FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Cómic digital sobre violencia de género durante la cuarentena y percepción visual en usuarios de redes sociales, Lima- 2021.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTORA:

Valencia Rosillo, Brenda Karen (ORCID: 0000-0002-6482-6624)

ASESOR:

Dr. 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 del producto

LIMA - PERÚ

2021

DEDICATORIA

Dedicado a todas las mujeres que luchan por encontrar justicia en tiempos aún más difíciles**,** a mi madre por darme su amor y apoyo incondicional, a mi familia, mis amigos por confiar en mí y a mi gata Copito por ser mi acompañante en todo este proceso académico.

AGRADECIMIENTO

Agradezco al Dr. Miguel Cornejo Guerrero y al Dr. Juan Apaza Quispe por brindarme sus conocimientos, apoyo y comprensión para realizar esta investigación, a Mg. Johanna Montauban Bryce por su gran amistad y valioso apoyo en momentos cruciales de mi vida, a la Mg. Gaudi Canaviri Mauricio y Mg. Karla Robalino Sanchez por sus consejos para mejorar mi investigación.

ÍNDICE

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	8
III. METODOLOGÍA	20
3.1 Tipo y diseño de investigación	20
3.2 Variables y operacionalización	21
3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	22
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
3.5 Procedimientos	26
3.6 Método de análisis de datos	27
3.7 Aspectos éticos	56
IV. RESULTADOS	57
V. DISCUSIÓN	69
VI. CONCLUSIONES	88
VII. RECOMENDACIONES	90
REFERENCIAS	93
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1	Clasificación de variables	21
Tabla N°2	Prueba Binominal	25
Tabla N°3	Fiabilidad estadística de Alfa de Cronbach	25
Tabla N°4	Prueba de normalidad	49
Tabla N°9	Correlación de Spearman de la hipótesis general	50
Tabla N°8	Correlación de Spearman de la hipótesis específica 1	51
Tabla N°10	Correlación de Spearman de la hipótesis específica 2	52
Tabla N°12	Correlación de Spearman de la hipótesis específica 3	53
Tabla N°14	Correlación de Spearman de la hipótesis específica 4	54
Tabla N°16	Correlación de Spearman de la hipótesis específica 5	55
Tabla N°18	Correlación de Spearman de la hipótesis específica 6	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N°1	Gráfico de barras de Ítem 1	27
Figura N°2	Gráfico de barras de Ítem 2	28
Figura N°3	Gráfico de barras de Ítem 3	39
Figura N°4	Gráfico de barras de Ítem 4	30
Figura N°5	Gráfico de barras de Ítem 5	31
Figura N°6	Gráfico de barras de Ítem 6	32
Figura N°7	Gráfico de barras de Ítem 7	33
Figura N°8	Gráfico de barras de Ítem 8	34
Figura N°9	Gráfico de barras de Ítem 9	35
Figura N°10	Gráfico de barras de Ítem 10	36
Figura N°11	Gráfico de barras de Ítem 11	37
Figura N°12	Gráfico de barras de Ítem 12	38
Figura N°13	Gráfico de barras de Ítem 13	39
Figura N°14	Gráfico de barras de Ítem 14	40
Figura N°15	Gráfico de barras de Ítem 15	41
Figura N°16	Gráfico de barras de Ítem 16	42
Figura N°17	Gráfico de barras de Ítem 17	43
Figura N°18	Gráfico de barras de Ítem 18	44
Figura N°19	Gráfico de barras de Ítem 19	45
Figura N°20	Gráfico de barras de Ítem 20	46
Figura N°21	Gráfico de barras de Ítem 21	47
Figura N°22	Gráfico de barras de Ítem 22	48

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación existente entre el cómic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de los olivos, Lima- 2021 Se diseñó el cómic digital: “Me quedo en casa?”, difundido en Facebook al público objetivo que fueron mujeres de 21 a 30 años. De enfoque cuantitativo, diseño no experimental, tipo aplicada y nivel correlacional, se aplicó una encuesta de 22 afirmaciones en la escala de Likert validado por el juicio de expertos de 3 especialistas, se obtuvo una confiabilidad de 0.957 en el grado del alfa de cronbach que quiere decir fue excelente. Se aplicó el chi cuadrado y se obtuvo un nivel de significancia de 0.000, menor a 0.05 confirmando de este modo la hipótesis de la investigación y el grado Rho de Spearman fue de 0.947 logrando una correlación positiva muy alta.

Se concluyó que el cómic digital es una herramienta eficaz para difundir mensajes que requieren atención urgente y una merecida visibilización como es la violencia de género que sigue creciendo en el Perú, el cómic digital logró que se perciba los elementos verbales y visuales para comprender la problemática.

Palabras clave: cómic digital, violencia de género, redes sociales, cuarentena

ABSTRACT

The aim of this study was to determine the relationship between the digital comic on gender violence during quarantine and the visual perception of users of social networks in Los olivos, Lima- 2021 The digital comic "Me quedo en casa?" was designed and disseminated on Facebook to the target audience of women between 21 and 30 years old. A quantitative approach, non-experimental design, applied type and correlational level, a survey of 22 statements was applied on the Likert scale validated by the expert judgment of 3 specialists, a reliability of 0.957 was obtained in the degree of cronbach's alpha which means it was excellent. The chi-square test was applied and a significance level of 0.000 was obtained, less than 0.05, thus confirming the hypothesis of the research, and the Spearman's Rho degree was 0.947, achieving a very high positive correlation.

It was concluded that the digital comic is an effective tool to disseminate messages that require urgent attention and a deserved visibility such as gender violence that continues to grow in Peru, the digital comic managed to perceive the verbal and visual elements to understand the problem.

Keywords: digital comic, gender-based violence, social networks, quarantine

I. INTRODUCCIÓN

Alrededor del mundo, la necesidad de consumo de herramientas digitales se ha tornado en algo primordial, más aún en la nueva normalidad, la cuarentena por el COVID-19 priorizó el trabajo y entretenimiento de manera remota, es por ello que el cómic digital ha tenido un protagonismo relevante en esta transición en el ámbito de la lectura, es muy fácil y cotidiano ver un cómic digital en las redes sociales, aunque la mayoría de usuarios no sean consumidores natos del cómic, este les genera atracción visual ya que es de fácil lectura y además ofrece contenido entretenido y llamativo. El cómic digital es por tanto uno de los medios actuales más consumidos, además de que logra con facilidad llevar mensajes directos, no solo para entretener, también para concienciar y ofrecer información sobre diversos temas educativos o problemáticas sociales.

Según Ballester (2018), en su tesis titulada: El cómic y su valor como arte afirma que es eficiente para trasmitir mensajes sensibles e inspiradores, además de aportar una comunicación visual adecuada. (p. 241). Asimismo, la OMS (2017) menciona que está demostrado que las intervenciones culturales o artísticas que incentivan la sensibilización y emancipación de la mujer favorecen a la prevención o disminución de la violencia de género. Un cómic nos permite generar sensaciones visuales que nos invita a la reflexión y razonamiento, es decir es un medio idóneo para percibir el mensaje visual y textual, según la especialista en rehabilitación psicosocial Kendra (15 de octubre del 2019), a través del proceso de percepción se obtiene información, no solo creando experiencias, también permitiéndonos actuar dentro de ellas a través de nuestros sentidos. El individuo al percibir una estimulación visual y emocional puede llegar a interpretar una información de forma más efectiva, es así como se logra la percepción visual, teniendo en cuenta los procesos naturales de la visión.

En cuanto al cómic digital en el Perú, este tuvo una relevancia y aceptación debido a que es un medio que se puede obtener por internet y por el cambio en el estilo de vida que también afectó al país, se convirtió aún más viable que el cómic en papel. Según informa el diario La República (2020), se realizó una convocatoria

impulsado por el ministerio de producción y cofinanciado por Innovate Perú a un concurso donde se presentó más de 280 proyectos innovadores con temática del Covid-19, de los cuales hubo 32 ganadores y entre ellos proyectos de cómics en formato digital e interactivo, este antecedente demuestra el interés por la lectura del cómic digital y a su vez la viabilidad del mismo en estos tiempos. El diseño de un cómic digital puede ayudar a dar a conocer problemáticas como la violencia de género durante la cuarentena en el Perú y conocer su percepción visual, esta problemática merece una atención urgente y lamentablemente no cuenta con tanta difusión interactiva, pasando desapercibido para muchas personas.

Durante la cuarentena, miles de mujeres se vieron acorraladas a convivir con otro peligro, que es la violencia de género. Miles de mujeres, niñas y adolescentes están en situación de vulnerabilidad. Este fenómeno afecta a nivel mundial no solo provocando la muerte, si no también dejando secuelas físicas y en la salud mental. En años anteriores se realizaron estudios que demostraban el aumento de los casos, tal como menciona Bermúdez y Domínguez (2020) en su estudio sobre el análisis epidemiológico de la violencia de género, en el año 2017 se registraron 87.000 feminicidios, de los cuales el 34% fue cometido por la pareja de la víctima y el 58% fue ocasionado por algún familiar. Estos datos fueron proporcionados por la Organización de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito.

Durante el 2020, según declaraciones de Mlambo-Ngcuka, Directora Ejecutiva de la Organización de las Naciones Unidas-Mujeres (6 de abril de 2020) Las llamadas a las líneas de atención y refugios para la violencia doméstica se incrementaron en 90 países de manera alarmante. En Latinoamérica, según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2019), se registró 3800 asesinatos a mujeres por motivos de género. Lamentablemente durante la pandemia los casos aumentaron, Según ONU Mujeres (2020), se incrementó las denuncias en casos de violencia de género y familiar, por ejemplo, en México aumentó un 30% o en Bolivia se registró 33 casos de violación a menores de edad.

El Perú no es ajeno a esta realidad, el fenómeno afecta a miles de mujeres en muchos niveles, en un país donde el machismo ha sido normalizado incluso en el núcleo social y familiar significa una batalla dura de contrarrestar, tal como señala el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2019) el 63,2% de las mujeres de 15 a 49 años sufrió algún tipo de mal trato de violencia física, psicológica, verbal o sexual en algún momento de su vida, estos actos fueron ocasionados por algún familiar, el esposo o pareja.

Durante la cuarentena, el contexto fue perjudicial para las víctimas, pues se vieron obligadas a convivir con sus agresores, según el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2020), los primeros 23 días del estado de emergencia sanitaria se atendió más de 8000 llamadas a la Línea 100 y a 43 mujeres víctimas de abuso sexual, más de la mitad eran niñas. según el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (marzo del 2020). Estos datos no significan que hay una concientización del tema, es más bien todo lo contrario, las victimas llegan a buscar ayuda gubernamental en casos extremos o incluso lo toman como su última opción, tal como señala el INEI (2019, p. 12) el 55,2% de las víctimas no busca ayuda en una persona cercana y el 71,1% no busca ayuda en alguna institución.

A nivel local, Lima metropolitana es la región con el mayor número de casos, con 402 víctimas mortales del 2009 al 2020. Al comienzo de la cuarentena muchas mujeres no reportaron su situación, el hecho de vivir una situación que cambió la cotidianidad y la confusión emocional que sufren las víctimas para reconocer el escenario de violencia que pueden estar viviendo, complicó aún más esta realidad. Es por ello que se obtuvo un registro de 24 casos de violencia de género, según informa la Gerencia de la Mujer e Igualdad (6 de mayo del 2020). Según el INEI (2019) Desde el 2015 Lima Metropolitana es la región con más casos de violencia de género, dando como resultado un 37,7% (p. 49). Los Olivos estuvo entre los 15 distritos de Lima Metropolitana con más casos de feminicidios en el periodo del 2015-2018 (p. 28) y las victimas más vulnerables ante este fenómeno se encuentran en el rango de 18 a 29 años de edad, significando el 44,7% en contraste con las mujeres de otras edades (p. 29).

Investigando todos estos factores, es evidente la necesidad de crear estrategias que consigan proporcionar información y ayudar con materiales ilustrativos del tema, y como se indica párrafos arriba, se puede lograr con el comic digital por su facilidad de difusión y entendimiento. Muchas mujeres no saben a dónde ir o a quien pedir ayuda si se encuentran en una situación de violencia por parte de algún familiar, esposo o tercero, ya sea por desconocimiento o por miedo, más aún en esta nueva normalidad, donde fue casi imposible la atención presencial.

Por estos motivos, se planteó la interrogante general que da pie al título de la presente investigación: ¿Qué relación existe entre el cómic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años en los olivos, 2021?

Asimismo, la presente investigación tiene como objetivo saber la relación existente entre el cómic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales, Lima-2021. En esta investigación se hizo uso de recursos que respaldan la transparencia, además es viable ya que se contó con las herramientas necesarias para poder realizar el estudio de manera adecuada.

Esta investigación es justificada ya que el diseñar un comic digital no requiere de mucha inversión y es gratis para el público por su facilidad de difusión en redes sociales, por lo tanto contiene una justificación económica, también social porque se aporta información y canales de ayuda que para muchas mujeres víctimas de violencia de género puede llegar a ser oportuna, asimismo una justificación metodológica ya que hay pocas o nulas investigaciones científicas en el Perú que abarquen estos temas juntos.

Como problema general de esta investigación, se plantea lo siguiente:
¿Qué relación existe entre el cómic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima-2021?

En cuanto a los problemas específicos, son:

¿Qué relación existe entre la argumentación y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima-2021?

¿Qué relación existe entre los elementos y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima-2021?

¿Qué relación existe entre el maltrato social y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima-2021?

¿Qué relación existe entre el maltrato psicológico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima-2021?

¿Qué relación existe entre el maltrato físico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima-2021?

¿Qué relación existe entre el maltrato sexual y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima-2021?

Esta investigación presenta una justificación económica ya que el cómic digital no necesita gastos de impresión y distribución, se lee en un formato virtual y estará disponible en las redes sociales, puede ser compartida directamente al público objetivo sin costo alguno.

De igual manera una justificación social porque se sabe que la violencia de género está siendo un grave problema social, es necesario que sea atendida para buscar soluciones y tratar de frenar y/o disminuir el aumento en las cifras de los casos como viene ocurriendo en Lima actualmente, es necesario que todos nos sumemos a los esfuerzos para lograr disminuir estas cifras.

Así mismo presenta una justificación metodológica porque cuenta con un instrumento de recolección de datos diseñado para este fin, como es el cuestionario virtual aplicado en un ámbito poco estudiado como son las redes sociales.

Cuenta con un alcance geográfico o espacial que considera a los usuarios que utilicen las redes sociales y que vivan en la ciudad de Lima. Con respecto al alcance temporal en la presente investigación se realizó el cuestionario en mayo del 2021.

Este es un estudio viable porque se cuenta con las herramientas adecuadas para realizar el comic digital, con un medio de difusión apropiado como son las redes sociales por tener la capacidad de llegar directamente al público objetivo de este estudio y lograr la aplicación de nuestro cuestionario.

Como objetivo general se plantea determinar la relación que existe entre el cómic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima-2021.

Como objetivos específicos tenemos:

Determinar la relación que existe entre el argumento y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.

Determinar la relación que existe entre los elementos y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.

Determinar la relación que existe entre el maltrato social y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.

Determinar la relación que existe entre el maltrato psicológico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.

Determinar la relación que existe entre el maltrato físico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 202.

Determinar la relación que existe entre el maltrato sexual y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.

La hipótesis general y las específicas de este estudio son:

H_1: Existe relación entre el comic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.

H_0: No existe relación entre el cómic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.

Las hipótesis específicas son las siguientes:

H_1: Existe relación entre el argumento y la percepción visual en usuarios de redes sociales, los Olivos de 21 a 30 años, Lima- 2021.
H_0: No Existe relación entre el argumento y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.
H_1: Existe relación entre los elementos y la percepción visual en usuarios de redes sociales, los Olivos de 21 a 30 años, Perú, 2021.
H_0: No Existe relación entre los elementos y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.
H_1: Existe relación entre el maltrato social y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.
H_0: No existe relación entre el maltrato social y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.
H_1: Existe relación entre el maltrato psicológico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.
H_0: No Existe relación entre el maltrato psicológico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.
H_1: Existe relación entre el maltrato físico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.
H_0: No existe relación entre el maltrato físico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.
H_1: Existe relación entre el maltrato sexual y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 26 años, los Olivos, Perú, 2021.
H_0: No existe relación entre el maltrato sexual y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 26 años, los Olivos, Perú, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se mencionará los antecedentes nacionales e internacionales que se relacionan con esta investigación.

Se destaca las siguientes investigaciones nacionales:

López (2018) redactó la tesis titulada *"Diseño de una historieta sobre consejos de seguridad de la información y la percepción de los trabajadores del Banco Falabella de Cercado de Lima, 2018".* Consideró como objetivo principal determinar la relación existente entre el diseñar una historieta sobre consejos de seguridad y la percepción. El método que empleó fue de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, nivel correlacional y tipo aplicada. Para la recolección de la data se empleó el cuestionario a 278 trabajadores de la empresa Falabella. El investigador concluyó que la historieta ayudó a comprender y percibir los problemas de seguridad que puede afrontar la empresa.

Valle (2018) en su tesis *Diseño de un cómic sobre el alcoholismo y la percepción en estudiantes de 3°, 4° y 5° de secundaria en tres I.E. de los olivos, Lima 2018*. Consideró como objetivo de investigación comprobar la correlación entre las variables diseño de un cómic y percepción en alumnos de 3ro, 4to y 5to de secundaria de tres instituciones educativas en el distrito de Los Olivos, Lima, el año 2018. Fue el enfoque cuantitativo, el diseño no experimental, tipo aplicada y nivel que le permitió cumplir el objetivo de esta investigación fue correlacional. Empleó la encuesta a 285 estudiantes del nivel secundario de tres colegios. Confirmó una correlación positiva débil en un 99% de confianza, sin embargo, es un resultado aceptable porque rechazó la hipótesis nula. Ayudó de alguna forma porqué el cómic diseñado permitió a los jóvenes a informarse, pues la función principal del cómic es comunicar ideas.

Vilela (2017) redacta una tesis cuyo título es, *Diseño de una historieta sobre el bullying y la percepción visual de los estudiantes de 1ro y 2do grado de secundaria en*

dos instituciones educativas de Puente Piedra, Lima, 2017. Que consideró por objetivo resolver la correlación de sus variables principales. El método que empleó fue de enfoque cuantitativo, el cual le permitió tener una perspectiva porcentual de su objetivo, el diseño fue no experimental, este tipo de estudio considera que no debe manipularse las variables, de nivel correlacional y el tipo que describe es aplicado. Usó la encuesta para recolectar los a una muestra de 280 alumnos dando como resultado una significancia de 0,000<0.005, como conclusión se obtuvo la respuesta de que sí existe relación entre las dos variables. La historieta presentada es viable para conocer y aprender sobre la problemática y que el mensaje llegue a ser captada de manera rápida.

Ramos (2019) en su tesis *Infografía sobre la violencia contra la mujer y la percepción visual en alumnos de I.E. de Cercado de Lima, Lima - 2019*. Consideró por objetivo resolver la correlación de sus variables principales. El método fue de enfoque cuantitativo, pues esto le permitió tener una perspectiva porcentual de su objetivo, el diseño fue no experimental, este tipo de estudio considera que no debe manipularse las variables, de nivel correlacional y el tipo que describe es aplicado. Se usó la encuesta a una muestra de 248 alumnos dando como resultado una significancia de 0.000<0.005, como conclusión, existe relación entre las dos variables. Siendo la pieza gráfica presentada en esta investigación viable para conocer y aprender sobre la problemática presentada y que el mensaje llegue a ser captada de manera rápida, se sabe que la infografía permite transmitir información extensa el cual estará sintetizado en imágenes permitiendo que el lector se informe en el menor tiempo posible.

Mariñas (2014) en su tesis titulada *Diseño de infografías publicadas en el diario la industria – 2013 como herramienta periodística para consolidar una percepción favorable en el público lector*. El objetivo fue especificar como el diseño de infografías publicadas como herramienta periodística consolida una percepción favorable en el público lector. Para ello la metodología que la investigadora empleó fue cuantitativo, de tipo aplicada y diseño descriptivo-correlacional. El método de recopilación de datos fue la encuesta aplicada a una muestra de 370 personas de 16-60 años. Obteniendo

como resultado que la pieza gráfica si logra contribuir como herramienta periodística, consolidando una percepción favorable en el público lector. Los encuestados en su mayoría indican que la infografía es un elemento importante que facilita el entendimiento de la noticia que se desea informar puesto que proporciona los elementos para la comprensión del tema con un aspecto gráfico resaltante.

En cuanto a las investigaciones internacionales se cuenta con las siguientes:

Bowen (2017) en su tesis *Female perception of comic book superheroines.* De la Universidad de Alabama para obtener el título profesional de maestría de Artes. Su objetivo fue determinar la percepción e identificación de las mujeres con personajes de cómics y determinar si los lectores frecuentes de comics responden diferente a los estímulos en comparación a los que no son lectores frecuentes. La metodología de aplicada fue de enfoque cuantitativo, correlacional. Empleó una encuesta analítica online utilizando 120 t-test con ajustes alfa numéricos, aplicada a una muestra de 368 mujeres. En Los resultados se obtuvo que la edad de las participantes fluctuaba entre 18 y 25 años, y el 49,7% tenían edades de 18 y 19 años, y el 28.3% indicaron que habían leído comics anteriormente. Se concluye que quienes son lectores frecuentes de comics tienen una percepción más positiva frente a quienes no son lectores frecuentes de comics.

Azam (2018) realizó la investigación titulada *Reading and creating comics in the fully online AFL classroom: Students' perceptions.* De la Universidad Americana en Cairo para conseguir el título profesional de maestro arte para la enseñanza del árabe como lengua extranjera. Su objetivo fue examinar las percepciones de los estudiantes del lenguaje extranjero árabe en diferentes niveles de conocimiento. La metodología fue de enfoque cuantitativa y cualitativo, de diseño cuasi-experimental, correlacional. Se empleó el cuestionario dirigido a 23 estudiantes de AFL (árabe como lenguaje extranjero). El resultado demuestra que la mayoría de los estudiantes de diferentes niveles consideraron que leer cómics era agradable, motivador y útil para el desarrollo de sus habilidades y aprendizaje del lenguaje, sin embargo, las percepciones de los

estudiantes fueron más positivas en la clase avanzada en comparación con las clases de bajo nivel.

Joshi (2015) en su tesis *A Quantitative Study of the impact of Social Media Reviews on Brand Perception.* De la Universidad de Nueva York para obtener el título profesional de maestro en Artes. Tuvo como objetivo cuantificar el efecto de las revisiones de las redes sociales en la percepción de marca. La metodología fue de enfoque cuantitativo correlacional. Para recolectar los datos usó fichas de observación a datos recopilados a una muestra de 942 videos de youtube y 894 opiniones recolectada en encuestas en Yelp.com de clientes de 4 restaurantes. El resultado demostró que los métodos planteados en esta investigación pueden ser aplicadas genéricamente a otras plataformas de redes sociales e industrias centradas al consumidor, se puede aplicar para convertir las revisiones de las redes sociales en mecanismos de retroalimentación en tiempo real y así incentivar la mejora de la percepción de la marca en la mente del público objetivo.

Mieles (2018) en su tesis titulada *Análisis semiótico-visual: saga "Avengers" y su percepción en los estudiantes del segundo semestre de la carrera de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, 2018*. De la Universidad de Guayaquil para optar por el grado de licenciatura en comunicación social. Tuvo como objetivo analizar la semiótica visual de la saga Avengers y la percepción en los estudiantes del segundo semestre de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil. La metodología fue de enfoque cuantitativo de diseño no experimental, transeccional. La técnica utilizada fue una encuesta en la escala de Likert a una población de 100 estudiantes de 18 a 29 años. El resultado comprueba el proceso de percibir las representaciones icónicas de la saga Avengers, a través de las imágenes, símbolos, signos y las expresan mediante la práctica social.

Faza (2019) en su tesis titulada *Students' perception of Reading graphic novel to improve reading comprehension*. Tuvo como objetivo analizar la percepción de 30 estudiantes sobre la lectura de una novela gráfica en la mejora de su comprensión

lectora. La metodología fue de enfoque cuantitativo-cualitativo, la técnica utilizada fue la encuesta y la entrevista y el resultado que obtuvo concluyó que los estudiantes percibían el uso de la novela gráfica de forma positiva y esta les ayudo a comprender la lectura en clase más que una lectura de solo texto, desarrollando de esta forma su capacidad de sentido crítico.

En esta investigación abarcaremos tres temas fundamentales: el Cómic Digital (Casas, 2015), la violencia de género (Arias, 2015) y la percepción visual (Galindo, 2016).

A continuación, examinaremos el primer tema que es el Cómic digital de acuerdo a diferentes autores expertos:

El cómic digital al igual que el comic convencional, cumplen los mismos procedimientos de elaboración, la diferencia es que en formato digital nos permite leerlo en dispositivos electrónicos, ya sea celulares, laptops, pc, etc. Y también podemos diseñarlo con herramientas digitales en programas de edición. El comic digital es una pieza artística que nos cuenta historias por medio de un conjunto de ilustraciones, cumpliendo un rol de comunicación muy efectivo, manteniendo el interés del lector a través de sus elementos visual y/o textual equilibrados.

Casas (2015), explica que el cómic es el noveno arte que a partir de un argumento relata con imágenes fijas ilustradas un ambiente con un tono característico, personajes y temática, encuadrados en viñetas con un punto de vista casi cinematográfico, expresado por medio de elementos visuales, verbales y signos convencionales (p. 297). Para reforzar el concepto de cómic digital McCloud (2009, p. 1), indica que son tiras cortas y la mayoría de los comics de formato largo son formatos página por página que se parecen mucho a sus homólogos de papel. Es decir, se realiza el mismo procedimiento al momento de diseñar un comic de papel y un comic digital. Vílchez (2016, p. 2), agrega que el cómic digital es diseñado con herramientas digitales o análogas, obteniendo un producto final con soporte digital, y puede ser descargado en páginas web o apps móviles.

Así mismo Mejía (2001, p. 16), refuerza lo dicho por Casas, aportando con el concepto del cómic como un lenguaje variado compuesto de muchos elementos

reconocibles que junto al lenguaje icónico muy resaltante y además del lenguaje fonético que encontraremos en viñetas, aquellos cuadros que enmarcan cada escena, menciona las siguientes características: Tiene estructura narrativa, está constituida por la continuidad gradual de elementos icónicos y fonéticos, se desarrolla en el tiempo y en el espacio donde hay una ilación de la trama y donde el lector puede imaginar, descifrar y ordenar los signos para realizar una interpretación a su gusto, Casas (2015, p. 297) menciona que el cómic digital se caracteriza por encontrarse en la red virtual, en páginas web o sitios en línea, así mismo puede ser diseñada con una metodología tradicional o una metodología innovadora en formato digital, usando programas de edición para ilustraciones.

De acuerdo a las características mencionadas, Casas lo clasifica en dos cualidades importantes: Primero que el Cómic digital debe tener un argumento que va conducir la conexión de la historia contada y el segundo son los elementos en toda su composición.

Con respecto a la primera cualidad del cómic digital (Argumento), Casas (2015), menciona que antes de comenzar a dibujar, lo primero que debe hacerse es buscar la idea, lo que quiere decirse y una vez que tengamos el argumento realizado con el ambiente, personajes, temática y tono, se procede a la distribución del argumento en viñetas para ser dibujadas. (p. 14) Es decir que primero debemos buscar una fuente de inspiración para lo que queremos contar, pensar en cómo queremos que sea percibido y también pensando en el público meta al que va encaminado, es común encontrar comics que cuenten historias de ciencia ficción (existen muchos géneros) pero también es una gran herramienta para difundir problemáticas sociales, Mejía (2001, p. 15), refiere que el tebeo hizo su aparición en la industria periodística de Estados Unidos en 1896, como un vehículo ideológico.

Casas menciona 4 puntos importantes que incluye el argumento: Personajes, ambiente, temática y tono. Con respecto al primer punto, Casas (2015, p. 75) explica que los personajes creados, ya sean principales o secundarios, serán los encargados de desarrollar la historia contada, estos son los que van a identificar el estilo del cómic, se debe buscar un estilo propio que estará reflejado en el diseño de los personajes, en conjunto es lo que conducirán al éxito del cómic. El segundo punto que se menciona

es el ambiente, el autor explica que es el fondo sobre el cual suceden las acciones que realizan los personajes creados, toda historia empieza en algún sitio. El tercer punto que menciona el autor es la temática, es la que impulsará la frecuencia con la que crearemos el cómic y determinará nuestra audiencia. Por ultimo tenemos el tono, el autor indica que es la densidad del cómic, estará expresado en la narrativa, diálogos y aspecto visual, recomienda elegir un estilo que vaya acorde con el tono de la historia contada.

La segunda cualidad importante son los elementos, que es la parte que dará vida y hará la lectura entretenida del cómic, Casas (2015, p. 11), nos da a entender que los elementos son los que ayudarán a contar la historia a través de imágenes que va desde ilustrar un globo, una tipografía, la forma de una viñeta e inclusive la elección de un plano. Es decir, aquellas gráficas que caracteriza a todo cómic como lo imaginamos, es lo que llamará la atención visual y estimulará a que el comic digital sea leído. Olivetti (2004, p. 13), agrega que para realizar un comic debemos primeramente aprender cuáles son sus puntos importantes. Tenemos una gran cantidad de opciones para contar una historia a través de imágenes.

Dentro de esta cualidad que son los elementos encontraremos tres puntos fundamentales: signos convencionales, lenguaje verbal y lenguaje visual. Casas (2015, p. 21-35), se refiere al lenguaje visual como un conjunto de recursos gráficos que sirven para componer cada página del comic y son esenciales, estas son la viñeta, que son los cuadros que caracteriza a los comics, en el trascurre el tiempo y el espacio que se origina en los actos visualizados, también el encuadre, aquí podemos distinguir diferentes planos, el formato y el tamaño son importantes y es el espacio donde se representa las imágenes, también los ángulos, que es el punto de vista en el cual se ve reflejada la imagen y según la inclinación y posición se puede reflejar diferentes sensaciones, así mismo el formato, que es el modo en el que el encuadre está representado en el papel y por último el color que es un recurso eficaz para representar sentimientos, sensaciones e ideas abstractas y así provocar en el lector muchas sensaciones cuya función es ser figurativa, psicológica y significativa.

Así mismo Casas (2015, p. 25) menciona al lenguaje verbal como otro punto, en el encontraremos recursos gráficos que conducen la comunicación textual, aquí se

encuentra el bocadillo o globo, que es el espacio con formas muy características donde se colocan los textos o lo que piensan los personajes, también se tiene a la cartela, es el rectángulo normalmente ubicado en la parte superior de las viñetas donde está la voz del narrador, también el cartucho, que es la viñeta compuesta por texto para enlazar dos viñetas consecutivas, ocupa todo el espacio de la viñeta y no se está encuadrada, asimismo la onomatopeya que es el recurso más reconocido del cómic que simboliza sonidos, ruidos, gritos para entender y asociar el sonido real y por ultimo las letras que cambian sus formas según el mensaje, los personajes y el tono de voz.

