conexión audiovisual genera un incremento en gran parte de la aptitud

para percibir, componer, innovar y proporcionar capacidades artísticas y estéticos. Cuya investigación es de tipo experimental, y de carácter observacional, esta investigación nos formula una nueva técnica para promover el aprendizaje a la nueva generación moderna, la ya mencionada propuesta fue adaptada puesto que se enfocaría en la enseñanza del arte y del diseño audiovisual, aportando ciertos patrones con la finalidad de fomentar el estudio grupal con los alumnos de dicha institución. Para culminar, la presente investigación hizo uso de una narrativa audiovisual (video) y recomienda examinar la idea de un proyecto virtual, planteando que esta idea no se convierta ser un almacén de recursos en el cual el alumno se sienta limitado a indicaciones, pues la investigación revela que con ello no se formula una formación y un trabajo grupal. Muy al contrario, si se empezara a fomentar la creación o utilización de proyectos virtuales para promover el gusto por la adquisición de información para nuestro beneficio personal, las instituciones tanto públicas como privadas podrían ahorrar recursos en la configuración virtual, moderna y tecnológica, los alumnos captarían mejor (percibir) el aprendizaje, fomentando con ello, el estudio, la preparación personal y la autorrealización de argumentos creados por los alumnos, pues este instrumento los conduciría a lo largo de su trayecto personal como persona y como profesional.

Los siguientes antecedentes nacionales si bien no muestran las variables diseño audiovisual y percepción visual en el título, si se relacionan con la presente investigación, pues cuentan con variables similares (palabras sinónimas) y se relacionan en el contexto y contenido de la investigación.

Vargas (2013) en *Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural Mochica en educación primaria en una Institución Educativa de San José de Moro – La Libertad*. Dicho estudio tiene como finalidad examinar las herramientas dinámicas (instrumentos como lo son un producto basado en un texto u obra literaria, un proyecto multimedia o un video) para motivar el incremento del conocimiento sobre la historia y cultura Mochica hacia los alumnos, supuesto y previsto por un grupo de profesores de nivel primaria de la institución ya mencionada, basándose en diferentes componentes, en este caso se escogieron tres para ser planificados con anticipación: el apartado capacidades; el apartado de instrumentos para la enseñanza; y orientándose a la organización de las diligencias para poder reconocer los modelos de dichas técnicas que fue aplicado por los maestros de la institución. Este estudio fue cualitativo exploratorio, basándose en el proceso de estudio para la investigación de este caso. Se sugirió seleccionar de manera intencional

un total de diez clases de estudio de diferentes grados del nivel primaria. Las conclusiones con mayor relevancia que se obtuvieron de la investigación, concluyen en que los profesores sí logran planificar los métodos de estudio los cuales incitan a la investigación y la promulgación de la historia y cultura Mochica a través de sus estudiantes en aquellos cursos que los docentes llevan a cargo como personal social, ciencias ambientales y por supuesto arte. No obstante, las tácticas propuestas suelen procurar en gran parte el interés investigar e incrementar la conciencia por conocer y desarrollar las capacidades cognitivas; comparadas con otras distintas que posibilitan la apropiación de conductas, intereses y guías, las cuales son aquellas que tienen menos interés de planificación por parte de los profesores.

Carpio, J y Casillas, A. (2018) en *Asociación entre los niveles de identidad cultural Ileña y el uso de herramientas colaborativas en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E. JEC "Almirante Miguel Grau Seminario" de Ilo*. Nuestro estudio investigado pretende establecer la asociación existente de los rangos de conocimiento sobre la cultura Ileña y su empleo en instrumentos colaborativos enfocado en los alumnos de la última escala del nivel secundario de la Institución Educativa previamente mencionada. Por lo cual se elaboraron dos instrumentos los cuales consistían en cuestionarios para medir las dos variables. Los cuestionarios fueron aplicados a 127 alumnos del último escalón del nivel secundario de todas las secciones de la institución previamente establecida. Como resultados obtenidos podemos encontrar que, existen una verdadera asociación relacionada con la identidad y el uso de herramientas colaborativas, aunque en el caso específico de Identidad cultural social y cultural histórica la asociación es baja.

Como antecedentes internacionales tenemos:

Cabe resaltar que los siguientes antecedentes si bien no muestran las variables diseño audiovisual y percepción visual en el título, si se relacionan con la presente investigación, pues cuentan con variables similares (palabras sinónimas) y se relacionan en el contexto y contenido de la investigación.

Connor, A (2017) *Audiovisual object [Objeto audiovisual]* Esta tesis explora cómo se puede definir e identificar el objeto audiovisual en las obras existentes, y ofrece un examen de cómo se puede utilizar como una herramienta de composición. El objeto audiovisual se define en relación con los conceptos existentes del objeto de sonido y el objeto visual, mientras que la sinestesia y la percepción intermodal se examinan para mostrar cómo se puede fortalecer la relación entre el sonido y la visión en el objeto audiovisual. El espacio

físico donde se realiza la composición audiovisual también influye en cómo se percibe y recibe el trabajo. Los elementos clave del objeto audiovisual, la interacción entre objetos y su uso exitoso en composiciones audiovisuales también se investigan en una serie de estudios de caso. Se examinan trabajos audiovisuales específicos para resaltar técnicas para crear objetos e interacciones audiovisuales exitosos. El concepto de objeto audiovisual reúne teorías existentes sobre el objeto de sonido, la percepción visual y la fenomenología. Esta tesis constituye una base para abordar el proceso creativo como creador y crítico, y abre un camino de investigación para una investigación más profunda.

Manolas, C. (2014) Sound design for stereoscopic 3D cinema: exploring current practice and the enhancement of depth perception through the use of auditory depth cues [Diseño de sonido para cine estereoscópico en 3D: exploración de la práctica actual y la mejora de la percepción de la profundidad mediante el uso de señales auditivas de profundidad] La primera parte de esta tesis consiste en la introducción de conceptos básicos relacionados con El tema del estudio. En primer lugar, se establece el contexto general de fondo, cubriendo temas históricos relevantes relacionados con el cine S3D y multicanal. Sonido cinematográfico. La siguiente parte es una introducción al audiovisual básico humano. Conceptos de percepción seguidos de la presentación del sonido cinematográfico básico. La mezcla de temas y su relevancia en el cine S3D. La segunda parte de la tesis consiste en una serie de experimentos que intentan estudiar la efectividad de dos señales auditivas (atenuación de alta frecuencia y alteración del volumen) como un medio para influir en la sensación de profundidad de la animación S3D clips. Los hallazgos generales son complejos y reflejan la naturaleza multifacética del tema investigado. En general, indican que las técnicas de diseño de sonido pueden mejorar la experiencia S3D y, en particular, que las señales auditivas de profundidad estudiado pueden, en algunos casos, tener un efecto en la forma en que percibimos la profundidad en S3D películas.

Guinot (2014) en *Efecto de la utilización de diferentes dispositivos audiovisuales durante la realización del tratamiento odontológico en el paciente infantil*. Tesis para conseguir el grado doctoral de la Universidad internacional de Catalunya, Barcelona. Dicha tesis buscó establecer si el uso de diversos dispositivos audiovisuales (visualización de dibujos animados a través de una pantalla o proyector.) alivia la ansiedad, el dolor, la conducta general y la continuidad cardíaca que se obtiene del paciente infantil mientras se lleva a cabo el procedimiento odontológico (se refiere a la percepción). Este estudio no

aleatorio se compuso de 68 personas (34 infantes niños y 34 infantes niñas) en un rango de que abarca los 6 y 8 años de edad divididos en dos diferentes agrupaciones para su respectiva investigación. Durante la segunda visita, el paciente pudo visualizar un video de dibujos animados a través de un dispositivo multimedia ubicado en el consultorio médico o por medio de unos lentes de emisión de imágenes, según la agrupación a la cual haya sido integrado el paciente. Como consecuencia se pudo observar diferencias altamente significativas en el comportamiento global del paciente del grupo de estudio 1 y en la frecuencia cardíaca del grupo de estudio 2. Una gran parte de la población estudiada se sintió mucho más a gusto con la entrevista dinámica y recalcó que sería de su agrado continuar con los videos de enfoque infantil en las siguientes entrevistas con las herramientas ya mostradas ante esta población. Como resultados finales: No se lograron obtener diferencias altamente características de los temas abordados en las diferentes agrupaciones determinadas para el estudio que fueron planteados, No obstante, el empleo de las distintas herramientas visuales como medio para promover la motivación y entretenimiento resultó ser de gran consentimiento por parte de los niños estudiados.

Martin (2016) en *Mirando la realidad observando las pantallas. Activación diferencial en la percepción visual del movimiento real y aparente audiovisual con diferente montaje cinematográfico. Un estudio con profesionales y no profesionales del audiovisual*. Investigación realizada para conseguir el grado Doctoral en la Universitat Autònoma de Barcelona. Como primer objetivo de este estudio de investigación constó en indagar si hay existe alguna diferencia en el desarrollo perceptivo cerebral observando la realidad o percibiendo las imágenes transmitidas en los dispositivos multimedia. Como siguiente objetivo fue dar conocer la evidencia generada a través de los dispositivos multimedia y la exploración realizada con la inexistencia de interrupción, basándose en los distintos estilos del diseño audiovisual. Nuestra tercera finalidad, se basa en indagar si los expertos analistas de los proyectos multimedia visuales PERCIBIRAN procediendo de forma distinta a los orígenes de imágenes y los varios estilos de ajustes, y si la producción minuciosa es realizada con dispositivos multimedia, denota semejanzas u oposición en el desarrollo comprendido por las respectivas espectadoras de imágenes. Se utilizaron como muestra 40 personas, 20 de ellos especialistas en el tema del diseño digital audiovisual y los siguientes restantes quienes no comprendían del tema para explorar dinámica del tema tratado. Se presentan a las personas estudiadas, de forma aleatoria, cuatro estímulos de distintas formas: tres videos con diferentes estilos de edición. En lo proyectado en los dispositivos multimedia se

registran, los supuesto y diagnosticado por investigaciones anteriores. Los expertos del ajuste del diseño responden mínimamente ante el trabajo ajustado en los diseños mostrados, lo cual guarda relación con investigaciones anteriormente realizadas las cuales confrontan a diferentes personas aficionadas, expertos y profesionales del tema, comparado con las personas que no poseen conocimiento del tema tratado. La práctica de la técnica propuesta podría ser una forma de resaltar la apreciación que se obtiene del mundo real frente a diferentes espacios o ambientes virtuales. Manifestando de manera muy cautivadora para futuros tipos de estudio, el manejo del uso pionero de la transición de plano como definición de eventos.

Guardiola (2015) en *La Imagen dialéctica en el audiovisual found footage: un hiperarchivo de conceptos visuales*. Estudio realizado con el objetivo de conseguir el grado doctoral en la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona. Como primer objetivo, esta investigación establece un gran archivo semántico de las herramientas de técnicas visuales y sonoras de un estilo conocido found footage perteneciente al siglo XX las cuales utilizaban la herramienta con este archivo teniendo como origen a la imagen dialéctica y a su vez al pulso alegórico. Wess, W (1993) ha denominado a los tipos de montaje de found footage, como compilaciones, collage y apropiaciones audiovisuales. Se ha incorporado a todas las creaciones quienes repasan este tipo de contenido indagando en estos pequeños espacios de los recuerdos de la sociedad, esto también varía dentro o posteriormente de las conclusiones determinadas por los dominios que abarcan la economía y la historia política. A su vez se agregó a las obras que quebrantan el movimiento del dinero de la capital el cual representa la “imagen-mercancía”; concluyendo de esta forma, que dichas personas que laboraban desde los orígenes para dar carácter histórico a las representaciones que se le daban al movimiento del anacronismo y el remontaje para volverlas más significantes en un nuevo contexto de la “imagen global”. En cuanto al otro objetivo, fue realizar un estudio el cual abarca la utilización del estilo found footage y el cómo cambia la forma de percibir del “autor”, de “obra”, de “archivo” y de “memoria colectiva”, y las nuevas dificultades, así como en las recientes responsabilidades que acompañan a esto la migración a un nuevo entorno cuya base es lo digital, en el superávit audiovisual y en la red.

1.3 Teorías relacionadas al tema

En este apartado se formularán las teorías utilizadas para poder definir al diseño audiovisual, la cual es una disciplina que complementa los estímulos auditivos y visuales con el diseño para poder hacer llegar la información de una manera más didáctica e interactiva; así mismo tenemos a identidad cultural como tema del diseño audiovisual, la cual podemos definir como la adquisición de conocimientos que tiene una persona de la sociedad en la cual vive y la cultura que la rodea. Y finalmente a la percepción visual, la cual depende mucho de la interpretación que tiene el receptor, en este caso, de los niños, si la información emitida es correctamente interpretada se podrá alcanzar la comprensión del entorno o del diseño audiovisual en este caso aplicada para esta investigación.

Para poder hablar del diseño audiovisual nos basaremos en nuestro autor Rafols y Colomer, quien dice que el diseño audiovisual es una de las doctrinas más joven del diseño con una percepción visual y auditiva que se transforma en impulsos, formando un ámbito del estilo y lo construye basándose en un régimen de atributos que asocia el diseño audiovisual. (2003, p. 9). Podemos deducir entonces que el diseño audiovisual es una rama del diseño, la cual está relacionada con la percepción visual y auditiva, el diseño audiovisual trabaja con estímulos que permite al receptor comprender mejor. Bohórquez, M. (2014) Nos dice que no solo se pretende indagar a la creación de propuestas gráficas basados en el entorno visual y auditivo, involucra a los elementos que tiene a su disposición todo la propuesta prudente requerida por el diseño gráfico, pero con una fecundación del tiempo y del espacio peculiares de la forma de expresar el entorno visual y auditivo. Por lo tanto, se puede deducir que se mantiene las particularidades formales de las exigencias en cuanto al diseño gráfico se refiere, por otro lado, los desarrollos metodológicos para la creación del mensaje visual. Asu vez el diseño audiovisual se divide en dos dimensiones: tiempo e imagen. En la dimensión tiempo según Rafols y Colomer se refieren como el lugar donde se realizan las relaciones espaciales, tiene instantes donde se pautan el ritmo general del flujo de imágenes. (2009, p. 33). Tiempo es aquel momento donde podemos generar una serie de imágenes con un flujo, el cual puede ser pausado y realizarse en él, relaciones espaciales. Tiempo se sub divide en dos indicadores: la animación y el movimiento. Respecto a la animación, Rafols y Colomer lo definen como la capacidad de ilusión de los objetos en la pantalla para moverse. (2009, pp. 48-51). Deducimos entonces que la animación es la ilusión que nos dan los elementos para generar movimientos en el lugar a proyectarse. Bohórquez,

M. (2014) La animación de los personajes plantea una perspectiva inexistente en cuanto a las relaciones físicas del marco espacial; sin embargo, se logra a concebir en ellos la ilusión de que son seres vivientes. En el cortometraje se promulga la animación por partes, segmentando la estructura formal de algunos elementos para movilizar sus partes en distintas capas. Por otro lado, definimos a movimiento que Rafols y Colomer lo describen como la relación física entre la imagen y el espectador. (2009, pp. 37-38). Movimiento entonces es la intercomunicación que existe entre el espectador y las imágenes que está percibiendo. Bohórquez, M. (2014) quien dice que el movimiento forma parte de la existencia dinámica de toda imagen, es la experiencia recibida posteriormente por parte del espectador, como ser tridimensional y dinámico. Es aquí donde estalla una interacción física entre la imagen y el espectador, determinada por el ángulo de visión y la distribución jerárquica en expresión de impacto visual y orden de lectura de la imagen.