Casas (2015, p. 32) explica el último punto que son los signos convencionales como a un conjunto de ideas visuales y retóricas visualmente reconocidas en el mundo, es decir aquellos simbolismos y formas de representar situaciones que de alguna forma todos podemos comprender porque ya está establecido en la mente del humano, estos recursos son la metáfora visual, que es una convención o norma aceptada por costumbre para expresar ideas por medio de imágenes y para lograrlo es esencial el lenguaje verbal, también las figuras o líneas cinéticas que son aquellas líneas que demuestran el recorrido de los objetos o personajes y por último los signos de apoyo, estos sirven para enriquecer el mensaje y la expresión de los personajes por medio de símbolos como son la exclamación, la interrogación para denotar admiración, sorpresa, duda.

El siguiente tema es la violencia de género el cual exploraremos sus significados, cualidades y puntos importantes. Arias (2015), Considera que el concepto de violencia de género aun es difuso en la actualidad, con lo cual, muchos casos de este tipo de violencia han tenido otra categorización, es por esa imprecisión que incluso casos que no son de esta tipología han sido señaladas como violencia de género, se caracteriza porque es una forma agresiva de relaciones hacia la mujer para ejercer abuso de poder y control sobre ellas, por medio de malos tratos psicológicos, físicos, sexuales y sociales, que ocurren no solo en un contexto íntimo de hogar, noviazgo (heterosexual u homosexual) en convivencia o separadas/divorciadas y familiar, también en el entorno laboral y social, en menor o mayor intensidad (p. 105).

Para afirma esto, Torres y Antón (2010), definen la violencia como la usanza desmedida de la fuerza física o psicológica para infligir intencionalmente un daño a otra persona y con este abuso someterla a su voluntad (p. 34), así mismo definen el género como el proceso o aprendizaje social para que cada persona interiorice las pautas, comportamientos y expectativas que la sociedad considera propia de su sexo: hombre o mujer (p. 8). Para entender en conjunto el significado de violencia de género, los autores explican que va más allá de un conflicto privado en las relaciones de parejas, es una problemática pública que atenta contra los derechos humanos, que se desenvuelve en una sociedad que subordina y discrimina a las mujeres. Así mismo. La OMS (2017), postula a la violencia de género como aquel acto que provoca daño psicológico, físico o sexual contra la mujer, considerando la privación arbitraria, las amenazas e inclusive la coacción producida en la vida privada o pública de ellas.

Una de las cualidades es la violencia social, que es un conjunto de desigualdades que pasan desapercibidas, sin embargo, son de naturaleza injusta dejando secuelas en la salud corporal y mental de la mujer, estas son padecidas en la vida cotidiana en muchos contextos, una de las formas identificables como primer punto es el micromachismo, que la sociedad ejerce sobre las mujeres en baja densidad y consiste en normalizar el aprovecharse de las mujeres en el tiempo, trabajo y cuidados sin valorarlas lo suficiente. Otro punto es la cosificación sexual hacia la mujer que consiste en la creencia que las mujeres solo deben satisfacer las expectativas sexuales masculinas sin importar el consentimiento de ellas, es decir reducirlas a un mero objeto sexual.

La segunda cualidad mencionada por Arias (2015, p. 109), es la violencia psicológica, esta puede comenzar de forma sutil y al comienzo puede ser difícil de detectar, esto favorece a que se vaya normalizando en el subconsciente de la víctima y no se sepa actuar a tiempo. En estadios donde el maltrato psicológico ya está posicionado el agresor ejecuta una serie de actos cuyo objetivo es generar una desestabilización emocional, este primer punto es la forma de tenerla bajo su poder y esto conlleva al segundo punto a tratar que es la manipulación, otra forma de este tipo de violencia es cuando el agresor pone en riesgo cosas o seres de valor para la víctima, amenazando con destruirlos.

Torres y Antón (2010, p. 37), añaden que es cuando se induce sufrimiento y desvalorización por medio de técnicas como la desestabilización emocional, manipulación y tratos vejatorios para lograr sometimiento y control sobre ellas, el abusador es consciente de que está atentando contra la autoestima de la víctima generando dependencia emocional y así provocando que sea aún más difícil terminar la situación de abuso. Como primer punto se tiene a la desestabilización emocional que se caracteriza por ejercerse actitudes erosivas, despectivas y prepotentes del abusador hacia ellas. El desdén y la indiferencia son parte de esta práctica. Como segundo punto se ve las técnicas de manipulación encubierta, que son más explicitas y suceden de forma progresiva y no se detecta hasta ver un notable desequilibrio insostenible y como tercer punto están los tratos vejatorios que puede identificarse cuando se le priva de la libertad, raparle la cabeza, matar a sus mascotas, etc.

La tercera cualidad que menciona Arias (2015, p. 110), es la violencia física, es aquí donde la integridad física de la víctima está comprometida, donde su espacio personal está vulnerado, va desde empujones, bofetadas, pellizcos, etc. hasta el homicidio. Torres y Antón (2010, p. 41), consideran que la violencia física es todo acto agresivo realizado de manera intencional contra la integridad corporal, sin medir consecuencias como lesiones visibles leves o graves, donde en algunos casos el punto fulminante es la muerte. Como primer punto se encuentra el agresivo, que es cuando dejan marcas visibles de violencia, como moretones, contusiones, envenenamiento, negar la atención médica y en algunos casos las consecuencias pueden ser fatales provocando la muerte.

Así mismo Arias (2015, p. 110), considera como segundo punto a la violencia de forma pasiva, puede ser identificado cuando hay empujones o intenciones de molestar físicamente a la víctima, también se identifica cuando se induce un daño o enfermedad, cuando no se ayuda a la víctima, impidiendo tratamientos médicos y no avisarle si corre una situación de peligro.

Y la cuarta cualidad en donde los autores Arias (2015, p. 111) y Torres y Antón (2010, p. 39), coinciden es el maltrato sexual, que consiste en obligar a la mujer bajo presión o fuerza a participar en actividades sexuales sin su consentimiento, sin importar que estén en situación de noviazgo o por terceras personas. Como primer

punto se tiene a la agresión sexual que es cuando se ejerce fuerza o intimidación sobre la víctima, con el fin de lograr el coito a la fuerza, muchas veces usando técnicas que generan temor en la víctima a que se atente contra sus bienes o su vida. El segundo punto es el abuso sexual que se comete cuando la mujer esta inconsciente o privada de sus sentidos.

Por último, el tercer tema es la percepción visual, se examinó igualmente sus significados, cualidades y puntos competentes para esta investigación.

Galindo (2016), menciona que la percepción es un asunto principal que une la información sensorial con la interpretación que anteriormente adquirimos por medio de las sensaciones como el gusto, tacto, oído, vista y olfato con el propósito de crear una materialidad propia, la realidad nuestra, esto es un proceso individual. (p. 10), así mismo Alberich, Gómez y Ferrer (2014, p. 42), indican que la percepción es un subsistema de uno cognitivo más complejo, contiene percepción sensorial, atención, memoria, conciencia, interpretación, etc. Amador (2010, p. 45), agrega que, aunque es un acto cotidiano, no es simple porque conlleva múltiples implicaciones, requiere de la interpretación de las señales recibidas para comprobar el mundo real.

Galindo (2016, p. 46) destaca que la percepción en el ámbito visual conlleva una exploración e interpretación visual, realizada con el uso de la información que percibimos visualmente con el que alcanzamos la concienciación y entendimiento del entorno local, eventos, situaciones, objetos, lugares, etc.

Con respecto a la primera cualidad que son las sensaciones visuales, Galindo (2016, p. 18) propone que es donde visualizaremos las particularidades más importantes de la imagen, a partir de su organización más básica: como primer punto tenemos la figura y fondo, como segundo punto tenemos a al movimiento y como tercer punto al color, de ser necesario se agrega información visual, este proceso culmina en la síntesis que es el proceso cognitivo que interpreta esos elementos, creando un nexo de la información visible con los esquemas internos para su exploración. Este es el

primer acto óptico físico de la percepción visual para captar al objeto que está observando y es parecido en todos los humanos.

Así mismo la siguiente cualidad es la interpretación mental, según Galindo (2016, p. 30) es aquí donde radica la diferencia, pues cada humano percibe la información dependiendo de su cultura, edad, inteligencia entre otras experiencias relacionadas. La interpretación consiste en profundizar la información visual a través de lecturas claves, cuya recopilación de información base no se desarrolla en la vista sino en un proceso interno que involucra el funcionamiento en las estructuras neurológicas. Aquí dependerá de la memoria al corto tiempo y la magnitud de la imagen el grado de interés y emoción, depende de ello que la información recibida se quede en la memoria de largo plazo. Rosales (2015, p. 3), agrega que con esta ayuda el sujeto se somete a prueba sus creencias y depende de su interpretación puede respaldarlas o desecharlas, en la vida cotidiana estos son los que forman cada cosa y evento que se nos presenta.

A grandes rasgos, en esta investigación solo se mencionan dos puntos importantes que Galindo (2016) trata con respecto a la cualidad de la interpretación mental, el primer punto son las formas, cada individuo percibe las formas de acuerdo a las experiencias vividas, podrá reconocer una situación debido a la forma que tiene en la mente de ese objeto o acción, una vez que el individuo reconoce la situación puede obtener una interpretación y este varía de acuerdo a muchos factores, ya sean biológicos o al contexto en el que se desarrolla, el otro punto son las acciones, en la teoría social de los procesos neurocognitivos se reconoce que hay un vínculo entre las acciones y la percepción de estas, estos permiten realizar inferencias sobre lo que acontece dentro de otras personas como son las intenciones, sentimientos y pensamientos, es decir que el ser actúa de acuerdo al contexto general debido a procesos automáticos e impulsados por estímulos externos (p. 25).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipos y diseño de investigación

Esta investigación es de enfoque cuantitativo con un diseño no experimental de tipo aplicada y nivel correlacional.

Hernández, Fernández, Baptista (2014, p. 128), indican que la investigación con enfoque cuantitativo es de carácter probatorio y secuencial, debe ser necesario seguir pasos y tener un orden riguroso, sin embargo, es posible redefinir fases. Se caracteriza por estar delimitada por objetivo, preguntas y literatura que respaldan el estudio de una perspectiva teórica para determinar variables donde estas se miden utilizando métodos estadísticos para obtener una serie de conclusiones.

Según Hernández, et al. (2014, p. 128), los diseños no experimentales se efectúan teniendo en cuenta que no se debe manipular las variables. Se habla de que son estudios en los que no debe cambiar las variables independientes para que tengan algún efecto sobre otras variables, no debe cambiarse de forma voluntaria. Aquí se estudian fenómenos ocurridos en su entorno natural, donde serán examinados.

Con respecto al tipo aplicada, Baena (2017), menciona que la investigación pone más atención en hechos puntuales, las que se llevan al contexto estudiado para poner en práctica, es decir los fundamentos realizados que ayudan a resolver aquellas necesidades propuestas por los agentes que realizan este tipo de estudios.

Según Hernández, et al. (2014, p. 93), los diseños de investigación transversal, transeccional o correlacional reúne sus datos en un solo tiempo, en un momento único. Tiene como finalidad describir, analizar y ver las incidencias de las variables que se dan en un momento.

3.2 Variables y operacionalización

3.2.1 Identificación de las variables

Tabla N°1: Categorización de variables

VARIABLES	NATURALEZA	ESCALA	FUNCIÓN
Cómic digital sobre violencia de género	Cualitativa	Nominal	Independiente
Percepción visual	Cualitativa	Nominal	Independiente

Fuente: Elaboración propia

V1: Cómic digital sobre violencia de género

El cómic digital es una lectura gráfica que puede ser encontrada en la red, por lo tanto, su uso es únicamente en las redes virtuales (Casas, 2015, p. 297).

La violencia de género es un conjunto de actos donde la mujer se encuentra en un estado vulnerable tanto física como mental provocándole daños que en algunos casos es irreversible (Arias, 2015, p. 104).

V2: Percepción visual

Proceso en el que se involucra la interpretación mental y las sensaciones visuales que nos permitirá reconocer lo que vemos a nuestro alrededor (Galindo, 2016, p. 10)

Según Hernández, et al. (2014, p. 30), las variables son un atributo que puede cambiar y estos cambios pueden ser medibles y observables, es aplicada a seres vivos, objetos, hechos o fenómenos que tienen valores referidos a esta.

3.2.2 Operacionalización de variables

La matriz de operacionalización ordena y clasifica adecuadamente todo el proceso de la presente investigación que parte desde la definición conceptual de las

variables para poder obtener las dimensiones, más adelante haremos una definición operacional que parte de cada dimensión para llegar a los indicadores, hasta formular los ítems que serán empleados en el instrumento (Véase en el anexo N°1). Asimismo, la matriz de consistencia recopila la formulación del problema, los objetivos generales, específicos, hipótesis generales y específicas de la investigación (Véase en el anexo N°2).

3.3 Población, muestra y muestreo

3.1.1 Población

Con respecto a la población según Hernández, et al. (2014), este viene a ser el grupo de sujetos de estudio que cumplen con ciertos detalles importantes para nuestra investigación (p.174). Baena (2017, p. 107), menciona que en estadística la población llega a usarse para dar a conocer los análisis, reflexiones o medidas. Asumiendo que puede ser una población finita o infinita, el todo se le conoce como tamaño de la población, representado con la letra N. El presente estudio tiene una población finita compuesta por usuarios de redes sociales.

3.1.2 Muestra

Según Hernández, et al. (2014, p. 175), La muestra es una porción pequeña de la población total de nuestro estudio, el que nos servirá para cumplir los objetivos y estos deben cumplir con determinadas características, en ellos se emplearán los diversos métodos de toma de data, suele separarse con mucha exactitud, debe ser una parte muy representativa del conjunto.

En esta investigación la muestra está conformada por 108 mujeres usuarios de redes sociales que residan en Los Olivos en un rango de edad de 21 a 30 años.
Se utilizó la siguiente fórmula de población finita:

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

En dónde:

n = Tamaño de muestra

N= Tamaño de la población (150)

Z = Nivel de confianza (95% = 1.96)

p = Porcentaje de la población que posee el atributo anhelado (0.5)

q = Porcentaje de la población que no cuenta con el atributo deseado (0.5).

d = Precisión (0.5)

$$n = \frac{150 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{0.5^2 * (150 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{144.06}{1.3329}$$

$$n = 108$$

3.1.3 Muestreo

El muestreo en esta investigación es aleatorio simple, según Otzen y Manterola (2017, p. 228), todos los sujetos de estudio que componen la población total tienen la misma oportunidad para ser seleccionados en la muestra. Quiere decir que existe la probabilidad de que sea seleccionado como sujeto de estudio, el cual es independiente de la probabilidad que tienen el resto de los sujetos que forman parte de la población de estudio.

se encuestará a 108 mujeres usuarios de redes sociales, en edades de 21 a 30, que residan en los Olivos.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica

En la presente investigación se empleó la técnica de la encuesta para la recopilación de los datos el cual luego pasa por un proceso estadístico, la encuesta está conformada por 22 afirmaciones basadas en las variables cómic digital sobre la violencia de género y percepción visual.

Según Arias (2012, p. 67) la técnica son los procederes empleados para obtener información, estos son recursos materiales que sirven para obtener y recopilar datos relevantes de la investigación.

3.4.2 Instrumento

Según Hernández, et al (2014) El instrumento se encarga de medir y recopilar toda la información relevante para el estudio, esta data ha sido previamente recopilada de las variables (p. 197)

El instrumento empleado para este estudio es el cuestionario (véase en el anexo N° 3), el cual cuenta con afirmaciones elaboradas de tal forma que se relacionen con el tema tratado en la investigación, que es “Cómic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y percepción visual en usuarios de redes sociales, Lima-2021”. Asimismo, se utilizó la escala de Likert cuyas alternativas son politómicas, según Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 245) esta escala radica en un grupo de ítems que están presentados como afirmaciones ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a los que se les administra, en este caso tendrá 5 categorías y está elaborada de la siguiente manera:

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

3.4.3 Validez

Según Hernández, et al. (2014, p. 204) la validez es un procedimiento en el cual se va a responder o verificar preguntas que son dominados por expertos de un determinado tema. Esta investigación ha sido evaluada por un especialista, de esta forma garantizamos la validez. En la cual es necesario 11 requerimientos para su conformidad, luego procesado por el programa estadístico SPSSS, para la prueba binomial.

Tabla N°2

Prueba binomial

		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Mg. Montauban Bryce, Johanna	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Mg. Canaviri Mauricio, Gaudy	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Mg. Robalino Sanchez, Karla	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		

Fuente: elaboración IBM SPSS Statistics 26

3.4.4 Confiabilidad

Este es el grado de consistencia que se obtiene al procesar los datos de un instrumento, puesto que esta se usa en los mismos sujetos y puede que coincidan en resultados (Hernández, et al. 2014, p. 200).

Tabla N°3. Fiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,957	22

Fuente: Elaboración IBM SPSS Statistics 26

Para determinar la fiabilidad del instrumento, se realizó el método de análisis de Alfa de Cronbach en el programa IBM SPSS Statistics 26 considerando 22 ítems, esta fue aplicada a una muestra de 108 mujeres de 21 a 30 años que residen en Los Olivos. Se obtuvo un resultado de 0,957 indicando que existe una confiabilidad elevada, pues se llegó a un resultado mayor a 0.90.

3.5 Procedimientos

Una de las primeras acciones para realizar la investigación fue la compra de libros online, asimismo se descargó libros gratuitos y se buscó la información relevante de esta investigación en los principales buscadores como son S-cielo, Google académico, RENATI y repositorio UCV en los cuales se pudo obtener artículos científicos y tesis.

Para realizar la pieza gráfica fue necesaria una búsqueda de inspiración a través de testimonios y lectura de artículos periodísticos sobre la violencia de género durante la cuarentena, de este modo lograr un mensaje real, luego se procedió a realizar el guion y bocetos, luego con el entintado digital en el programa Adobe Photoshop y finalmente fue publicado en una página en la red social de Facebook.

Para aplicar la encuesta se usó el formulario de Google, en el cual se incluyó los 22 ítems que conforman el cuestionario, en el formulario cada sujeto de estudio pudo obtener el link que les redirigía a la página de Facebook donde fue publicado el cómic digital. Este formulario fue compartido en distintos grupos de Facebook y Whatsapp, además de obtener una llegada e interacción orgánica por medio de los seguidores de la página donde el cómic fue publicado, al obtener los 150 cuestionarios resueltos, se recogieron los datos y para obtener un resultado transparente se hizo uso de un motor de selección aleatorio llamado AppSorteos y de ese modo conseguir la muestra de 108 encuestados. Finalmente se procedió a pasar los datos a una hoja de Excel, los cuales luego fueron procesados en el programa IBM SPSS Statistics 26.

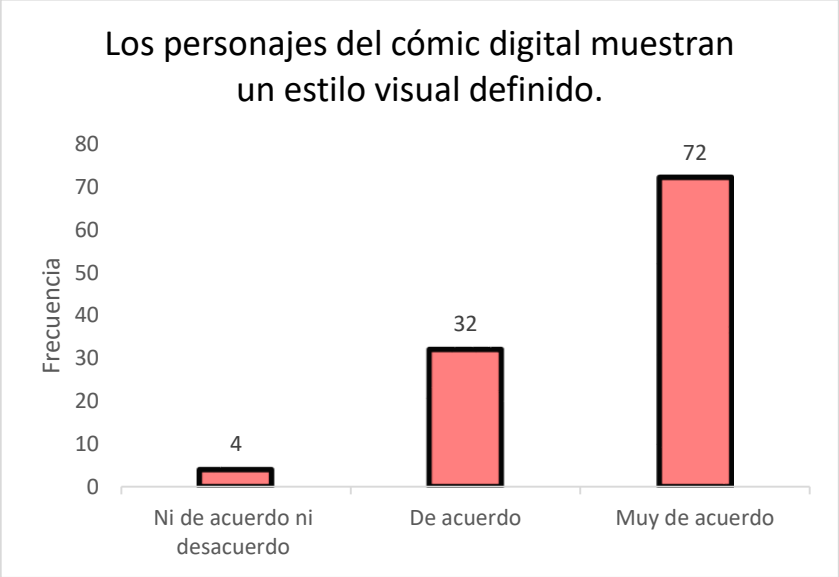
3.6 Método de análisis de datos

Se obtuvo la data por medio de la encuesta a una muestra piloto de 108, las cuales resolvieron 22 afirmaciones en la escala de Likert. Estos datos fueron procesados en el programa IBM SPSS Statistics 26, donde se analizó la fiabilidad del Alfa de Cronbach, cuyo resultado nos demuestra una fiabilidad elevada del instrumento. Se procesó el análisis de datos a nivel descriptivo e inferencial obteniendo el gráfico de barras y tablas de frecuencia, así mismo el cálculo del Chi cuadrado, donde se determina la correlación de las variables.

3.6.1 Análisis descriptivo

A continuación, se detalla los resultados del instrumento el cual consta de 22 afirmaciones

Figura N° 1: Gráfico de barras Ítem 1



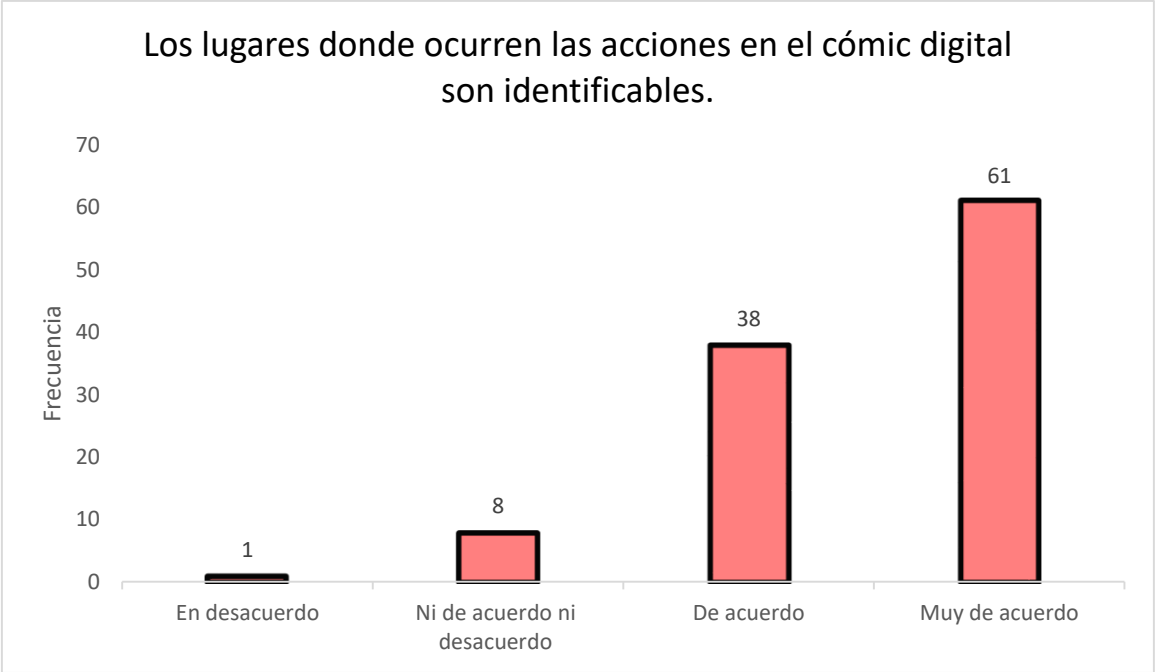
Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 72 (66.67%) respondió que están muy de acuerdo, 32 (29,63%) están de acuerdo y 4 (3,70%) ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación los personajes del

cómic digital muestran un estilo visual definido. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los encuestados identifica que el cómic digital tiene un estilo que mantiene unidad en todas las páginas, haciendo que, en conjunto cada página y viñeta sea agradable de leer y ver, en conjunto tiene una estética marcada e identificable que mantiene el hilo conductor entre viñetas.

Figura N° 2: Gráfico de barras Ítem 2



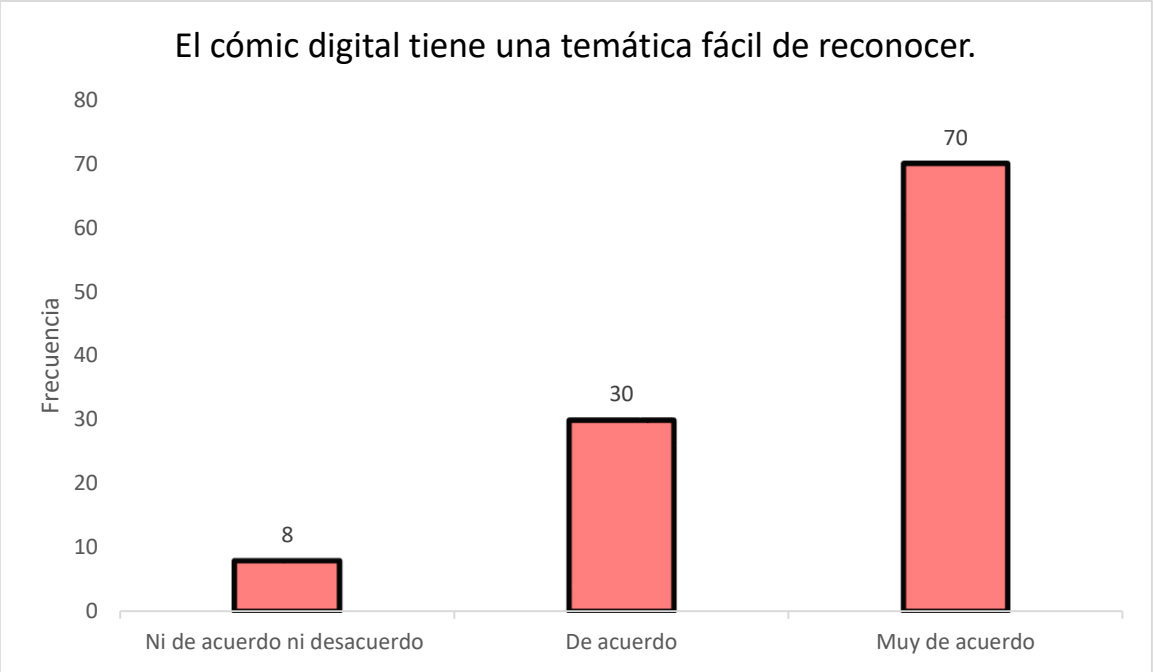
Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 61 (56,48%) respondió que están muy de acuerdo, 38 (35,19%) están de acuerdo, 8 (7,41%) ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0,93%) en desacuerdo con respecto a la afirmación los lugares donde ocurren las acciones en el cómic digital son identificables. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los encuestados identifica el lugar donde los personajes se encuentran en cada viñeta, muchas veces por cuestiones estéticas o de estilo no es necesario dibujar un fondo detallado, el hecho de que los lectores puedan reconocer el lugar donde se encuentra el personaje es por asociación a la viñeta

anterior complementado por los diálogos y el contexto en el que se desarrollan las acciones de los personajes.

Figura N° 3: Gráfico de barras de Ítem 3

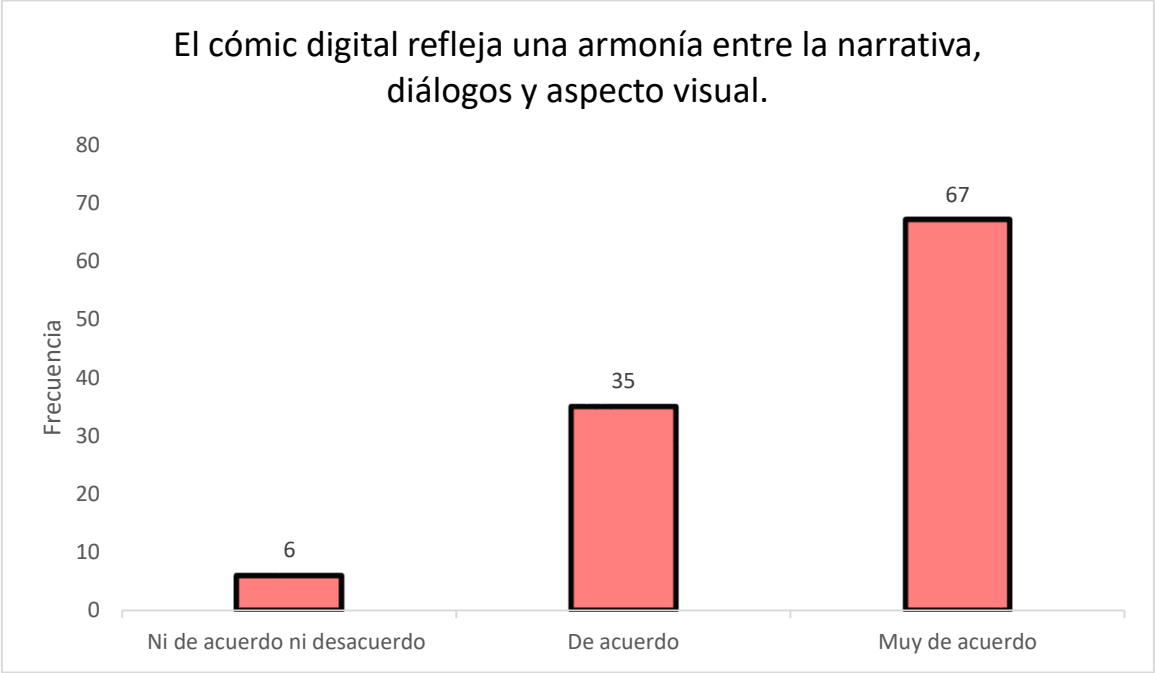


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 70 (64,81%) respondió que están muy de acuerdo, 30 (27,78%) están de acuerdo y 8 (7,41%) ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación el cómic digital tiene una temática fácil de reconocer. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los encuestados identifica de que tema está tratando el cómic digital, el contexto desarrollado y los recursos empleados en el dibujo logran enriquecer el entendimiento temático, así mismo este logra generar interés del público objetivo para continuar la lectura.

Figura N° 4: Gráfico de barras de Ítem 4

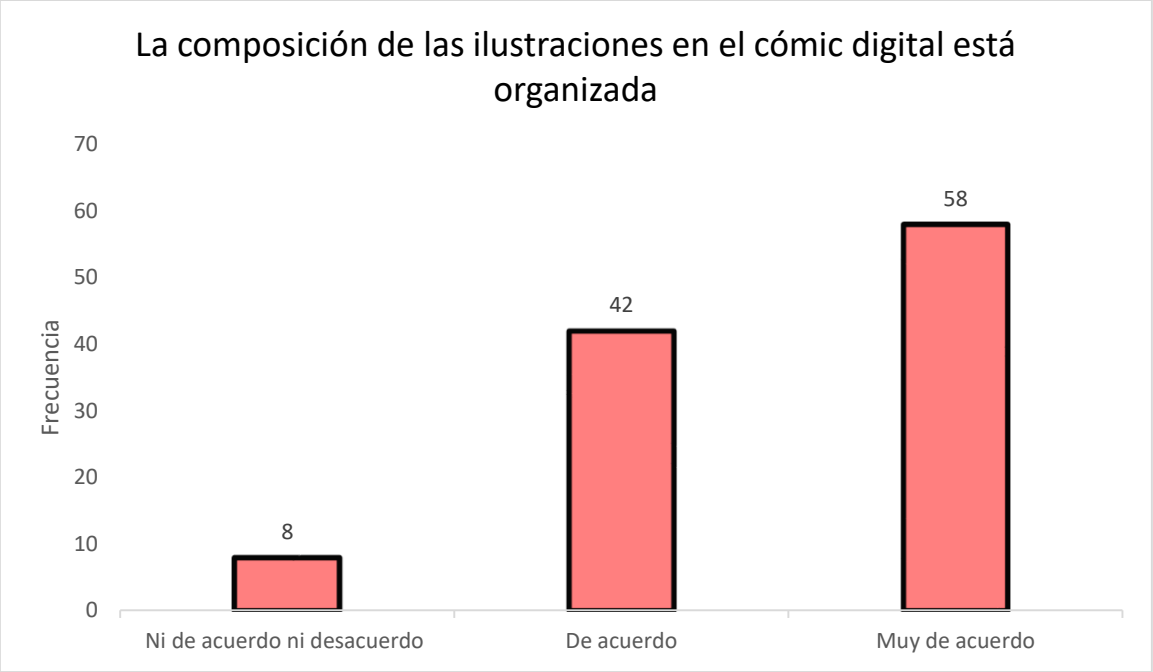


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 67 (62,04%) respondió que están muy de acuerdo, 35 (32,41%) están de acuerdo y 6 (5,56%) ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación el cómic digital refleja una armonía entre la narrativa, diálogos y aspecto visual. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los encuestados están muy de acuerdo con que el cómic digital mantiene un tono acorde a la temática tratada, esta unidad genera en el lector un sentido de reflexión, el dibujo de los personajes y demás elementos no desvaría la atención, asimismo el lenguaje usado es oportuno y enriquecen a la impresión que se quiere lograr con la narración.