Refiriéndonos a la dimensión imagen Rafols y Colomer declaran que dentro del diseño se asocia con el concepto gráfico, que es el resultado obtenido de una buena correlación entre contenido y forma. (2009, p.39). Bohórquez, M. (2014) dice que cada icono gráfico creado sirve para expresar la óptica del movimiento, se persuade la realidad física del suceso de construcción, asimismo, su validez como objeto y símbolo visual. Un elemento fijo representa el movimiento cuando su formación persuade el desplazamiento, pero también puede ser manifestado cambiando el punto de vista del creador de la imagen. Una secuencia audiovisual produce la ilusión de movimiento a través del fenómeno de la permanencia retiniana, por lo tanto, la imagen capturada como la originada se acogen al mismo principio perceptivo. Deducimos con esto que imagen es resultado de una buena conexión entre contenido y forma del concepto gráfico. Imagen se sub divide también en dos indicadores: Color y luz y tipografía. Rafols y Colomer se refieren a color y luz como aquello que busca incrementar y complementar la forma y textura del entorno. (2009, p. 39). Color y luz entonces se refiere a integrar el entorno que nos rodea o se nos plantea con la forma y la textura. Bohórquez, M. (2014) deduce que el color es otro de los componentes cuyo uso respeta a la generación de una atmósfera específica, en términos generales, la composición cromática no se basa en un ejercicio de representación con alusión de la realidad, sino se refiere a su efecto psicológico y a su connotación convencional. De esta forma demanda complementar la forma y la textura del entorno. Refiriéndonos a tipografía, Rafols y Colomer lo describen como fundamento principal para la indagación de términos de montaje y como complemento de la imagen visual. (2009, p. 34). Deduciendo así, que la tipografía

es una forma de apoyo visual para complementar la exploración de las diferentes expresiones de la imagen visual. Bohórquez, A. (2014) afirma que, inicialmente se observaban intertítulos o insertos gráficos en el cine mudo que, debido a la restricción tecnológica de ese tiempo, mostraban sólo la información verbal necesaria para poder complementar la congruencia narrativa del relato. Si bien la función principal era de tipo lingüístico, en algunos casos se procuraba incrementar estéticamente el mensaje gráfico por medio de la forma, apareciendo así, el elemento tipográfico.

Por otra parte, consideraremos primordialmente a los fundamentos de la identidad cultural. Particularmente la identidad cultural, “Es el conocimiento que la persona ha adquirido de sus propios hechos vividos y experimentados, a la vez, la percepción que posee en cuanto a su entorno y de historia cultural de la cual se origina. (Maldonado, 2009, p. 24). La identidad cultural es la recopilación de datos que tiene el individuo de su propia cultura, y la manera que este la valora y como se siente de ser parte de ella. Además de definir a identidad cultural, nos basaremos en lo que identidad y ser humano significan, Maldonado hace referencia a la identidad como una remisión que se produce en el ámbito y en el marco que imponen una cultura y época. (2009, p. 25). Deducimos con esto que la identidad se refiere a todo lo que vamos conociendo y adoptando de la cultura que conocemos en nuestra época. Respecto al ser humano Maldonado declara que es un instinto social que se caracteriza de llevar a crear colectivo y a integrarse en grupos. (2009, p. 24). De esto deducimos que el ser humano obedece a sus instintos, ya que se relaciona con diferentes grupos sociales, integrándose y adoptando costumbres en ellas. También nos referiremos a identidad cultural como cultura encontrando a lenguaje y agrupaciones humanas. Definimos cultura que Maldonado la describe como un constructo social que define los sistemas de valores, normas, símbolos y comunicaciones a un grupo. Deducimos entonces que la cultura es una estructura basada en diferentes elementos o factores de un grupo social. En cuanto a lenguaje, Maldonado nos dice que este posibilita unas formas de comunicación, sobre las que se asientan las comunidades humanas. Bohórquez, M. (2014) nos dice que el lenguaje es una forma de comunicación que obtienen los elementos del diseño gráfico, como la tipografía, la imagen gráfica y el color, para constituir el relato estética y narrativamente, transformándose en lenguaje para la conformación formal del producto audiovisual argumental. Entonces podemos deducir que el lenguaje es una forma de ayuda, la cual nos permite comunicarnos con otras personas en la comunidad. Agrupaciones humanas según

Maldonado, indica que es capaz de integrarse y pertenecer a diferentes grupos, como una familia, un partido político, etc.

En cuanto a la percepción visual Galindo (2016, p.13) nos dice que la percepción visual abarca la organización e interpretación mental que efectuamos mediante la utilización sobre el conocimiento basado en sensaciones visuales con la finalidad de lograr la conciencia y el entendimiento de nuestra sociedad, lo constituye el aspecto visual y los estímulos naturales. Deducimos con esto que la percepción visual es la agrupación de elementos que solemos conocer del entorno en el que vivimos. Continuando con la percepción visual hablaremos sobre el procesamiento sensorial, donde encontraremos a los aspectos visuales y estímulos naturales, en cuanto al procesamiento sensorial concierne a Galindo nos dice que: “Los pixeles cercanos suelen parecerse o son muy similares en su aspecto visual, debido a que comparten factores como luz, color, espacio.” Del procesamiento sensorial deducimos que se relaciona de acuerdo a la similitud o cercanía de los elementos, dependiendo de las circunstancias del entorno. En cuanto al aspecto visual según Galindo, existe un alto grado de correlación espacio-temporal y cromática entre los pixeles. Comprendemos que el aspecto visual se relaciona según el espacio y tiempo, implicando también las generalidades del color entre los pixeles con los que se relaciona. Galindo se refiere a los estímulos naturales como el sistema nervioso se encarga de recodificar las señales de entrada para mejorar la eficiencia visual. Deducimos entonces que los estímulos naturales son los encargados de encriptar las diferentes señales que recibimos para mejorar la eficiencia visual.

Por otra parte, hablaremos también sobre el movimiento visual, donde definiremos a proximidad y semejanza de los elementos. Del movimiento visual según Galindo definimos como elementos representativos sobre el desarrollo de la percepción visual, fundamentándose en la preferencia de enlazar y coordinar de manera conjunta los impulsos recibidos. (2016, p. 4). Deducimos que el movimiento visual es un proceso de la percepción visual, el cual se basa en reunir y asociar en diferentes grupos los incentivos percibidos. En cuanto a proximidad según Galindo, Se distinguen conectados los componentes que presentan más cercanía de maneral espacial o temporal. Deducimos que proximidad es la cercanía de los elementos en el espacio y tiempo en el que se presentan. Finalmente tenemos a semejanza que según Galindo lo define como elementos similares como parte de una estructura u objeto. Comprendemos que semejanza es la similitud de una parte estructural de un objeto.

1.4 Formulación del problema

Problema general

¿Qué relación existe entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019?

Problemas específicos:

- ¿Qué relación existe entre tiempo y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019?
- ¿Qué relación existe entre imagen y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019?
- ¿Qué relación existe entre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019?
- ¿Qué relación existe entre cultura y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019?

1.5 Justificación del estudio

El estudio expuesto sostiene como objetivo determinar la relación existe entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019 puesto que es conveniente para la población infantil Rímense que en su gran mayoría no posee información sobre la identidad cultural peruana. Este estudio ayudará a nutrir a los estudiantes de primeros grados del nivel primaria con información plasmada a través de un video interactivo, atractivo para su rango de edad e interés.

Según Macchiavello, C. (2017) el distrito del Rímac, cuenta con un valioso patrimonio arquitectónico y cultural; las tradiciones de antaño se han ido perdiendo, y la situación es muy preocupante porque los gobiernos que han sucedido, no han logrado hacer que los pobladores del Rímac desarrollen una mayor identidad y cultura que rescate, preserve y conserve su riqueza monumental y tradicional. Es a causa de esto, que este estudio está orientado a una población infantil de 6 a 8 años brindándoles un video con referencias didácticas para facilitar su aprendizaje puesto que presenta una fascinante forma de exteriorizar la información contenida para poder facilitar su percepción, según Jiménez, Martínez y Acuña (2019) la realidad audiovisual es un nuevo vehículo de comunicación pues

desplazan el centro de atención hacia la aparición y consolidación de nuevas ventanas de explotación al espectador. El contenido audiovisual tendrá historias y personajes relacionados a la identidad del Perú como escenarios y narraciones con la finalidad de ofrecerles la información necesaria para que ellos se sientan identificados con el Perú y puedan valorarlo, preservarlo y respetarlo además de respetar a otras culturas.

Si bien no se ayudará a resolver un problema, esta investigación pretende dar un inicio para que futuros investigadores e investigaciones puedan tomar en cuenta el distrito del Rímac, y su población (en especial la infantil), para nutrirlos y enriquecerlos en cultura, para ayudarlos a valorar el lugar en el que viven, y la riqueza cultural que los rodea, y así poder ampliar nuestra riqueza nacional con identidad cultural peruana en general, no solo en el distrito del Rímac, sino también en todo el Perú.

Esta investigación consta con una herramienta para poder obtener los datos recolectados(encuesta), la cual permite analizar los datos obtenidos de población infantil entre las edades de 6 a 8 años de I.E. ubicado en el Rímac, permitiendo estudiar de manera adecuada a la población.

1.6 Hipótesis

Hipótesis general

Hi: Existe relación entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 - 8 de I.E. del Rímac, 2019.

Ho: No existe relación entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 - 8 de I.E del Rímac, 2019.

Hipótesis específica

- Hi: Existe relación entre tiempo y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Ho: No existe relación entre tiempo y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Hi: Existe relación entre imagen y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

- Ho: No existe relación entre imagen y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Hi: Existe relación entre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Ho: No existe relación entre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Hi: Existe relación entre cultura y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Ho: No existe relación entre cultura y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

1.7 Objetivos

Objetivo general

Determinar la relación que existe entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Objetivos específicos.

- Determinar la relación que existe entre tiempo y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Determinar la relación que existe entre imagen y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Determinar la relación que existe entre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Determinar la relación que existe entre cultura y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

CAPÍTULO II
MÉTODO

2.1 Diseño, tipo y nivel de investigación

El método que ha sido empleado para el siguiente estudio, es de enfoque cuantitativo, debido a que, los datos fueron obtenidos a través una herramienta de encuesta. (Hernández, 2010).

Esta investigación consta con un diseño no experimental puesto que no se manipulan las variables de estudio (Hernández, 2010).

Es de tipo aplicada pues propone proveer de una solución al problema que ha sido planteado a través de una teoría realizada en campo y es de carácter transversal porque los datos fueron recolectados en un único momento. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

Este proyecto de investigación se encuentra en un nivel correlacional pues busca relacionar las dos variables existentes. Para ellos Hernández, Fernández y Baptista (2010), señalan que el principal objetivo de dicha investigación es dar a conocer la relación o asociación que existe entre estos conceptos.

Tabla 1: Categorización de las variables

Fuente: Elaboración propia

VARIABLES		SEGÚN SU NATURALEZA	SEGÚN SU IMPORTANCIA
Variable "X"	Diseño audiovisual sobre identidad cultural	Cualitativo ordinal	...
Variable "Y"	Percepción visual	Cualitativo ordinal	...

Categorización de variables:

Variable X:

Diseño audiovisual sobre identidad cultural.: Donde Rafols y Colomer (2003) declaran lo siguiente "El diseño audiovisual es una de las asignaturas más joven del diseño con una percepción visual y auditiva que lo transforma en estímulos, forma parte del lenguaje y lo hace con un sistema de signos que conjugan el diseño audiovisual." (p. 9).

Variable Y:

Percepción Visual en niños: Galindo (2016) declara que "La percepción visual involucra la disposición y explicación de la mente, la cual puede llegarse a realizar con el aporte de la divulgación sensitiva y visual para adquirir el conocimiento y entendimiento del contexto en general." (p. 1).

2.2 Variables, operacionalización

Tabla 2: Operacionalización Variable 1

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION				
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE 1 Diseño audiovisual sobre identidad cultural	El diseño audiovisual es la disciplina más joven del diseño con una percepción visual y auditiva que se convierte en estímulos, forma parte del lenguaje y lo hace con un sistema de signos que conjugan el diseño audiovisual. Rafols y Colomer “El diseño audiovisual” (2003, p.9)	Disciplina que se ramifica del diseño, el cual usa un sistema de estímulos para llegar a comunicar.	Tiempo Es donde se realizan las relaciones espaciales, tiene instantes donde se pautan el ritmo general de flujo de imágenes. Rafols y Colomer. (2003, p.33)	La animación (Rafols y Colomer, 2003 p. 48-51)
			Imagen Dentro del diseño se asocia con el concepto gráfico, que es el resultado de una buena relación entre contenido y forma. Rafols y Colomer (2003, p.39)	Movimiento (Rafols y Colomer, 2003 p. 37-38) Color y luz (Rafols y Colomer, 2003 p. 39)
			Identidad Cultural Es la conciencia que el ser humano posee de sí mismo y, al mismo tiempo, la percepción que tiene de los demás y de la cultura que emerge. (Maldonado, 2009, p. 24).	Tipografía (Rafols y Colomer, 2003 p. 34) Identidad (Maldonado, 2009, p. 25).
			Cultura Constructo social que define los sistemas de valores, normas símbolos y comunicaciones comunes a un grupo. (Maldonado, 2009, p. 24)	Ser humano (Maldonado, 2009, p. 24). El lenguaje (Maldonado, 2009, p. 24)
				Agrupaciones humanas (Maldonado, 2009, p. 25)

Tabla 3: Operacionalización Variable 2

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE 2 Percepción visual en niños	La percepción visual implica la organización e interpretación mental que realizamos con el uso de la información sensorial visual para alcanzar la conciencia y comprensión del entorno local. (Galindo, 2016, p. 1).	La percepción visual implica el uso de interpretación e información sensorial visual para lograr la comprensión del entorno.	Procesamiento Sensorial (Galindo, 2016, p. 13) Los pixeles cercanos suelen parecerse o son muy similares en su aspecto visual, debido a que comparten factores como luz, color, espacio.	Aspecto visual (Galindo, 2016, p. 13).
				Estímulos naturales (Galindo, 2016, p. 13).
			Movimiento visual Principios descriptivos sobre el proceso de la percepción visual, basados en la tendencia de unir y relacionar en grupos los estímulos recibidos. (Galindo, 2016, p. 4).	Proximidad (Galindo, 2016, p. 4).
				Semejanza (Galindo, 2016, p. 4).