Figura N° 5: Gráfico de barras de Ítem 5

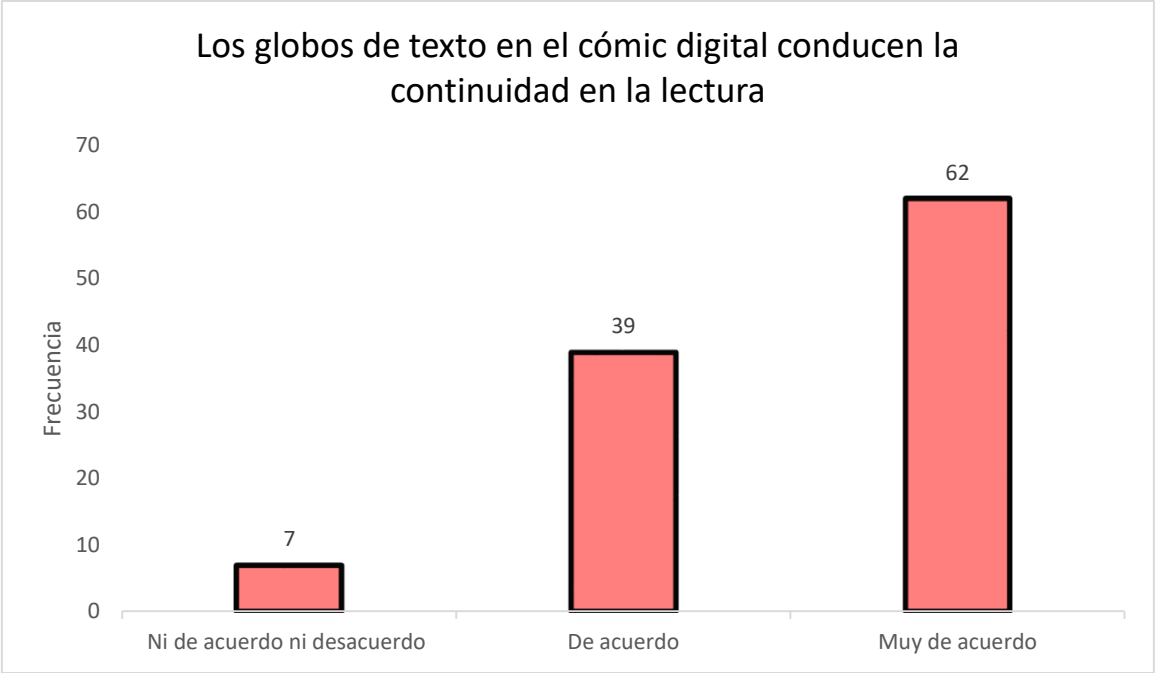


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 58 (53,70%) respondió que están muy de acuerdo, 42 (38,89%) están de acuerdo y 8 (7,41%) ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación la composición de las ilustraciones en el cómic digital está organizada. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los encuestados coinciden en que el lenguaje visual es claro, es decir, los recursos gráficos empezando por las viñetas, puntos de vista, planos, tamaños, encuadre hasta el color comunican que detrás existe una planificación estructurada, de este modo se puede deducir que el cómic digital pasó por etapas de pre producción como son el guion y bocetos.

Figura N° 6: Gráfico de barras de Ítem 6

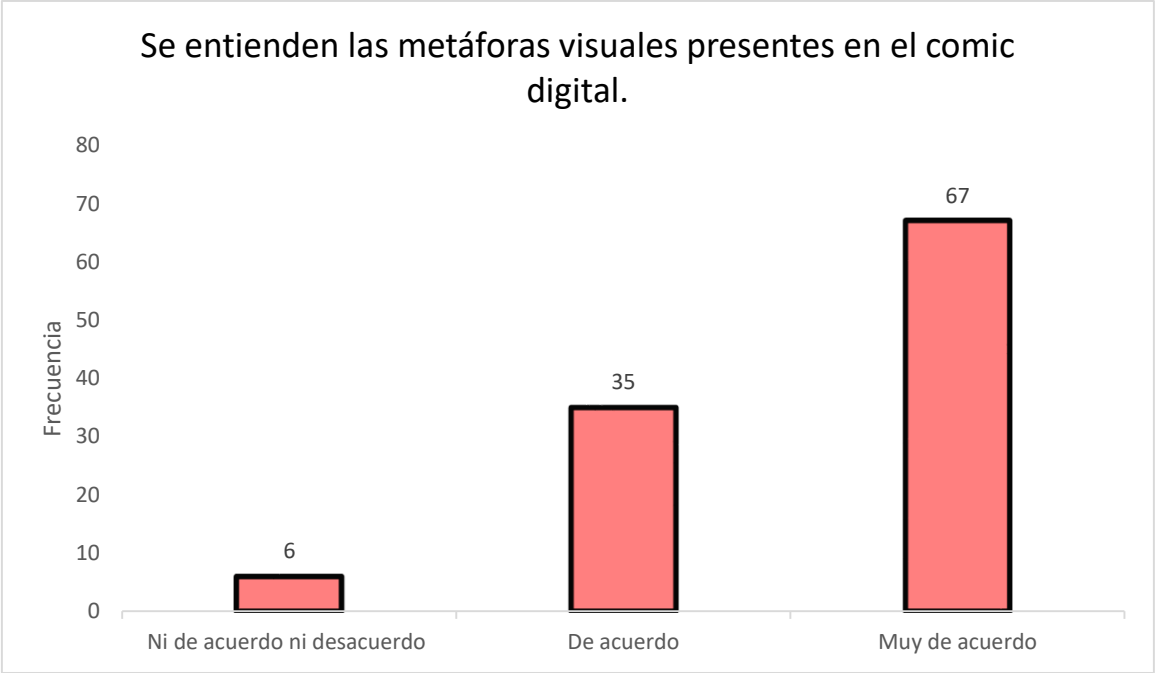


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 62 (57,41%) respondió que están muy de acuerdo, 39 (36,11%) están de acuerdo y 7 (6,48%) están ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación los globos de textos en el cómic digital conducen la continuidad en la lectura. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los encuestados coinciden en que el lenguaje verbal es el adecuado al momento de leer el cómic, pues este es organizado por globos de texto, nubecillas y todos los recursos gráficos que contienen el texto y le da coherencia con respecto a la posición en la que se encuentran dentro de la composición general, asimismo el texto que es la voz de los personajes mantienen un orden y jerarquía.

Figura N° 7: Gráfico de barras de Ítem 7

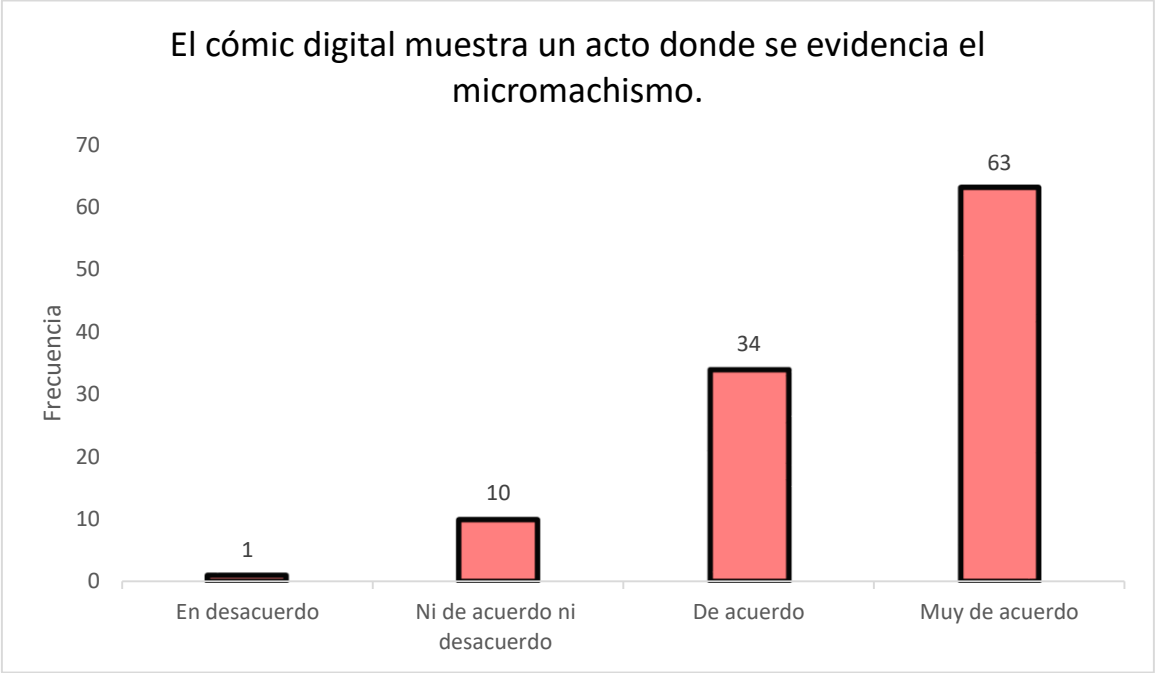


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 67 (62,04%) respondió que están muy de acuerdo, 35 (32,41%) están de acuerdo y 6 (5,56%) ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación se entienden las metáforas visuales presentes en el comic digital. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los encuestados coinciden en que los recursos retóricos están bien empleados para el mensaje que se quiere transmitir, las ideas y simbolismos pueden ser reconocidos e interpretados por cualquier persona y están presentes en el comic digital, estas vendrían a ser convenciones aceptadas por la sociedad.

Figura N° 8: Gráfico de barras de Ítem 8

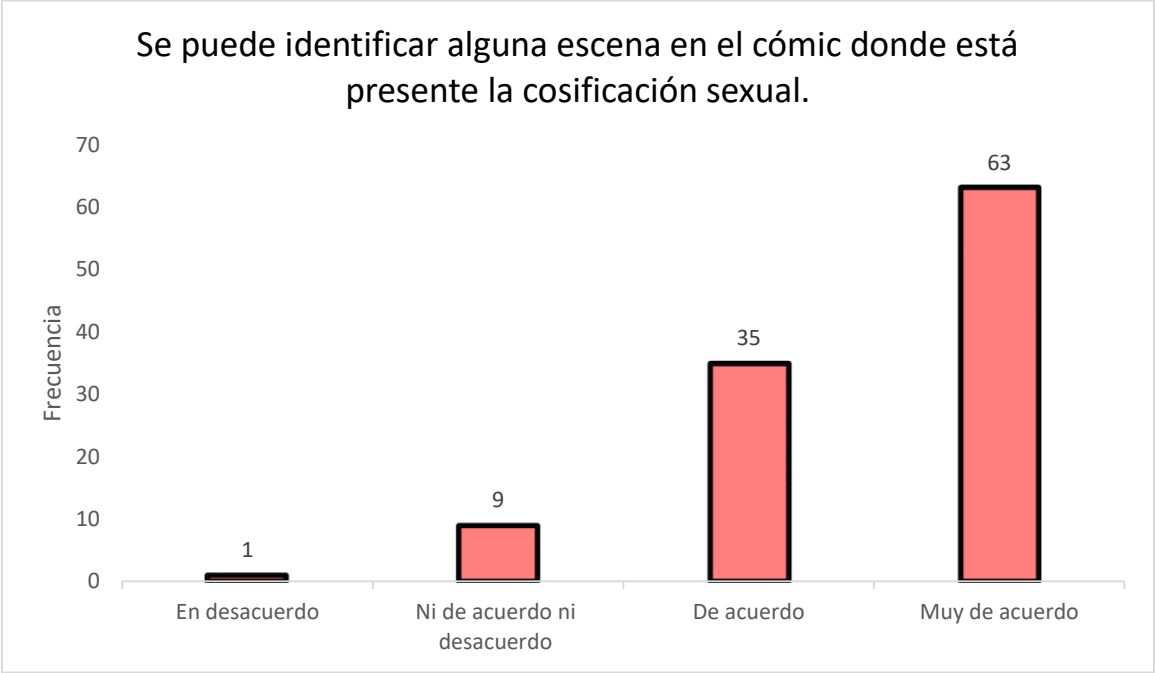


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 63 (58,33%) respondió que están muy de acuerdo, 34 (31,48%) están de acuerdo, 10 (9,26%) ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0,93%) en desacuerdo con respecto a la afirmación el cómic digital muestra un acto donde se evidencia el micromachismo. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los lectores del cómic digital pudo identificar como es que se ejerce un acto o palabra micro machista y son conscientes de que es perjudicial para la mujer, sin embargo, este tipo de violencia social puede llegar a ser desapercibido para algunas personas que no están seguras si aquella acción llega a ser considerada como tal, consecuentemente, pueden dudar o no estar de acuerdo con que sea micro machista.

Figura N° 9: Gráfico de barras de Ítem 9

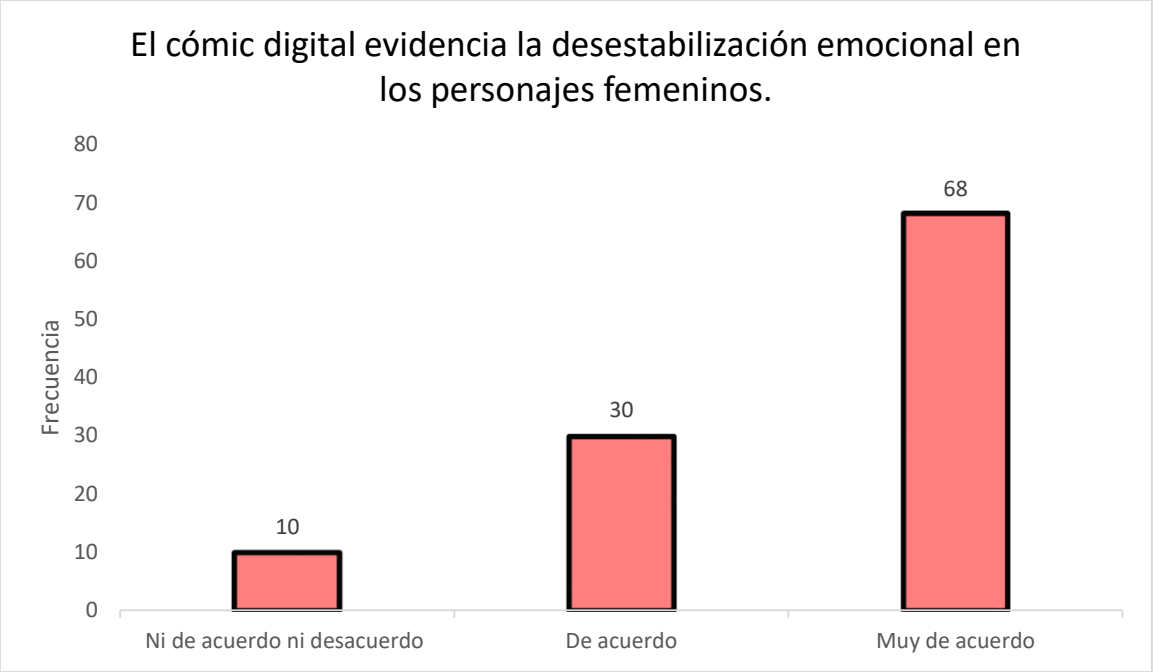


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 63 (58,33%) respondió que están muy de acuerdo, 35 (32,41%) están de acuerdo, 9 (8,33%) ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0,93%) en desacuerdo con respecto a la afirmación se puede identificar alguna escena en el cómic donde está presente la cosificación sexual. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los encuestados identifica este tipo de violencia social y no lo normalizan, este tipo de actitudes por parte de los hombres es fácil de reconocer y de graficar porque es una situación casi cotidiana para muchas personas, está presente en muchos medios, sin embargo, algunas personas pueden no estar seguras si lo que está ilustrado en la viñeta puede considerarse como violencia social ya que para algunas personas es algo común de ver.

Figura N° 10: Gráfico de barras de Ítem 10

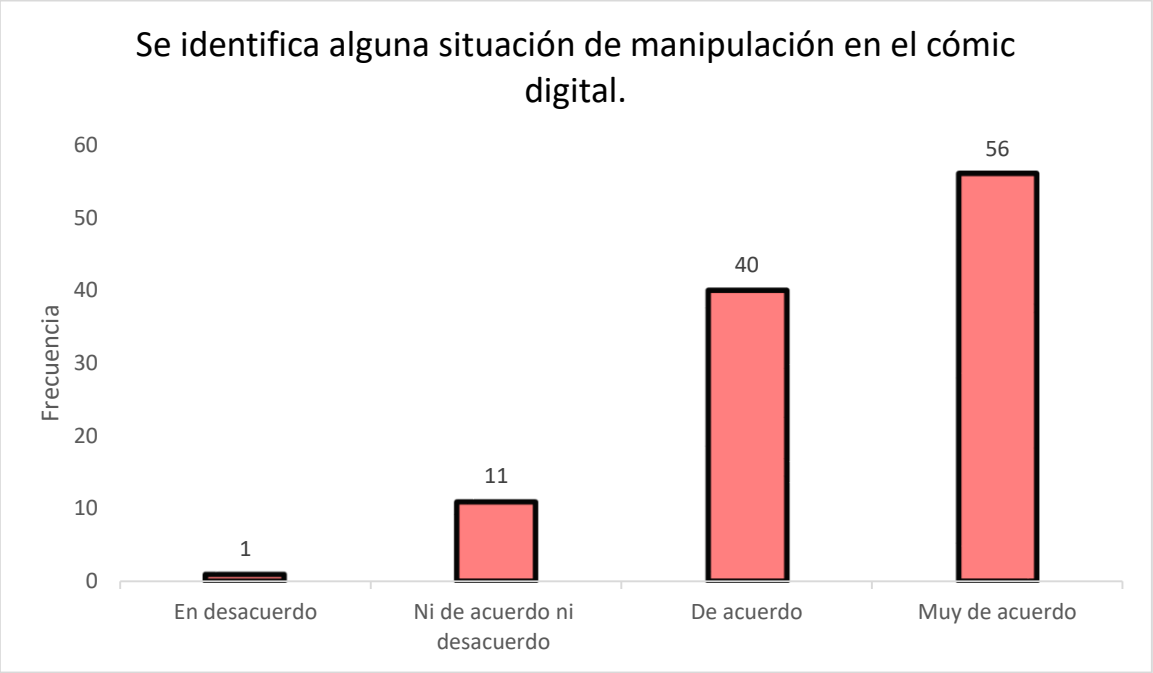


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 68 (62,96%) respondió que están muy de acuerdo, 30 (27,78%) están de acuerdo y 10 (9,26%) ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación el cómic digital evidencia la desestabilización emocional en los personajes femeninos. Por lo tanto, se afirma que se evidencia un tipo de maltrato psicológico, el cual está reflejado en las actitudes o diálogos de los personajes femeninos, las expresiones esbozadas refuerzan la comprensión de ese estado mental en el que están sumergidos los personajes, dándole al lector una conexión con los personajes para lograr sentir lo que pueden estar pasando.

Figura N° 11: Gráfico de barras de Ítem 11

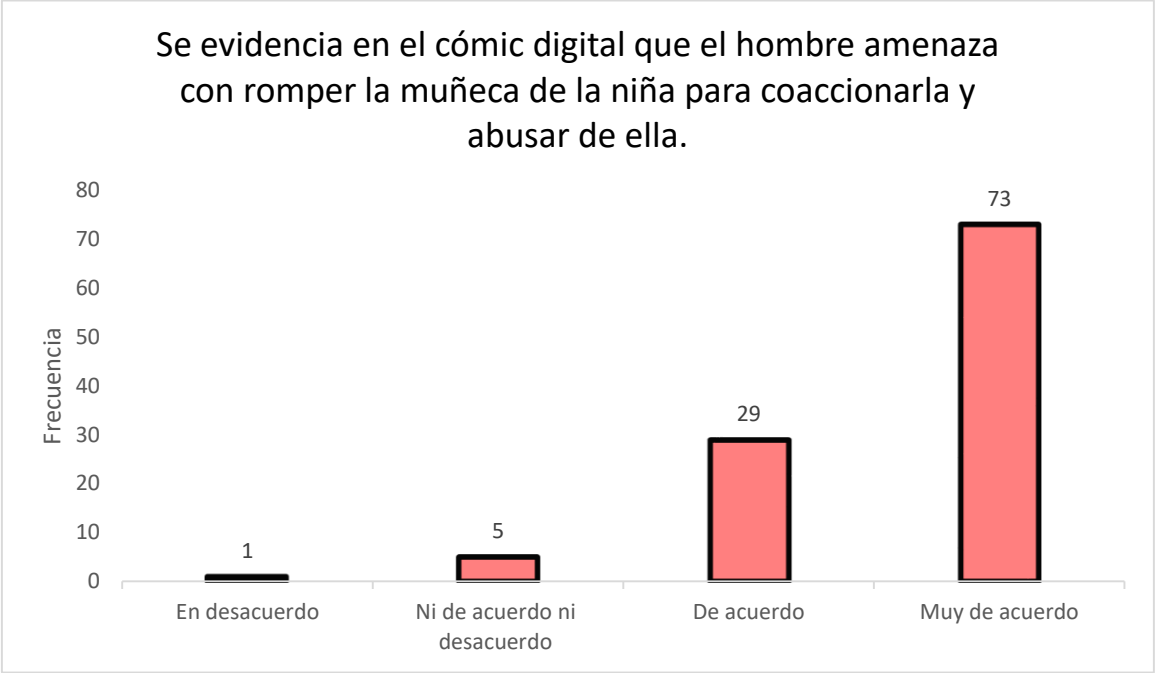


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 56 (51,85%) respondió que están muy de acuerdo, 40 (37,04%) están de acuerdo, 11 (10,19%) ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0,93%) en desacuerdo con respecto a la afirmación se identifica alguna situación de manipulación en el cómic digital. Por lo tanto, se afirma que existe este tipo de violencia psicológica ilustrada en el cómic digital, este se ve reflejado en las acciones y la interacción entre personajes y está presente en la historia, sin embargo, puede llegar a ser difícil de reconocer por algunas personas, ya que para reconocerlos es necesario que no normalicen acciones previas a una situación de manipulación.

Figura N° 12: Gráfico de barras de Ítem 12

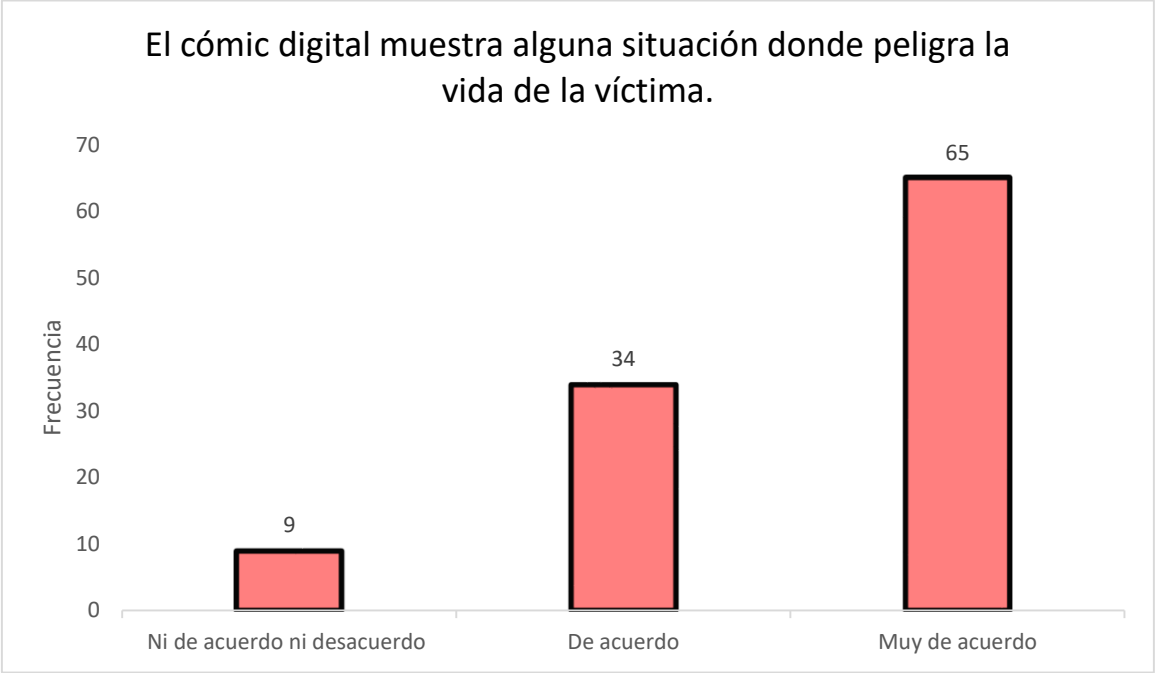


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 73 (67,59%) respondió que están muy de acuerdo, 29 (26,85%) están de acuerdo, 5 (4,63%) ni de acuerdo ni desacuerdo y 1(0,93%) en desacuerdo con respecto a la afirmación se evidencia en el cómic digital que el hombre amenaza con romper la muñeca de la niña para coaccionarla y abusar de ella. Por lo tanto, se afirma que el comic digital muestra viñetas que dan a entender ese tipo de maltrato psicológico, pues el amenazar con romper un objeto de valor para aprovecharse de una persona es un trato vejatorio, los encuestados pudieron reconocerlo como tal. Sin embargo, una minoría pudo entender quizás otra cosa o no sabe reconocer ese tipo de situaciones.

Figura N° 13: Gráfico de barras de Ítem 13

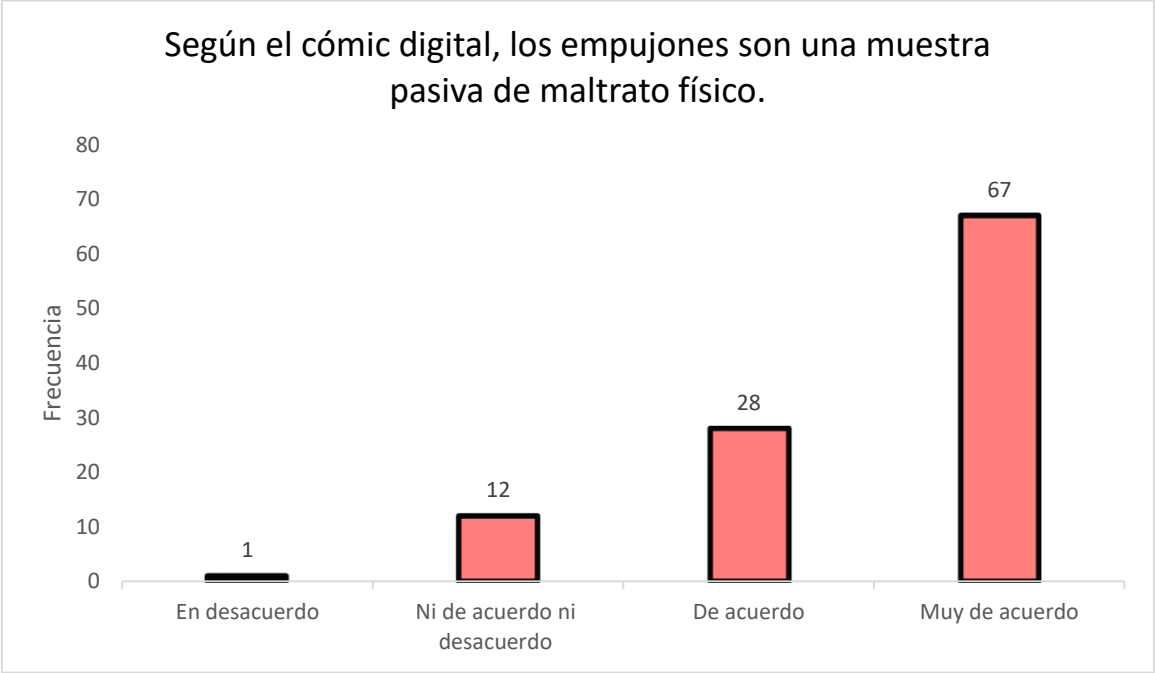


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 65 (60,19%) respondió que están muy de acuerdo, 34 (31,48%) están de acuerdo y 9 (8,33%) ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación el cómic digital muestra alguna situación donde peligra la vida de la víctima. Por lo tanto, podemos afirmar que el comic digital pudo reflejar este tipo de violencia física, que es del tipo agresivo pues pudieron notar en las viñetas como la victima tiene moretones e incluso hay una página donde se ve el cadáver cubierto de manera explícita, asimismo pudieron darse cuenta de ello por el texto que se incluye.

Figura N° 14: Gráfico de barras de Ítem 14.

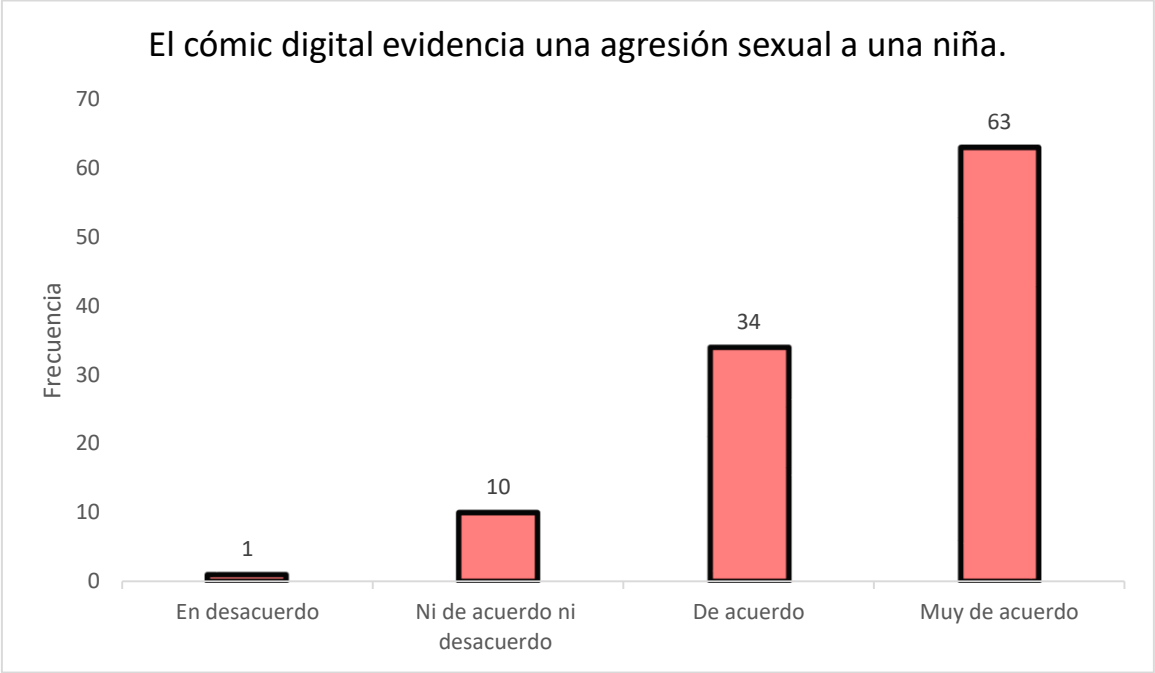


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 67 (62,04%) respondió que están muy de acuerdo, 28 (25,93%) están de acuerdo, 12 (11,11%) ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0,93%) en desacuerdo con respecto a la afirmación según el cómic digital, los empujones son una muestra pasiva de maltrato físico. Por lo tanto, se afirma que el comic digital ayuda a identificar este tipo de maltrato físico, el cual puede llegar a ser difícil de identificar ya que es una de las actitudes más normalizadas dentro de la población joven. Y el comic digital logró ilustrarla para que sea reconocida por la mayoría.