2.3. Población y Muestra

Población:

La población estudiada se compuso como el total de las personas que forman parte del estudio. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). Teniendo en consideración en este estudio realizado a los estudiantes tanto de sexo masculino como femenino con un rango de edad de 6 a 8 años de I.E. ubicados en el Rímac en el cual participaron un total de 1003 alumnos de dicha localidad.

Muestra:

Fue efectuado para este estudio un muestreo no probabilístico, al momento de procesar la selección de la población estudiada siendo de manera aleatoria sin la necesidad de procedimientos estadísticos. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). Para obtener la recolección de datos, la muestra fue de 278 alumnos que fueron estudiados mediante una encuesta en un colegio del distrito del Rímac.

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

$$n = \frac{1003 * (1.96)^2 * 0.5 * (1 - 0.5)}{(1003 - 1) * 0.05^2 + (1.96)^2 * 0.5 * (1 - 0.5)}$$

$$n = \frac{1003 * 3.8416 * 0.5 * 0.5}{1002 * 0.0025 + 3.8416 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{963.3}{(1002 * 0.0025) + (3.8416 * 0.5 * 0.5)}$$

$$n = \frac{963.3}{3.4654}$$

$$n=278$$

Dónde:

N = Tamaño de la población

Z = Nivel de confianza (95% = 1.96)

p = Proporción = 0.5

e = error máximo aceptable = 0.05

n = tamaño de la muestra

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el presente estudio de investigación donde se aplica la técnica de la encuesta el cual recoge información de las respuestas de niños de 6 a 8 años en I.E. del distrito del Rímac, 2019.

El instrumento de recolección que fue usado en esta investigación es una herramienta de sondeo la cual consiste en 12 preguntas para las variables, diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños, con el sistema de valoración Likert que va desde el 0 al 4 donde:

(0) Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre

Validez

La herramienta utilizada para recolectar los datos considerada como la encuesta, pasó por la evaluación y aprobación de los expertos los cuales poseen conocimientos en el tema para poder validar el instrumento.

Tabla 4: Prueba binomial

		Prueba binomial				
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
EXPERTO1	Grupo 1	Si	10	.91	.50	.012
Liliana	Grupo 2	No	1	.09		
Melchor	Total		11	1.00		
EXPERTO2	Grupo 1	Si	10	.91	.50	.012
Juan Apaza	Grupo 2	No	1	.09		
	Total		11	1.00		
EXPERTO3	Grupo 1	Si	10	.91	.50	.012
Karla	Grupo 2	No	1	.09		
Robalino	Total		11	1.00		

Fuente: SPSS Statistics 25

Como se aprecia en los rendimientos obtenidos por el programa SPSS, la prueba binomial manifiesta que el contenido del instrumento utilizado es válido dando como resultado que se puede proceder a aplicar al sondeo puesto que el resultado obtenido es 0.012 y este es menor a 0.05.

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento fue definido por medio del Alfa de Cronbach las variables: Diseño audiovisual sobre identidad cultural y Percepción visual en niños logrando como resultado:

Tabla 5: Procesamiento de datos

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	278	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	278	100.0

Fuente: SPSS Statistics 25

Tabla 6: Estadísticas de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad

	N de elementos
Alfa de Cronbach	
0.514	12

Fuente: SPSS Statistics 25

Interpretación

Los resultados fueron conseguidos del Alfa de Cronbach, según (Hernández, Fernández y Baptista, 2010), la tabla categórica, precisa que el coeficiente de la confiabilidad del instrumento es confiable.

Tabla 7: Tabla categórica de fiabilidad

RANGO	MAGNITUD
0.01 A 0.20	Confiabilidad nula
0.21 A 0.40	Confiabilidad baja
0.41 a 0.60	Confiable
0.61 a .0.80	Muy Confiable
0.81 a 1.00	Excelentemente Confiable

2.5 Métodos de análisis de datos

El método que fue dispuesto para realizar el estudio de datos estadísticos obtenidos de los resultados de las encuestas aplicados en niños de 6 a 8 años de I.E. ubicado en el Rímac fue realizado a través del programa IBM SPSS Statistics 25.0.

Se hizo uso del análisis descriptivo para poder interpretar los resultados del instrumento.

Prueba de normalidad

La muestra menor a 50, se debe utilizar la significancia de Shapiro-Wik. Debido a que la significancia de las dos variables es menor a 0.05; se aplicará pruebas no paramétricas, se utilizó la prueba bivariada de Pearson al contar con una distribución normal.

Tabla 8: Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Variable_1	.131	278	.000	.944	278	.000
Variable_2	.143	278	.000	.953	278	.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: SPSS Statistics 25

Análisis descriptivo

Pregunta 1:

Tabla 9: Pregunta 1: Descripción del indicador "La animación"

¿Lograste identificar los movimientos que realizaban los personajes durante el video?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	2	.7	.7	.7
	A VECES	33	11.9	11.9	12.6
	CASI SIEMPRE	45	16.2	16.2	28.8
	SIEMPRE	198	71.2	71.2	100.0
	Total	278	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018

Interpretación:

De la población total de los niños encuestados en I.E. del Rímac, 2019, estos alegaron que el 71.2% consideran que "Siempre", los niños sienten interés por la animación presentados en el video, por otra parte, el 16.2% afirma "Casi siempre" y el 11.9% solo "A veces".

Pregunta 2:

Tabla 10: Pregunta 2: Descripción del indicador "Movimiento"

¿Sentiste que los personajes y elementos del video se comunicaban contigo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	6	2.2	2.2	2.2
	CASI NUNCA	7	2.5	2.5	4.7
	A VECES	22	7.9	7.9	12.6
	CASI SIEMPRE	120	43.2	43.2	55.8
	SIEMPRE	123	44.2	44.2	100.0
	Total	278	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018.

Interpretación:

De la población total de los niños estudiados en I.E. del Rímac, 2019, estos alegaron que el 44.2% consideran que "Siempre", el niño capta el movimiento del video, por otro lado, el 43.2% afirma "Casi siempre".

Pregunta 3:

Tabla 11: Pregunta 3: Descripción del indicador "Color y Luz"

¿Reconociste el color y la luz en la forma y apariencia de los personajes y elementos del video?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	8	2.9	2.9	2.9
	A VECES	46	16.5	16.5	19.4
	CASI SIEMPRE	53	19.1	19.1	38.5
	SIEMPRE	171	61.5	61.5	100.0
	Total	278	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018.

Interpretación:

Del total de los niños encuestados en I.E. del Rímac, 2019, estos alegaron que el 61.5% consideran que "Siempre", los niños se sienten atraídos por el color y la luz del video, por otra parte, el 19.1% afirma "Casi siempre" y el 16.5% solo "A veces".

Pregunta 4:

Tabla 12: Pregunta 4: Descripción del indicador "Tipografía"

¿Los textos mostrados en el video te ayudaron a comprender mejor la historia del video?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	7	2.5	2.5	2.5
	CASI NUNCA	32	11.5	11.5	14.0
	A VECES	56	20.1	20.1	34.2
	CASI SIEMPRE	62	22.3	22.3	56.5
	SIEMPRE	121	43.5	43.5	100.0
	Total	278	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018.

Interpretación:

Del total de los niños encuestados en I.E. del Rímac, 2019, estos alegaron que el 43.5% consideran que "Siempre", sienten interés de la tipografía presentada en el video, por otro lado, el 22.3% afirma "Casi siempre" y el 20.1% solo "A veces".

Pregunta 5:

Tabla 13: Pregunta 5: Descripción del indicador "Identidad"

¿Los personajes del video tenían relación respecto a vestimenta y escenario al que representaban?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	31	11.2	11.2	11.2
	CASI NUNCA	4	1.4	1.4	12.6
	A VECES	28	10.1	10.1	22.7
	CASI SIEMPRE	87	31.3	31.3	54.0
	SIEMPRE	128	46.0	46.0	100.0
	Total		278	100.0	100.0

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018.

Interpretación:

Del total de la población infantil estudiada en I.E. del Rímac, 2019, ellos alegaron que el 46% consideran que “Siempre”, los niños reconocen la identidad presentada en el video, por otro lado, el 31.3% afirma “Casi siempre” y el 11.2% “Nunca”.

Pregunta 6:

Tabla 14: Pregunta 6: Descripción del indicador "Ser humano"

¿Sentiste que los personajes se integraban con el escenario mostrado en el video?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	18	6.5	6.5	6.5
	A VECES	26	9.4	9.4	15.8
	CASI SIEMPRE	55	19.8	19.8	35.6
	SIEMPRE	179	64.4	64.4	100.0
	Total		278	100.0	100.0

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018.

Interpretación:

Del total de los niños encuestados en I.E. del Rímac, 2019, ellos alegaron que el 64.4% consideran que “Siempre”, los niños identifican los diferentes grupos sociales del ser humano, por otra parte, el 19.8% afirma “Casi siempre” y el 9.4% “A veces”.

Pregunta 7:

Tabla 15: Pregunta 7: Descripción del indicador "El lenguaje"

¿Lograste comprender el lenguaje con el que se expresaban los personajes del video?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	31	11.2	11.2	11.2
	CASI NUNCA	6	2.2	2.2	13.3
	A VECES	22	7.9	7.9	21.2
	CASI SIEMPRE	143	51.4	51.4	72.7
	SIEMPRE	76	27.3	27.3	100.0
	Total	278	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018.

Interpretación:

Del total de los niños encuestados en I.E. del Rímac, 2019, estos respondieron que el 27.3% consideran que "Siempre", niño reconoce y comprende el lenguaje con el que se expresan los personajes del video, por otra parte, el 51.4% afirma "Casi siempre" y el 11.2% "Nunca".

Pregunta 8:

Tabla 16: Pregunta 8: Descripción del indicador "Agrupaciones humanas"

¿Reconociste los diferentes grupos a los que pertenecían los personajes del video?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	4	1.4	1.4	1.4
	CASI NUNCA	17	6.1	6.1	7.6
	A VECES	83	29.9	29.9	37.4
	CASI SIEMPRE	100	36.0	36.0	73.4
	SIEMPRE	74	26.6	26.6	100.0
	Total	278	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018.

Interpretación:

Del total de los niños encuestados en I.E. del Rímac, 2019, estos respondieron que el 26.6% consideran que "Siempre", el niño reconoce las diferentes agrupaciones culturales (humanas), por otra parte, el 36% afirma "Casi siempre" y el 29.9% "A veces".

Pregunta 9:

Tabla 17: Pregunta 9: Descripción del indicador "Aspecto visual"

¿Lograste relacionar a qué lugar pertenecía cada escenario presentado en el video?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	16	5.8	5.8	5.8
	A VECES	76	27.3	27.3	33.1
	CASI SIEMPRE	70	25.2	25.2	58.3
	SIEMPRE	116	41.7	41.7	100.0
	Total	278	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018.

Interpretación:

Del total de los niños encuestados en I.E. del Rímac, 2019, estos alegaron que el 41.7% consideran que "Siempre", el niño relaciona los escenarios del video a través del aspecto visual, por otra parte, el 25.2% afirma "Casi siempre" y el 27.3% "A veces".

Pregunta 10:

Tabla 18: Pregunta 10: Descripción del indicador "Estímulos naturales"

¿Lograste identificar con facilidad los elementos naturales del video?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	6	2.2	2.2	2.2
	A VECES	44	15.8	15.8	18.0
	CASI SIEMPRE	105	37.8	37.8	55.8
	SIEMPRE	123	44.2	44.2	100.0
	Total	278	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018.

Interpretación:

Del total de la población infantil estudiada en I.E. del Rímac, 2019, estos alegaron que el 44.2% consideran que "Siempre", El niño reconoce los elementos del video por estímulos naturales, por otro lado, el 37.8% afirma "Casi siempre" y el 15.8% "A veces".

Pregunta 11:

Tabla 19: Pregunta 11: Descripción del indicador "Proximidad"

¿Se te dificultó comprender los elementos y personajes en cada escenario?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	79	28.4	28.4	28.4
	CASI NUNCA	104	37.4	37.4	65.8
	A VECES	78	28.1	28.1	93.9
	CASI SIEMPRE	12	4.3	4.3	98.2
	SIEMPRE	5	1.8	1.8	100.0
	Total	278	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018.

Interpretación:

Del total de los infantes observados en I.E. del Rímac, 2019, ellos alegaron que el 28.4% consideran que "Nunca", El niño logra entender todos los elementos juntos del escenario con facilidad según su proximidad, por otro lado, el 37.4% afirma "Casi nunca" y el 28.1% "A veces".

Pregunta 12:

Tabla 20: Pregunta 12: Descripción del indicador "Semejanza"

¿Lograste diferenciar los personajes y elementos del video?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	3	1.1	1.1	1.1
	A VECES	38	13.7	13.7	14.7
	CASI SIEMPRE	102	36.7	36.7	51.4
	SIEMPRE	135	48.6	48.6	100.0
	Total	278	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia. Resultado de encuesta dirigida a 278 alumnos de colegios del Rímac, 2018.

Interpretación:

Del total de la muestra infantil estudiada en I.E. del Rímac, 2019, estos alegaron que el 48.6% consideran que "Siempre", El niño identifica y diferencia los personajes y elementos del video según su semejanza, por otro lado, el 36.7% afirma "Casi siempre" y el 13.7% "A veces".

2.5.1. Contrastación de Hipótesis

2.5.1.1 Contrastación de Hipótesis general

- Hi: Existe relación entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Ho: No existe relación entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E del Rímac, 2019.

Tabla 21: Cuadro de pruebas de chi-cuadrado - hipótesis general

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	822.822 ^a	112	.000
Razón de verosimilitud	559.944	30	.000
Asociación lineal por lineal	.722	1	.395
N de casos válidos	278		

Fuente: Elaboración propia. SPSS Statistics 25. 123 casillas (91.1%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .10.

Interpretación:

En la correlación de Pearson se puede analizar en los resultados presentados que el valor de $P=0,000$ es menor que el nivel de significancia de 0,05, lo cual denota que se deniega la hipótesis nula y se acepta la hipótesis positiva. Señalando con esto que se afirma que si existe una relación entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E del Rímac, 2019.

2.5.1.2 Contratación de Hipótesis Específicas

Hipótesis Específica 1

- Hi: Existe relación entre tiempo y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Ho: No existe relación entre tiempo y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Tabla 22: Cuadro de pruebas de chi-cuadrado - hipótesis específica 1

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	191.949 ^a	48	.000
Razón de verosimilitud	200.931	48	.000
Asociación lineal por lineal	.980	1	.322
N de casos válidos	278		

Fuente: Elaboración propia. SPSS Statistics 25. 48 casillas (76.2%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .10.