Figura N° 15: Gráfico de barras de Ítem 15

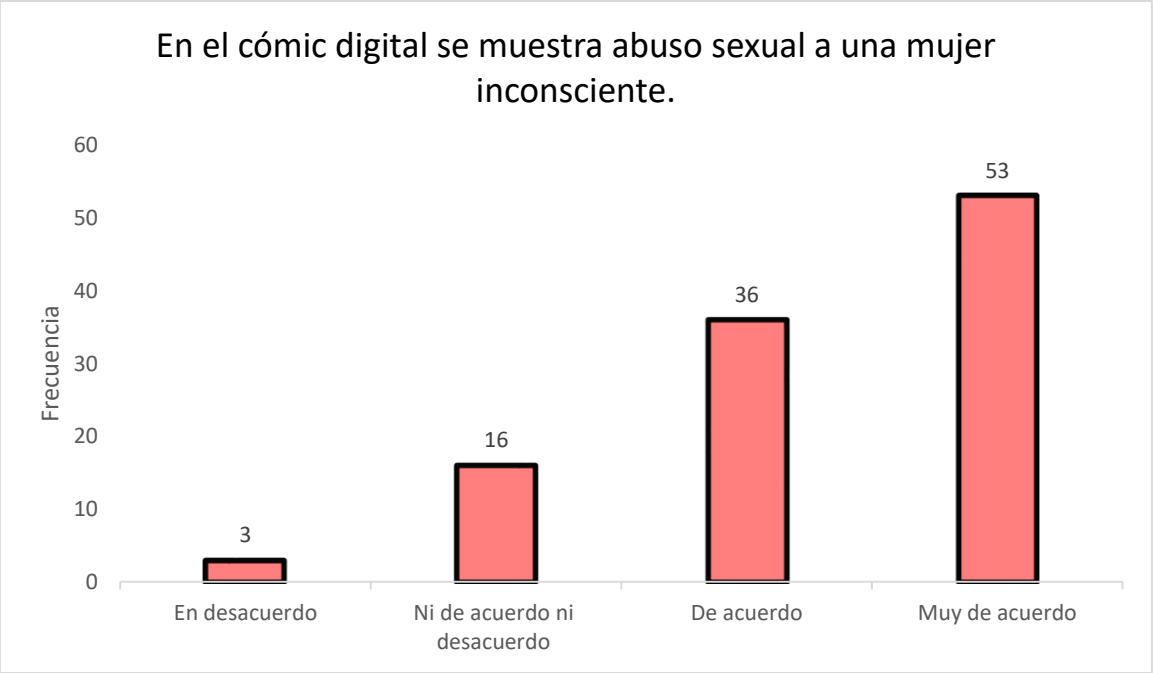


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 63 (58,33%) respondió que están muy de acuerdo, 34 (31,48%) están de acuerdo, 10 (9,26%) ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0,93%) en desacuerdo con respecto a la afirmación el cómic digital evidencia una agresión sexual a una niña. Por lo tanto, se afirma que el comic digital ayudó a los lectores reconocer este tipo de violencia sexual que tiene una denominación de agresión ya que se hizo uso de la intimidación para que el agresor logre su cometido hacia la víctima, sin embargo, algunas personas no saben cómo reconocer la situación.

Figura N° 16: Gráfico de barras de Ítem 16

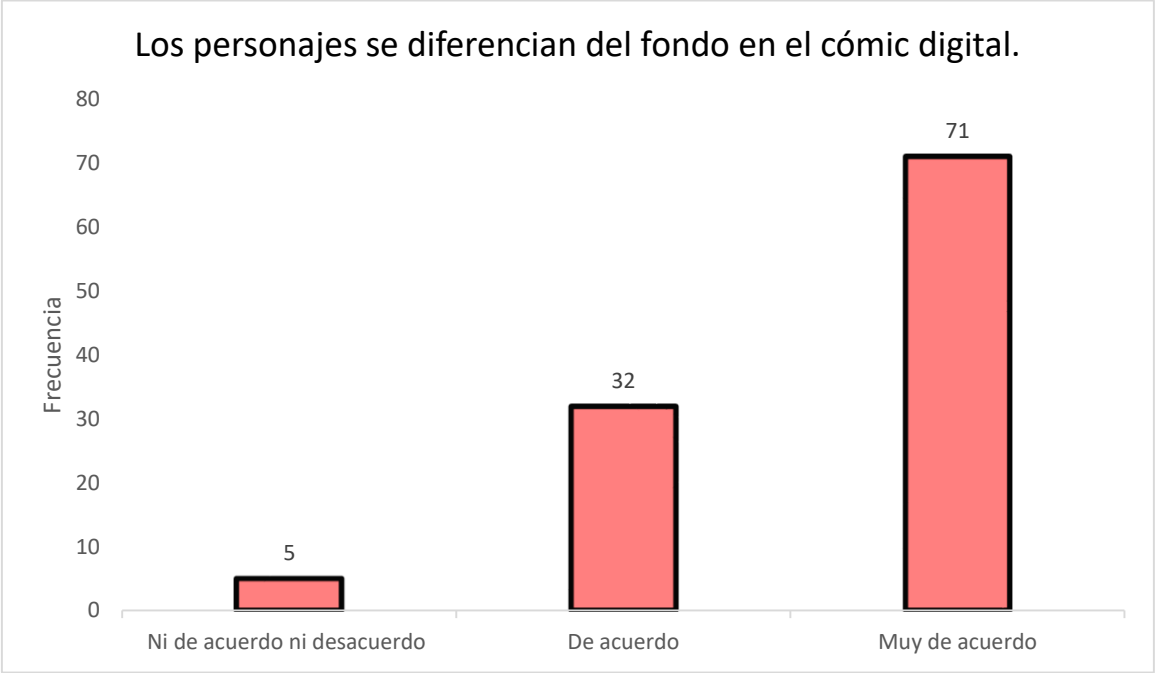


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 53 (49,07%) respondió que están muy de acuerdo, 36 (33,33%) están de acuerdo, 16 (14,81%) ni de acuerdo ni desacuerdo y 3 (2,78%) en desacuerdo con respecto a la afirmación en el cómic digital se muestra abuso sexual a una mujer inconsciente. Por lo tanto, se afirma que el comic digital ayudó a reconocer este tipo de maltrato sexual, la cual pudieron reconocer por los movimientos del personaje agresor y el estado en el que se ve la victima frente a él, se le denomina abuso sexual porque la víctima no se encuentra con sus cinco sentidos. Sin embargo, una minoría de los encuestados dudaron en reconocer la situación o simplemente no están de acuerdo que el abuso sexual se refleja de esa manera.

Figura N° 17: Gráfico de barras de Ítem 17

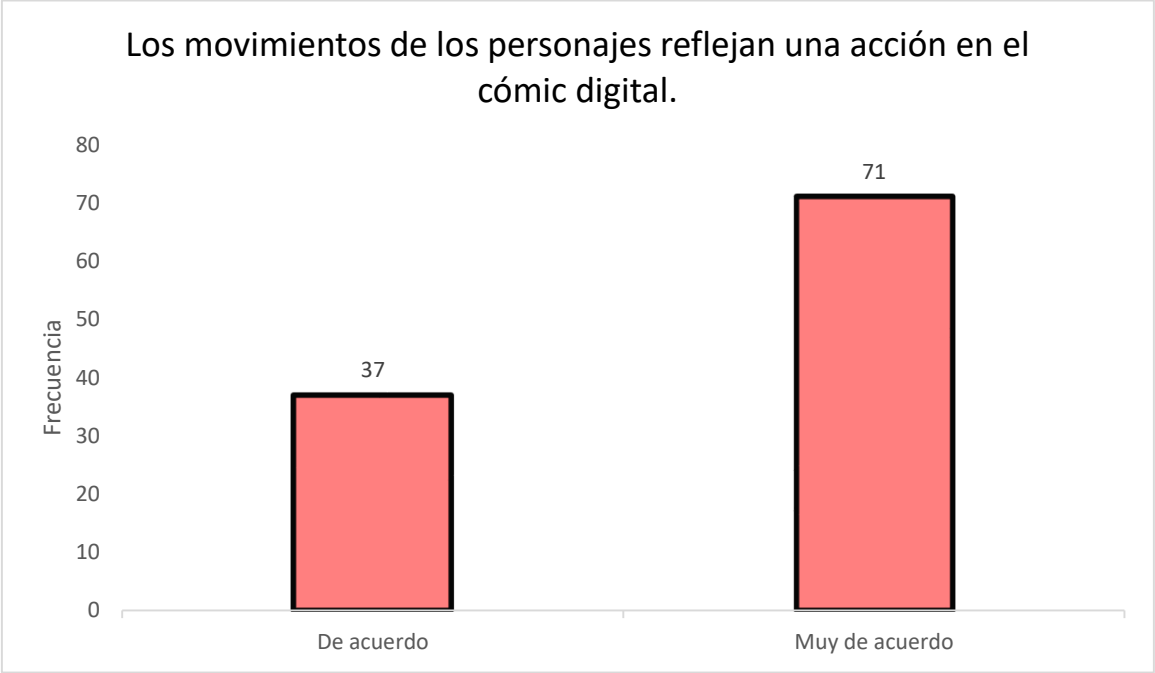


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 71 (65,74%) respondió que están muy de acuerdo, 32 (29,63%) están de acuerdo y 5 (4,63%) ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación los personajes se diferencian del fondo en el cómic digital. Por lo tanto, se afirma que el comic digital no genera ambigüedades para poder reconocer la figura y el fondo, lo cual es algo positivo pues la imagen es clara, por lo tanto, la situación graficada puede ser reconocida con facilidad a nivel óptico por el lector.

Figura N° 18: Gráfico de barras de ítem 18

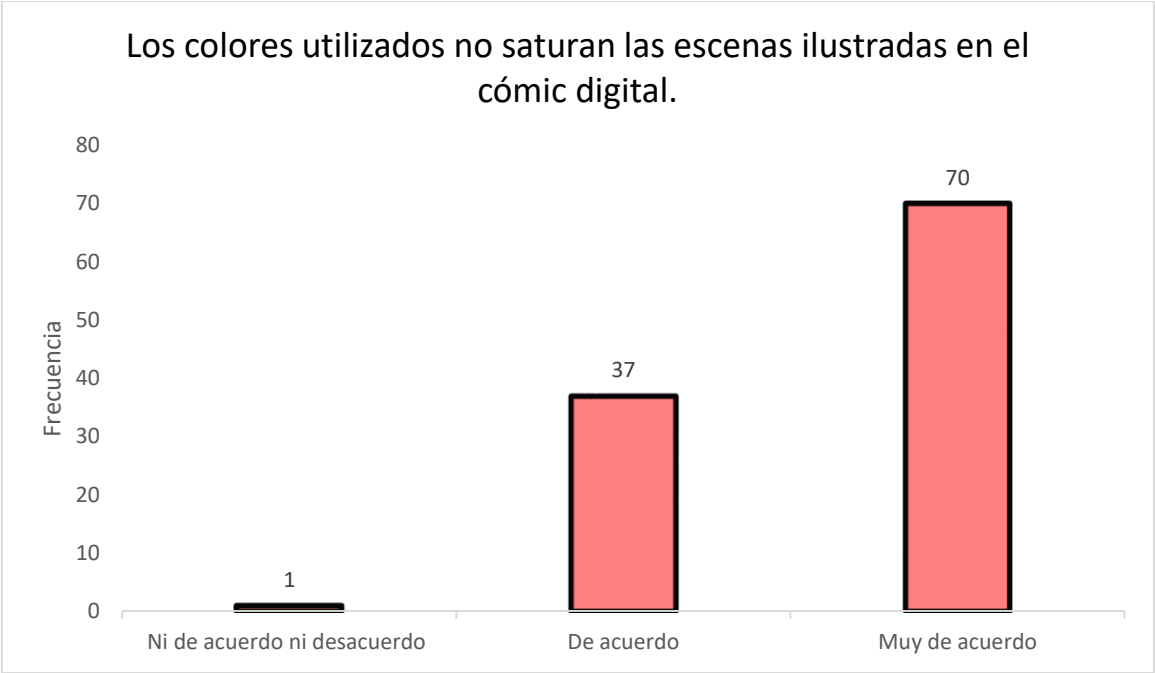


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 71 (65,74%) respondió que están muy de acuerdo y 37 (34,26%) están de acuerdo con respecto a la afirmación los movimientos de los personajes reflejan una acción en el cómic digital. Por lo tanto, se afirma plenamente que el comic digital les ayuda a reconocer sensaciones visuales como el movimiento que esta graficado con las acciones de los personajes, la forma en como están dibujados y el contexto les da una idea acertada de determinada acción, pues esa idea ya la han visto anteriormente en su entorno y la relacionan con lo que está ilustrado.

Figura N° 19: Gráfico de barras de Ítem 19

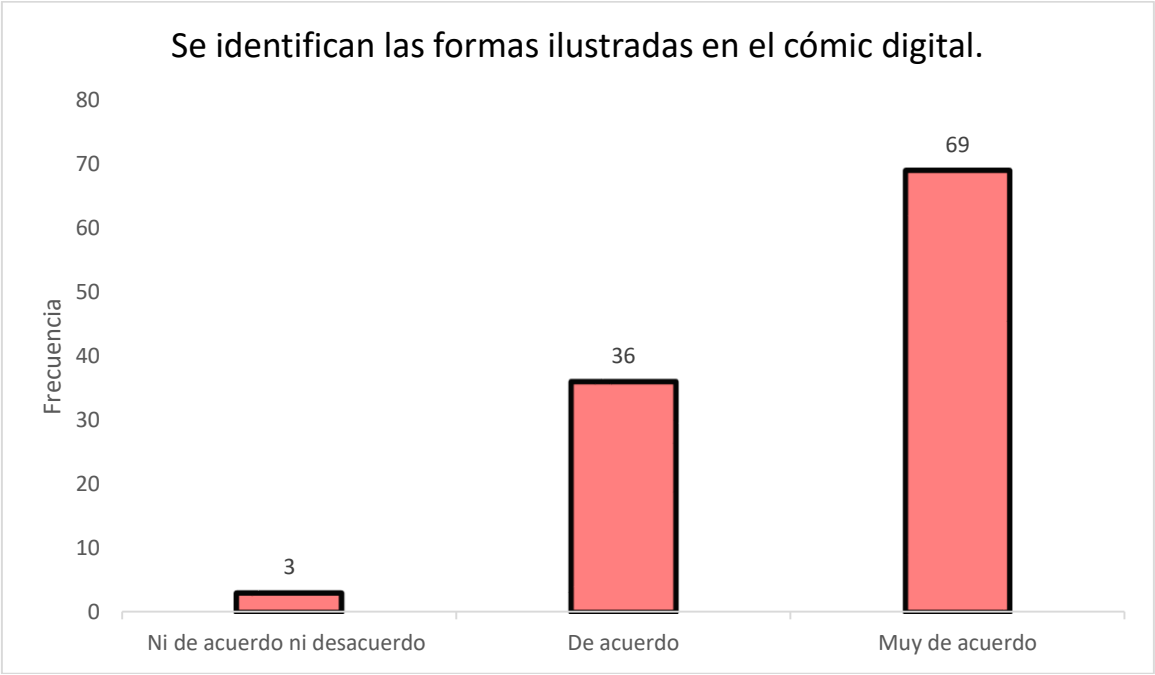


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 70 (64,81%) respondió que están muy de acuerdo, 37 (24,26%) están de acuerdo y 1 (0,93%) ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación los colores utilizados no saturan las escenas ilustradas en el cómic digital. Por lo tanto, podemos afirmar plenamente que el comic digital hace buen uso del color, están incluidos de tal manera que no distraen al lector en el entendimiento de la historia relatada y a su vez se genera una sensación visual positiva.

Figura N° 20: Gráfico de barras de ítem 20

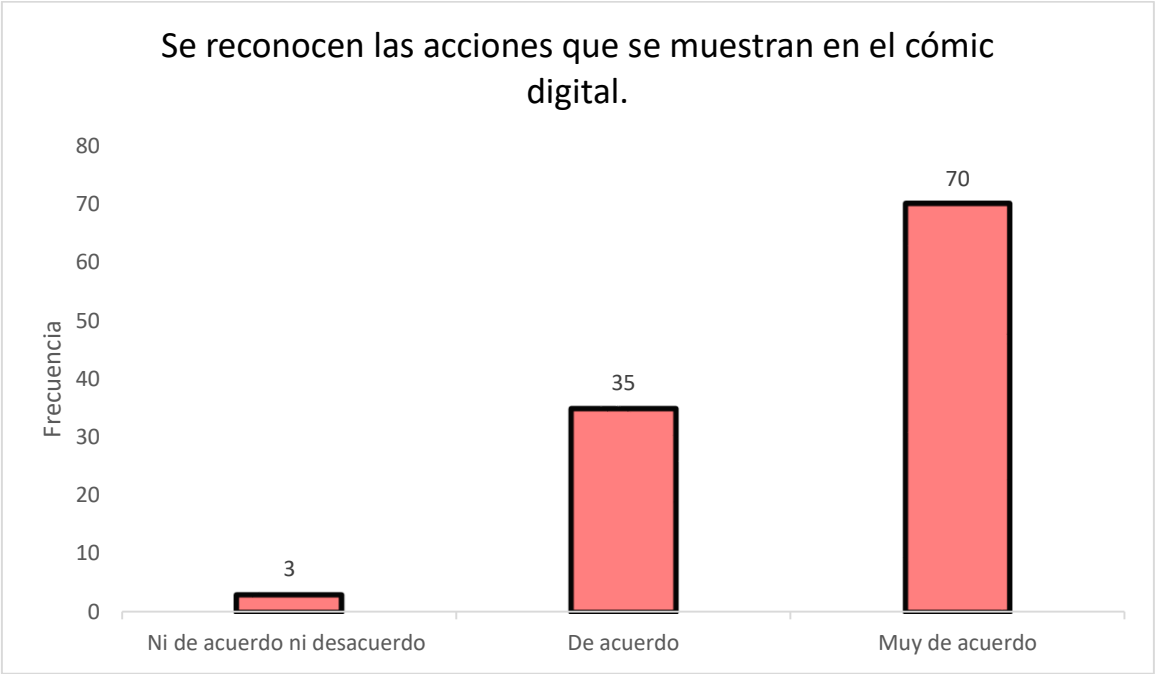


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 69 (63,89%) respondió que están muy de acuerdo, 36 (33,33%) están de acuerdo y 3 (2,78%) ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación se identifican las formas ilustradas en el cómic digital. Por lo tanto, se afirma que los lectores reconocen cada forma que ha sido ilustrada en el comic digital, ya que esto implica una interpretación mental que está sujeto a factores biológicos y contextuales, consecuentemente, cada sujeto puede interpretar una forma distinta que otro sujeto.

Figura N° 21: Gráfico de barras de Ítem 21

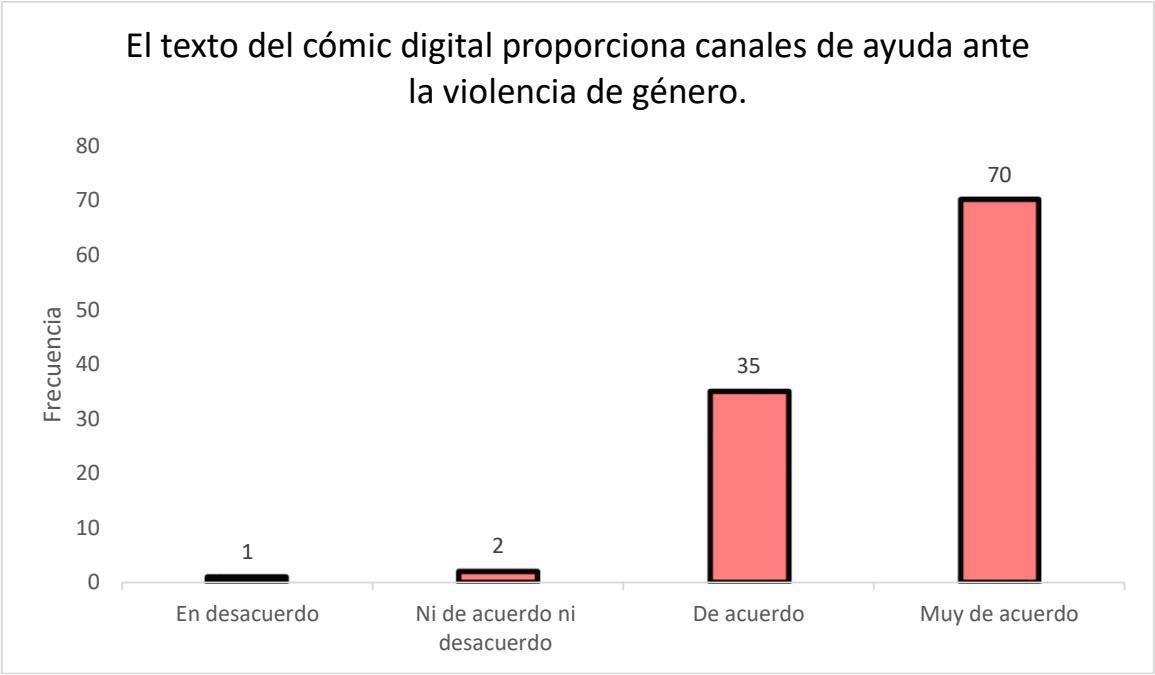


Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 70 (64,81%) respondió que están muy de acuerdo, 35 (32,41%) están de acuerdo y 3 (2,78%) ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación se identifican las formas ilustradas en el cómic digital. Por lo tanto, se afirma que los lectores pudieron identificar dentro del comic acciones que se reconocen dentro de una sociedad que interactúa entre sí, en donde se puede reconocer las intenciones o predecir lo que sucederá en la siguiente acción a realizar.

Figura N° 22: Gráfico de barras de Ítem 22



Fuente: Elaboración propia basado en IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 70 (64,81%) respondió que están muy de acuerdo, 35 (32,41%) están de acuerdo, 2 (1,85%) ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0,93%) en desacuerdo con respecto a la afirmación el texto del cómic digital proporciona canales de ayuda ante la violencia de género. Por lo tanto, se afirma que el cómic digital ayuda al lector a identificar acciones que han sido ilustradas o facilitadas dentro de las viñetas, al procesar esta información el lector puede reconocer que la información proporcionada sirve para una ayuda en tiempo real.

3.6.2 Análisis inferencial

A continuación, se visualizará los resultados obtenidos mediante la contrastación de las hipótesis, en la que se determinó la relación de las variables y las dimensiones. Se realizó una prueba de normalidad, en este caso de Kolmogorov Smirnov porque la muestra de esta investigación es mayor a 50 personas, asimismo se obtuvo un nivel de importancia de 0,000 que es menos de 0.05, por lo tanto, se utilizó la prueba no paramétrica y empleando la chi-cuadrada para la comprobación de la hipótesis. Según Hernández et al. (2014) La chi-cuadrada es una prueba estadística no paramétrica indicada para la evaluación de las hipótesis y medir la relación existente entre dos variables, asimismo la relación entre las dimensiones de estas, es decir correlacionar las hipótesis de la investigación (pp. 318-319)

Tabla N° 4

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
COMIC DIGITAL SOBRE VIOLENCIA DE GÉNERO	,373	108	,000	,683	108	,000
PERCEPCION VISUAL	,378	108	,000	,679	108	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: elaboración IBM SPSS Statistics 26

Grado de Correlación de Spearman (Anexo 6)

Hipótesis general

H_1: Existe relación entre el comic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.

H_0: No existe relación entre el cómic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.

Tabla N° 5: Correlación de Spearman de la hipótesis general

Correlaciones

			Comic digital sobre violencia de género	Percepción visual
Rho de spearman	Comic digital sobre violencia de género	Coeficiente de correlación	1,000	,947**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	Percepción visual	Coeficiente de correlación	,947**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Fuente: elaboración IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

Se puede apreciar en la tabla N° 6 de la correlación de Spearman que el valor obtenido es de 0.947, por lo tanto, la hipótesis general tiene una correlación positiva muy alta entre el cómic digital sobre la violencia de género y percepción visual. Asimismo, existe un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05, se niega la hipótesis nula y admite la hipótesis de investigación, por lo tanto, se demuestra que existe una relación entre la variable cómic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de Los Olivos, Lima- 2021.

Hipótesis específica 1

H_1: Existe relación entre el argumento y la percepción visual en usuarios de redes sociales, los Olivos de 21 a 30 años, Lima- 2021.

H_0: No Existe relación entre el argumento y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.

Tabla N° 6: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 1

Correlaciones

			Argumento	Percepción visual
Rho de spearman	Argumento	Coeficiente de correlación	1,000	,700**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	Percepción visual	Coeficiente de correlación	,700**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).				

Fuente: elaboración IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

Se puede apreciar en la tabla N° 8 de la correlación de Spearman que el valor obtenido es de 0.700, por lo tanto, la hipótesis específica 1 tiene una correlación positiva alta entre el argumento y la percepción visual.

Asimismo, existe un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05, se niega la hipótesis nula y admite la hipótesis de investigación, por lo tanto, se demuestra que existe una relación entre el argumento y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de Los Olivos, Lima- 2021.

Hipótesis específica 2

H_1: Existe relación entre los elementos y la percepción visual en usuarios de redes sociales, los Olivos de 21 a 30 años, Perú, 2021.

H_0: No Existe relación entre los elementos y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.

Tabla N° 7: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 2

Correlaciones

			Elementos	Percepción visual
Rho de spearman	Elementos	Coeficiente de correlación	1,000	,759**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	Percepción visual	Coeficiente de correlación	,759**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Fuente: elaboración IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

Se puede apreciar en la tabla N° 10 de la correlación de Spearman que el valor obtenido es de 0.759, por lo tanto, la hipótesis específica 2 tiene una correlación positiva alta entre los elementos y la percepción visual.

Asimismo, existe un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05, se niega la hipótesis nula y admite la hipótesis de investigación, por lo tanto, se demuestra que existe una relación entre los elementos y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de Los Olivos, Lima- 2021.

Hipótesis especifica 3

H_1: Existe relación entre el maltrato social y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.

H_0: No existe relación entre el maltrato social y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.

Tabla N° 8: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 3

Correlaciones

			Maltrato social	Percepción visual
Rho de spearman	Maltrato social	Coeficiente de correlación	1,000	,689**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	Percepción visual	Coeficiente de correlación	,689**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Fuente: elaboración IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

Se puede apreciar en la tabla N° 12 de la correlación de Spearman que el valor obtenido es de 0.689, por lo tanto, la hipótesis específica 3 tiene una correlación positiva moderada entre el maltrato social y la percepción visual.

Asimismo, existe un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05, se niega la hipótesis nula y admite la hipótesis de investigación, por lo tanto, se demuestra que existe una relación entre el maltrato social y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de Los Olivos, Lima- 2021.

Hipótesis especifica 4

H_1: Existe relación entre el maltrato psicológico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.

H_0: No Existe relación entre el maltrato psicológico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.

Tabla N° 9: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 4

Correlaciones

			Maltrato psicológico	Percepción visual
Rho de spearman	Maltrato psicológico	Coeficiente de correlación	1,000	,689**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	Percepción visual	Coeficiente de correlación	,689**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).				

Fuente: elaboración IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

Se puede apreciar en la tabla N° 14 de la correlación de Spearman que el valor obtenido es de 0.689, por lo tanto, la hipótesis específica 4 tiene una correlación positiva moderada entre el maltrato psicológico y la percepción visual.

Asimismo, existe un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05, se niega la hipótesis nula y admite la hipótesis de investigación, por lo tanto, se demuestra que existe una relación entre el maltrato psicológico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de Los Olivos, Lima- 2021.

Hipótesis específica 5

H_1: Existe relación entre el maltrato físico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.

H_0: No existe relación entre el maltrato físico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.

Tabla N° 10: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 5

Correlaciones

			Maltrato físico	Percepción visual
Rho de spearman	Maltrato físico	Coeficiente de correlación	1,000	,663**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	Percepción visual	Coeficiente de correlación	,663**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Fuente: elaboración IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

Se puede apreciar en la tabla N° 16 de la correlación de Spearman que el valor obtenido es de 0.663, por lo tanto, la hipótesis específica 5 tiene una correlación positiva moderada entre el maltrato físico y la percepción visual.

Asimismo, existe un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05, se niega la hipótesis nula y admite la hipótesis de investigación, por lo tanto, se demuestra que existe una relación entre el maltrato físico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de Los Olivos, Lima- 2021.

Hipótesis específica 6

H_1: Existe relación entre el maltrato sexual y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 26 años, los Olivos, Perú, 2021.

H_0: No existe relación entre el maltrato sexual y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 26 años, los Olivos, Perú, 2021.

Tabla N° 11: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 6

Correlaciones

			Maltrato sexual	Percepción visual
Rho de spearman	Maltrato sexual	Coeficiente de correlación	1,000	,795**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	Percepción visual	Coeficiente de correlación	,795**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Fuente: elaboración IBM SPSS Statistics 26

Interpretación:

Se puede apreciar en la tabla N° 18 de la correlación de Spearman que el valor obtenido es de 0.795, por lo tanto, la hipótesis específica 6 tiene una correlación positiva alta entre el maltrato sexual y la percepción visual.

Asimismo, existe un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05, se niega la hipótesis nula y admite la hipótesis de investigación, por lo tanto, se demuestra que existe una relación entre el maltrato sexual y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de Los Olivos, Lima- 2021.

3.7 Aspectos éticos

Para desarrollar esta investigación se ha procurado cumplir con los reglamentos requeridos, haciendo uso de paráfrasis, citas textuales y referencias bibliográficas bajo las normas APA 7ma edición de esta forma respetar los derechos de autores y organizaciones mencionadas en esta investigación, quienes aportaron a la teoría para que sea posible la realización de la misma. También para la recolección de datos se garantiza que no hubo manipulación alguna, el cual se verifica en los resultados obtenidos a través del programa IBM SPSS Stadistics 26. Por lo tanto, esta investigación no tiene plagio alguno.

IV. RESULTADOS

En el presente capítulo se redactará las interpretaciones temáticas y estadísticas de los análisis descriptivos e inferenciales obtenidos de cada pregunta, igualmente la interpretación de los gráficos de cada ítem, estos resultados fueron obtenidos de una muestra de 108 mujeres usuarias de redes sociales de 21 a 30 años que residen en los Olivos, 2021.

4.1 Resultados del análisis descriptivo

El gráfico de la pregunta 1 indicó que los resultados obtenidos a través de la encuesta a 108 personas, 72 (66.67%) respondieron que están muy de acuerdo y 32 (29.63%) están de acuerdo con que los personajes del cómic digital muestran un estilo visual definido, mientras que solo 4 (3,70%) se encuentran ni de acuerdo ni desacuerdo con esta afirmación, Por lo tanto, las respuestas nos mostraron que el estilo visual o línea gráfica es totalmente identificable dentro del cómic digital, manteniendo la unidad en todas las páginas y que en conjunto cada página y viñeta es agradable de leer y ver, la estética marcada e identificable ayudan a que la historia tenga un sentido visual, de este modo le dan un carácter profesional y serio al mensaje, asimismo es el hilo conductor entre cada viñeta.

Las respuestas que fueron mostradas en el gráfico de la pregunta 2, de las 108 personas encuestadas, 61 (56.48%) indicaron que están muy de acuerdo y 38 (35.19%) estuvieron de acuerdo en que los lugares donde ocurren las acciones en el cómic digital son identificables, mientras que 8 (7.41%) están ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0.93%) en desacuerdo con la afirmación. Por lo tanto, estas respuestas nos indicaron que la mayoría de encuestados identifica plenamente los lugares mostrados en cada viñeta, donde los personas y las acciones se van desarrollando, muchas veces por cuestiones estéticas o de estilo no es necesario dibujar un fondo detallado, casi siempre son los actos ocurridos dentro de la viñeta junto a las viñetas anteriores lo que hace determinar e imaginar el lugar donde se encuentra el personaje, esta asociación está complementado con los diálogos si es

que hubiese alguno y el contexto en el que se desarrollan las acciones de los personajes.

En el gráfico de la pregunta 3 se observó que, de las 108 personas encuestadas 70 (64,81%) respondieron que están muy de acuerdo y 30 (27,78%) están de acuerdo con que el cómic digital tiene una temática fácil de reconocer, mientras que 8 (7,41%) indicaron que no están de acuerdo ni desacuerdo, siendo un porcentaje mínimo, por lo tanto, la gran mayoría de los encuestados pudieron identificar el tema tratado en el cómic digital, el contexto que se desarrolló y los recursos que fueron empleados, es decir los textos, la portada, los personajes entre otros ayudaron a enriquecer el mensaje temático, estos lograron generar interés en el público objetivo y de este modo el entendimiento de la lectura.

Los datos proporcionados en el gráfico de la pregunta 4 de la encuesta realizada a 108 personas, se comprobó que 67 (62,04%) estuvieron muy de acuerdo y 35 (32,41%) de acuerdo con respecto a la afirmación el cómic digital refleja una armonía entre la narrativa, diálogos y aspecto visual, mientras que solo 6 (5,56%) respondieron que están ni de acuerdo ni desacuerdo. Por lo tanto, se afirma la armonía de estos elementos claves, el mantener un tono que vaya acorde a la temática y mensaje tratado genera unidad, logrando que el lector pueda encontrar un sentido de reflexión, en conjunto los personajes con los demás elementos son oportunos, a ellos se le agrega el buen uso en el lenguaje empleado siendo este oportuno, aportando en la impresión que se quiere lograr con la narración.

En el gráfico de la pregunta 5, se observó en los resultados obtenidos de la encuesta a 108 personas, de las cuales 58 (53.70%) respondieron que están muy de acuerdo y 42 (38.89%) están de acuerdo con que la composición de las ilustraciones en el cómic digital está organizada, mientras que solo 8 (7.41%) personas indicaron que están ni de acuerdo ni desacuerdo con esta afirmación. Por lo tanto, se confirma que la gran mayoría de las encuestadas están de acuerdo en que el lenguaje visual es claro, los recursos gráficos empleados que van desde las viñetas, puntos de vista,

planos, tamaños, encuadres hasta el color muestran una planificación estructurada, esto indica que el cómic digital tuvo procesos de pre producción, como son el guion, bocetos, entintado.

Las respuestas que fueron mostradas en el gráfico de la pregunta 6, de las 108 personas encuestadas indicaron que 62 (57.41%) estuvieron muy de acuerdo y 39 (36.11%) de acuerdo en que los globos de texto en el cómic digital conducen la continuidad de la lectura, mientras que solo 7 (6.48%) indicaron ni de acuerdo ni desacuerdo con esta afirmación. Por lo tanto, se confirma que la mayoría de los que fueron encuestados coinciden en que el lenguaje verbal es adecuado al leer el cómic, es decir, los elementos que componen el lenguaje verbal, los cuales son los globos de texto, cartelas, cartuchos y onomatopeyas ayudan a mantener un orden y coherencia para organizar el texto, tanto de los personajes como del ambiente y el narrador, el lector puede de este modo tener una adecuada comprensión del texto.

En el gráfico de la pregunta 7 se pudo apreciar los datos obtenidos de la encuesta a 108 personas, de las cuales 67 (62.04%) respondieron que están muy de acuerdo y 35 (32.41%) muy de acuerdo, es decir que se entienden las metáforas visuales presentes en el cómic digital, mientras que solo 6 (5.56%) respondieron ni de acuerdo ni desacuerdo con la afirmación. Estas respuestas demostraron que los recursos retóricos estuvieron bien empleados para el mensaje que se trasmitió, las ideas y simbolismos pueden ser reconocidos e interpretados ya que son convenciones aceptadas por la sociedad, están pueden ser los signos de exclamación para denotar sorpresa, signos de interrogación para denotar duda, incluso líneas cinéticas para denotar movimiento o temblores, las cuales estuvieron presentes en el cómic digital.

En el gráfico de la pregunta 8 se puede apreciar las respuestas de las 108 personas encuestadas de las cuales 63 (58.33%) respondieron que están muy de acuerdo y 34 (31.48%) están de acuerdo en que el cómic digital muestra un acto donde se evidencia el micromachismo, mientras que 10 (9.26%) personas indicaron que

están ni de acuerdo ni desacuerdo y solo 1 (0.93%) en desacuerdo con la afirmación. Por lo tanto, se comprueba que este acto pudo ser evidenciado en una viñeta del cómic, en acciones y texto de los personajes, así mismo las encuestadas pudieron reconocer este acto y son conscientes de que es perjudicial para la mujer, sin embargo este tipo de violencia social algunas veces pasa muy desapercibido, es por ello que no muchas personas saben reconocer cuando están frente a un acto de micromachismo, ya sea porque en su entorno está normalizado o no a presenciado alguno, por este motivo muchas personas pueden dudar o no saben reconocerlo.

Los resultados que se pudieron apreciar de la pregunta 9, obtenidos de la encuesta a 108 personas de las cuales 63 (58.33%) respondieron que están muy de acuerdo y 35 (32.41%) de acuerdo en que se puede identificar alguna escena en el cómic digital donde está presente la cosificación sexual mientras que solo 9 (8,33%) respondieron ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0,93%) en desacuerdo con la afirmación. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los encuestados identifica este tipo de violencia social y no lo normalizan, este tipo de actitudes por parte de los hombres es fácil de reconocer y de graficar porque es una situación casi cotidiana para muchas personas, está presente en muchos medios, sin embargo, algunas personas pueden no estar seguras si lo que está ilustrado en la viñeta puede considerarse como violencia social ya que para algunas personas es algo común de ver.

En el gráfico de la pregunta 10 se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 68 (62,96%) respondió que están muy de acuerdo y 30 (27,78%) están de acuerdo en que existe viñetas dentro del cómic digital donde se evidencia la desestabilización emocional de los personajes femeninos, mientras que solo 10 (9.26%) personas respondieron que están ni de acuerdo ni desacuerdo con la afirmación. Por lo tanto, este tipo de maltrato psicológico ha sido plenamente identificado por las encuestadas, esto fue reflejado en los diálogos y las expresiones faciales de los personajes femeninos, estos reforzaron la comprensión para que el lector pueda determinar el estado de ánimo o mental del personaje que ven en las

viñetas. Asimismo, genera conexión con el lector y de este modo pueda sentir lo que puede estar pasando el personaje.

Los resultados de la pregunta 11 realizado a 108 personas y expuestos en el gráfico 11 indican que 56 (51.85%) respondió que están muy de acuerdo y 40 (37.04%) están de acuerdo en que se muestra una situación de manipulación en el cómic digital, mientras que solo 1 (0.93%) respondió que está ni de acuerdo ni desacuerdo con esta afirmación. Por lo tanto, se comprueba que este tipo de maltrato psicológico se puede ver en las acciones y la interacción entre personajes el cual ha estado presente en la historia. Es necesario que el lector no tenga normalizadas estas acciones de manipulación para poder reconocerlo.

En el gráfico de la pregunta 12 se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 73 (67,59%) respondieron que están muy de acuerdo y 29 (26,85%) están de acuerdo, en que se puede ver unas escenas de coacción, donde un adulto amenaza a una niña con el fin de abusarla, mientras que solo 5 (4,63%) respondieron ni de acuerdo ni desacuerdo y 1(0,93%) en desacuerdo con respecto a la afirmación. Por lo tanto, se confirma que este tipo de maltrato psicológico conocido como trato vejatorio está presente en la historia del cómic digital, el mostrar una secuencia acompañada de globos de texto ayudaron a reforzar la idea que se quiere transmitir, sin embargo, una minoría de las encuestadas no pudieron reconocerlo, quizás pudieron entender otra intención por parte del personaje antagónico.

Los resultados que se pudieron apreciar de la pregunta 13 obtenidos de la encuesta a 108 personas de las cuales 65 (60,19%) respondieron que están muy de acuerdo y 34 (31,48%) están de acuerdo en que dentro del cómic digital se expone una situación donde peligra la vida de un personaje femenino, mientras que 9 (8,33%) respondieron que están ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación. Por lo tanto, podemos afirmar que el comic digital pudo reflejar este tipo de violencia física, que es del tipo agresivo, esta escena estuvo en algunas viñetas donde un personaje

femenino está siendo atacada o incluso se ve una escena con el cadáver cubierto de la víctima, estas ayudas gráficas permitieron que el lector pueda reconocer lo que acontecía y por los textos que acompañaron dichas escenas.

Las respuestas que fueron mostradas en el gráfico de la pregunta 14, de las 108 personas encuestadas, 67 (62.04%) respondieron que están muy de acuerdo y 28 (25,93%) están de acuerdo en que se expone una escenas o textos que mencionan a los empujones como un tipo de maltrato físico, en este caso es de tipo pasivo, mientras que 12 (11,11%) respondieron que están ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0,93%) en desacuerdo con respecto a la afirmación. Por lo tanto, se comprueba que el cómic digital expuso gráficas que ayudaron a identificar este tipo de maltrato físico, asimismo el texto mostrado en los diálogos ayuda a comprender la situación mostrada, algunas veces la víctima puede llegar a no identificarlo sobre todo en etapa de enamoramiento, esta es una de las actitudes más normalizadas dentro de la población joven.

Los datos proporcionados en el gráfico de la pregunta 15 obtenidos en la encuesta realizada a 108 personas, se comprobó que 63 (58,33%) están muy de acuerdo y 34 (31,48%) están de acuerdo, en que el cómic digital evidencia una agresión sexual a una niña, mientras que 10 (9,26%) respondieron ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0,93%) en desacuerdo la afirmación. Por lo tanto, se comprueba que el cómic digital muestra escenas que ayudan al lector a comprender esta acción, considerada como violencia sexual, en este caso agresión sexual porque la víctima estuvo consciente de lo que sucedía, en esta escena fue necesario usar recursos gestuales, que en la percepción de los lectores da a entender la intención del personaje antagónico, además de los gestos de la víctima ante esta situación.

Las respuestas que fueron mostradas en el gráfico de la pregunta 16, de las 108 personas encuestadas 53 (49,07%) estuvieron muy de acuerdo y 36 (33,33%) de acuerdo que el cómic digital se muestra abuso sexual a una mujer inconsciente, mientras que 16 (14,81%) respondieron estar ni de acuerdo ni desacuerdo y 3 (2,78%)

en desacuerdo con la afirmación. Por lo tanto, se comprueba que este tipo de maltrato sexual denominado como abuso sexual está representado en una viñeta del cómic digital, fue reconocido por el lector ya que los personajes tanto la víctima como el personaje antagónico mostraron gestos y actitudes que denotaron ese acto, sin embargo, una minoría de los encuestados no tuvieron la misma percepción que la mayoría al ver las viñetas o no están de acuerdo en que un abuso sexual tenga esa representación.

En el gráfico de la pregunta 17, se observó en los resultados obtenidos de la encuesta a 108 personas, de las cuales 71 (65,74%) estuvieron muy de acuerdo y 32 (29,63%) de acuerdo en que los personajes se diferencian del fondo en el cómic digital, mientras que solo 5 (4,63%) respondieron ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación. Por lo tanto, se comprueba que el fondo no distrae al lector para reconocer a los personajes, en el cómic digital se usó otros tonos para diferenciar el fondo del personaje y de ese modo generar un balance adecuado, destacando más al personaje, esto ayudó a que la imagen esté clara y las escenas sean reconocidas con facilidad.

En el gráfico de la pregunta 18 se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas 71 (65,74%) respondieron que están muy de acuerdo y 37 (34,26%) están de acuerdo con respecto a la afirmación los movimientos de los personajes reflejan una acción en el cómic digital. Por lo tanto, se afirma plenamente que el comic digital les ayuda a reconocer sensaciones visuales como el movimiento que esta graficado con las acciones de los personajes, la forma en como están dibujados y el contexto les da una idea acertada de determinada acción, pues esa idea ya la han visto anteriormente en su entorno y la relacionan con lo que está ilustrado.

En el gráfico de la pregunta 19 se puede apreciar que, de las 108 personas encuestadas, 70 (64,81%) respondieron que están muy de acuerdo y 37 (24,26%)

están de acuerdo en que los colores utilizados no saturan las escenas ilustradas en el cómic digital, mientras que solo 1 (0,93%) respondió ni de acuerdo ni desacuerdo con la afirmación. Por lo tanto, podemos afirmar plenamente que el comic digital hace buen uso del color, están incluidos de tal manera que no distraen al lector en el entendimiento de la historia relatada y a su vez se genera una sensación visual positiva. Los colores monocromáticos son muy sutiles para la lectura, asimismo el recurso del color rojo ligero es muy armónico y visualmente estético en conjunto con la monocromía de grises.

Los datos proporcionados en el gráfico de la pregunta 20 de la encuesta realizada a 108 personas, se comprobó que 69 (63,89%) estuvieron muy de acuerdo y 36 (33,33%) de acuerdo en que se identifican las formas ilustradas en el cómic digital, mientras que solo 3 (2,78%) respondieron ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación. Por lo tanto, se afirma que existe un trabajo previo de estudios y técnica del dibujo, el cual fue necesario para crear a los personajes y que estos representen gestos, esta interpretación mental está sujeto a factores biológicos y contextuales, depende de cada persona la interpretación, cada lector puede interpretar una forma distinta a la que se quiso expresar por el autor.

Las respuestas que fueron mostradas en el gráfico de la pregunta 21, de las 108 personas encuestadas 70 (64,81%) respondieron que están muy de acuerdo y 35 (32,41%) de acuerdo en reconocer las acciones que se muestran en el cómic digital, mientras que solo 3 (2,78%) respondieron ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación. Por lo tanto, se afirma que los lectores pudieron identificar dentro del comic acciones que se reconocen dentro de una sociedad que interactúa entre sí, en donde se puede reconocer las intenciones o predecir lo que sucederá en la siguiente acción a realizar. Lo cual estuvo plenamente graficado dentro del cómic digital.

Los resultados que se pudieron apreciar en el gráfico de la pregunta 22 obtenidos de la encuesta a 108 personas de las cuales 70 (64,81%) respondieron que

están muy de acuerdo y 35 (32,41%) están de acuerdo en que el cómic digital proporciona canales de ayuda ante la violencia de género durante la cuarentena, mientras que 2 (1,85%) respondieron que están ni de acuerdo ni desacuerdo y 1 (0,93%) en desacuerdo con la afirmación. Por lo tanto, estos resultados demuestran que se facilitó páginas webs oficiales dentro del cómic digital que atienden esta problemática, fue incluido en diálogos y en cartuchos de textos los cuales fueron reconocidos por el lector. Esta información es vital para ayudar a las víctimas ante la violencia de género y la idea de incluirlo es que pueda llegar a mujeres que están atravesando por este problema.

4.2 Resultados del análisis inferencial

A continuación, se muestran las interpretaciones del análisis inferencial en esta segunda parte de los resultados.

En la tabla número 5 en el que se muestra el cuadro del chi cuadrado de la hipótesis general, se comprobó que existe una relación entre la variable comic digital sobre la violencia de género y la variable percepción visual, aplicado en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de los olivos, en Lima del año 2021, consiguiendo un nivel de significancia de 0.000 que es menor a 0.05, es decir que se aceptó la hipótesis de la investigación y se rechazó la hipótesis nula. Asimismo, en la correlación de Spearman, indicó un valor de 0.947, por lo tanto, la hipótesis general obtuvo un grado de correlación positiva muy alta (ver anexo 6) entre la variable cómic digital sobre la violencia de género y la variable percepción visual. Por lo tanto, se comprueba que el cómic digital es una herramienta eficaz para transmitir mensajes que requieren mayor atención y la visibilización de esta problemática fue bien recibida por el público objetivo, el uso de diversos elementos tanto verbales como visuales de manera profesional y adecuada lograron que el lector tenga una plena comprensión bajo su propia percepción. Dirigiendo el mensaje hacia un mismo camino para todos los que pudieron leer el cómic digital. Asimismo, los personajes y las acciones tuvieron un estudio previo y técnica al momento de ser graficados, por lo cual el resultado final fue óptimo.

En la tabla número 6, en el cual se observó los resultados del cuadro de chi cuadrado de la hipótesis específica 1 que existe relación entre la dimensión argumento y la variable percepción visual, datos obtenidos en la encuesta a usuarios de redes sociales de 21 a 30 años que viven los olivos, Lima del año 2021, consiguiendo un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05 se niega la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Asimismo, en los datos obtenidos de la correlación de Spearman, que el valor obtenido es de 0.700, por lo tanto, la hipótesis específica 1 tiene una correlación positiva alta (ver anexo 6) entre la dimensión argumento y la variable percepción visual. De este modo queda comprobado que el lector pudo reconocer la línea gráfica del cómic digital, los personajes mantenían la unidad en el estilo y cada uno de ellos tenían una personalidad, aunque parecidas, los rasgos eran identificables, la temática fue plenamente percibida, el ambiente utilizado en el cómic digital fue apropiado para poder seguir la temática y que el público objetivo pueda percibir el problema en su contexto, el tono serio y realista también fue el adecuado, de este modo se logró obtener la importancia e interés que se buscaba en el lector.

En la tabla número 7 del chi cuadrado para la hipótesis específica 2 se visualizaron los resultados obtenidos, indicando que existe relación entre la dimensión elementos y la variable percepción visual, en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de los olivos, Lima en el año 2021, obteniendo un nivel de significancia de 0.000, al ser menor de 0.05 se niega la hipótesis nula y acepta la hipótesis de investigación. En cuanto a la correlación de Spearman, el valor alcanzado fue de 0.759 el cual indicó que existe una correlación positiva alta (ver anexo 6) entre la dimensión elementos y la variable percepción visual. Por lo tanto, el cómic digital usó de manera adecuada los recursos gráficos y textuales para poder transmitir el mensaje al lector, las viñetas estuvieron bien distribuidas y los globos de textos organizados para mantener un orden de lectura, asimismo los signos convencionales fueron reconocidos por los lectores, ya que el estudio estuvo delimitado en una zona determinada, donde la percepción social es muy parecida de uno con los otros, es decir que los sonidos o movimientos graficados fueron identificados con el mismo criterio en cada encuestado, en las

gráficas de cada pregunta se mantienen un alto porcentaje de respuestas que están muy de acuerdo con ello.

En la tabla número 8 donde se pueden observar los resultados del chi cuadrado de la hipótesis especifica 3, se confirma que existe relación entre la dimensión maltrato social y la variable percepción visual, en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de los olivos en Lima en el año 2021, el nivel de significancia fue de 0.000, al ser menor a 0.05 se negó la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Asimismo, el resultado de la correlación de Spearman fue de 0.689, lo cual indicó que tiene una correlación positiva moderada (ver anexo 6) entre la dimensión maltrato social y la variable percepción. Estos resultados nos demuestran que el público objetivo tiene conocimiento en cómo se genera el maltrato social y de qué manera esto puede afectar a la víctima, este juicio previo fue identificado dentro del cómic digital a través de las acciones retratadas y los demás elementos visuales y textuales, se procuró graficar acciones típicas como se puede ver en la viñeta donde el antagonista ve a la mujer como un objeto sexual, también donde denigra a la víctima con palabras identificadas como micromachistas, todo ello aportó a que el lector pueda tener una percepción acertada sobre este tipo de maltrato y medite sobre ello.

Se puede apreciar en la tabla número 9, donde se exponen los resultados del chi cuadrado de la hipótesis especifica 4 que se confirmó la relación entre la dimensión maltrato psicológico y la variable percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de los olivos en Lima en el año 2021, en el cual el nivel de significancia fue de 0.000, al ser menor a 0.05 se niega la hipótesis nula y admite la hipótesis de investigación. También se observó los resultados de la correlación de Spearman, el cual fue de 0.689, consecuentemente quiere decir que la hipótesis especifica 4 tiene una correlación positiva moderada (ver anexo 6). Estos resultados nos indican que los lectores percibieron escenas donde los personajes femeninos se encuentran en una situación de descenso en la estabilidad psicológica, estas acciones o gestos fueron percibidos por un conocimiento previo del lector ya sea por experiencias propias o por

ser testigos de ello, entonces estas situaciones ya las tienen reconocidas y encontraron ilustraciones en las viñetas que denotan estos comportamientos. Sin embargo, puede ser que algunos gestos no fueron totalmente claros para la minoría de los lectores que se mostraron indecisos al momento de responder, es posible ya que un trato vejatorio o de manipulación no puede ser tan fácil de percibir, aun así, se trató de recrear esto lo más genéricamente posible con el fin de que el mensaje sea fácil de transmitir, ya que este tipo de maltrato fue muy recurrente durante la cuarentena en cientos de mujeres.

La tabla número 10 donde obtuvimos los resultados del chi cuadrado de la hipótesis específica 5, se confirmó que existe una relación entre la dimensión maltrato físico y la variable percepción visual, en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de los olivos en Lima, en el año 2021, el cual obtuvo un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05 se niega la hipótesis nula y admite la hipótesis de investigación. Asimismo, los resultados de la correlación Spearman fue de 0.663, lo cual quiere decir que existe una correlación positiva moderada (ver anexo 6). Estos resultados ayudan a comprender que el lector pudo reconocer plenamente estos actos en los personajes, las viñetas ilustradas mostraron una representación gráfica que en forma y gestos bajo la percepción del lector pudo ser reconocido, previamente existe un concepto de como el maltrato físico es ejercido de agresor a víctima, normalmente es una idea generalizada y evidente, por lo tanto, no fue complicado graficarlo y que se entienda. El uso de los recursos gráficos como son los signos convencionales, los gestos y onomatopeyas, los cuales un cómic digital nos permite incluir fue esencial para poder transmitir este mensaje. Al tener un público objetivo de mujeres en edades de riesgo fue clave para que puedan identificarlo ya que muchas de ellas han podido ser víctimas o testigo de un acto de violencia física hacia la mujer.

Por último, se pudo observar en la tabla número 11 donde se expuso los resultados del chi cuadrado de la hipótesis especifica 6 que se confirmó la relación existente entre la dimensión maltrato sexual y la variable percepción visual en usuarios

de redes sociales de 21 a 30 años de los olivos en Lima, en el año 2021, el resultado logrado del nivel de significancia fue de 0.000, al ser menor a 0.05 se niega la hipótesis nula y admite la hipótesis de investigación. También, los resultados para la correlación de Spearman fue de 0.795, esto quiere decir que se confirma una correlación positiva alta (ver anexo 6) entre la dimensión maltrato sexual y la percepción visual en los encuestados. Estos resultados evidenciaron que el lector tuvo una percepción acertada de las escenas que fueron graficadas de manera sutil, no fueron explicitas en este caso, ya que un cómic digital nos da la oportunidad de trasmitir mensajes en secuencia, en este caso las escenas mostradas fueron representativas de una escena previa a un abuso o agresión sexual, esta idea pre concebida fue percibida por igual en la gran mayoría de los encuestados, que estuvieron muy de acuerdo en que esas escenas indicaban un maltrato sexual, una vez más el uso de elementos visuales y textuales ayudaron a que sea reconocido.

V. DISCUSIÓN

A continuación, se realizará y confrontará de los resultados obtenidos en la presente investigación y los resultados obtenidos de nuestros antecedentes de diferentes autores.

El personaje dentro del cómic digital es la figura principal, el alma que dará un rumbo a la historia contada y con la cual el lector podrá sentirse identificado, es necesario que este refleje una estética o línea gráfica pareja en todo el contenido para de este modo generar interés en el lector, el cual fue logrado y se muestra en los resultados obtenidos donde se observa que un alto porcentaje de encuestadas, las cuales fueron el 66.67% que están muy de acuerdo en que los personajes reflejan un estilo visual definido. Comparando estos resultados, se asemejan a los obtenidos por Valle (2018) que en su investigación comprobó que los estudiantes identifican una personalidad definida en los personajes del cómic digital, los cuales fueron el 53% de ellos, quienes leyeron el cómic en sus aulas y tuvieron una buena primera impresión de la pieza gráfica. Estos resultados son reforzados por Vilela (2017) que en el cómic

de su investigación se procuró que las características y las emociones de los personajes sean expresadas, esto fue aceptado positivamente por los encuestados, siendo el 46% de los estudiantes quienes estuvieron de acuerdo con esta afirmación. Ambos autores concluyeron que es necesario tomarle importancia al diseño de los personajes, de este modo se refleja un trabajo previo, un estudio y técnica. Bowen (2017) también reveló en su investigación que los encuestados pueden calificar la positividad del aspecto del personaje y como esto les transmite sentimientos de similitud y es un modelo de conducta obteniendo resultados positivos con esta afirmación. Nairat, Nordahl y Dashlstedt (2020) nos revelan que los personajes expresan sus estados de ánimo internos a través de expresiones faciales y gestos corporales, es por ello que el ejecutar un estilo simple, es una acertada representación visual el cual logrará un gran impacto en la retórica visual de los cómics creados. Finalizando entonces en concluir que las coincidencias encontradas en la investigación actual, aunque no se posea la misma temática y finalidad de estudio con las demás investigaciones, se coincide en que la creación de los personajes y el estilo visual es acertado e identificable por el lector ya que un cómic no necesita tener ilustraciones detalladas, la simplicidad y precisión para mostrar los gestos, que son esenciales en este tipo de piezas gráficas necesitan de una marcada línea gráfica.

Lo que identifica notablemente al cómic es que existe ambientes donde el personaje se encuentra situado, sin embargo, esta característica es ambigua en el sentido de que hay un fondo detrás, pero muchas veces no es necesario graficarla como tal, es a veces solo necesario incluir algunos elementos que son esenciales para ayudar a contar lo que sucede en la viñeta, es decir ayuda a dar información del personaje y lo que ocurre, esta dimensión fue lograda en la presente investigación y se observa en los resultados obtenidos que un alto porcentaje de encuestadas están muy de acuerdo, obteniendo un 56.48%. Estos resultados son reforzados por López (2018) que en su investigación logró comprobar que mostrar un ambiente en las viñetas ayudan a entender, es decir se ha graficado los elementos necesarios para que los encuestados muestren una respuesta positiva con la afirmación, siendo el 97,84%. También los resultados del autor Faza (2019) pudo comprobar que el 53.3%

de los encuestados están de acuerdo en que se puede entender más fácilmente una historia si se muestra el contexto, esta representación visual es esencial para que se puedan ubicar dentro de la historia y conectar más con el personaje. Finalizando entonces en concluir que no es necesario detallar las líneas que representan las figuras del entorno donde se encuentra el personaje, incluso se puede usar tonos de grises para que la línea negra del personaje resalte aún más y se pueda identificar los objetos y lugares que se crean, asimismo es necesario resaltar que incluir objetos o lugares en el fondo son importantes para la historia, por más simples que sean, deben estar presentes.

Encontrar el trasfondo de lo que se quiere contar es una de las primeras acciones que se toma al momento de diseñar un cómic, depende de ello sabremos cual es el público objetivo y que queremos lograr con esta pieza gráfica, es por ello que el comic de la presente investigación cuenta con una temática fácil de reconocer y se observa en los resultados obtenidos que el 64.81% están muy de acuerdo con esta afirmación. Estos resultados son reforzados por López (2018) que en su investigación logró comprobar que los elementos utilizados en la historieta ayudan a entender mejor el tema de la seguridad de la información, obteniendo un resultado de 96,40% de encuestados que estuvieron muy de acuerdo esto quiere decir que los elementos fueron la clave para que la temática se comprensible de manera rápida. Estos resultados son reforzados por Ramos (2019) que en su investigación comprobó que la pieza gráfica logró que el lector tenga un entendimiento temático, obteniendo un resultado del 49.60% de acuerdo con la afirmación. Finalizando en concluir que los elementos graficados son esenciales para lograr comprender la temática tratada, difiere mucho si se trata de un comic sobre humor a uno de heroísmo o un cómic de temas educativos.

Es necesario dentro de un cómic digital mantener unidad en los elementos mostrados, esto está determinado por el tono de la historia, que, a diferencia de la temática, este nos va a dar una idea gráfica general de todo el contenido, es por ello que en la presente investigación se afirma que existe armonía entre la narrativa,

diálogos y aspecto visual, obteniendo una aceptación muy alta por parte de las encuestadas, siendo el 62.04% que indicaron estar muy de acuerdo con la afirmación. Estos resultados son reforzados por Mariñas (2014) comprobó que el conjunto de los elementos que conforman una infografía, mencionando algunas como el diseño y las ilustraciones que si están muy bien empleadas lograran captar la atención del público que fue el 44% los que estuvieron muy de acuerdo con ello, por lo tanto, llega a comprender el contenido. Asimismo, el autor Mieles (2018) realizó una pregunta más precisa a sus encuestados, sobre la historia de Avengers, los cuales el 49% respondieron que les parece fascinante, aquí influye mucho el tono con el que los Avengers cuentan las aventuras de los personajes, el cual es de acción, heroísmo y súper poderes, que hace al lector pasar un momento agradable. Finalizando entonces con la conclusión de que si se mantiene un tono de comunicación que sea acorde con el dibujo y el mensaje se logrará una mejor comprensión y aceptación del lector, de este modo se garantizará el éxito del cómic digital en el público objetivo.