Interpretación:

En la correlación de Pearson se puede visualizar los resultados presentados que el valor de $P=0,000$ es menor que el nivel de significancia de 0,05, lo cual supone que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis positiva. Rafols y Colomer indican que el tiempo, tiene instantes donde pautan un ritmo general de imágenes. (p.33). Lo cual que indicaría que el tiempo del diseño audiovisual de la presente investigación es asertivo para atraer la atención de la población infantil. De esta manera se afirmar que existe relación entre tiempo y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Hipótesis Especifica 2

- Hi: Existe relación entre imagen y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Ho: No existe relación entre imagen y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Tabla 23: Cuadro de pruebas de chi-cuadrado - hipótesis específica 2

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	440.644 ^a	56	.000
Razón de verosimilitud	316.308	56	.000
Asociación lineal por lineal	15.742	1	.000
N de casos válidos	278		

Fuente: Elaboración propia. SPSS Statistics 25. 50 casillas (69.4%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .10.

Interpretación:

En la correlación de Pearson se puede visualizar en los resultados presentados que el valor de $P=0,000$ es menor que el nivel de significancia de 0,05, lo cual indica que se niega la hipótesis nula y se acepta la hipótesis positiva. La imagen según Rafols y Colomer es el resultado de una buena relación entre el contenido y la forma. (p.39). Lo cual indicaría que hay una correcta relación entre la imagen y el diseño audiovisual presentado en esta investigación. De esta manera se puede señalar que existe relación entre imagen y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Hipótesis Especifica 3

- Hi: Existe relación entre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Ho: No existe relación entre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Tabla 24: Cuadro de pruebas de chi-cuadrado - hipótesis específica 3

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	390.790 ^a	40	.000
Razón de verosimilitud	361.999	40	.000
Asociación lineal por lineal	3.281	1	.070
N de casos válidos	278		

Fuente: Elaboración propia. SPSS Statistics 25. 35 casillas (64.8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .10.

Interpretación:

En la correlación de Pearson se puede analizar los resultados presentados que el valor obtenido de $P=0,000$ es menor que el nivel de significancia de 0,05, lo cual implicaría que se niega la hipótesis nula y se acepta la hipótesis positiva. Maldonado nos dice que la identidad cultural es la percepción que obtiene de los demás y de la historia cultural de la cual emerge. (p.24). De esta forma se confirma que si existe relación entre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Hipótesis Especifica 4

- Hi: Existe relación entre cultura y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.
- Ho: No existe relación entre cultura y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Tabla 25: Cuadro de pruebas de chi-cuadrado - hipótesis específica 4

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	517.297 ^a	64	.000
Razón de verosimilitud	455.203	64	.000
Asociación lineal por lineal	1.888	1	.169
N de casos válidos	278		

Fuente: Elaboración propia. SPSS Statistics 25. 63 casillas (77.8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .13.

Interpretación:

En la correlación de Pearson se puede analizar los resultados presentados que el valor de $P=0,000$ es menor que el nivel de significancia de 0,05, lo cual indica que se niega la hipótesis nula y se acepta la hipótesis positiva. Según Maldonado cultura define símbolos y comunicaciones a un grupo. (p.24). De esta manera se corroborar que si existe relación entre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

2.6 Aspectos éticos

Entre los aspectos éticos, se ha considerado el anonimato de los niños que fueron sondeados en esta investigación, se contó con la aprobación del director y coordinador de la institución educativa, así como el consentimiento de los docentes y los niños encuestados, todos ellos tuvieron la autonomía de decidir sus respuestas del instrumento de medición (encuesta).

CAPÍTULO III
RESULTADOS

En el siguiente apartado, se hablará del resultado obtenido luego de haber concluido con los trabajos de campo los cuales fueron la recolección de datos recopilados hacia estos niños que se les realizó la encuesta, cuyas edades abarcan un rango desde los 6 años hasta los 8 años de las I.E del Rímac.

Para comenzar con la pregunta N°1, en la cual hablamos sobre lograr reconocer los movimientos que se presencian en el video, refiriéndonos al indicador “La animación”, los niños no respondieron ante la alternativa NUNCA, lo cual quiere decir que todos los niños encuestados lograron reconocer algún movimiento animado en el video mostrado, de la población encuestada un 7% contestó ante la alternativa CASI NUNCA, lo que quiere decir que los encuestados no estuvieron lo suficientemente claros o perceptibles a los movimientos que se mostraban en el video. Otro 11.9% de los encuestados contestó ante la alternativa A VECES, lo que nos da a entender que por partes del video se comprendían los movimientos realizados por los personajes o elementos del video, y por otras partes del video estas animaciones no eran completamente entendibles. Por otro lado, un 16.2% más del cuarto de la población, marcó la alternativa CASI SIEMPRE, por lo que podemos comprender que la animación presenciada en el video fue correcta y entendible para los niños, sin embargo, no lo suficiente como para estar completamente adecuada para la población. El 71% marcó la alternativa SIEMPRE, haciendo referencia al mayor porcentaje de la población, según los resultados indica que la animación fue precisa y certera para la gran mayoría de la población, sin embargo, se podría revisar el video mostrado y revisar cuales fueron las partes que no tuvieron tanta asertividad en los porcentajes de las alternativas casi nunca y a veces, para que en una futura investigación y aplicación del tema, este video o algún otro material audiovisual tenga mayor y mejor impacto en la población infantil.

Continuando con la pregunta N°2, haciendo referencia a la interacción de los personajes y elementos del video con los niños espectadores, descripción del indicador “movimiento”, un 2.2% de la población contestó a la alternativa NUNCA, es decir, que una mínima parte de la población no sintió interacción alguna con el video mostrado. El 2.5% de los niños contestó a la alternativa CASI NUNCA, es decir que esa pequeña parte de la población sintió una mínima interacción o percibió muy poco los movimientos mostrados del video. El 7.9% respondió ante la alternativa A VECES, lo que nos da a entender que los movimientos de la animación no estuvieron claros para los niños durante toda la duración del video, quizá por momentos se pudo comprender o percibir con facilidad y por otros fue

escaso o nulo. No obstante, el 43.2% de los niños encuestados contestó ante la alternativa CASI SIEMPRE, lo cual significa que una gran parte de la población tuvo una interacción positiva con el diseño audiovisual, este porcentaje de los niños comprendieron la mayor parte de los movimientos presentados por los personajes y elementos del video con facilidad. Finalmente, el 44.4% de los niños contestó ante la alternativa SIEMPRE, indicando que la gran mayoría de la población sintió que los personajes y elementos del video se comunicaban o interactuaban con ellos (espectador), se comprende también que los movimientos presentados fueron los correctos para explicar o hacer referencia al caminar, bailar, hablar, etc., lo cual fueron representaciones que hicieron los personajes y elementos del video para explicar la temática de la identidad cultural peruana, y así pueda ser mejor entendido por los niños.

En la pregunta N°3, la cual se refiere al reconocimiento del color y la luz para comprender la apariencia de los personajes y elementos del video, descripción del indicador “color y luz”. Un 2.9% de la población contestó ante la alternativa NUNCA, lo cual quiere decir que los personajes y elementos del video no fueron reconocidos por una pequeña parte de la población encuestada. La alternativa CASI NUNCA no tuvo respuesta alguna por parte de los niños, por lo que se sobre entiende que el resto de la población reconoció de alguna manera los elementos y personajes presentados en el video. El 16.5% de la población reaccionó ante la alternativa A VECES, es decir que para este porcentaje de los niños se pudo comprender y reconocer la apariencia de los personajes y elementos del video, sin embargo, esta comprensión no estuvo clara durante todo el video, pues según el porcentaje obtenido esta comprensión fue variante, por partes se comprendía, por partes no, o no estuvo completamente claro el reconocimiento de los personajes y elementos presentados en el diseño audiovisual. El 19.1% de la población contestó ante la alternativa CASI SIEMPRE, indicando que en la mayor parte del video mostrado si se pudo reconocer la apariencia de los personajes y elementos del video, lo cual indicaría que el color usado, la luz presenciada para poder reconocer y percibir estos elementos y personajes fue adecuada, pero no lo suficiente como para reconocer por completo y con seguridad la apariencia de estos elementos mostrados en el video. Por otro lado, el 61.5% de la población infantil encuestada tuvo una reacción positiva ante la alternativa SIEMPRE, por lo que al ser la gran mayoría de la población indicaría que el uso de colores para los personajes y elementos, la luz presenciada para reconocer con facilidad los elementos del diseño audiovisual fue adecuada, pues permitió comprender y reconocer lo mostrado en el video, no obstante, se podría revisar

cuales fueron aquellos elementos que no quedaron comprensibles para el resto de la población, para así poder mejorarlos y en una próxima investigación o aplicación, la comprensión y reconocimiento de los niños sea más asertiva.

Asimismo, continuando con la pregunta N°4, la cual hace referencia a la comprensión del video con la ayuda de textos mostrados en el video, descripción del indicador tipografía, el 2.5% de la población encuestada contestó ante la alternativa NUNCA, lo cual indicaría que una pequeña parte de los niños no sintieron que el apoyo de textos en el video ayudara a comprender mejor el diseño audiovisual mostrado. El 11.5 de los encuestados respondió ante la alternativa CASI NUNCA, lo cual indicaría que el uso de la tipografía no fue de mucha ayuda, pues según la respuesta de los niños, esto no ayudó para comprender lo visualizado en el video. El 20.1% de los niños encuestados indicaron que AVECES el uso de los textos fueron de ayuda para comprender partes del video, o escenas que no eran lo suficientemente claras al visualizarse. El 22.3% indicó de CASI SIEMPRE el uso de la tipografía fue de ayuda para comprender mejor la historia mostrada en el video. Para finalizar con el análisis de esta pregunta, el 43.5% de la población indicó que SIEMPRE los textos mostrados en el video fueron de ayuda para comprender mejor la historia del video, por lo que tal resultado indicaría que el uso de estos textos de apoyo fue certero para comprender mejor el diseño audiovisual. Sin embargo, si tomamos en cuenta el otro porcentaje de la población que no indicó que sintieran que estos textos fueran de ayuda, podríamos mejorar, ampliar o agregar textos para que estos fueran más visualizados y notorios, logrando de tal manera que sea mejor percibido para los niños.

En la pregunta N°5, referente a la relación de la vestimenta y escenarios con los personajes mostrados en el video, descripción del indicador identidad, el 11.2% de la población contestó NUNCA, lo que significaría que para este porcentaje de niños no tuvo relación los personajes mostrados con sus vestimentas y escenarios en el cual fueron presentados. El 1.4% de los niños indicó que CASI NUNCA hubo relación entre personajes y escenario, o personajes y vestimenta. El 10.1% de los niños encuestados indicó que AVECES había relación entre personajes y personajes con los escenarios mostrados en el video. El 31.3% reaccionó ante la alternativa CASI SIEMPRE, lo cual nos hace referencia a un tercio de la población, la cual tiene una respuesta asertiva ante la relación de los personajes y sus vestimentas mostradas y el escenario o región al que representaban. El 46% de los niños encuestados reaccionaron ante la alternativa SIEMPRE, lo que quiere decir que

la mayoría de la población tuvo una respuesta positiva ante la relación de los personajes con sus vestimentas y escenarios mostrados en el video, esto no indicaría que el uso de estos elementos con completamente correctos, puesto que otra gran parte de la población tuvo inconvenientes para relacionar los personajes con sus vestimentas e identificar a que escenario representaban, por lo que se sugiere mejorar tanto colores, vestimentas y escenarios para que en una investigación futura pueda tener un mejor resultado en los niños.

En la pregunta N°6, refiriéndose a la integración de los personajes con el video en el que se mostraban, descripción del indicador ser humano. Ante la alternativa NUNCA, no se obtuvo respuesta alguna, lo cual quiere decir que la población encuestada sintió de alguna manera que los personajes si se relacionaban con el lugar o escenario en el cual eran mostrados. El 6.5% de los niños encuestados respondieron ante la alternativa CASI NUNCA, es decir que una muy pequeña parte de la población no percibió la suficiente relación entre personajes y escenarios en el cual eran mostrados. El 9.4% de los niños encuestados respondió ante la alternativa A VECES, lo que indicaría que no estuvo completamente claro la integración de los personajes con el escenario mostrado, o quizá se podría mejorar, puesto que, según el resultado obtenido en esta alternativa, a veces se integraban tanto personaje como escenario, y por partes no. Ante la alternativa CASI SIEMPRE el 19.8% indica que en la gran mayor parte del video hubo integración de los personajes con sus escenarios que representaban. El 64.4% de la población encuestada indicó que SIEMPRE percibieron la integración por parte de los personajes con los escenarios en el cual eran mostrados, por lo que concluimos en que los escenarios mostrados tenían relación e integración con los personajes, los colores y elementos que estos escenarios tenían eran adecuados para poder llegar a reconocerlos, sin embargo para tener una mejor percepción por parte de los niños, en investigaciones o aplicaciones futuras, se recomienda revisar los escenarios con la finalidad de mejorarlos y hacerlos visualmente más atractivos.

Continuando con la pregunta N°7, la cual se refiere a la comprensión de los niños referente a la forma en cómo se expresaban los personajes del video, descripción del indicador el lenguaje. El 11.2% de la población indicó que NUNCA se comprendió el lenguaje en el que se comunicaban los personajes del video, lo cual quiere decir que no hubo comprensión alguna por parte de estos niños al percibir el video y relacionarlo con el lenguaje que este expresaba. El 2.2% de la población encuestada respondió ante la alternativa CASI NUNCA, por lo tanto, una pequeña parte de los niños encuestados percibió una

mínima comprensión del lenguaje expresados por los personajes en el video. El 7.9% de la población respondió ante la alternativa A VECES, lo cual quiere decir que se logró comprender el lenguaje expresado por los personajes para explicar el tema tratado en el video, sin embargo, este lenguaje no fue completamente claro, puesto que, según el porcentaje de respuesta de esta alternativa, se pudo comprender el lenguaje por partes. Ante la alternativa CASI SIEMPRE el 51.4% tuvo una respuesta positiva, afirmando que más de la mitad de la población tuvo una comprensión asertiva referente al lenguaje que emitían los personajes del video, comprendiendo así, el mensaje del video sobre la identidad cultural, sin embargo, este lenguaje podría mejorar para que la comprensión sea mucho más asertiva y completa por parte de todos los niños. Para finalizar, el 27.3% de la población contestó ante la alternativa SIEMPRE, si bien más de la cuarta parte de la población tuvo una percepción muy buena por parte del lenguaje expresado por los personajes en el video, este porcentaje no es lo suficiente alto como para indicar que el lenguaje emitido es completamente correcto, por lo que se podría revisar el diseño audiovisual, y mejorar el audio, las voces o incluso el dialogo.