Uno de los aspectos más relevantes del cómic digital es el lenguaje visual, que ayuda el poder comunicar de manera gráfica todo lo que se quiere transmitir, esto incluye desde las viñetas hasta las ilustraciones, es en definitiva esencial para que la pieza gráfica sea un cómic como tal. En la presente investigación se logró tener este aspecto de manera óptima, logrando que las composiciones de las ilustraciones estén organizadas, siendo el 53.70% de las encuestadas que indicaron estar muy de acuerdo con esta afirmación. Estos resultados son reforzados por Ramos (2019) que en su investigación pudo comprobar que los elementos gráficos se encuentran organizados, esto es muy importante ya que permitirá al lector entender todo lo que se quiere difundir, siendo el 45.56% los encuestados que están totalmente de acuerdo. Para reforzar la afirmación, tenemos la investigación de Valle (2018) que en su investigación logró comprobar que el cómic puede mostrar una organización de los elementos visuales, como son los personajes, los objetos, las viñetas, todo ello debe estar bien estructurado para que el lector pueda tener una fluida comprensión y mantener su interés en seguir leyendo el cómic. Finalizando con la conclusión de que los elementos visuales tienen que estar debidamente organizados para poder cautivar al público si

vamos a tratar un tema que merece de su atención, de este modo logrará tener una comprensión adecuada.

El diálogo en los cómics muchas veces son un complemento, aunque existen algunos que no necesariamente necesitan de globos de texto, solo las viñetas. El comic presentado tuvo diálogos cortos pero precisos, al ser más informativo es la voz en off la que predominó y le dio la seriedad que requiere el trato de esta temática, pues eso es lo que se quiso expresar al lector, el lenguaje verbal es entonces un gran elemento esencial dentro del diseño de comics, la cual estuvo bien ejecutada y la aceptación positiva de ello se refleja en los porcentajes obtenidos, siendo el 57.41% de encuestados que indicaron estar muy de acuerdo. Estos resultados son reforzados por Vilela (2017) que obtuvo respuestas positivas, siendo el 40% de los encuestados que están de acuerdo en que los globos de texto son elementos que aportar al entendimiento de los personajes dentro del cómic, ya que es la figura que retiene la voz del mismo. también el autor López (2018) aporta a esta investigación con los resultados que obtuvo al afirmar que el tipo de letra es adecuado para leer la historia, siendo el 96.40% de encuestados que están muy de acuerdo con ello, el usar una tipografía adecuada ayudará mucho a generar el interés que se necesita para que la lectura sea fluida. Finalizando con la conclusión de que es importante para este tipo de temáticas el uso de diálogos para así expresar las conductas que caracterizan una situación de violencia de género, es esencial para que el lector pueda entender el contexto, usar tipografías legibles para que se pueda leer con fluidez.

El movimiento y la visualización del sonido es una característica clásica del cómic, influye mucho la cultura de una sociedad para poder identificarlos en nuestro contexto, es por ello que resulta sencillo el graficarlos y que sean interpretados de la misma manera por los lectores, se confirma que el comic diseñado en esta investigación presenta signos convencionales identificables ya que el 62.04% de los encuestados respondieron que están muy de acuerdo con la afirmación. Para reforzar nuestros resultados tenemos al autor Mieles (2018) que comprobó como las imágenes icónicas o frases muy conocidas que ciertamente son representativas de los Avengers

son reconocidos por los encuestados, siendo el 35% los que están muy de acuerdo y el 45% de acuerdo con esta afirmación. Ya que es inevitable para los seguidores de los Avengers quedarse con los elementos icónicos de los personajes en la cabeza. Onieva (2015) revela que el comic tiene una estructura universal y reconocida, que toma elementos de otras expresiones artísticas, estos elementos y símbolos son reconocidos por todos. Finalizando con la conclusión de que es determinante ver estos signos dentro de las viñetas para darle un sentido a los detalles necesarios dentro de una acción, así el lector puede dar por determinado lo que está ocurriendo y generarle una sensación de familiaridad.

En la cotidianidad de nuestra sociedad a través de los años se han normalizado patrones de comportamientos sociales que muchas veces vulneran a las mujeres, e incluso hoy en día sigue sucediendo, el anonimato que ofrece el internet es aprovechado muchas veces por hombres que ejercen la violencia social, muchas mujeres no están libres de caer ante un acosador virtual o de ser hostigadas por personas escondidas bajo un pseudónimo virtual. Las conductas micromachistas han sido fácilmente identificadas dentro del cómic digital que fueron expresados por los antagonistas de la historia, por ello el 58.33% de las encuestadas estuvieron muy de acuerdo con la afirmación. Para reforzar nuestros resultados, el autor Ramos (2019) pudo comprobar que el 40.73% de sus encuestados tienen conocimiento del valor denigrante que algunas mujeres pueden pasar en un ámbito social o familiar, eso quiere decir que si es fácilmente reconocible cuando alguien pretender disminuir la presencia de alguna mujer con comentarios sexista o micromachistas. Rego (2018) nos revela en su estudio que la misoginia en la red se ha vuelto algo muy común de ver, este fenómeno convierte a la mujer como un blanco para los acosadores. Estas conductas son identificables por muchos usuarios que poco o nada pueden hacer ante ello, le toca a la mujer trata de lidiar con esas situaciones. Finalizando con la conclusión de que es necesario no tener normalizadas estas conductas para que sea detectada en la acción, que el personaje antagónico en realidad está haciendo una acción errónea y el lector debe determinar que es así.

El consumo de las redes sociales muchas veces hace que se tergiverse la imagen de una persona real, la facilidad para encontrar contenido para adultos aumenta la irreal idea de cómo debe ser una mujer, este contenido es consumido por hombres que poco a poco van perdiendo el respeto hacia las mujeres, es algo que las encuestadas pueden reconocer, ya que mayormente estas conductas son muy notorias, la cosificación sexual es sin embargo sutil, en el cómic digital presentado en esta investigación se logró plasmar una escena donde ocurre ello y el 58.33% de las encuestadas estuvieron muy de acuerdo con esta afirmación. Para reforzar nuestros resultados, Barratt (2018) realizó un estudio sobre la cosificación sexual en internet y se reveló que el 61% de encuestados afirma que en caso de una venganza virtual con contenido pornográfico sea revelado a amigos de la víctima o a las redes sociales es por culpa de la víctima, esto nos indica que aun en la sociedad existe la creencia de que la mujer es la que debe cuidarse y no el hecho de que los demás deben respetarla. Asimismo, encontramos similitudes con los resultados de Copland (2020) que realizó un estudio sobre el cómo aumentó la misoginia en la red durante la cuarentena, el cual tuvo un aumento de 24.74% al 27.55% de antes y después del distanciamiento social, se sabe que durante el tiempo de cuarentena todo trabajo fue remoto y la socialización fue en línea, por lo tanto, ya se es más fácil reconocer actitudes que cosifican a la mujer. Finalizando con la conclusión de que los movimientos que intimidan al personaje femenino en el cómic digital son reflejados, también es necesario que el lector pueda intuir lo que sucede a través de su experiencia, pues solo está mirando una imagen estática y con ayude de algún dialogo podrá determinar que está ocurriendo alguna situación de acoso.

Las situaciones comprometedoras en la vida diaria de una víctima de violencia de género pueden ocasionar en su psique una desestabilización emocional y estas son reconocidas tanto por los gestos como por lo que pueda expresar verbalmente la víctima, el movimiento de manos, las lágrimas, las expresiones fáciles deprimidas ayudan a reforzar esta idea por lo que se pudo ejemplificar en los personajes este estado mental, la cual fue lograda porque el 62.96% de las encuestadas indicaron estar muy de acuerdo con la afirmación. Para reforzar nuestros resultados, tenemos la

investigación de Ramos (2019) quien demuestra que en su pieza gráfica fue demostrado como un insulto es parte de la violencia psicológico, lo que ocasiona en la victima un desequilibrio emocional, siendo el 58.06% los encuestados que se encuentran muy de acuerdo con la afirmación. En la investigación de Valle (2018) se menciona que la ingesta de alcohol provoca cambios de humor y emocionales, siendo el 61.4% los encuestados que se mostraron muy de acuerdo, en este caso el alcohol es un agente externo que crea un mal al individuo, este cambio de energía le provoca un descontrol en sus acciones. En esta sección se podría concluir que es más sencillo determinar cuándo un personaje muestra algún tipo de ansiedad o susto por la situación que está viviendo, por las expresiones marcadas que se logran por la simpleza del dibujo, entonces de este modo el lector, bajo su criterio puede determinar que un personaje es víctima de violencia psicológica.

Es muy común que dentro de la violencia de género el agresor intente dominar a la víctima y esto lo logra ejerciendo la manipulación sobre ella, este tipo de maltrato psicológico es una de las primeras alertas dentro de una relación o en la familia, se puede identificar con un mandado que claramente la víctima no quiere hacer. Estas situaciones fueron ilustradas y se pudieron identificar dentro del cómic digital siendo 51.85% de las encuestadas que estuvieron de acuerdo con la afirmación. Para reforzar nuestros resultados tenemos la investigación de Valle (2018) quien comprobó que un agente externo en este caso el alcohol puede influir en nosotros, provocando que no podamos controlar nuestros movimientos y el equilibrio, siendo el 29.5% los encuestados que están de acuerdo con la afirmación, en nuestro caso la víctima no tiene control de sí misma ya que lleva una dominación sistemática, probablemente por una dependencia emocional, el alcohol genera dependencia y también las personas que manipulan. también una interesante investigación de Gómez, Ruiz, Clemente y Casas (2021) nos revela que durante la cuarentena las personas que ejercen violencia psicológica y manipulación en sus parejas tiene rasgos psicopáticos de 30 individuos consultados resultaron 26 (74%) con estos rasgos. Quiere decir que durante la cuarentena hubo mayor posibilidad de desencadenar situaciones que afectan psicológicamente a las parejas. Finalizando con la conclusión de que es necesario

poner texto para expresar este tipo de violencia psicológica, ya que es difícil para el lector determinar una situación de manipulación a la víctima. Es necesario un dialogo entre personajes, además del criterio propio para concluir que la escena mostrada realmente está enseñando este tipo de maltrato.

Cuando una víctima ya se encuentra en un ambiente de violencia persistente es donde los tratos vejatorios aparecen, este tipo de maltrato psicológico puede estar se caracteriza por amenazar con algo de mucho valor sentimental o monetario para la víctima, haciendo que se sienta sin salida ante la situación, esto fue plasmado dentro del cómic digital de manera óptima con los gestos de los personajes y el texto que acompañó en la escena se pudo identificar y el 67.59% de las encuestadas estuvieron muy de acuerdo en que pudo lograrse. Para reforzar nuestra discusión tenemos a la autora Vilela (2017) en su historieta muestra la situación de un niño que sufre bullying, este presenta características que hacen notar su situación y está siendo humillado, esto se logró reflejar obteniendo una respuesta muy positiva de los encuestados obteniendo un resultado de 38.2% totalmente de acuerdo. Asimismo, comparamos nuestro resultado con el autor López (2018) que expone en su comic una situación de riesgo y amenaza a la seguridad de los documentos físicos y virtuales de los trabajadores, esto fue plenamente reconocido por los encuestados, pensando en que una situación amenazante podría ser controlada si se actúa a tiempo, obteniendo una aceptación muy alta del 93.88%. Finalizando con la conclusión de que este tipo de maltrato psicológico es quizás una forma más difícil de identificar ya que no es común ver en público, ocurre en un ámbito privado donde incluso la víctima no suele decir lo que le ocurre por el miedo, es entonces necesario dibujar las expresiones adecuadas y más comunes para dar a entender el mensaje al lector, y pueda discernir lo que está ocurriendo con la víctima, porque puede ser confundido con manipulación, pero no es solo eso, es necesario incluir objetos para que se entienda que son los tratos vejatorios.

Las situaciones de violencia física son fácilmente reconocidas ya que estas son realizadas con acciones toscas y movimientos, estas situaciones en la vida real

pueden dejar secuelas físicas u ocasionar la muerte de la víctima, estas situaciones han sido muy vistas en las noticias y es por ello que las encuestadas pudieron reconocer lo que se quiso expresar en las viñetas, siendo el 60.19% las que estuvieron muy de acuerdo con la afirmación. Para reforzar nuestra investigación tenemos los resultados de Ramos (2019) que comprobó que es posible que el lector pueda identificar agresiones ilustradas en su pieza gráfica, obteniendo un 49.6% de encuestados que estuvieron de acuerdo con la afirmación, de tal modo que este tipo de maltrato físico es muy evidente, también podemos comparar nuestros resultados con Valle (2018) que pudo reflejar en su comic como es un personaje violento, por lo cual obtuvo una respuesta positiva alta obteniendo un 60.07% de encuestados que estuvieron muy de acuerdo, por lo tanto el reconocimiento de estas acciones son muy fáciles de ver. Finalizando con la conclusión de que para este tipo de violencia es común en los comics comerciales ver la escena explicita, pero también funciona mostrando lo que sucede después para que el lector pueda determinar qué fue lo que sucedió con el personaje, previamente se mostró en modo de sombras escenas de violencia familiar, por lo tanto, se ha podido entender hasta dónde puede llegar la violencia física.

Es común en la etapa de noviazgo normalizar conductas como empujones o pellizcos que de alguna forma afectan la psique de la víctima, al ser acciones que no comprometen la vida de la víctima no se le presta mayor atención, pero son señales de alerta que se debe evitar, las acciones con las manos en los personajes y los signos convencionales ayudan a que se pueda identificar esta situación dentro del cómic digital y el 62.04% estuvo de acuerdo en que si se logró reflejar. Para reforzar la presente investigación tenemos los resultados de Ramos (2019) que pudo reflejar en su pieza gráfica el maltrato pasivo, los empujones son una muestra de violencia física y los encuestados respondieron positivamente, fueron el 42.74% los que estuvieron de acuerdo y el 38.31% totalmente de Bonilla y Rivas (2020) que realizaron un estudio sobre qué grupo de personas son las que más tipos de violencia efectúan y presencian y estas son las parejas, obteniendo el 59.8% de los encuestados que indican que saben lo que son los empujones, lo cual clasifican como violencia física, por lo tanto

esta acción es de las más reconocidas como forma de violencia pasiva, ya que si bien no pone en peligro la vida de la víctima si puede dejar un daño psicológico. Finalizando con la conclusión de que este tipo de violencia física es de las más normalizadas, ya que no involucra la vida o la integridad física de manera grave, es por ello que algunas encuestadas pudieron dudar sobre la situación que se mostró en las viñetas, pero muchas sí estuvieron de acuerdo en que estas acciones de movimientos leves son una señal de alerta.

Debido al confinamiento, la violencia sexual ha sido muy frecuente en adolescentes y niñas que conviven con sus agresores, el mostrar escenas que reflejan estas acciones que no necesariamente deben ser explicitas, sino más bien una antesala a lo que sucederá aportó a la deducción de estos actos en los personajes. El 58.33% de las encuestadas estuvieron de acuerdo en que se logró plasmar esta realidad en el cómic. Para reforzar la presente investigación, encontramos en los resultados de Ramos (2018) quien logró que su pieza gráfica sea entendida en este punto, de este modo sus encuestados supieron reconocer como es una violación, obteniendo el 34.68% de respuestas muy positivas, quiere decir que es posible entender estos temas por medio del dibujo o imágenes, también tenemos una interesante comparación con el estudio de Vilela (2017) que plantea al lector si ha sido posible que reconozcan si el personaje sufrió de bullying, esto podría ser interpretado por las acciones previas y la interacción entre los personajes, para que den el mensaje de una acción violenta, que va contra la integridad del personaje que es víctima, no es necesario mostrar la golpiza como tal, más bien las expresiones y el entorno ayudaran a crear esa suposición. Finalizando con la conclusión de que la agresión sexual se puede graficar sin necesidad de mostrar contenido explicito, jugando con las viñetas, encuadres, puntos de vista y planos para darle mayor dramatismo a la situación mostrada, de ese modo generar un impacto mayor en el lector.

La violencia sexual también es ejercida cuando la víctima no está consciente o no es capaz de tomar una decisión por sí misma, esto es considerado como un abuso sexual, es fácil de identificar por la situación en que se encuentra la víctima y se puede

reflejar en las viñetas que fueron presentados, ya que el 49.07% de las encuestadas estuvieron de acuerdo con la afirmación. En esta discusión vamos a comparar nuestros resultados con el estudio de Ramos (2018) que pudo obtener respuestas positivas para saber si su pieza gráfica muestra escenas donde ocurre una relación no consentida, obteniendo respuestas afirmativas del 37.90%, que respondieron estar muy de acuerdo y 43.15% estuvo de acuerdo. Por lo tanto, graficar estas escenas pueden ser sencillas porque solo se necesita de un agresor en movimiento mientras que la víctima puede estar inmóvil, Thompson, Brooks y Green (2017) realizaron una investigación sobre el abuso sexual en zonas rurales, donde todos permanecen en sus casas, los resultados revelando que mayormente son las niñas que sufren de esta violencia con un porcentaje de 41.18%, además obteniendo un 2% de abuso incestuoso, lamentablemente son los niños los más propensos a sufrir este tipo de abusos. Finalizando con la conclusión de que en este caso es importante poder ilustrar las situaciones con más expresión por parte del personaje antagónico, es el que realizará las acciones para que el lector pueda determinar las intenciones y la situación que se refleja en la viñeta, siendo más empático reconocer un abuso sexual a una niña y de este modo el lector puede reflexionar sobre ello y deducir acto de violencia.

Las figuras fijas como son los personajes que tienen una forma marcada y reconocida se encuentran en un espacio donde se puede sobreponer en otras ilustraciones que vendrían a ser el fondo, en el caso de este cómic digital el fondo no llega a distraer para lograr reconocer a los personajes, esta es una condición positiva con el que 65.74% de las encuestadas estuvieron de acuerdo con la afirmación. Para reforzar nuestra investigación comparamos los resultados de Valle (2018) que pudo tener resultados favorables con la pregunta sobre si los textos se diferencian del fondo, obteniendo un 35.4% de aceptación muy favorable, quiere decir que el fondo no distrae de los elementos sobrepuestos, estos podían ser los globos de textos y también podían ser los personajes, es sencillo poder llegar a que el lector tenga una percepción positiva al ver las viñetas y poder diferenciar todos los elementos. también contrastamos los resultados de Vilela (2017) quien comprobó en su investigación que los encuestados podían diferenciar a los personajes de un lado a otro, fue posible

gracias a que tenía un fondo que no llamaba más la atención que sus personajes, demostró simetría y también que hay una clara figura y fondo, obteniendo un resultado de 33.9% de encuestados que estuvieron muy de acuerdo con la afirmación. Finalizando con la conclusión de que es mejor poder darle más detalle al personaje que al fondo para lograr un aspecto más estético y limpio, de este modo no se distrae al lector del acontecimiento principal que son las acciones.

Lo que caracteriza mucho a los cómics es el poder plasmar el movimiento, acciones y gestos ya que es la forma en como los personajes pueden comunicar el mensaje incluso sin necesitar de texto, esto fue logrado en el diseño del presente cómic digital ya que el 65.74% de las encuestadas estuvieron muy de acuerdo con la afirmación. Para reforzar esta investigación se compara con los resultados de Vilela (2017) que afirma que el movimiento aparente de líneas, dan la sensación de aislamiento, es decir lo que se quiere expresar, en este caso es un estado de autodefensa para el personaje, con lo cual tuvo una aceptación muy alta, obteniendo un resultado de 32.6%, los encuestados estuvieron muy de acuerdo. también podemos contrastar el resultado de Valle (2018) que pudo comprobar que en efecto los personajes que se muestran mantienen la expresión a pesar del movimiento del cambio de ángulos, obteniendo un resultado muy favorable de 51.2% que significa que los alumnos encuestados están de acuerdo en que si se puede visualizar e identificar. Finalizando con la conclusión de que en el comic es importante acentuar las expresiones, no de manera exagerada, pero si notable para que se entienda bien lo que está aconteciendo en la acción que está representada en cada viñeta, así el comic se vuelve más didáctica y llamativa.

Si bien en el cómic predomina el esquema monocromático de grises existe un color que es el que llama la atención en el transcurso de la historia, cumple una función de valor emocional y estético en los personajes, juntos lograron ser visualmente agradables para las encuestadas, que fueron el 64.81% las que estuvieron muy de acuerdo con esta afirmación. Para reforzar nuestros resultados de la investigación, comparamos con Ramos (2018) que pudo obtener un adecuado uso de los colores,

por ello tuvo una gran aceptación en esta afirmación por parte de los encuestados, obteniendo un resultado de 60.08%, lo cual indica que, si tuvo una acertada elección en el color, agregando que un comic colorido también es muy funcional. Otra investigación que apoya esta postura es la de Mieles (2018) en su estudió comprobó cual es el color que es más llamativo para sus encuestados, estos colores están relacionados con los Avengers y mayormente el color elegido es por preferencia de algún personaje, esto influye en el gusto por algún color en específico, por mayoría el color que gusta más es el rojo, obteniendo un resultado del 37%, de por si el rojo es un color que llama más que otros, también influye que el logo de Marvel tiene ese color y la relacionan con él. se Finalizando con la conclusión de que en el cómic el color es un recurso que se puede usar de manera simbólica, para representar ideas, mensajes, sentimientos y por supuesto para darle vida al comic, sin embargo, no es necesario que sea totalmente colorido, ya que al tener muchas viñetas y escenas no se tiene la intención de saturar. El color es importante siempre y cuando vaya de la mano de la armonía con los demás elementos.

Los personajes, el fondo, los objetos usados y las formas textuales fueron totalmente reconocidas por el lector, ya que se empleó técnicas de dibujo para lograr que sean formas adecuadas, el 63.89% de las encuestadas estuvieron muy de acuerdo con esta afirmación. Para reforzar nuestra investigación comparamos los resultados de Valle (2018) que logra comprobar que un buen dibujo que mantiene una forma logra ser entendida por el lector, al cual se les recordó que los personajes mantienen el mismo tamaño, obteniendo un resultado de 43,2% lo que quiere decir que están muy de acuerdo con la afirmación. López (2018) también aporta con lo obtenido por el anterior autor, en este caso el lector pudo reconocer las formas haciéndole recordar a su centro de trabajo, obteniendo una aceptación de esta premisa del 97.12% de los encuestados, que quiere decir están muy de acuerdo. Finalizando con la conclusión de que es muy importante realizar un trabajo con estudios de dibujo para darle coherencia a lo que se quiere mostrar en las viñetas, ya que el lector tiene en mente formas que le harán recordar si ve las ilustraciones en las viñetas, entonces

si se logra un dibujo de calidad, el lector podrá determinar claramente de que objeto o personaje se trata.

Las acciones que se mostraron en el cómic digital paso un proceso de esbozado para que pueda tener una adecuada interpretación mental, de este modo la gran mayoría de las encuestadas estuvieron muy de acuerdo en reconocer las acciones, las cuales fueron el 64.81%. Para reforzar nuestra investigación contamos con los resultados de Mieles (2018) que obtuvo una elevada aceptación en la pregunta planteada a sus encuestados, la cual trataba sobre como los acontecimientos, acciones dentro de los Avengers generan diferentes interpretaciones mentales en el público, es decir las percepciones varían, obteniendo un 54% de respuestas muy de acuerdo. También obtenemos un gran aporte del autor López (2018) para la reconocer acciones que estarán acorde a la interpretación mental, plantea que en su historieta se relatan diferentes acontecimientos en el área laboral, por lo cual, el encuestado pudo reconocer porque ya tiene esa idea en la mente, tiene la experiencia que le ayuda a discernir aquel momento. Finalizando con la conclusión de que influye mucho el conocimiento previo que naturalmente todos tenemos, sabemos distinguir los movimientos, como se mueven los personajes si quieren reflejar que están caminando o corriendo, todo ello es fácil de reconocer por el lector.

Es muy importante que esta expresión artística, como es el cómic digital no solo tenga de objetivo ilustrar o entretener al lector, su objetivo también es informar datos reales, que pueden servir de gran ayuda, esto ha sido reconocido por las encuestadas que fueron el 64.81% las que estuvieron muy de acuerdo con esta afirmación. Para reforzar nuestra investigación contamos con la intervención de los resultados de Azam (2019) y comprobó en su investigación que la lectura de comics ayudó a sus encuestados con su problema, en este caso para aumentar sus habilidades en el aprendizaje del lenguaje árabe, siendo el 52% los que se respondieron positivamente a la afirmación. El autor Ramos (2019) aporta a nuestro resultado ya que obtuvo un 52.82% de respuestas muy positivas, los encuestados recibieron información que les servirá a futuro para ayudar a alguna conocida o a sí mismos frente a la violencia de

género. Finalizando con la conclusión de que el texto agregado fue oportuno y con datos que son reales, esta es una manera eficiente para difundir información vital y que le puede servir a las personas que deseen leer el comic y se identifiquen con las situaciones.

A continuación, se presentará las discusiones inferenciales de los objetivos general y específicos.

Se concluyó positivamente que el comic digital es muy adecuado para transmitir mensajes importantes, logra llamar la atención de quienes gustan leer de comics y de curiosos, se consiguió una adecuada relación entre la percepción visual de los usuarios de redes sociales y logrando una correlación que será contrastada con otros autores.

Empezando con la autora Vilela (2017) la cual tuvo una estructura similar a la presente investigación. Obtuvo una correlación de ,651 el cual quiere decir que existe una correlación positiva media y una significancia de 0.000 la cual indica que la pieza gráfica si cumplió con su objetivo. Como segundo autor que respalda estos resultados tenemos a López (2018) quien presenta una investigación correlacional con las variables de estudios muy parecidas a la de esta investigación, consiguió un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.5 se logró aceptar la hipótesis de la investigación relacionando el diseño de una historieta y la percepción.

Estas investigaciones aportan de manera positiva al objetivo de la presente investigación, estas demostraron una efectividad y relevancia para transmitir mensajes, correlacionando las variables de manera efectiva. Aunque estos aportes muestren niveles inferiores de correlación, pudo deberse por la muestra y la calidad de las ilustraciones que talvez no causaron tanto impacto.

En esta investigación sin embargo se obtuvo un y valor correlacional de 0.947 el cual significa que es positiva muy alta, asimismo el nivel de significancia fue de 0.000, al ser menor a 5 se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la nula. Para terminar, se puede apreciar que se confirma la relación entre las variables es muy positiva y da a entender como el comic digital ha cautivado al público objetivo,

mostrando personajes bien empleados, con un buen uso de la psicología del color y trazos agradables a la vista.

El comic necesita de un argumento planeado, para que se pueda expresar lo que quiere transmitirse de forma adecuada y precisa, esto permite que la temática, los personajes y el guion, vayan de la mano para lograr un óptimo resultado.

Encontramos que Valle (2018) cuenta con una hipótesis acorde a la presente investigación, cuenta con una correlación de 0.315, lo cual indica que es positiva débil, sin embargo, tiene una significancia de 0.000, al ser menor a 5 acepta la hipótesis de su investigación. Esta hipótesis, si bien no menciona toda la temática sí que incluye al personaje que es el conductor de la línea gráfica en el comic. El segundo autor es Bowen (2017) quien, si bien no tienen las mismas hipótesis de investigación que la presente, si tiene similitudes, tampoco tiene el mismo método de resolución de hipótesis, es admisible, como primera hipótesis determinó que cual era la percepción de los personajes femeninos de los comics con el público lector y no lectores, la cual resulto de nivel correlacional aceptable ajustándose a un nivel del 0.0022 debido a las pruebas realizadas.

Concluyendo con respecto a los resultados de las investigaciones de apoyo, en esta investigación existe una correlación que fue de 0.700, por lo tanto, se logró una correlación positiva alta. Se comprueba que los encuestados percibieron de manera favorable el argumento del comic digital, fue necesario que este sea elaborado muy asertivamente dado al tema tratado que es de importancia y con una tonalidad seria. La cual fue percibida y bien recibida por el lector.

El cómic digital logra cautivar la atención debido a la amplia cantidad de elementos que posee, unos muy característicos que ayudarán a mantener una estructura y un sentido.

El primer autor que aporta en estas hipótesis específicas es Vilela (2017) cuya hipótesis está relacionada con esta investigación, cuenta con una correlación de 0.435 quiere decir que es positiva media y el nivel de significancia es de 0.000, al ser menor a 5 acepta la hipótesis de investigación. Aquí se relacionó los aspectos técnicos de la

historieta y la dinámica de la percepción que, si bien estas palabras no están siendo usadas en esta investigación, tienen indicadores muy similares o las mismas que se encuentran planteadas. El segundo autor es Mieles (2018) cuenta con una hipótesis que si bien no está planteada como tal en esta investigación y su estructura de investigación es diferente, si aporta ya que obtuvo los resultados con las imágenes, los símbolos, signos, el texto que son parte de los elementos de un cómic y pudo comprobar una correlación positiva en la comunidad que participo en la encuesta.

Concluyendo con respecto a los resultados de las investigaciones de apoyo, en esta investigación existe una correlación que fue de 0.759, por lo tanto, se logró una correlación positiva alta. Comprobándose que el lector percibe todos los elementos que conforman el comic digital, estos fueron empleados de manera adecuada y limpia, logrando con técnica los acabados que se quiso lograr, detrás de cada elemento hubo un boceto que fue el organizador de todo, para que la percepción sea adecuada tanto gráfico como textual.

El maltrato social es una realidad que muchos jóvenes podemos percibir de una manera más intensa porque somos nativos digitales, es en la red donde el acoso o machismo es más frecuente y esto ha sido percibido plenamente por las encuestadas, que tienen una edad de 21 a 30 años.

Empezando con el aporte de Vilela (2017) cuyo comic está enfocado en el bullying, este es un tipo de maltrato social también y la segunda variable también se relaciona con la dinámica de la percepción, entonces existe una semejanza, en su estudio obtuvo una correlacional de 0.305 la cual indica ser positiva baja, y obtuvo un nivel de significancia de 0.000, eso quiere decir que se acepta la hipótesis de investigación. Estos resultados nos indican que, si bien son bajos, es posible que sea por la calidad del comic o la cantidad de encuestados.

Concluyendo con respecto a los resultados de la investigación de apoyo, en esta investigación existe una correlación que fue de 0.689, la cual es positiva moderada y tiene un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05 acepta la hipótesis de investigación. Comprobando que las acciones observadas en el comic si reflejan este tipo de maltrato social, al igual que con los autores de apoyo que

aceptaron sus hipótesis y por lo tanto esto indica que un comic o una pieza gráfica puede expresar situaciones con las que se puedan sentir identificados y reconocer patrones que se repiten en el ámbito social.

Una de las situaciones más comunes en el estado de emergencia, fue el maltrato psicológico, el permanecer encerrados por mucho tiempo junto a un agresor puede dejar marcas muy profundas en la víctima, se trató de poder plasmar este pesar en los personajes del cómic y que puedan ser percibidas con facilidad.

Un aporte seria de la autora Joshi (2015) que midió la percepción en los comentarios de las redes sociales de empresas, pudo observar que existe correlación entre el número de palabras utilizadas para expresar la percepción del cliente y la aparición de palabras positivas y negativas, si bien no se relacionan directamente con las dimensiones de esta investigación, sí que es un aporte interesante ya que los comentarios negativos en redes sociales afectan directamente a las empresas, incluso puede llegar a ocasionarse un conflicto entre usuarios lanzándose insultos.

Concluyendo con respecto al resultado de la investigación de apoyo, en esta investigación existe una correlación que fue de 0.689, la cual es positiva moderada y tiene un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05 acepta la hipótesis de investigación. Se comprueba que el lector puede identificar plenamente las situaciones donde se presenta un maltrato psicológico, estos pueden ser reflejados en las expresiones de los personajes y los diálogos.

Para transmitir una escena fuerte es necesario poder conectar con el lector, como se sabe durante la cuarentena fue la violencia física más que todo la que activo las alarmas en los centros de ayuda, esta situación se puede percibir porque son acciones físicas, están a la vista y pueden ser ilustradas con acciones del personaje. Por otro lado, si bien las investigaciones que apoyan no hablan precisamente de este tipo de violencia existen algunos que pueden lograr dar un gran mensaje.

El aporte sería del autor Ramos (2018) que correlaciona a la infografía sobre la violencia a la mujer y la organización de información, obteniendo un nivel de significancia de 0.000 confirmando la correlacional en ellos, si bien la variable es más

amplia si se encuentra a la violencia física como dimensión, por lo tanto, está incluida en la correlación.

Concluyendo con respecto al resultado de la investigación de apoyo, en esta investigación existe una correlación de 0.663, la cual es positiva moderada y tiene un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05 acepta la hipótesis de investigación. Para determinar que lo que el lector ve es maltrato físico es necesario cuidar y ponerles detalle a las expresiones, junto a los demás elementos es una acción que se puede graficar con facilidad y ser percibido de manera adecuada.

Por último, cuando hablamos de maltrato sexual muchos ya pueden inferir como es que podría reflejarse en una ilustración, lo bueno del cómic digital es que permite crear secuencias para nutrir más la idea y no dejar con dudas al espectador, creando así una cercanía para lograr una sensibilidad sobre el tema

El aporte está en la investigación e Ramos (2018) que mide la correlación entre la variable infografía sobre la violencia a la mujer y el procesamiento de información, si bien no está relacionada directamente con las dimensiones de este estudio, contribuye en ello, como se dijo, en este comic no se muestra imágenes explicitas por lo que el lector tuvo que primero analizar o procesar lo que está mirando para luego deducir la acción que se realizará.

Concluyendo con respecto al resultado de la investigación de apoyo, en esta investigación existe una correlación de 0.795, la cual es positiva alta y tiene un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05 acepta la hipótesis de investigación.
El maltrato sexual es una situación que puede llegar a ser percibida mucho más fácil en algunas personas, sin embargo, otras tienen que analizar aún más la escena, en el caso de este comic, al no mostrar algo explicito fue necesario usar recursos conocidos como chicle que dieron a entender la situación.

VI. CONCLUSIONES

A continuación, se redactará las conclusiones obtenidas del análisis de los resultados descriptivos e inferenciales.

En la conclusión general se afirma que existe relación entre el comic digital sobre la violencia de género y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años de los Olivos, en Lima, 2021, puesto que el valor de significancia es de 0,000 que es menor a 0,05, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la nula. Por tanto, el comic digital sobre la violencia de género se relaciona con la percepción visual de cada encuestado, influyendo las creencias y crianza de la persona para determinar que las escenas graficadas son lo que el lector puede interpretar y que se mantenga esa interpretación en todos los demás encuestados. Es por ello que el comic digital fue recibido de manera positiva por la técnica empleada del dibujo, los personajes, las acciones y demás elementos que ayudaron a la comprensión de la misma.

En la conclusión específica 1 se afirma que existe relación entre el argumento y la percepción visual de los usuarios de redes sociales, el valor de significancia fue de 0.000, que es menor a 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la nula. Se concluye que el mensaje que se pretendía plasmar y transmitir fue apropiado, por lo cual el comic digital tuvo una aceptación favorable y comprendida, es necesario mantener una línea gráfica definida en todos los aspectos argumentales para que se logre una percepción positiva para el lector

En la conclusión de la hipótesis específica 2 se afirma que existe relación entre los elementos y la percepción visual, obteniendo un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05, se acepta la hipótesis de investigación y se niega la hipótesis nula. Por lo tanto, se concluye que el uso adecuado de los recursos visuales y el lenguaje textual logró en el lector una percepción positiva, se logró reconocer cada elemento los cuales fueron identificados de manera similar por cada encuestad.

En la conclusión de la hipótesis especifica 3 se afirma que existe relación entre el maltrato social y la percepción visual, obteniendo un nivel de significancia de 0.000, al ser menor a 0.05, se acepta la hipótesis de investigación y se niega la hipótesis nula. Por lo tanto, se concluye que el tema reflejado en cuanto al maltrato social dentro del comic digital fue identificado, influye mucho las creencias del individuo para determinar

este aspecto y saber reconocer cuando una situación como es el micromachismo o la misoginia está presente en un acto o palabra.

En la conclusión de la hipótesis especifica 4 se afirma que existe relación entre el maltrato psicológico y la percepción visual, obteniendo un nivel de significancia de 0.000, al ser mayor a 0.05, se acepta la hipótesis de investigación y se niega la hipótesis nula. Por lo tanto, se concluye que las acciones reflejadas en las viñetas donde se reflejan las acciones o diálogos en donde el personaje femenino es infravalorado por el antagonista son reconocidos, este tipo de maltrato requiere un análisis previo cuando se es presenciado, de este modo se determina si lo que se lee puede llegar a serlo, además existe un conocimiento previo del lector, ya sea por experiencia o enseñanza.

En la conclusión de la hipótesis especifica 5 se afirma que existe relación entre el maltrato físico y la percepción visual obteniendo un nivel de significancia de 0.000, al ser mayor a 0.05, se acepta la hipótesis de investigación y se niega la hipótesis nula. Por lo tanto, se concluye que la técnica empleada para realizar los movimientos en los personajes fue precisa para poder denotar esta acción y que genere en el lector una impresión, el acto de golpe o violencia es fácil de identificar, por lo que el reconocimiento de ello fue en la gran mayoría de las personas encuestadas.

En la conclusión de la hipótesis especifica 6 se afirma que existe relación entre el maltrato sexual y la percepción visual obteniendo un nivel de significancia de 0.000, al ser mayor a 0.05, se acepta la hipótesis de investigación y se niega la hipótesis nula. Por lo tanto, se concluye que existe un preconcepto para que el lector pueda determinar que las escenas mostradas en las viñetas se tratan de un escenario donde va a ocurrir un acto de violencia sexual, eso quiere decir que hay conciencia sobre estas situaciones que alertan al lector.

VII. RECOMENDACIONES

Finalmente, las recomendaciones que puedo aportar con el desarrollo de la presente investigación es que como diseñadores gráficos y artistas visuales debemos juntar esfuerzos o tomar la iniciativa personal para lograr visibilizar, informar y ayudar

en problemáticas que merecen una urgente atención, porque está comprobado que las herramientas que podemos crear o diseñar cumplen un rol fundamental para ayudar a combatir problemáticas sociales o de otra índole.

Se recomienda que se aborde el tema de la violencia de género, como se sabe, la cuarentena ya está terminada, sin embargo, este problema viene sucediendo hace muchas décadas y es necesario que sea comprendida por la sociedad, aún sigue siendo uno de los mayores problemas que enfrentan las mujeres en su día a día.

El cómic en formato digital es una herramienta eficaz para trasmitir mensajes profundos y no solo eso, se comprueba su efectividad para tratar cualquier tema por su facilidad de llegada a un público determinado, casi siempre en las redes sociales o la web lo que llama más la atención son las imágenes, las ilustraciones más que solo un texto, por lo tanto, puede llegar a una gran cantidad de personas a nivel internacional, si se consigue una adecuada difusión y conseguir popularidad si se logra ser constante en la publicación periódica del comic digital, de este modo se puede lograr incluso una base de seguidores.

Se recomienda analizar la pieza gráfica que se trabajará para realizar las preguntas adecuadas, sobretodo en el tema del color para poder obtener respuestas más relevantes en el caso del color empleado para poder obtener una respuesta más acertada sobre como el lector percibe el mensaje a través del color.

Concluyendo con una recomendación para el ministerio de la mujer y poblaciones vulnerables a considerar el uso y difusión de piezas gráficas que aporten a la erradicación de la violencia de género, que tome acción en la prevención y no se vaya quedando atrás, el solo recopilar estadísticas de hechos solo aportan a conocer la magnitud del problema, mas no a reducirla. Es necesario trabajar en conjunto profesionales del arte y salud para ayudar a disminuir los casos.

REFERENCIAS

Alberich, J. Gómez, D. y Ferrer, A. (2014) *Diseño gráfico.* Editorial Oberta UOC Publishing, SL. http://cv.uoc.edu/annotation/2a8c76657e215adb7c99901a3020ebbe/505423/PID_00216991/index.html

Amador, J. (2010) *Tendencias, estilos y tipos de escaparates.* Fundación Vertice Emprende.

Arias, F. (2012) *El proyecto de investigación.* Editorial Episteme. https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION

Azam, M. (2018) *Reading and creating comics in the fully online AFL classroom: Students' perceptions.* [Tesis de maestría, Universidad Americana en Cairo]. Repositorio institucional AUC. http://dar.aucegypt.edu/handle/10526/5623

Azman, F. N., Zaibon, S. B. y Shiratuddin, N. (2016). A study on user's perception towards Learner-generated Comics. *International Review of Management and Marketing*, 6(S8) 37-42.

Baena, G. (2017) *Metodología de la investigación* (3 ª ed.) Grupo Editorial Patria.

Ballester, R. S. (2018) *El cómic y su valor como arte* [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio institucional UCM. https://eprints.ucm.es/47463/

Baptista, P. Hernández, R. y Fernández, C. (2014) *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill; Interamericana editores, S.A.

Baptista, P. Hernández, R. y Fernández, C. (2010) *Metodología de la investigación* (5ª ed.). McGraw-Hill; Interamericana editores, S.A.

Barratt, S. (2018) Reinforcing sexism and misogyny: Social media, symbolic violence and the construction of femininity-as-Fail. *Journal of International Women's Studies, 19*(3), 16-31.

Bermúdez, M. y Domínguez, M. (2020) Análisis epidemiológico de la violencia de género en la Unión Europea. *Anales de psicología, 36*(3), 380-385.

Bonilla, E. Y Rivas, E. (2020) Relación entre la exposición a la violencia de pareja y los malos tratos en el noviazgo. *Psychol. av. discip. 13*(1).

Bowen, D. K. (2017) *Female perception of comic book superheroines* [Tesis de maestría, Universidad de Alabama]. Repositorio institucional UA. https://ir.ua.edu/bitstream/handle/123456789/3160/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Casas, N. (2015) *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de Cómic digital.* Editorial Bubok. https://play.google.com/store/books/details/Narciso_Casas_T%C3%A9cnicas_fundamentales_para_aplicar?id=2_TCCgAAQBAJ

CEPAL (2019). *La medición del feminicidio o femicidio: desafíos y ruta de fortalecimiento en América Latina y el Caribe.* Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo. Consultado el 6 de mayo del 2020. https://oig.cepal.org/sites/default/files/femicidio_web.pdf

Copland, S. (2020) Reddit quarantined: Can changing platform affordances reduce hateful material online? *Internet Policy Review, 9*(4) 1-26.

Faza, Z. (2019) *Students' perception of Reading graphic novel to improve reading comprehension.* [Tesis de licenciatura, Universitas Islam Nigeris Ar-Raniry Banda Aceh]. Repositorio institucional UINAR-RANIRY. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14502

Flores, B. (20 de septiembre de 2020) La nueva peruanidad reflejada en un cómic digital. *La República.* Recuperado de https://www.larepublica.pe/

Galindo, E. (2016) *Neurobiología de la percepción visual.* Editorial Universidad del Rosario. http://dx.doi.org/10.12804/tm9789587387483

GMI (2020, 6 de mayo). *Cuarentena: Municipio de Lima atendió más de 20 casos de violencia de género.* Andina. https://andina.pe/agencia/noticia-cuarentena-municipio-lima-atendio-mas-20-casos-violencia-genero-796048.aspx

Ilhan, G. O., Kaba, G., & Sin, M. (2021). Usage of digital comics in distance learning during COVID-19. International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES), 3(1), 161-179. https://doi.org/10.46328/ijonses.106

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2019) *Perú: indicadores de violencia familiar y sexual 2012-2019.* [Archivo PDF]. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1686/libro.pdf

Joshi, N. (2015) *A Quantitative study the Impact of social Media Reviews on Brand perception* [Tesis de maestría, Universidad de Nueva York]. Repositorio institucional UNY. https://arxiv.org/abs/1710.08836

Kendra, C. (2019, 4 de mayo). *What is Perception?.* Verywell mind. Consultado el 7 de mayo de 2020. https://www.verywellmind.com/perception-and-the-perceptual-process-2795839

López, G. B. (2018) *Diseño de una historieta sobre consejos de seguridad de la información y la percepción de los trabajadores del Banco Falabella de Cercado de Lima, 2018.* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio institucional UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/34284

Nairat, M., Nordahl, M. y Dahlstedt, P. (2020) Generative comics: a character evolution approach for creating fictional comics, *Digital Creativity, 31*(4), 284-301, DOI: 10.1080/14626268.2020.1818584

Mariñas, A. V. (2014) *Diseño de infografías publicadas en el diario la industria – 2013 como herramienta periodística para consolidar una percepción favorable en el público lector.* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte] Repositorio institucional UPN. http://hdl.handle.net/11537/6472

McCloud, S. (2009) *Webcomics.* Scottmccloud. http://scottmccloud.com/1-webcomics/index.html

McGrail, E., Rieger, A., & Doepker, G. M. (2017). Pre-service teachers' perceptions about the effectiveness of the TOON comic books in their guided reading instruction. *Georgia Educational Researcher, 14*(1), 1-39. Available at http://digitalcommons.georgiasouthern.edu/gerjournal/vol14/iss1/1

Mejía, P. (2001) *Semiótica del Cómic.* (1 ª Ed.). Instituto Departamental de Bellas Artes; Entidad Universitaria. https://vdocuments.net/perucho-mejia-semiotica-del-comic.html

Mieles, R. J. (2018) Análisis semiótico-visual: Saga "avengers" y su percepción en los estudiantes del segundo semestre de la carrera de comunicación social de la Universidad de Guayaquil, 2018. (tesis de licenciatura) Repositorio de la Universidad de Guayaquil. Recuperado de:

http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/32744

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (2020) Informe Estadístico N° 3. https://portalestadistico.pe/wp-content/uploads/2020/04/Informe-Estad%C3%ADstico-N%C2%B0-03-2020-Marzo-portal.pdf

Mlambo-Ngcuka, P. (2020, 6 de abril). *Violencia contra las mujeres: La pandemia en las sombras.* ONU Mujeres. Consultado el 6 de mayo de 2020. https://www.unwomen.org/es/news/stories/2020/4/statement-ed-phumzile-violence-against-women-during-pandemic

Olivetti, A. (2004) *Iniciación al dibujo de historietas.* Ancares Editora.

ONU Mujeres para las Américas y el Caribe (2020) *Prevención de la violencia contra las mujeres frente a COVID-19 en América Latina y el Carib*e. https://lac.unwomen.org/es/digiteca/publicaciones/2020/04/prevencion-de-la-violencia-contra-las-mujeres-frente-a-covid-19#view

OMS (2017). *Violencia contra la mujer.* Consultado el 9 de mayo de 2020. https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/violence-against- women

Onieva, J. (2015) El cómic online como recurso didáctico en el aula: webs y aplicaciones para móviles*. Huarte de San Juan. Filología y Didáctica de la Lengua, 15.* 105-127.

Otzen, T. y Manterola, C. (2017) Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol., 35*(1), 227-232

Pishol, S. y Kaur, S. (2015) Teacher and Students' Perceptions of Reading a Graphic Novel Using the Multiliteracies Approach in an ESL Classroom. *Malaysian Journal of Learning and Instruction, 12* p21-47.

PNUD (2020, 12 de abril). *La otra pandemia: violencia en el hogar en tiempos de cuarentena.* PNUD Perú. Consultado el 6 de mayo de 2020. https://www.pe.undp.org/content/peru/es/home/presscenter/articles/2020/la-otra-pandemia--violencia-en-el-hogar-en-tiempos-de-cuarentena.html

Ramos, M. A. (2019) *Infografia sobre violencia contra la mujer y la percepción visual en alumnos de I.E. de Cercado de Lima, Lima – 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional UCV. http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/41292

Rego, R. (2018) Changing forms and platforms of misogyny: sexual harassment of women journalists on Twitter. *Media Watch 9*(3) 437-446.

Rosales, J (2015) Percepción y experiencia. *Revista Episteme. 35(2).*

Soleto, Arias, F. (2015) *Violencia de género: Tratamiento y prevención.* Editorial Dykinson. https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/22132/violencia_genero_2015.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Thompson, C., Brooks, M y Green, S. (2017) Child Sexual Abuse and Rural Areas. *Vistas, 33.*

Torres, L. y Anton, E. (2010) *Lo que ud. Debe saber sobre: Violencia de género.* Caja España. http://www.saber.es/web/biblioteca/libros/violencia-de-genero/violencia-de-genero.pdf

Valle, D. R. (2018) *Diseño de cómic sobre el alcoholismo y la percepción en estudiantes de 3°, 4° y 5° de secundaria en tres I.E. de Los Olivos, Lima 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional UCV. http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/27234

Vilela, C. M. (2017) *Diseño de una historieta sobre el bullying y la percepción visual de los estudiantes de 1ro y 2do grado de secundaria en dos instituciones educativas de Puente Piedra, Lima, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/21319

Vilchez, G. (2016) *Cómic digital hoy: una introducción en presente.* ACDCómic. http://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/01-Breve-historia-comic-digital-Gerardo-Vilches-acdcomic.pdf

ANEXO 1: Matriz de Operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Cómic digital Sobre **Violencia de género**	**Casas (2015, p. 11, p. 297)** el cómic digital comienza con un **argumento** que relata la historia contada a través de imágenes ilustradas con un estilo propio, encuadrados en viñetas y una serie de **elementos** que dan la ilusión de una vista casi cinematográfica, esta pieza gráfica puede ser encontrada en la red virtual.	El cómic digital está conformada por estilos únicos reflejados en **personajes, ambientes, temática y tono** el cual tomará unas formas sensoriales por medio del **lenguaje visual, verbal y signos convencionales.**	**Argumento** Casas (2015, p. 14)	**Personajes** Casas (2015, p.16)	Los personajes del cómic digital muestran un estilo visual definido	De Likert /Nominal 5 (Muy de acuerdo) 4 (De acuerdo) 3 (Ni de acuerdo ni desacuerdo) 2 (En desacuerdo) 1 (Muy en desacuerdo)
				Ambiente Casas (2015, p. 15)	Los lugares donde ocurren las acciones en el cómic digital son identificables	
				Temática Casas (2015, p. 15)	El cómic digital tiene una temática fácil de reconocer	
				Tono Casas (2015, p. 15)	El cómic digital refleja una armonía entre la narrativa, diálogos y aspecto visual	
			Elementos Casas (2015, p. 21)	**Lenguaje visual** Casas (2015, p. 21)	La composición de las ilustraciones en el cómic digital está organizada	
				Lenguaje verbal Casas (2015, p. 25)	Los globos de texto en el cómic digital conducen la continuidad en la lectura	
				Signos convencionales Casas (2015, p. 32)	Se entienden las metáforas visuales presentes en el comic digital	
	Arias (2015, p. 105) La violencia de género son actos dañinos hacia la mujer para ejercer poder y control sobre ellas, estos **malos tratos son sociales, psicológicos, físicos y sexuales** en un contexto externo o íntimo.	La violencia de género se identifica por acciones que en conjunto denigran a la mujer en muchos aspectos.	**Maltrato social** Arias (2015, p. 106)	**Micromachismo** Torres y Antón (2010, p. 36)	El cómic digital muestra diálogos donde se evidencia el micromachismo	
				Cosificación sexual Torres y Antón (2010, p. 36)	Se puede identificar alguna escena en el cómic donde está presente la cosificación sexual	
			Maltrato psicológico Arias (2015, p. 109)	**Desestabilización emocional** Arias (2015, p. 109)	El cómic digital evidencia la desestabilización emocional en los personajes femeninos	
				Manipulación Arias (2015, p. 109)	Se identifica alguna situación de manipulación en el cómic digital	
				Tratos vejatorios Arias (2015, p. 110)	Se evidencia en el cómic digital que el hombre amenaza con romper la muñeca de la niña para coaccionarla y abusar de ella	
			Maltrato físico Arias (2015, p. 110)	**Agresivo** Arias (2015, p. 110)	El cómic digital muestra alguna situación donde peligra la vida de la víctima	
				Pasivo Arias (2015, p. 110)	Según el cómic digital, los empujones son una muestra pasiva de maltrato físico	
			Maltrato sexual Arias (2015, p. 110)	**Agresión sexual** Torres y Antón (2010, p. 39)	El cómic digital evidencia una agresión sexual a una niña	
				Abuso sexual Torres y Antón (2010, p. 39)	En el cómic digital se muestra abuso sexual a una mujer inconsciente	
Percepción Visual	**Galindo (2016, p. 11)** La percepción visual es el proceso que permite distinguir **sensaciones visuales** para luego ser organizadas obteniendo una **interpretación mental** de lo observado.	La percepción visual llega a concretarse por medio de sensaciones e interpretaciones diversas donde el sujeto extrae la información de lo que ve.	**Sensaciones visuales** Galindo (2016, p. 11)	**Figura y fondo** Galindo (2016, p. 30)	Los personajes se diferencian del fondo en el cómic digital	
				Movimiento Galindo (2016, p. 30)	Los movimientos de los personajes reflejan una acción en el cómic digital	
				Color Galindo (2016, p. 30)	Los colores utilizados no saturan las escenas ilustradas en el cómic digital	
			Interpretación mental Galindo (2016, p. 11)	**Formas** Galindo (2016, p. 30)	Se identifican las formas ilustradas en el cómic digital	
				Acciones Galindo (2016, p. 30)	Se reconocen las acciones que se muestran en el cómic digital	
					El texto del cómic digital proporciona canales de ayuda ante la violencia de género	

ANEXO 2: Matriz de Consistencia

	Formulación	Objetivo	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Indicadores
General	¿Qué relación existe entre el comic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021?	Determinar la relación que existe entre el comic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.	Existe relación entre el comic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.	Cómic digital sobre violencia de género	Argumento	Personajes
						Ambiente
						Temática
						Tono
Específicas	¿Qué relación existe entre la Argumentación y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021?	Determinar la relación que existe entre el argumento y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.	**H_1:** Existe relación entre el argumento y la percepción visual en usuarios de redes sociales, los Olivos de 21 a 30 años, Lima- 2021.		Elementos	Lenguaje visual
						Lenguaje verbal
						Signos convencionales
	¿Qué relación existe entre los Elementos y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021?	Determinar la relación que existe entre los elementos y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.	**H_2:** Existe relación entre los elementos y la percepción visual en usuarios de redes sociales, los Olivos de 21 a 30 años, Perú, 2021.		Maltrato social	Micromachismo
						Cosificación sexual
	¿Qué relación existe entre el Maltrato social la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021?	Determinar la relación que existe entre el maltrato social y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.	**H_3:** Existe relación entre el maltrato social y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.		Maltrato psicológico	Desestabilización emocional
						Manipulación
						Tratos Vejatorios
	¿Qué relación existe entre el Maltrato Psicológico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021?	Determinar la relación que existe entre el maltrato psicológico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.	**H_4:** Existe relación entre el maltrato psicológico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.		Maltrato físico	Agresivo
						Pasivo
	¿Qué relación existe entre el Maltrato físico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 26 años, los Olivos, Lima- 2021?	Determinar la relación que existe entre el maltrato físico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.	**H_5:** Existe relación entre el maltrato físico y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.		Maltrato sexual	Agresión sexual
						Abuso sexual
	¿Qué relación existe entre el Maltrato sexual la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021?	Determinar la relación que existe entre el maltrato sexual y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Lima- 2021.	**H_6:** Existe relación entre el maltrato sexual y la percepción visual en usuarios de redes sociales de 21 a 30 años, los Olivos, Perú, 2021.	Percepción visual	Sensaciones visuales	Figura y fondo
						Movimiento y forma
						Color y luminosidad
					Interpretación mental	Interés
						Emoción

ANEXO 3: Instrumento de recolección de datos

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ENCUESTA

Cómic Digital sobre violencia de género durante la cuarentena y percepción visual en usuarios de redes sociales, Lima- 2021.

La presente encuesta es parte de un proyecto de investigación con finalidad científica, sus respuestas estarán basado en lo que usted vio en el cómic digital, usted responderá 21 preguntas, por cada respuesta debe marcar solo una alternativa. Esta encuesta es de carácter confidencial y anónimo. Se agradece mucho su apoyo y tiempo.

5=Muy de acuerdo | **4**=De acuerdo | **3**=Ni de acuerdo ni desacuerdo | **2**=En desacuerdo | **1**= Muy en desacue

Cómic digital sobre Violencia de género						
	Preguntas	5	4	3	2	1
1	Los personajes del cómic digital muestran un estilo visual definido					
2	Los lugares donde ocurren las acciones en el cómic digital son identificables					
3	El cómic digital tiene una temática fácil de reconocer					
4	El cómic digital refleja una armonía entre la narrativa, diálogos y aspecto visual					
5	La composición de las ilustraciones en el cómic digital está organizada					
6	Los globos de texto en el cómic digital conducen la continuidad en la lectura					
7	Se entienden las metáforas visuales presentes en el comic digital					
8	El cómic digital muestra un acto donde se evidencia el micromachismo					
9	Se puede identificar alguna escena en el cómic donde está presente la cosificación sexual					
10	El cómic digital evidencia la desestabilización emocional en los personajes femeninos					
11	Se identifica alguna situación de manipulación en el cómic digital					
12	Se evidencia en el cómic digital que el hombre amenaza con romper la muñeca de la niña para coaccionarla y abusar de ella					
13	El cómic digital muestra alguna situación donde peligra la vida de la víctima					
14	Según el cómic digital, los empujones son una muestra pasiva de maltrato físico					
15	El cómic digital evidencia una agresión sexual a una niña					
16	En el cómic digital se muestra abuso sexual a una mujer inconsciente					
Percepción						
	Preguntas	1	2	3	4	5
17	Los personajes se diferencian del fondo en el cómic digital					
18	Los movimientos de los personajes reflejan una acción en el cómic digital					
19	Los colores utilizados no saturan las escenas ilustradas en el cómic digital					
20	Se identifican las formas ilustradas en el cómic digital					
21	Se reconocen las acciones que se muestran en el cómic digital					
22	El texto del cómic digital proporciona canales de ayuda ante la violencia de género.					

ANEXO 4: Validación de expertos

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: CANAVIRI MAURICIO GADY

Título y/o Grado:

Ph. D… ( )	Doctor…( )	Magister… (x)	Licenciado… (X)	Otros. Especifique _ _ _ _ _ _

Centro que labora: Unidad de Gestión Educativa Local 02

Fecha: …06……/……05……/…2021

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

COMIC DIGITAL SOBRE VIOLENCIA DE GÉNERO DURANTE LA CUARENTENA Y PERCEPCIÓN VISUAL EN USUARIOS DE REDES SOCIALES, LIMA-2021.

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.

		APRECIA		
ITEMS	**PREGUNTAS**	**SI**	**NO**	**OBSERVACIONES**
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

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Montauban Bryce Johanna

Título y/o Grado:

Ph. D… ( )	Doctor…( )	Magister… (x)	Licenciado… ( )	Otros. Especifique _ _ _ _ _ _ _

Universidad que labora: Universidad de Lima

Fecha: ……5…/……5……/…2021

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

COMIC DIGITAL SOBRE VIOLENCIA DE GÉNERO DURANTE LA CUARENTENA Y PERCEPCIÓN VISUAL EN USUARIOS DE REDES SOCIALES, LIMA-2021.

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.

		APRECIA		
ITEMS	**PREGUNTAS**	**SI**	**NO**	**OBSERVACIONES**
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	

Firma del experto

Johanna Montauban Bryce

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Robalino Sánchez Karla

Título y/o Grado:

Ph. D… ( )	Doctor…( )	Magister… (x)	Licenciado… (x)	Otros. Especifique _ _ _ _ _ _ _

Universidad que labora:

Fecha: …12/…05……/…2021

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

CÓMIC DIGITAL SOBRE VIOLENCIA DE GÉNERO DURANTE LA CUARENTENA Y PERCEPCIÓN VISUAL EN USUARIOS DE REDES SOCIALES, LIMA-2021.

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.

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

SUGERENCIAS:

……

……

Firma del experto

Anexo 5: Datos de la encuesta en IBM SPSS Statistics 26

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	var
1	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	5	5	5	5	4	5	5	3	3	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	
6	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	3	
7	4	3	5	4	3	4	5	4	4	5	4	5	5	2	3	3	3	4	4	4	4	5	
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
10	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	
11	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
15	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
20	4	4	4	5	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4	4	
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
23	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	

Vista de datos | Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	P1	Numérico	1	0	Los personajes...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
2	P2	Numérico	1	0	Los lugares do...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
3	P3	Numérico	1	0	El cómic digital...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
4	P4	Numérico	1	0	El cómic digital...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
5	P5	Numérico	1	0	La composición...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
6	P6	Numérico	1	0	Los globos de t...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
7	P7	Numérico	1	0	Se entienden la...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
8	P8	Numérico	1	0	El cómic digital...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
9	P9	Numérico	1	0	Se puede identi...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
10	P10	Numérico	1	0	El cómic digital...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
11	P11	Numérico	1	0	Se identifica al...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
12	P12	Numérico	1	0	Se evidencia en...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
13	P13	Numérico	1	0	El cómic digital...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
14	P14	Numérico	1	0	Según el cómic...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
15	P15	Numérico	1	0	El cómic digital...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
16	P16	Numérico	1	0	En el cómic dig...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
17	P17	Numérico	1	0	Los personajes...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
18	P18	Numérico	1	0	Los movimiento...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
19	P19	Numérico	1	0	Los colores utili...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
20	P20	Numérico	1	0	Se identifican l...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
21	P21	Numérico	1	0	Se reconocen l...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
22	P22	Numérico	1	0	El texto del có...	{1, Muy en ...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
23											
24											

Vista de datos | Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON

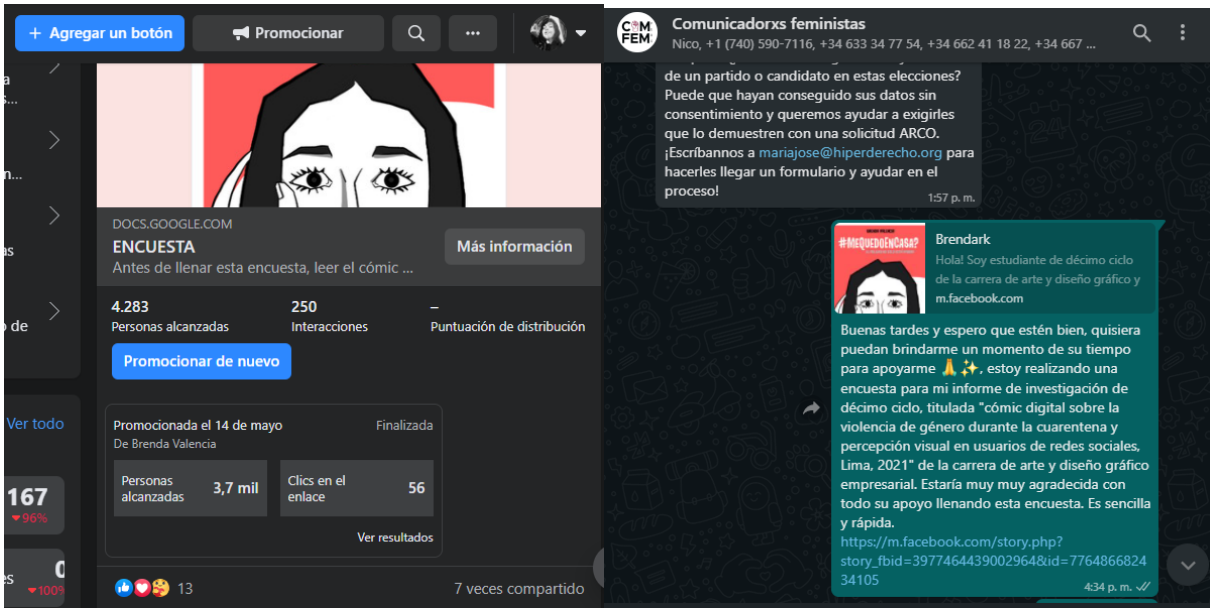
Anexo 6: Grado de correlación de Spearman

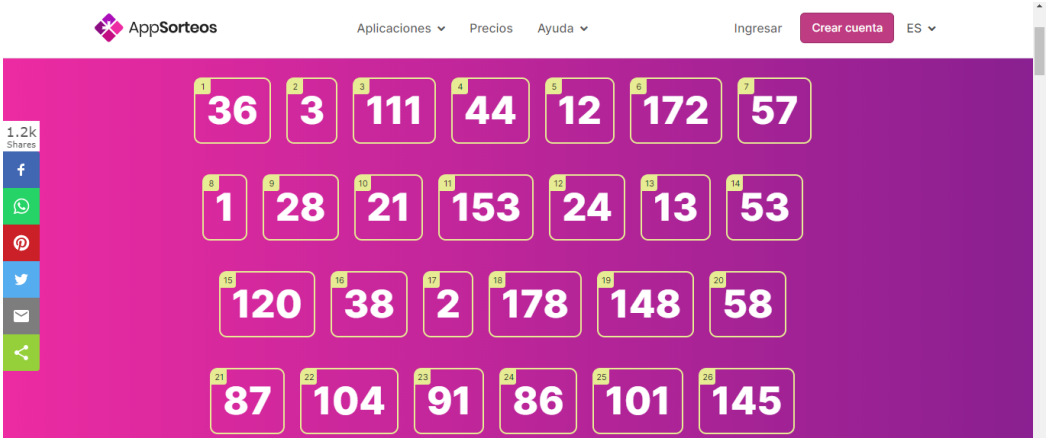
Grado de correlación de la escala Rho de Spearman

Correlación nula	0
Correlación positiva muy baja	0.01 a 0.19
Correlación positiva baja	0.2 a 0.39
Correlación positiva moderada	0.4 a 0.69
Correlación positiva alta	0.7 a 0.89
Correlación positiva muy alta	0.9 a 0.99
Correlación positiva grande y perfecta	1

Fuente: Hernández et al. (2014)

Anexo 7: Registro de campo





Anexo 8: Brief

Cómic digital

#MeQuedoEnCasa?