Seguidamente, con la pregunta N°8, referente a reconocer los diferentes grupos a los que pertenecían los personajes del video, descripción del indicador agrupaciones humanas. El 1.4% de la población contestó ante la alternativa NUNCA, es decir que hubo una pequeña parte de la población que no pudo reconocer y diferenciar los grupos a los que pertenecían los personajes del video. El 6.1% de los niños encuestados respondió ante la alternativa CASI NUNCA, indicando que se reconoció muy poco o escasamente las agrupaciones a las que pertenecían los personajes del video. El 29.9% de los niños tuvo una respuesta positiva ante la alternativa A VECES, por lo que se puede asumir que los niños lograron reconocer y diferenciar las agrupaciones a las que pertenecían los personajes del video, no obstante, esta percepción no fue constante a lo largo de toda la reproducción del diseño audiovisual, lo que podría no permitir la comprensión del mensaje del video expuesto. El 36% contestó ante la alternativa CASI SIEMPRE, de tal modo podemos afirmar que la muestra encuestada reconoció los diferentes grupos que existían y pertenecían los personajes según el video mostrado. El 26.6% respondió positivamente ante la alternativa SIEMPRE, afirmando que si hubo un reconocimiento de los diferentes grupos y asociándolos con los personajes existentes en el diseño audiovisual presentado a los niños; sin embargo, tomando en cuenta el porcentaje obtenido en las demás alternativas, podría mejorar los escenarios para que así se mucho más fácil reconocer las agrupaciones (lo cual hace referencia a las regiones del

Perú) agregando elementos representativos de cada región y utilizando más variedad de colores que es lo que más capta la atención de los niños.

En la pregunta N°9, referente a relacionar e identificar el escenario presentado, descripción del indicador aspecto visual. No se obtuvo respuesta ante la alternativa NUNCA, por lo que se comprende que todos los niños encuestados lograron reconocer uno o muchos de los escenarios mostrados en el video. La alternativa CASI NUNCA tuvo una respuesta del 5.8% de la población, indicando que muy pocos niños no pudieron identificar qué lugar se relacionaba con el escenario mostrado en las diferentes partes del video. El 27.3% de la población encuestada respondió positivamente ante la alternativa A VECES, afirmando que un grupo de los niños logro identificar y relacionar los escenarios presentados en el diseño audiovisual, sin embargo, esta percepción de los niños referente a los escenarios no estuvo presente a lo largo de toda la reproducción del video, y esto podría perder la comprensión del mensaje emitido en la pieza grafica. El 25.7% de los niños respondió CASI SIEMPRE, a la relación del escenario con el lugar al que pertenecía (región peruana). Finalmente, el 41.7% de la muestra respondió a la alternativa SIEMPRE, siendo esta la mayor parte de la población que indica que si pudo relacionar los escenarios con el lugar indicado, podemos afirmar que los elementos, colores, composición, etc., fueron adecuados, sin embargo, esto podría ser mejorado para ayudar a los demás estudiantes a percibir mejor los escenarios y el mensaje del diseño audiovisual mostrado.

Por otra parte, con la pregunta N°10, referencia a la facilidad para identificar los elementos naturales de video, descripción de indicador estímulos naturales. La alternativa NUNCA recibió una respuesta del 2.2% de la población, por ende, podemos comprender que una mínima parte de los niños no pudo identificar los elementos naturales del video. Ante la alternativa CASI NUNCA no se obtuvo respuesta alguna por parte de la muestra, comprendiendo que el resto de los encuestados pudieron identificar de alguna manera los elementos naturales del diseño audiovisual. El 15.8% de los niños encuestados respondieron ante la alternativa A VECES, refiriéndose a la aceptación media que pudieron haber tenido los niños respecto a identificar con facilidad los elementos naturales del video, significando que no fue fácil e identificar estos elementos a lo largo del video, quizá por partes del video y por partes no. Continuando con la alternativa CASI SIEMPRE, esta tuvo un 37.8% de respuesta, significando que un gran porcentaje de la población pudo comprender e identificar con facilidad los elementos naturales que existían en el video, sirviendo esto de ayuda para

percibir mejor el mensaje o tema del diseño audiovisual presentado. Por último, el 44.2% de la muestra respondió ante la alternativa SIEMPRE, debido a que los elementos naturales del video eran fáciles de reconocer y en visto que la mayor parte de la población encuestada respondió asertivamente ante la percepción de los escenarios, podemos deducir que la presentación de estos era adecuada para el rango de edad de la muestra encuestada.

Sucesivamente con la pregunta N°11, referente a si fue difícil para los niños comprender los elementos y personajes presentes en cada escenario mostrado, descripción del indicador proximidad. Comenzando con la alternativa NUNCA, fue contestada por un 28.4% de la población, afirmando que en definitiva no fue difícil reconocer y diferenciar los elementos presentes en cada escenario del video, por consiguiente, estos eran adecuados, pues contaban con el tamaño adecuado para poder diferenciar distancia, proximidad, etc. El 37.4% de la población respondió ante la alternativa CASI NUNCA, haciendo referencia que la gran mayoría de los niños encuestados no sintieron que fue difícil reconocer los elementos presentados, sin embargo, no llegaron a comprenderlo completamente, esto pudo haberse debido a la transición de escenas, o quizá a los tiempos que había entre cada escena. Ante la alternativa A VECES, se recibió un 28.1% de los encuestados, lo cual quiere decir que, si bien la gran parte de la población pudo comprender con facilidad los elementos del video, otra parte de esta muestra se sintió insegura ante el reconocimiento y diferencia de estos personajes y elementos mostrados en el diseño audiovisual. El 4.3% de la población encuestada reacciono ante la alternativa CASI SIEMPRE, afirmando que para este grupo de niños encuestados fue difícil reconocer los elementos del video presentado la mayor parte del tiempo en el que el diseño audiovisual era presentado. Concluyendo con la alternativa SIEMPRE, tuvo una respuesta de 1.8%, lo cual indicaría que si hubo un grupo de niños que no pudieron percibir la diferencia entre los elementos mostrados en el video. Si bien este indicador tuvo una respuesta positiva, podríamos mejorar las características de los elementos presentes en el diseño audiovisual, para así poder conseguir una mejor percepción tanto de la imagen como del mensaje que proyecta esta pieza gráfica y más niños puedan comprender más la idea de la identidad cultural.

Por último, con la pregunta N°12, haciendo referencia a lograr la diferencia de los personajes y elementos del diseño audiovisual, describiendo al indicador semejanza. No se recibió respuesta de la alternativa NUNCA, por lo que se sobre entiende que todos los niños encuestados lograron diferenciar los personajes y elementos presentes en el video, algunos

con más énfasis que otros, pero hubo la percepción esperada. Un 1.1% de la población respondió ante la alternativa CASI NUNCA, por lo cual podemos afirmar que un pequeño grupo de niños no pudo diferenciar los elementos presentes en el video expuesto. La alternativa A VECES fue contestada por el 13.7% de los niños, en este caso, este grupo de niños no pudo lograr diferenciar con fluidez a lo largo del video los personajes y elementos ahí presentes, por otro lado un 36.7% de la muestra contestó CASI SIEMPRE, afirmando que si fue posible comprender y diferenciar los elementos presentes en el diseño audiovisual, sin embargo esta percepción no fue constante para este grupo de niños, por lo que podría mejorar en el diseño tanto de los personajes como de los elementos. Y para finalizar con la alternativa SIEMPRE la cual fue contestada asertivamente por un 48.6%, siendo este grupo la mayoría de la muestra, esto indicaría que, si es posible lograr reconocer los personajes y elementos del video presentado, y percibir las diferencias con fluidez durante toda la reproducción de este.

En la hipótesis general se pudo corroborar la correlación positiva de Pearson entre las teorías diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual (tabla N°21, pág. 41). Se puede afirmar que el diseño audiovisual sobre identidad cultural fue muy aceptado por los niños de las I.E. del Rímac, siendo un video dinámico con información didáctica para aprendizaje más fácil y entretenido debido a su forma interactiva de presentar el contenido para que la información presentada sea fácil de captar, ofreciéndoles así a los niños información importante sobre su país, sus regiones, costumbres, danzas, etc., con personajes caracterizados de forma infantil para que el niño se pueda sentir identificado y pueda reconocer uno o diferentes elementos presentados en el video.

Seguidamente en la hipótesis específica entre la dimensión tiempo y la variable percepción visual se corroboró la correlación positiva (tabla N°22, pág. 42), donde podemos manifestar que fue aprobada por los niños de las I.E. del Rímac. Se puede precisar que el tiempo que se determinó para el video presentado a los niños fue adecuado, ya que no fue demasiado largo como para aburrirlos, o demasiado corto como para quedar insatisfechos, lo cual que indicaría que el tiempo del diseño audiovisual de la presente investigación es asertivo para atraer la atención de la población infantil. Sin embargo, los infantes se mostraron interesados en querer participar en alguna próxima presentación de otro video con información distinta a la presentada.

Por otro lado, en la hipótesis específica entre la dimensión imagen y la variable percepción visual se pudo verificar una correlación positiva (tabla N°23, pág. 43), donde podemos corroborar que fue aprobada por los niños de las I.E. del Rímac, ya que al presentarles a los niños un video con imágenes relacionadas a un dibujo infantil, acompañado de información cultural sobre su país, el diseño audiovisual captó su atención por la manera interactiva y dinámica en la que se presentaron las imágenes en el video logrando así la aprobación del niño rímense.

Por otra parte, en la hipótesis específica entre la dimensión identidad cultural y la variable percepción visual se pudo constatar una correlación positiva (tabla N°24, pág. 44), la cual podemos manifestar que fue aceptada por los niños de las I.E. del Rímac, puesto que al poder apreciar personajes con vestimentas típicas de las regiones peruanas, y al reconocer los escenarios en los que estos personajes se encontraban se puede percibir la identidad peruana, que según nuestro autor Maldonado nos dice que la identidad cultural es la percepción que se tiene de los demás y de la sociedad donde se origina. (p.24).

Continuando con la hipótesis específica entre la dimensión cultura y la variable percepción visual se pudo afirmar la correlación positiva (tabla N°25, pág. 45), la cual podemos corroborar que fue aceptada por los niños de las I.E. del Rímac, puesto que en el video se puede apreciar diferentes aspectos culturales de su país, tales como los personajes con vestimentas de sus regiones, los escenarios referentes a cada región, platos típicos, danzas, entre otros, siendo todos estos elementos de ayuda para poder identificar la cultura peruana en el video presentado.

CAPÍTULO IV
DISCUSIÓN

Teniendo en consideración los resultados adquiridos en el presente estudio, la dimensión imagen, con respecto al indicador color y luz, tuvo la aceptación de la gran mayoría de la población infantil encuestada, indicando que el uso de colores y la luz presenciada para reconocer con facilidad para los personajes y elementos del diseño audiovisual fue adecuada, pues permitió comprender y reconocer lo mostrado en el video. Por otro lado, con el indicador tipografía la población indicó también que los textos mostrados en el video fueron de ayuda para comprender mejor la historia, por lo que tal resultado indicaría que el uso de estos textos de apoyo fue certero para comprender mejor el diseño audiovisual. Haciendo énfasis de ello con la investigación de Navarro, L. (2017), donde nos dice que el uso de los videos (diseño audiovisual) que fue publicado en una página de red social con un Alcance de la iglesia Camino de Vida quien utiliza este tipo de recursos para poder narrar o transmitir la historia, partiendo ya sea por la forma, el tipo de contenido que posee, por el motivo que están relacionados mediante todo los elementos que posee, permitiendo que se pueda comprobar mediante una frecuencia al momento de utilizar estos elementos en el video que fueron examinados, debido que quien envía el mensaje si obtiene satisfactoriamente sus objetivos. Lo cual concuerda con mi investigación. Cusi, P. y De la Cruz, K. (2017) Asimismo, concuerdan con que el proyecto basado en las teorías visuales y auditivas interviene de forma significativa en la conducta y la percepción de los receptores o espectadores de nuestro diseño audiovisual.

La información recolectada para la presente investigación con la dimensión movimiento visual, indica que el desarrollo de la apreciación visual se basa en la preferencia de fusionar y conectar en diferentes agrupaciones los impulsos recibidos para luego ser enviados al cerebro. También se relaciona con el indicador lenguaje, el cual nos dice que el uso de este posibilita las formas de comunicación sobre las comunidades humanas, lo cual hace referencia a la comunicación visual presentada a través del diseño audiovisual aplicada en la comunidad de niños, este indicador tuvo una respuesta positiva ante la población, afirmando que la mayor parte de la población tuvo una comprensión asertiva referente al lenguaje que emitían los personajes del video, comprendiendo así, el mensaje del video sobre la identidad cultural Lo cual tiene relación con Mejía, J. (2017) quien afirma que la conexión de teorías relacionadas a las sensaciones auditivas y sensoriales ayudan a mejorar con un gran incremento las habilidades para percibir, crear, modernizar e innovar capacidades

enfocadas exclusivamente al arte y estética. Presenta también un planteamiento basado en los conocimientos para la nueva generación, siendo estas basadas para enseñanza de tipo visual y auditiva, tanto como en la rama del arte, colaborando con guías para fomentar las investigación e instrucción global entre los alumnos.

Referente a nuestro indicador animación, de nuestra variable diseño audiovisual, según los resultados indican que la animación fue precisa y certera para la gran mayoría de la población, puesto que se obtuvo un buen resultado por parte de los niños, los cuales afirmaron que les agradaría continuar viendo videos similares para complementar sus cursos regulares, concordando con Guinot (2014) quien indica que se observaron desigualdades altamente notorias en el comportamiento general del grupo de estudio uno y dos de su investigación, los cuales fueron pacientes que visualizaron una película de dibujos animados mediante una pantalla, la gran mayoría prefirió la visita experimental y les gustaría continuar con la transmisión de videos interactivos durante el tratamiento odontológico. Lo cual tendría mucha relación con la presente investigación. Otro autor que respalda esta idea es Manolas, C. (2014) quien sugiere que la atención visual puede ser guiado a ciertas partes de una secuencia de animación mediante el sonido, percibiendo un estímulo audiovisual del espectador a aquellas partes de la escena que son más importantes en la historia.

Con relación al indicador identidad, la mayoría de la población tuvo una respuesta positiva ante la relación de los personajes con sus vestimentas y escenarios mostrados en el video, ya que durante la visualización de la pieza gráfica los niños lograban identificar diferentes elementos de su país, y algunos lo relacionaban con su lugar de origen o el de sus padres. Lo que quiere decir que el diseño audiovisual es un buen complemento de ayuda para reconocer, identificar y construir parte de nuestra identidad. Este resultado concuerda con Castillo (2014) quien indica que la ficción audiovisual es un elemento central en la construcción de identidad.

Finalmente, el indicador aspecto visual nos indica que, si se pudo relacionar los escenarios con el lugar indicado, podemos afirmar entonces que los elementos, colores, composición, etc., fueron adecuados, para la comprensión del diseño audiovisual presentado. Concordando con Connor, A. (2017) quien nos dice que la combinación exitosa de objetos visuales y sonoros en un objeto audiovisual fusionado proporciona bloques de construcción que un compositor audiovisual puede usar en su propia práctica, el compositor no solo puede analizar las obras existentes, sino también desarrollar sus propios enfoques para crear los

objetos y temas que desean utilizar en sus propias composiciones. El entorno audiovisual también es importante, ya que forma una "capa básica" o fondo para los objetos que aparecen en primer plano, definiendo las características de la pieza en general y permitiendo que se produzca una asignación exclusiva para resaltar los objetos audiovisuales que el compositor desea poner en primer plano.

CAPÍTULO V
CONCLUSIÓN

Primera.

En la conclusión general cuyo resultado puede confirmar la correlación positiva de las variables diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños, la cual posee un nivel de significancia es 0,000, indicando que se rechaza la hipótesis nula y aceptando así la hipótesis positiva. Se puede deducir que el diseño audiovisual sobre identidad cultural fue muy aceptado por los niños de las I.E. del Rímac, siendo un video interactivo el cual posee información dinámica para facilitar el aprendizaje en cuanto a la forma entretenida de presentar el contenido para su fácil captación, ofreciéndoles así a los niños información importante sobre su país, sus regiones, costumbres, danzas, etc., con personajes caracterizados de forma infantil para que el niño se pueda sentir identificado y pueda reconocer uno o diferentes elementos presentados en el video. De esta manera se ratifica que, si existe relación entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E del Rímac, 2019.

Segunda.

Seguidamente confirmando la correlación positiva entre la dimensión tiempo y la variable percepción visual, cuyo nivel de significancia es de 0,000 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis positiva, por la cual se confirma que fue aprobada por los niños de las I.E. del Rímac. Se logra precisar que el tiempo que se determinó para el video presentado a los niños fue adecuado, ya que no fue demasiado largo como para aburrirlos, o demasiado corto como para quedar insatisfechos, lo cual que indicaría que el tiempo del diseño audiovisual de la presente investigación es asertivo para captar la atención de los niños. Rafols y Colomer indican que el tiempo, tiene instantes donde pautan un ritmo general de imágenes. (p.33). De esta manera se puede manifestar que existe relación entre tiempo y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Tercera.

Por otro lado, en la descripción positiva entre la dimensión imagen y la variable percepción visual el valor estimado de significancia es 0,000, rechazando por ende, la hipótesis nula y aceptando la hipótesis positiva, afirmando que fue aceptada por los niños de las I.E. del Rímac, ya que al presentarles a la población de los niños un video con imágenes relacionadas a un dibujo infantil, acompañado de información cultural sobre su país, el diseño audiovisual captó su atención por la manera interactiva y dinámica en la que se

presentaron las imágenes en el video logrando así la aprobación del niño rímacense. Lo cual indicaría que hay una correcta relación entre la imagen y el diseño audiovisual presentado en esta investigación. Por este motivo se logra confirmar que existe un nexo entre imagen y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Cuarta.

Continuando con la correlación entre la dimensión identidad cultural y la variable percepción visual se pudo observar que existe un nivel de significancia de 0,000 constatando una correlación positiva en la cual se acepta la hipótesis positiva y se rechaza la hipótesis nula. Podemos manifestar que fue aceptada por los niños de las I.E. del Rímac, puesto que, al poder apreciar personajes con vestimentas típicas de las regiones peruanas, y al reconocer los escenarios en los que estos personajes se encontraban se puede percibir la identidad peruana. Afirmando de esta manera que si existe una conexión entre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Quinta.

Finalmente, respecto a la relación existente de la dimensión cultura y la variable percepción visual donde podemos afirmar la correlación positiva basándose en el valor de significancia es de 0,000 afirmando de este modo que se acepta la hipótesis positiva y se rechaza la hipótesis nula, manifestando que fue aceptada por los niños de las I.E. del Rímac, ya que en el video se puede apreciar diferentes aspectos culturales de su país, tales como los personajes con vestimentas de sus regiones, los escenarios referentes a cada región, platos típicos, danzas, entre otros, siendo todos estos elementos de ayuda para poder identificar la cultura peruana en el video presentado. De tal modo, se puede manifestar que si existe un vínculo entre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

CAPÍTULO VI
RECOMENDACIONES

En este apartado se dará algunas recomendaciones sobre el uso del diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual para futuras investigaciones, o futuros investigadores interesados en el tema basado en una población infantil abarcando los tres primeros grados de la educación primaria.

Se recomienda el uso del diseño audiovisual como una ayuda didáctica para la educación de los niños de primeros grados de educación primaria, puesto que el video es un material interactivo el cual permite un aprendizaje mucho más rápido y significativo para los niños, pues se muestra al diseño audiovisual como un incentivo para su educación.

Se recomienda orientar el material audiovisual a la edad y a los temas de interés de la edad de los encuestados, para que el impacto sea positivo y pueda tener una buena aceptación por parte de los niños.

Se recomienda usar personajes, escenarios, colores, sonidos y todos los respectivos elementos del video acorde al rango de edad de la muestra encuestada, pues la mayor parte de la información entra por los ojos, y si la percepción de los niños es muy buena o muy agradable podrá captar con mayor asertividad la información o mensaje que emite el diseño audiovisual presentado.

Se recomienda inculcar a los niños desde temprana edad con temas culturales en general, pues ellos son el futuro del país, y un niño creciendo con riqueza cultural en su educación será en un futuro un joven que valore el lugar en el nació y creció, por tanto, valorará su cultura con amor y respeto.

A los padres, se les recomienda poner mayor énfasis y compromiso para con sus hijos, pues muchas veces son ellos quienes se olvidan de reforzar la educación y cultura de sus hijos en sus hogares, olvidando que muchas veces la educación empieza en el hogar, y también se aprende por acciones cotidianas de la vida, las cuales pueden fomentarse desde contar una historia del lugar que emergen sus padres, familiares, etc.

Al ministerio de educación, se les recomienda que los niños son el futuro del país, y una persona que carece de conocimientos sobre su país, es una persona que crecerá y se desenvolverá sin respeto a su lugar de origen o el cual reside, y con las personas que lo rodean, por ello se debe inculcar la identidad cultural en la malla curricular de los niños y estudiantes acompañado de un material interactivo el cual les ayude a percibir y captar e una mejor manera el mensaje o la información emitida.

CAPÍTULO VII
REFERENCIAS

VII. Referencias bibliográficas

- "Identidad cultural". En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/identidad-cultural/> Consultado: 3 de mayo de 2019
- Bohórquez, M. (2014) El diseño gráfico y el cortometraje de ficción. *Encuadre*. Recuperado de: <https://encuadre.org/el-diseno-grafico-y-el-cortometraje-de-ficcion/>
- Bohórquez, M. (2014) Diseño Audiovisual. *Entreartes*.
- Carpio y Casillas (2018) *Asociación entre los niveles de identidad cultural Ileña y el uso de herramientas colaborativas en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E. JEC "Almirante Miguel Grau Seminario" de Ilo.*
- Castillo, A. (2014). *Prácticas en las Redes Sociales Online. Ficción Audiovisual para la Construcción de Identidad.*
- Connor, A. (2017) *The audiovisual object* [Objeto audiovisual]
- Cusi y De la Cruz (2017) *Programa audiovisual en actitud de medidas preventivas del quiste hidatídico en el programa juntos, sector "quintanillapampa", distrito de ascensión, Huancavelica – 2017.*
- Galindo, E. (2016). *Neurobiología de la percepción visual*. Universidad del Rosario: Colombia
- García E. (2016). *Procesamiento sensorial y percepción visual en estudiantes del segundo grado de primaria de educación básica regular de la Institución Educativa 1150 Abraham Zea Carreón en el año escolar 2015.*
- Guardiola, L. (2015). *La Imagen dialéctica en el audiovisual found footage: un hiperarchivo de conceptos visuales.*
- Guinot, F. (2014). *Efecto de la utilización de diferentes dispositivos audiovisuales durante la realización del tratamiento odontológico en el paciente infantil.*
- Jiménez, Martínez y Acuña (2018). *La realidad audiovisual como nuevo vehículo de comunicación*. Barcelona, España. Editorial Gedisa.
- Julián Pérez Porto y María Merino. Publicado: 2013. Actualizado: 2015. Definicion.de: Definición de psicometría (<https://definicion.de/psicometria/>)

- Laos (2017). *Percepción visual y habilidades matemáticas en estudiantes de inicial - 5 años- instituciones educativas Red 03, Huaral.*
- Macchiavello, R. (2017) *Análisis del conocimiento histórico y su relación positiva en la cultura turística de los pobladores de la zona monumental del distrito del Rímac al 2017.*
- Maldonado, M. (2009) *Literatura e identidad Cultural.* Peter Lang: Suiza
- Manolas, C. (2014) *Sound Design for Stereoscopic 3D Cinema: Exploring Current Practice and the Enhancement of Depth Perception Through the Use of Auditory Depth Cues* [Diseño de sonido para cine estereoscópico 3D: Explorando la práctica actual y la mejora de percepción de profundidad a través del uso de la audición claves de profundidad]
- Martin, M. (2015). *Mirando la realidad observando las pantallas. Activación diferencial en la percepción visual del movimiento real y aparente audiovisual con diferente montaje cinematográfico. Un estudio con profesionales y no profesionales del audiovisual.*
- Matalinares, M. (1998) Estudio comparativo de la percepción visual en niños en edad preescolar de zonas urbanas, urbano marginal y rural. *MINEDU* Recuperado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/266>
- Mejía (2017). *Aplicación del conectivismo audiovisual y su impacto en la autogestión del aprendizaje significativo en estudiantes de la facultad de comunicaciones.*
- Molano (s.f.). *Identidad cultural, un concepto que evoluciona.* UNESCO
- Navarro (2017) *Análisis de la narrativa audiovisual de los videos del fan page de Alcance, de la iglesia Camino de Vida.*
- PNUD (2002). *Desarrollo humano en Chile.* Santiago de Chile. Fyrma Grafica.
- Rafols, R. y Colomer, A. (2003) *Diseño Audiovisual.* GG Diseño: España
- Romero, B. (2017) *Factores del turismo cultural en el distrito del Rímac en el año 2017.*
- Vargas (2013) *Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural Mochica en educación primaria en una Institución Educativa de San José de Moro – La Libertad.*

Anexos

Anexo 01: Matriz de consistencia y operacionalización

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION						
VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	PREGUNTAS
VARIABLE 1	El diseño audiovisual es la disciplina mas joven del diseño con una percepción visual y auditiva que se convierte en estímulos, forma parte del lenguaje y lo hace con un sistema de signos que conjugan el diseño audiovisual. Rafols y Colomer (2003, p.9)	Disciplina que se ramifica del diseño, el cual usa un sistema de estímulos para llegar a comunicar.	<p>Tiempo</p> <p>Es donde se realizan las relaciones espaciales, tiene instantes donde se pautan el ritmo general de flujo de imágenes. Rafols y Colomer. (2003, p.33)</p>	<p>La animación (Rafols y Colomer, 2003 p. 48-51) Capacidad aparente de los objetos en la pantalla para moverse.</p>	<p>El niño comprende los movimientos de los elementos y los personajes durante el transcurso del video.</p>	<p>¿Lograste identificar los movimientos que realizaban los personajes durante el video?</p>
			<p>Imagen</p> <p>Dentro del diseño se asocia con el concepto gráfico, que es el resultado de una buena relación entre contenido y forma. Rafols y Colomer (2003, p.39)</p>	<p>Movimiento (Rafols y Colomer, 2003 p. 37-38) Interacción física entre la imagen y el espectador.</p>	<p>El niño siente interacción y comunicación con los personajes y elementos del video.</p>	<p>¿Sentiste que los personajes y elementos del video se comunicaban contigo?</p>
DISEÑO AUDIOVISUAL SOBRE IDENTIDAD CULTURAL			<p>Identidad Cultural</p> <p>Es la conciencia que el ser humano posee de sí mismo y, al mismo tiempo, la percepción que tiene de los demás y de la cultura que emerge. (Maldonado, 2009, p. 24).</p>	<p>Color y luz (Rafols y Colomer, 2003 p. 39) Busca complementar la forma y textura del entorno.</p>	<p>El niño identifica con facilidad la forma y textura de los elementos y personajes del video.</p>	<p>¿Reconociste el color y la luz en la forma y apariencia de los personajes y elementos del video?</p>
			<p>Identidad Cultural</p> <p>Es la conciencia que el ser humano posee de sí mismo y, al mismo tiempo, la percepción que tiene de los demás y de la cultura que emerge. (Maldonado, 2009, p. 24).</p>	<p>Tipografía (Rafols y Colomer, 2003 p. 34) Soporte estructural para la exploración en términos de montaje y como complemento de la imagen visual.</p>	<p>El niño complementa la información del video con los textos mostrados aleatoriamente.</p>	<p>¿Los textos mostrados en el video te ayudaron a comprender mejor la historia del video?</p>
			<p>Identidad Cultural</p> <p>Es la conciencia que el ser humano posee de sí mismo y, al mismo tiempo, la percepción que tiene de los demás y de la cultura que emerge. (Maldonado, 2009, p. 24).</p>	<p>Identidad (Maldonado, 2009, p. 25). Se produce en el ámbito y en el marco que imponen una cultura y época.</p>	<p>El niño reconoce a que región y cultura pertenecen los personajes y elementos de los escenarios.</p>	<p>¿Lograste reconocer y diferenciar a que región pertenecían los personajes del video?</p>
			<p>Cultura</p> <p>Constructo social que define los sistemas de valores, normas símbolos y comunicaciones comunes a un grupo. (Maldonado, 2009, p. 24)</p>	<p>Ser humano (Maldonado, 2009, p. 24) Instinto social que le caracteriza de llevar a crear colectivos y a integrarse en grupos.</p>	<p>El niño identifica los diferentes grupos sociales que se presentan en el video.</p>	<p>¿Sentiste que los personajes se integraban con el escenario mostrado en el video?</p>
			<p>Cultura</p> <p>Constructo social que define los sistemas de valores, normas símbolos y comunicaciones comunes a un grupo. (Maldonado, 2009, p. 24)</p>	<p>El lenguaje (Maldonado, 2009, p. 24) El uso del lenguaje posibilita unas formas de comunicación, sobre las que se asientan las comunidades humanas.</p>	<p>El niño reconoce y comprende el lenguaje con el que se expresan los personajes del video.</p>	<p>¿Lograste comprender el lenguaje con el que se expresaban los personajes del video?</p>

					Agrupaciones humanas (Maldonado, 2009, p. 25) Capaz de integrarse y pertenecer a diferentes grupos, como una familia, un partido político, etc.	El niño reconoce diferentes las agrupaciones culturales del video	¿Reconociste a qué lugar pertenecían los personajes del video?
--	--	--	--	--	--	---	--

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	PREGUNTAS
VARIABLE 2 Percepción visual en niños	La percepción visual implica la organización e interpretación mental que realizamos con el uso de la información sensorial visual para alcanzar la conciencia y comprensión del entorno local. (Galindo, 2016, p. 1).	La percepción visual implica el uso de interpretación e información sensorial visual para lograr la comprensión del entorno.	Procesamiento Sensorial (Galindo, 2016, p. 13) Los píxeles cercanos suelen parecerse o son muy similares en su aspecto visual, debido a que comparten factores como luz, color, espacio.	Aspecto visual (Galindo, 2016, p. 13). Existe un alto grado de correlación espacio-temporal y cromática entre los píxeles. Estímulos naturales (Galindo, 2016, p. 13). Se encargan de recodificar las señales de entrada para mejorar la eficiencia visual.	El niño relaciona los escenarios del video a través del aspecto visual. El niño reconoce los elementos naturales del video por estímulos naturales.	¿Lograste relacionar a qué lugar pertenecía cada escenario presentado en el video? ¿Lograste identificar con los elementos naturales del video?
		Movimiento visual Principios descriptivos sobre el proceso de la percepción visual, basados en la tendencia de unir y relacionar en grupos los estímulos recibidos. (Galindo, 2016, p. 4).	Proximidad (Galindo, 2016, p. 4). Se perciben juntos los elementos más próximos en espacio o tiempo. Similitud (Galindo, 2016, p. 4). Elementos similares como parte de una estructura u objeto.	El niño logra entender todos los elementos juntos del escenario con facilidad. El niño identifica y diferencia las características de los personajes y elementos del video.	¿Se te dificultó comprender los elementos y personajes en cada escenario? ¿Lograste diferenciar los personajes y elementos del video?	

Anexo 02: Instrumento de recolección de datos

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ENCUESTA

Encuesta sobre la relación entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019

Objetivo: Definir la relación que existe entre diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019.

Indicaciones: Marque (X) según corresponda en el casillero.

Género: Masculino ___ Femenino ___

PREGUNTAS	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
¿Lograste identificar los movimientos que realizaban los personajes durante el video?					
¿Sentiste que los personajes y elementos del video se comunicaban contigo?					
¿Reconociste el color y la luz en la forma y apariencia de los personajes y elementos del video?					
¿Los textos mostrados en el video te ayudaron a comprender mejor la historia del video?					
¿Lograste reconocer y diferenciar a que región pertenecían los personajes del video?					
¿Sentiste que los personajes se integraban con el escenario mostrado en el video?					
¿Lograste comprender el lenguaje con el que se expresaban los personajes del video?					
¿Reconociste los diferentes grupos a los que pertenecían los personajes del video?					
¿Lograste relacionar a qué lugar pertenecía cada escenario presentado en el video?					
¿Lograste identificar con facilidad los elementos naturales del video?					
¿Se te dificultó comprender los elementos y personajes en cada escenario?					
¿Lograste diferenciar los personajes y elementos del video?					

¡Gracias!

Anexo 03: Tabla de evaluación de expertos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: APAZA QUISPE JUAN

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: UCV LIMA - NORTE

Fecha: 25.04.19

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño Avulso visual sobre identidad cultural y percepción visual en I-E del Rimac, 2018.

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

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto: Dr. Juan Apaza Quispe



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Melchor Agüero Lilián

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: UCV

Fecha: 17.04.2019

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño avaliativo sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rimac, 2019

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

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

SUGERENCIAS:

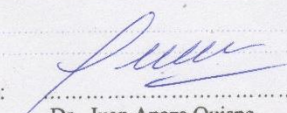
Firma del experto: 
Dr. Juan Apaza Quispe

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

 Apellidos y nombres del experto: ROBALINO SANCHEZ KARLA

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora:

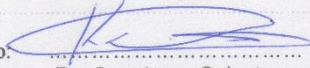
 Fecha: 2, 05, 2019
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN
Diseño Audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 9 años de I. E. del Bmac, 2019

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

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto:


 Dr. Juan Apaza Quispe

Anexo 04: Carta de permiso de la institución educativa



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

CARTA-048-2019-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 26 de abril de 2019

Señor
JULIAN CRISPIN MAGUIÑA VALVAS
Director
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES"
Jr. Francisco Monserrate N° 128 - 132
Presente.

De mi consideración:

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

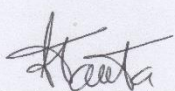
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	PAIRAZAMAN RENGIFO, KARIS JULISSA	70863983

En el marco de la agenda académica, la 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,




Mgr. 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

Anexo 05: Base de datos

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 20 de 20 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D
1	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	2	4	27	11	
2	2	3	4	2	0	3	0	2	4	2	2	4	16	13	
3	2	3	4	0	4	4	4	3	2	4	3	4	21	13	
4	3	1	4	2	0	4	0	1	4	0	2	3	15	9	
5	4	3	4	4	3	1	3	1	2	3	2	4	23	9	
6	4	2	3	1	0	4	2	4	2	4	3	4	20	13	
7	4	4	3	1	3	4	3	3	4	3	2	3	25	12	
8	4	4	4	4	4	4	3	0	3	3	3	2	27	11	
9	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	0	3	21	9	
10	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	0	1	21	7	
11	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	29	13	
12	4	4	3	2	4	4	3	2	3	2	3	3	26	11	
13	4	2	4	4	4	4	0	3	4	4	0	3	20	11	
14	4	3	4	3	4	4	2	4	1	3	2	3	25	9	
15	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	1	2	28	10	
16	4	3	2	4	1	2	3	3	2	3	2	3	22	10	
17	4	3	2	4	3	2	3	3	2	4	2	4	22	12	
18	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	31	16	
19	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	2	4	26	14	
20	4	3	2	1	3	4	3	3	4	3	1	4	23	12	
21	2	3	4	2	0	3	0	2	4	3	2	4	16	13	
22	4	3	4	2	4	1	3	4	3	4	0	4	25	11	
23	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	0	2	27	8	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

24 - D1_Tiempo 0 Visible: 20 de 20 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D
24	4	4	2	2	4	4	2	4	2	2	1	4	26	9	
25	4	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	25	10	
26	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	1	4	27	13	
27	4	4	4	4	4	4	3	2	1	4	0	4	29	9	
28	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	1	4	30	12	
29	4	4	4	3	3	2	4	3	1	4	1	4	24	10	
30	4	2	4	3	2	3	2	3	1	2	2	3	23	8	
31	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	4	27	12	
32	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	23	12	
33	3	4	2	2	4	4	4	4	3	3	1	3	27	10	
34	4	3	4	3	2	3	3	4	3	2	1	3	26	9	
35	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	0	2	28	7	
36	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9	
37	3	4	0	1	4	4	3	2	4	4	2	4	22	14	
38	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10	
39	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	3	28	11	
40	4	4	4	4	0	3	3	2	4	4	1	4	24	13	
41	4	4	4	3	3	1	0	3	1	2	2	2	22	7	
42	2	4	4	3	4	4	1	3	2	4	0	3	25	9	
43	1	4	4	4	0	4	0	3	2	4	1	4	20	11	
44	4	3	4	4	4	2	3	3	2	3	1	3	27	9	
45	3	4	4	4	4	4	3	1	2	2	2	2	27	8	
46	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	0	2	28	7	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

46: D1_Tiempo 7

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D
47	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9	
48	3	4	4	1	4	4	4	2	4	4	2	4	22	14	
49	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10	
50	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	3	28	11	
51	4	4	4	4	0	3	3	2	4	4	1	4	24	13	
52	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	31	16	
53	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	2	4	26	14	
54	4	3	2	1	3	4	3	3	4	3	1	4	23	12	
55	2	3	4	2	0	3	0	2	4	3	2	4	16	13	
56	4	3	4	2	4	1	3	4	3	4	0	4	25	11	
57	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	0	2	27	8	
58	4	4	2	2	4	4	2	4	2	2	1	4	26	9	
59	4	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	25	10	
60	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	1	4	27	13	
61	2	3	4	2	0	3	0	2	4	2	3	4	16	13	
62	2	4	4	0	4	4	4	3	2	4	3	4	21	13	
63	2	1	4	2	0	4	0	1	4	0	2	3	14	9	
64	4	3	4	4	3	1	3	1	2	3	0	4	23	9	
65	4	2	3	1	0	4	2	4	2	4	3	4	20	13	
66	4	4	3	1	3	4	3	3	4	3	2	3	25	12	
67	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	1	2	27	11	
68	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9	
69	3	4	0	1	4	4	4	2	4	4	2	4	22	14	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

69: P1 3

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D
70	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10	
71	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	3	28	11	
72	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	24	13	
73	4	4	4	3	3	1	0	3	1	2	2	2	22	7	
74	4	4	4	3	4	4	1	3	2	4	0	3	25	9	
75	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	20	11	
76	4	3	4	4	4	2	3	3	2	3	1	3	27	9	
77	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	1	4	27	8	
78	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	0	2	28	7	
79	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9	
80	3	4	0	1	4	4	4	2	4	4	2	4	22	14	
81	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10	
82	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	3	28	11	
83	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	24	13	
84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	31	16	
85	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	1	4	21	13	
86	3	1	3	2	0	3	0	1	4	0	2	3	15	9	
87	4	3	4	4	3	2	3	3	2	3	1	4	23	9	
88	4	2	3	1	0	4	2	4	2	4	1	4	20	13	
89	4	4	3	1	3	4	3	3	4	3	2	3	25	12	
90	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	0	4	29	9	
91	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	1	4	30	12	
92	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	1	4	24	10	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

93 : D1_Tiempo 6 Visible: 20 de 20 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D
93	4	2	4	3	2	3	2	3	4	2	1	3	23	8	
94	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4	0	4	27	12	
95	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	1	3	23	12	
96	3	4	2	2	4	4	4	4	3	3	1	3	27	10	
97	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	31	16	
98	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	2	4	26	14	
99	4	3	2	1	3	4	3	3	4	3	1	4	23	12	
100	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	0	4	16	13	
101	4	3	4	2	4	1	3	4	3	4	0	4	25	11	
102	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	0	2	27	8	
103	4	4	3	3	4	4	2	4	2	2	1	4	26	9	
104	4	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	25	10	
105	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	1	4	27	13	
106	2	3	3	2	0	3	0	2	4	2	0	3	16	13	
107	4	3	3	2	0	3	0	2	4	2	0	4	16	13	
108	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	1	4	21	13	
109	3	1	4	2	0	4	0	1	4	3	2	3	15	9	
110	4	3	4	4	3	1	3	1	2	3	0	4	23	9	
111	4	4	3	4	3	4	2	4	2	4	1	4	20	13	
112	4	4	3	1	3	4	3	3	4	3	2	3	25	12	
113	4	4	4	4	4	4	3	0	3	3	3	2	27	11	
114	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	0	3	21	9	
115	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	0	1	21	7	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

115 : P1 2 Visible: 20 de 20 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D
116	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	29	13	
117	4	4	3	2	4	4	3	2	3	3	0	3	26	11	
118	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	0	3	20	11	
119	4	4	4	3	4	4	2	4	1	3	2	3	25	9	
120	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	1	2	28	10	
121	4	3	2	4	1	2	3	3	2	3	2	3	22	10	
122	4	3	2	4	1	2	3	3	2	4	2	4	22	12	
123	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	31	16	
124	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	2	4	26	14	
125	4	3	2	1	3	4	3	3	4	3	1	4	23	12	
126	2	3	4	2	0	3	0	2	4	3	2	4	16	13	
127	4	3	4	2	4	1	3	4	3	4	0	4	25	11	
128	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	0	2	27	8	
129	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	0	3	20	11	
130	4	0	4	3	4	4	2	4	1	3	2	3	25	9	
131	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	1	2	28	10	
132	4	3	2	4	1	2	3	3	2	3	2	3	22	10	
133	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	2	4	22	12	
134	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	31	16	
135	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	2	4	26	14	
136	4	3	2	1	3	4	3	3	4	3	1	4	23	12	
137	2	3	4	2	3	3	0	2	4	3	2	4	16	13	
138	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	0	4	25	11	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

base de datos.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

139 : D1_Tiempo 7 Visible: 20 de 20 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D
139	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	0	2	27	8	
140	4	4	2	2	4	4	2	4	2	2	1	4	26	9	
141	4	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	25	10	
142	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	1	4	27	13	
143	4	4	4	4	4	4	3	2	1	4	0	4	29	9	
144	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	1	4	30	12	
145	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	1	4	24	10	
146	4	2	4	3	2	3	2	3	1	2	2	3	23	8	
147	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4	0	4	27	12	
148	3	4	0	0	4	4	4	4	4	4	1	3	23	12	
149	3	4	2	2	4	4	4	4	3	3	1	3	27	10	
150	4	3	4	3	2	3	3	4	3	2	1	3	26	9	
151	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	0	2	28	7	
152	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9	
153	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	22	14	
154	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10	
155	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	3	28	11	
156	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	1	4	24	13	
157	4	4	4	3	3	1	0	3	1	2	2	2	22	7	
158	2	4	4	3	4	4	1	3	2	4	0	3	25	9	
159	4	4	4	4	0	4	0	3	2	4	1	4	20	11	
160	4	3	4	4	4	2	3	3	2	3	1	3	27	9	
161	3	4	4	4	4	4	3	1	2	2	2	2	27	8	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

base de datos.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

162 : D1_Tiempo 7 Visible: 20 de 20 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D	
162	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	0	2	28	7		
163	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9		
164	3	4	0	1	4	4	4	2	4	4	2	4	22	14		
165	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10		
166	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	3	28	11	
167	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	1	4	24	13		
168	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	31	16		
169	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	2	4	26	14		
170	4	3	2	1	3	4	3	3	4	3	1	4	23	12		
171	2	3	4	2	0	3	0	2	4	3	2	4	16	13		
172	4	3	4	2	4	1	3	4	3	4	0	4	25	11		
173	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	0	2	27	8		
174	4	4	2	2	4	4	2	4	2	2	1	4	26	9		
175	4	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	25	10		
176	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	1	4	27	13		
177	2	3	4	2	0	3	0	2	4	2	3	4	16	13		
178	2	0	4	0	4	4	4	3	2	4	3	4	21	13		
179	2	1	4	2	0	4	0	1	4	0	2	3	14	9		
180	4	3	4	4	3	1	3	1	2	3	0	4	23	9		
181	4	2	3	1	3	4	2	4	2	4	3	4	20	13		
182	4	4	3	1	3	4	3	3	4	3	2	3	25	12		
183	4	4	4	4	4	4	3	0	3	3	3	2	27	11		
184	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9		

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

184 : P1 4

Visible: 20 de 20 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D
185	3	4	0	1	4	4	4	2	4	4	2	4	22	14	
186	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10	
187	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	3	28	11	
188	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	1	4	24	13	
189	4	4	4	3	3	1	0	3	1	2	2	2	22	7	
190	2	4	4	3	4	4	1	3	2	4	0	3	25	9	
191	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	1	4	20	11	
192	4	3	4	4	4	2	3	3	2	3	1	3	27	9	
193	3	4	4	4	4	4	3	1	2	2	2	2	27	8	
194	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	0	2	28	7	
195	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9	
196	3	4	3	1	4	4	4	2	4	4	2	4	22	14	
197	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10	
198	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	3	28	11	
199	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	1	4	24	13	
200	4	3	4	3	2	3	3	4	3	2	1	3	26	9	
201	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	0	2	28	7	
202	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9	
203	3	4	3	1	4	4	4	2	4	4	2	4	22	14	
204	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10	
205	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	3	28	11	
206	4	4	4	4	0	3	3	2	4	4	1	4	24	13	
207	4	4	4	3	3	1	0	3	1	2	2	2	22	7	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

208 : D1_Tiempo 6

Visible: 20 de 20 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D	
208	2	4	4	3	4	4	1	3	2	4	0	3	25	9		
209	1	4	4	4	0	4	0	3	2	4	1	4	20	11		
210	4	3	4	4	4	2	3	3	2	3	1	3	27	9		
211	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	0	2	27	8		
212	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	0	2	28	7		
213	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9		
214	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	22	14		
215	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10		
216	3	4	0	1	4	4	4	2	4	4	2	4	22	14		
217	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10		
218	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	3	28	11		
219	4	4	4	4	4	0	3	3	2	4	4	1	4	24	13	
220	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	31	16		
221	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	2	4	26	14		
222	4	3	2	1	3	4	3	3	4	3	1	4	23	12		
223	2	3	4	2	0	3	0	2	4	3	2	4	16	13		
224	4	3	4	2	4	1	3	4	3	4	0	4	25	11		
225	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	0	2	27	8		
226	4	4	2	2	4	4	2	4	2	2	1	4	26	9		
227	4	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	25	10		
228	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	1	4	27	13		
229	2	3	4	2	0	3	0	2	4	2	1	4	16	13		
230	2	0	4	0	4	4	4	3	2	4	0	4	21	13		

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

230: P1 2 Visible: 20 de 20 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D
231	2	1	4	2	0	4	0	1	4	0	2	3	14	9	
232	4	3	4	4	3	1	3	1	2	3	0	4	23	9	
233	4	2	3	3	4	4	2	4	2	4	0	4	20	13	
234	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	25	12	
235	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	0	4	27	11	
236	2	3	4	2	0	3	0	2	4	2	0	4	16	13	
237	2	0	4	0	4	4	4	3	2	4	1	4	21	13	
238	3	1	4	2	0	4	0	1	4	0	1	3	15	9	
239	4	3	4	4	3	1	3	1	2	3	0	4	23	9	
240	4	2	3	1	0	4	2	4	2	4	0	4	20	13	
241	4	4	3	1	3	4	3	3	4	3	0	3	25	12	
242	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	0	2	27	11	
243	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	0	3	21	9	
244	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	0	1	21	7	
245	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	29	13	
246	4	4	3	2	4	4	3	2	3	2	2	3	26	11	
247	4	0	4	4	4	4	0	0	4	4	0	3	20	11	
248	4	0	4	3	4	4	4	2	4	1	3	2	25	9	
249	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	1	2	28	10	
250	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	3	28	11	
251	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	1	4	24	13	
252	4	4	4	3	3	4	3	3	1	2	2	2	22	7	
253	2	4	4	3	4	4	1	3	2	4	0	3	25	9	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

254: D1_Tiempo 5 Visible: 20 de 20 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Variable_1	Variable_2	D
254	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	1	4	20	11	
255	4	3	4	4	4	2	3	3	2	3	1	3	27	9	
256	3	4	4	4	4	4	3	1	2	2	2	2	27	8	
257	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	0	2	28	7	
258	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9	
259	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	22	14	
260	4	4	2	4	3	4	3	2	2	4	1	3	26	10	
261	4	4	4	4	4	4	3	2	1	4	0	4	29	9	
262	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	1	4	30	12	
263	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	1	4	24	10	
264	4	2	4	3	2	3	2	3	4	2	2	3	23	8	
265	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4	0	4	27	12	
266	3	4	0	0	4	4	4	4	4	4	1	3	23	12	
267	3	4	2	2	4	4	4	4	3	3	1	3	27	10	
268	4	3	4	3	2	3	3	4	3	2	1	3	26	9	
269	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	0	2	28	7	
270	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	0	3	22	9	
271	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	31	16	
272	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	2	4	26	14	
273	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3	1	4	23	12	
274	2	3	4	2	0	3	0	2	4	3	2	4	16	13	
275	4	3	4	2	4	1	3	4	3	4	0	4	25	11	
276	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	0	2	27	8	
277	4	4	2	2	4	4	2	4	2	2	1	4	26	9	
278	4	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	25	10	

tabla de fiabilidad.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

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

Resultado

- Registro
- Fiabilidad
 - Título
 - Notas
 - Esca: ALL VARI
 - Título
 - Resumen de
 - Estadísticas

RELIABILITY
 /VARIABLES=P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12
 /SCALE ("ALL VARIABLES") ALL
 /MODEL=ALPHA.

➔ **Fiabilidad**

Esca: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

Casos	Válido	N	
		N	%
		278	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	278	100.0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.514	12

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

TABLA DE EXPERTOS.spv [Documento50] - IBM SPSS Statistics Visor

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

Resultado

- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba binomial

NPAR TESTS
 /BINOMIAL (0, .50)=EXPERTO1 EXPERTO2 EXPERTO3
 /MISSING ANALYSIS.

➔ **Pruebas NPar**

Prueba binomial

EXPERTO	Grupo	Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
EXPERTO1	Grupo 1	Si	10	.91	.50	.012
	Grupo 2	No	1	.09		
	Total		11	1.00		
EXPERTO2	Grupo 1	Si	10	.91	.50	.012
	Grupo 2	No	1	.09		
	Total		11	1.00		
EXPERTO3	Grupo 1	Si	10	.91	.50	.012
	Grupo 2	No	1	.09		
	Total		11	1.00		

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 06: Storyboard: Video sobre identidad cultural



Escena 1



En esta escena tenemos como personaje principal a Pepe, quien es un niño peruano, y nos da la bienvenida y claro está, la introducción al video.

“Hola niños, mi nombre es Pepe, y soy un niño peruano, el Perú es un país muy rico en cultura, costumbres, tradiciones etc., tiene una gran variedad de flora, fauna y por su puesto su gastronomía es infinitamente extensa y exquisita.”

Escena 2



Como segunda escena Pepe nos invita a conocer el Perú, el cual empezara dándonos datos importantes de este como su ubicación en el mundo, sus regiones, climas, etc.

“el Perú esta ubicado en América del sur, consta de tres regiones: costa, sierra, selva y el mar peruano. Vamos a comenzar visitando la Región costa.”

Escena 3



Aquí observamos a Pepe quien llega a visitar a la región costa y conoce a una niña costeña, en el escenario vemos elementos de la región como el mar, se reconoce el clima cálido y los animales que habitan cerca al mar.

Escena 4



En esta escena observaremos tanto a Pepe como a su amiga de la región costa con vestimenta de la danza festejo, porque es aquí cuando empezara a hablar de las costumbres de la región, también mostrara los animales que viven en la región costa y sus platos típicos.

Escena 5



En esta escena vemos a Pepe y su amiga ahora en la región sierra, el escenario esta complementado con elementos de esta región, como los andes, ríos, y animales.

En esta misma escena veremos a Pepe y su amiga bailar un Huaylas y también hablaremos de los animales que aquí radican y los platos típicos de la sierra.

Escena 6



En esta escena vemos a la amiga de Pepe en la región selva, es ahora ella quien nos contara los secretos de esta región, por supuesto también bailara y nos presentara a los animales que allí radican; no olvidaremos los platos típicos.

Cabe resaltar que la escenografía está adaptada a la región selva, pues se puede apreciar con facilidad los elementos naturales, y la tonalidad de color que representa a esta región.



BRIEF

Descripción del producto:

Video (diseño audiovisual) sobre identidad cultural peruana, el cual contiene personajes, imágenes y escenarios referente al Perú y sus regiones. Este material está enfocado en niños de 6 a 8 años de edad. Se usó el programa After Effects de Adobe.

Tipografía:

Se usó la siguiente tipografía para acompañar algunos textos del video.

News706 Bt Bold

A	B	C	D	E	F	G	a	b	c	d	e	f	g
H	I	J	K	L	M	N	h	i	j	k	l	m	n
Ñ	O	P	Q	R	S	T	ñ	o	p	q	r	s	t
U	V	W	X	Y	Z		u	v	w	x	y	z	

PERU **0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Escenas:

1°



Personajes:



Colores:

	R: 255 G: 255 B: 255		R: 158 G: 188 B: 69		R: 210 G: 121 B: 62		R: 223 G: 165 B: 117
	R: 197 G: 234 B: 240		R: 45 G: 133 B: 63		R: 217 G: 147 B: 78		R: 194 G: 116 B: 81
	R: 183 G: 215 B: 209		R: 134 G: 165 B: 54		R: 176 G: 88 B: 48		R: 148 G: 24 B: 29
	R: 139 G: 190 B: 192		R: 240 G: 206 B: 64		R: 135 G: 68 B: 29		R: 109 G: 41 B: 33
	R: 113 G: 170 B: 169		R: 228 G: 176 B: 64		R: 110 G: 76 B: 46		R: 78 G: 30 B: 16
	R: 84 G: 139 B: 135		R: 231 G: 186 B: 102		R: 92 G: 60 B: 34		R: 38 G: 21 B: 13

Escenas:

2°



Personajes:



Colores:

	R: 255 G: 255 B: 255		R: 158 G: 188 B: 69		R: 210 G: 121 B: 62		R: 223 G: 165 B: 117
	R: 197 G: 234 B: 240		R: 45 G: 133 B: 63		R: 217 G: 147 B: 78		R: 194 G: 116 B: 81
	R: 183 G: 215 B: 209		R: 134 G: 165 B: 54		R: 176 G: 88 B: 48		R: 148 G: 24 B: 29
	R: 139 G: 190 B: 192		R: 240 G: 206 B: 64		R: 135 G: 68 B: 29		R: 109 G: 41 B: 33
	R: 113 G: 170 B: 169		R: 228 G: 176 B: 64		R: 110 G: 76 B: 46		R: 78 G: 30 B: 16
	R: 84 G: 139 B: 135		R: 231 G: 186 B: 102		R: 92 G: 60 B: 34		R: 38 G: 21 B: 13

Escenas:

3°



Personajes:



Colores:

R: 255 G: 255 B: 255	R: 158 G: 188 B: 69	R: 710 G: 121 B: 62	R: 223 G: 165 B: 117
R: 197 G: 224 B: 240	R: 45 G: 133 B: 63	R: 217 G: 147 B: 78	R: 194 G: 116 B: 81
R: 103 G: 215 B: 219	R: 134 G: 165 B: 54	R: 176 G: 91 B: 48	R: 143 G: 24 B: 29
R: 139 G: 190 B: 192	R: 240 G: 206 B: 64	R: 125 G: 68 B: 39	R: 109 G: 41 B: 33
R: 113 G: 170 B: 169	R: 228 G: 176 B: 64	R: 110 G: 76 B: 46	R: 78 G: 30 B: 16
R: 84 G: 139 B: 135	R: 231 G: 186 B: 102	R: 92 G: 60 B: 34	R: 38 G: 21 B: 13

Escenas:

4°



Personajes:



Colores:

R: 255 G: 255 B: 255	R: 158 G: 188 B: 69	R: 210 G: 121 B: 62	R: 223 G: 165 B: 117
R: 197 G: 224 B: 240	R: 45 G: 133 B: 63	R: 217 G: 147 B: 78	R: 194 G: 116 B: 81
R: 103 G: 215 B: 219	R: 134 G: 165 B: 54	R: 176 G: 91 B: 48	R: 143 G: 24 B: 29
R: 139 G: 190 B: 192	R: 240 G: 206 B: 64	R: 125 G: 68 B: 39	R: 109 G: 41 B: 33
R: 113 G: 170 B: 169	R: 228 G: 176 B: 64	R: 110 G: 76 B: 46	R: 78 G: 30 B: 16
R: 84 G: 139 B: 135	R: 231 G: 186 B: 102	R: 92 G: 60 B: 34	R: 38 G: 21 B: 13

Escenas:

5°



Personajes:

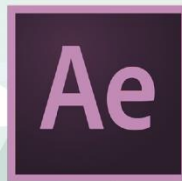


Colores:

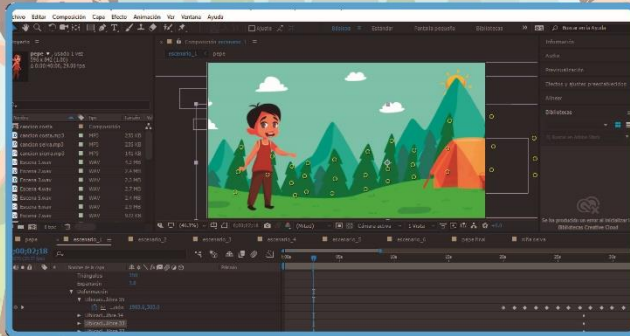
	R: 255 G: 255 B: 255		R: 158 G: 188 B: 69		R: 223 G: 165 B: 117
	R: 197 G: 224 B: 240		R: 45 G: 133 B: 63		R: 194 G: 116 B: 81
	R: 183 G: 215 B: 219		R: 134 G: 165 B: 54		R: 148 G: 29 B: 29
	R: 139 G: 190 B: 192		R: 240 G: 206 B: 64		R: 109 G: 41 B: 33
	R: 113 G: 170 B: 169		R: 228 G: 176 B: 64		R: 71 G: 30 B: 16
	R: 84 G: 139 B: 135		R: 231 G: 186 B: 102		R: 38 G: 21 B: 13

Aplicaciones:

Se usó el programa After Effects de adobe para darle animación a los personajes y elementos del video.



La técnica de animación es conocida como DUIK.



Anexo 07: Registro de campo





Anexo 08: Presupuesto

RECURSOS Y PRESUPUESTO

Descripción		Costo
1	Solicitud de asesor metodológico	S/10.00
2	Impresión de anillados (avance de proyecto de investigación)	S/25.00
3	Pasajes	S/45.00
4	Impresiones y fotocopias	S/25.00
5	Solicitud de jurado	S/10.00
6	Impresión de anillado (revisión semifinal)	S/10.00
7	Realización de merchandising	S/30.00
8	Compra de papel bond	S/15.00
9	Hilo macramé	S/10.00
10	Realización de papel artesanal	S/50.00
11	Impresión a colores	S/40.00
Total		S/270.00

Anexo 09: Calendarización

Calendarización

Actividades	2019															
	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
	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.Reunión de coordinación.	■							■					■			
2.Presentación del esquema de proyecto 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									■							
9.Conclusiones y recomendaciones.										■						
10.Entrega preliminar de la tesis para su revisión.											■					
11.Presenta la tesis completa con las observaciones levantadas.												■				
12.Revisión y observación de informe de tesis por los jurados.													■			
13.Jornada de investigación N°2: Sustentación del informe de tesis.														■	■	■