EL PELIGRO NO SOLO ESTÁ AFUERA

Brief de pieza gráfica

DESCRIPCIÓN

Cómic digital que expone una de las situaciones más comunes de víctimas que sufrieron violencia de género durante la cuarentena. La narración es en tercera y primera persona a través del testimonio de una testigo de este grave fenómeno, la cual sufre la perdida de su hermana a manos de su novio. La protagonista se propone difundir un mensaje de ayuda y acción para las mujeres que puedan estar sufriendo violencia de género y no lo saben para de este modo evitar más casos.

El lenguaje visual y textual es apto para todo público, sin embargo está dirigido para mujeres en un rango de edad entre 21 a 31 años.

Disponible solo en formato digital y puede ser leido en las redes sociales. Contiene 10 páginas, portada y contraportada y es de dimensiones 2480x3508 px.

MISIÓN

Dar a conocer la grave realidad que sufren muchas mujeres en el Perú debido a la violencia de género ante un contexto nuevo como es la cuarentena por el COVID 19, de este modo ayudar a las lectoras a reconocer si sufren alguna situación similar y brindando canales de ayuda para que puedan tomar acción ante alguna situación de riesgo

VISIÓN

Que el presente cómic digital pueda tener una serie de publicación mensual y de este modo tener la posibilidad de crear una red de ayuda en tiempo real, donde pueda formarse un equipo de profesionales de investigación y difusión de casos reales. De este modo brindar ayuda, asociandonos con entidades estatales y privados.

OBJETIVO

Demostrar que el cómic digital es un medio adecuado para difundir de forma efectiva y llamativa sobre una problemática social que merece una atención urgente y de este modo dar a conocerla. Además de brindar números y páginas web oficiales para la atención de casos sobre la violencia de género.

¿A QUIEN VA DIRIGIDO?

Perfil demográfico:
Género: Femenino
Edad: 21 a 30 años
NSE: B, B- y C
Distrito: Los Olivos
Provincia: Lima

DESARROLLO VISUAL

REFERENTES

Persépolis
Marjane Satrapi

Sufragista
Mary M.Talbot
Kate Charlesworth
Brian Talbot

Sarah Herranz

GUIÓN

En primera instancia, para desarrollar el guión, es necesario tener establecido el argumento teniendo en claro que:

La temática del cómic digital es violencia de género durante la cuarentena por el covid 19.

El ambiente donde se desarrolla la historia es en la ciudad de Lima-Perú.

El tono de la historia es serio, informativo y realista.

Relata una historia que es generalizada, para que de este modo la lectora pueda sentirse identificada. Ya sea en el papel protagonista o secundario.

Cuenta con una estructura tradicional de inicio (pag 3-5) nudo (pag 6-7) y desenlace (8-9).

Narrado en tercera persona, esta voz dará la pauta para que el lector pueda ubicarse en el tiempo y lugar.

Narrado en primera persona, es la voz de los personajes que conducen la historia.

PERSONAJES

Principal
Andy

La historia está contada desde la perspectiva de Andy (27 años), vive en Los Olivos, es hermana mayor de Paola, Andy sufrió violencia sexual cuando era niña. En un punto de la historia se dio cuenta que debe tomar valor para ayudar y evitar más victimas de violencia de género, decide formar una red de ayuda.

Paola
Secundario

Paola (24) es la preocupación de Andy, el "amor" le hizo ver que el trato de su pareja hacia ella era normal, sin embargo, nunca se dio cuenta de la situación de violencia que estaba pasando. No se dejó ayudar por su hermana mayor. Y su muerte es el detonante para que Andy empiece su labor.

Secundario
Camilita

Camilita (9 años) es un nombre ficticio de un caso real, es una niña que fue violada desde los 9 años por su padre, a los 13 años quedó embarazada y el estado peruano le denegó el aborto terapéutico, luego de sufrir un aborto espontáneo, es demandada por el estado peruano por ese hecho, revictimizandola. Su caso es defendido por PROMSEX y derivado a la ONU, se relentizó el proceso debido a la pandemia. Este personaje hace alusion a ella ya que muchas niñas estuvieron expuestas a sufrir violencia sexual por parte de sus familiares directos, con los que pasó la cuarentena, asimismo a que muchos casos de violencia sexual se paralizaron debido al confinamiento social.

BOCETOS Y VIÑETAS

Se usaron viñetas de tipo ortogonal, viñeta de una página y viñeta decorativa.

Se uso una distribución de viñetas variadas que en total dieron 8 páginas de ilustraciones.

MEDIO Y FORMATO

El medio es uncómic digital publicado en la red social Facebook.

Se creó un album de imagenes, el cómic es de formato JPEG

HERRAMIENTAS

Tableta gráfica

Programa adobe photoshop 2020

TIPOGRAFÍA

#MEQUEDOENCASA?

DRACUFRANKENWOLF BB REGULAR

Esta fuente tipográfica es usada para el título, está inspirada en las películas clásicas de mounstruos sin perder un toque de seriedad y legibilidad.

EL PELIGRO NO SOLO ESTÁ AFUERA

ALDO THE APACHE REGULAR

Esta fuente tipográfica es usada para el slogan del título, es llamatíva pero a la vez no le quita protagonismo al título y logra diferenciarse y ser leída en un tamaño reducido.

TIPOGRAFÍA

GLOBOS DE TEXTO Y CAJETAS
suplexmentary comic NC regular

Fuente tipográfica ideal para las cartelas y globos de texto el cual presenta una forma clásica para los cómics, no importa que sea solo 1 tipo de fuente, ya que las cajetas se diferencian bien de los globos.

TEXTO INFORMATIVO
Clemente PDai regular
ClementePDam bold

Por último, esta fuente tipográfica es de carácter versátil y serio, ideal para el texto que se muestra en la información porque logra transmitir

COLORES

	R: 0 G: 0 B: 0	#000000
	R: 36 G: 36 B: 37	#242425
	R: 76 G: 76 B: 84	#4C4C54
	R: 91 G: 91 B: 91	#5B5B5B
	R: 167 G: 167 B: 167	#A7A7A7
	R: 255 G: 255 B: 255	#FFFFFF
	R: 255 G: 90 B: 90	#FF5A5A

Los colores empleados estan relacionados con la intención y el mensaje que se quiere transmitir que va acorde a la temática, los cuales son:
Escala acromática conformado por los tonos grises desde el blanco hasta el negro.
Rojo ligero es el único color presente en el cómic digital, se eligió este color por lo que representa y por el aporte estético; los autores Boerboom y Proetel (2019) mencionan que los colores están para llamar la atención, afectando a la percepción y cuya función es transmitir sensaciones. Los colores tienen un efecto psicológico arraigado a un simbolismo propio del individuo. Los tonos que derivan del rojo son un llamado de alerta.

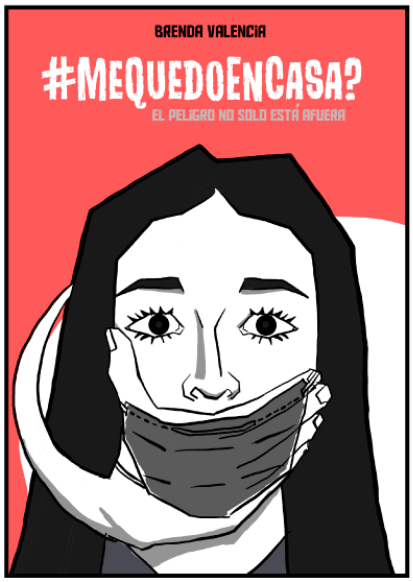
el rojo culturalmente tambien representa fuerza y coraje y tiene un significado subjetivo, que simboliza la sororidad y empoderamiento. Es decir todas estan unidas por que vivieron la violencia de género y ya no ven las cosas de igual forma que antes. ya no estan en grises.

TÍTULO

El título del cómic digital es "#MeQuedoEnCasa?" que interpela al lector a que se cuestione la disyuntiva de las víctimas de quedarse en casa como mandaba el estado y soportar los maltratos o salir y buscar ayuda.

Esta frase fue tendencia a nivel mundial en las redes sociales (por eso el #) y replicada en Perú para incentivar el cuidarnos contra el coronavirus, quedarse en casa era la mejor opción para evitar los contagios. El cuestionarla es una forma de representar la desesperación de las víctimas que viven violencia de género y se vieron obligadas a convivir con sus agresores, la cuarentena fue una situación que mermó la salud mental de muchas personas, esto evidentemente pudo ser un causal del incremento en los casos mortales.

PORTADA



El diseño de la portada destaca al personaje principal y al título del cómic digital incluyendo el slogan para un mejor entendimiento temático. El título en color blanco para hacer contraste con el rojo ligero del fondo y de este modo resaltar.

Como principal punto de atención se encuentra la protagonista, que tiene una mano masculina tapando su boca. Esta mano masculina tiene pintada una mascarilla, símbolo de la pandemia por COVID 19, es obligatorio usarla si una persona sale a la calle. Sin embargo tiene la nariz expuesta, su significado es que no esta a salvo ni fuera ni dentro de casa.

El color rojo ligero de fondo es lo que salvará a la protagonista. Esta presente y a sus espaldas a punto de cubrirla.

CONTRAPORTADA - PÁGINAS ADICIONALES

Habla brevemente del contenido del cómic digital invitando a leerlo, de este modo hacerlo atractivo para el publico.

En la presentación se habla más a fondo del proyecto y la temática con palabras propias de la autora.

Esta página es posterior al final de la historia, se encuetra información importante para el lector, donde encontrará canales oficiales de ayuda.

RECEPCIÓN

Anexo 9: Pieza gráfica

#MeQuedoEnCasa?

EL PELIGRO NO SOLO ESTÁ AFUERA

GUIÓN - ILUSTRACIÓN POR BRENDA VALENCIA

PRESENTACIÓN

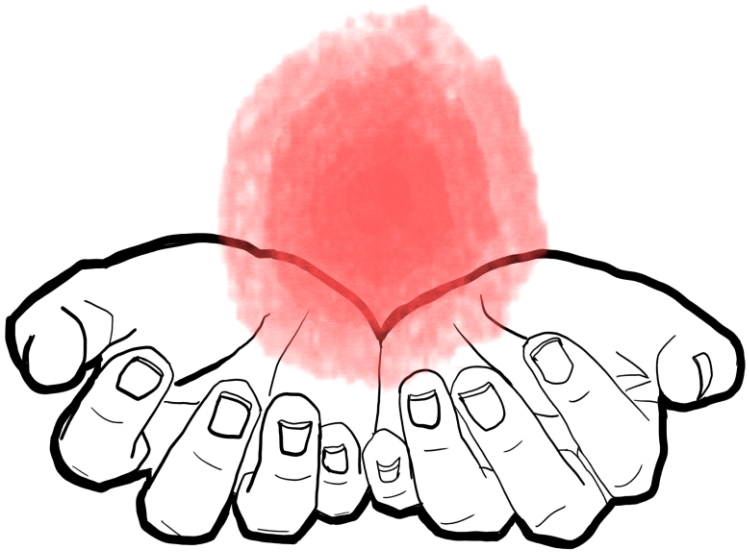
Durante el año 2020, el Perú se enfrentó a una gran pandemia , el covid 19 el cual se iba llevando miles de vidas, sin embargo hay un mal con el que convivimos desde hace muchas décadas, que durante la cuarentena se agudizó y es la violencia de género.

El número de casos de violencia se triplicaron. Según el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, durante el primer mes se atendieron más de 8000 llamadas a través de la línea 100 (línea de apoyo a las víctimas de violencia). Esta tendencia se repitió a lo largo del año.

Debido al confinamiento, muchas mujeres y niñas se vieron obligadas a convivir con sus agresores sin posibilidad de escape. El cómic digital "#MeQuedoEnCasa?" interpela al lector a que se cuestione sobre la disyuntiva de las víctimas de quedarse en casa como mandaba el estado y soportar los maltratos o salir a buscar ayuda.

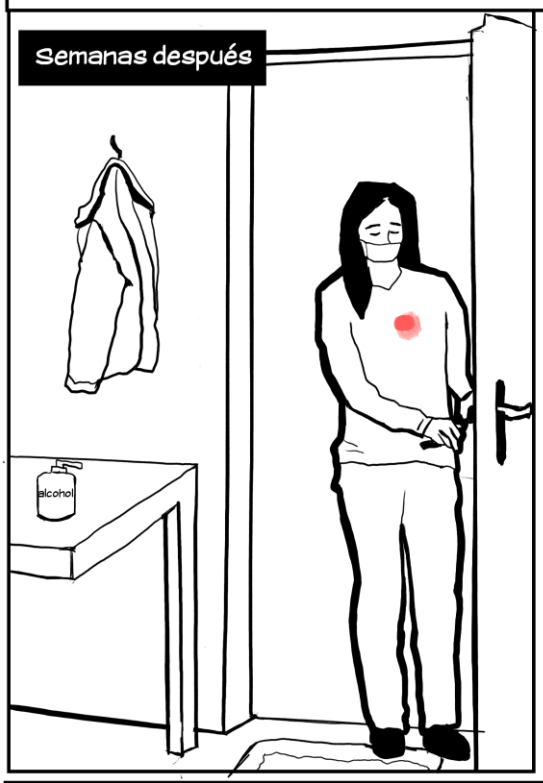
"#MeQuedoEnCasa?" es parte de la investigación sobre la percepción visual de los consumidores del comic digital sobre la violencia de género durante la cuarentena. La difusión de esta pieza gráfica busca dar a conocer esta problemática y contribuir a que todos, no sólo las víctimas, tomemos acción.

BRENDA VALENCIA
Autora

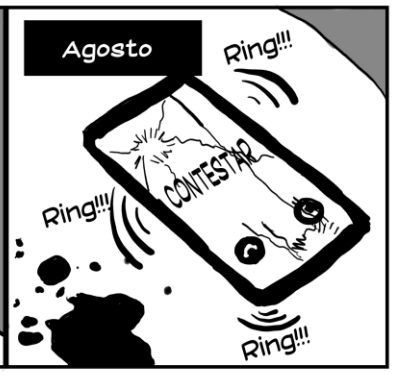


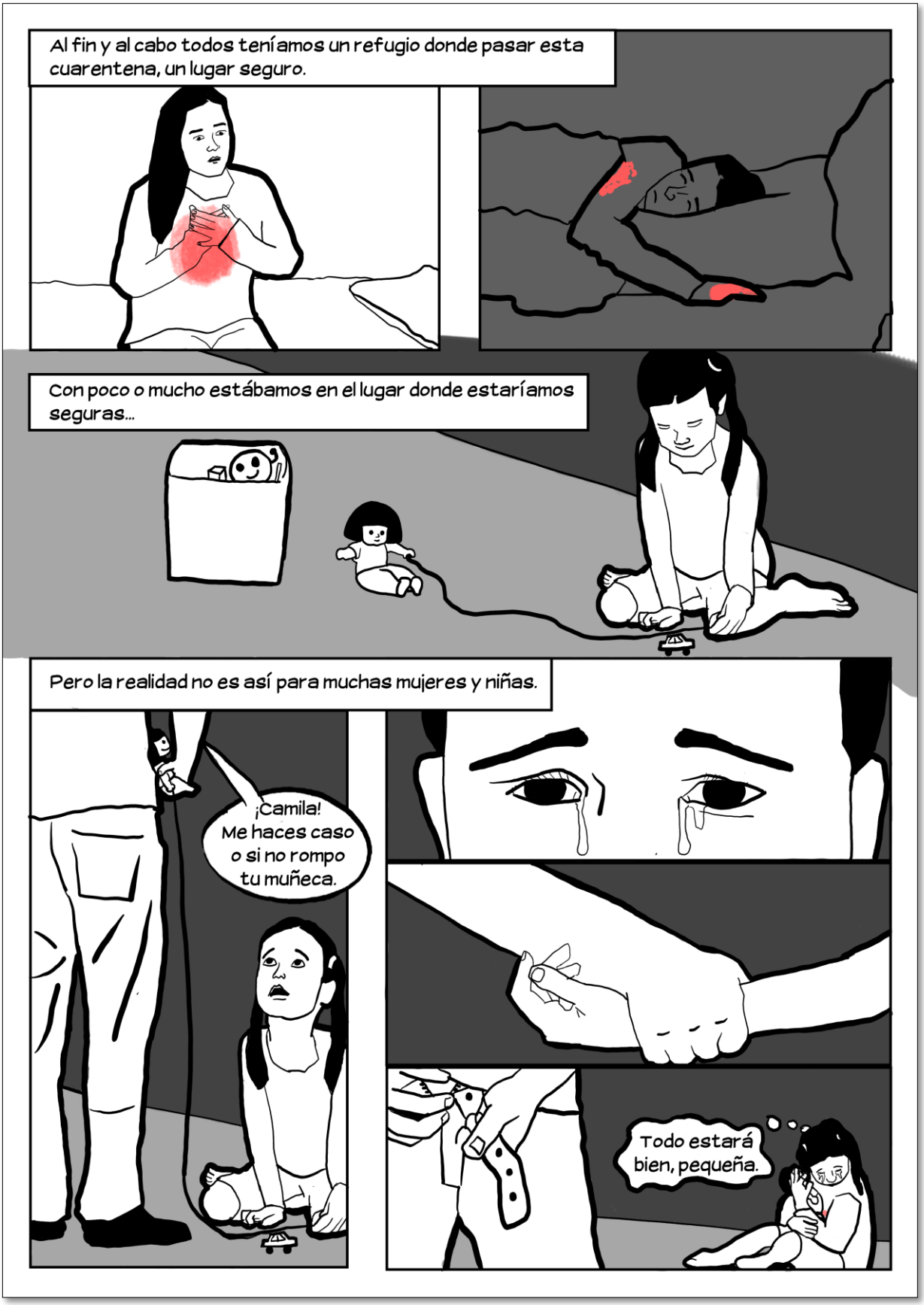
En el 2020 el mundo cambió. La normalidad que todos conocíamos de pronto ya no estaba más. El mundo se preparaba para afrontar una pandemia, el Perú no fue ajeno a ello... lamentablemente.

Todos nos vimos obligados a detener nuestro estilo de vida para resguardar nuestra salud.



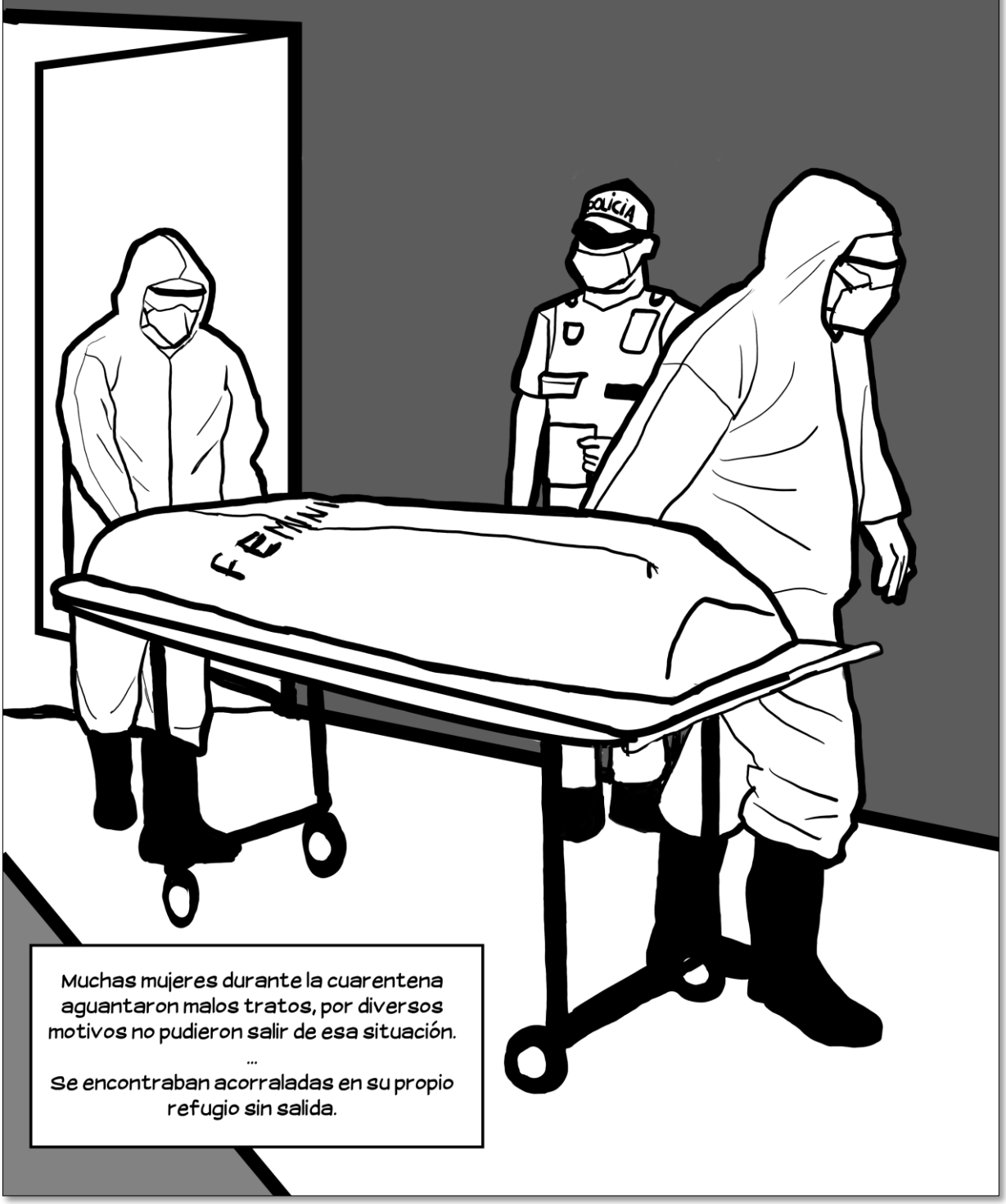
La cuarentena iba extendiéndose más y más...



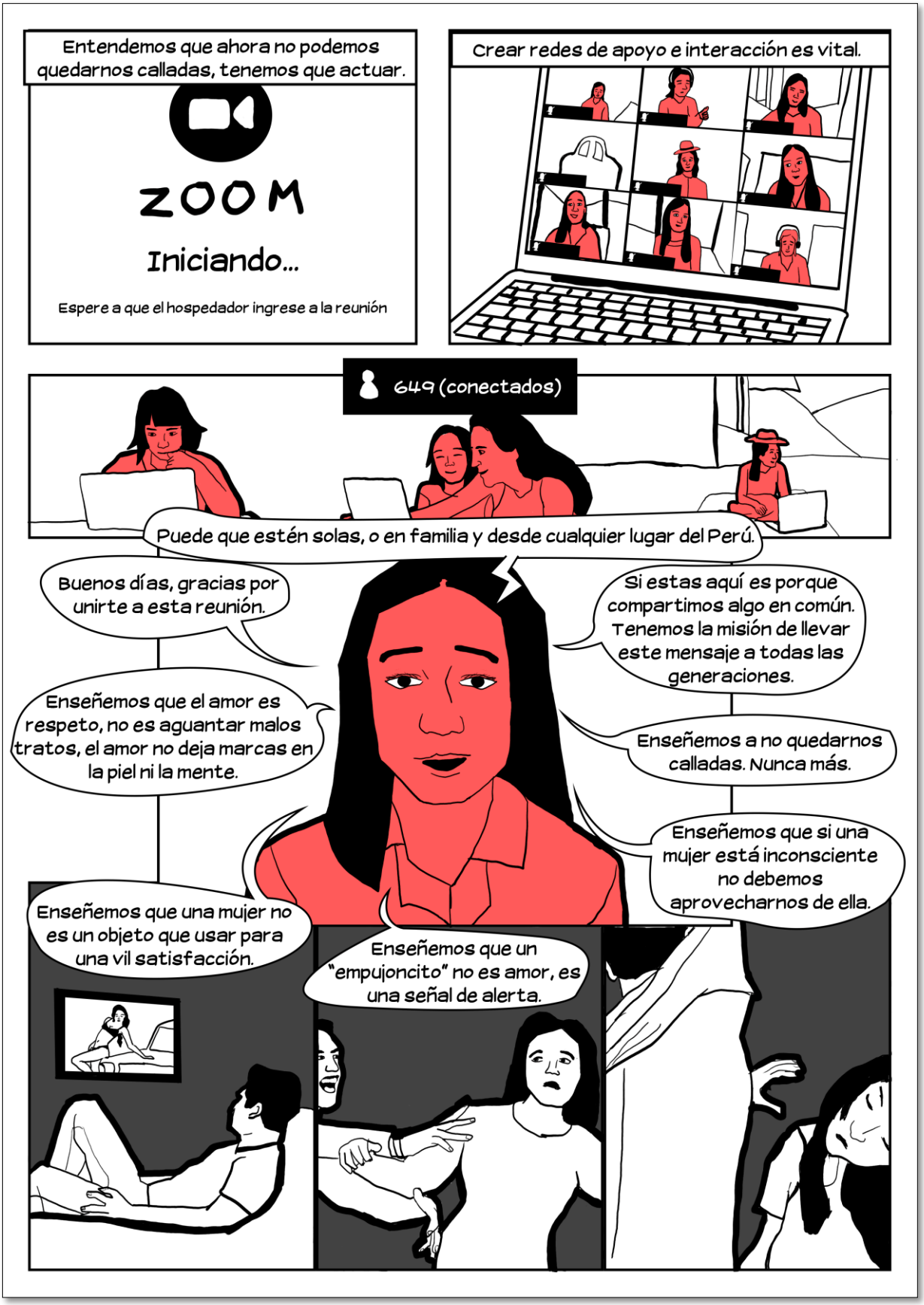

Al fin y al cabo todos teníamos un refugio donde pasar esta cuarentena, un lugar seguro.
Con poco o mucho estábamos en el lugar donde estaríamos seguras...
Pero la realidad no es así para muchas mujeres y niñas.
¡Camila! Me haces caso o si no rompo tu muñeca.
Todo estará bien, pequeña.

Más de 600 niñas y adolescentes han sufrido abuso sexual desde que comenzó la cuarentena. Las estadísticas indican que la violencia de género incrementó, triplicando los casos diarios. Si usted sabe de algún caso llame a LA LÍNEA 100
Casos de violencia de género se triplican
llamando...
100
1 2 3
4 5 6
7 8 9
0 *
¿Aló?
Por favor, necesito su ayuda
Quiero hacer una denuncia
creo que Paola, ehm, mi hermana no está bien
...
se..se quedó en casa de su novio y sé que él no la trata bien...
Manténgase en línea, nosotros le brindaremos la asesoría.
Línea 100
Y luego me indica la dirección donde se encuentra su hermana
Todo estará bien, pequeña

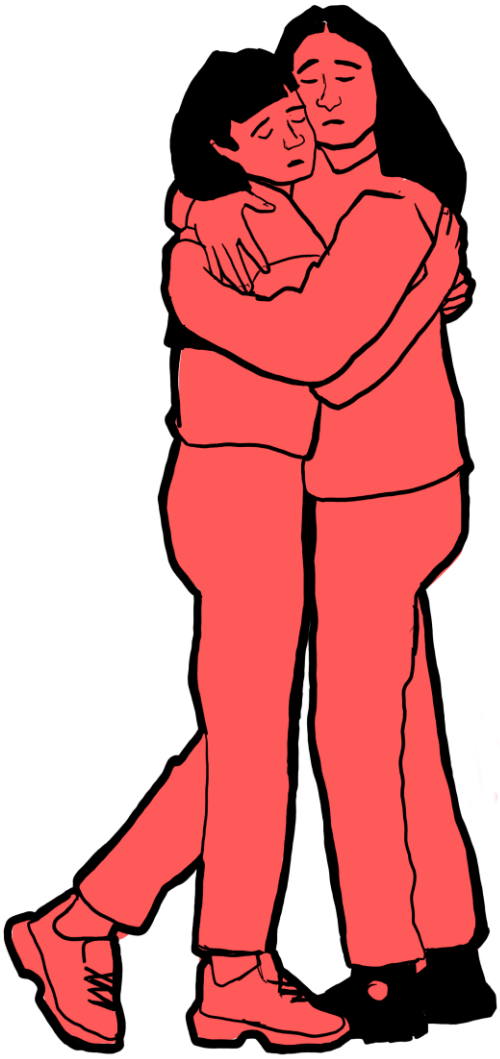
La Defensoría del Pueblo advierte que en el 2020 ocurrieron 132 feminicidios, de los cuales 110 ocurrieron durante el estado de emergencia y 37 de ellas durante la inmovilización social obligatoria a nivel nacional.
50 muertes violentas de mujeres aún no han sido esclarecidas



Muchas mujeres durante la cuarentena aguantaron malos tratos, por diversos motivos no pudieron salir de esa situación.
...
Se encontraban acorraladas en su propio refugio sin salida.


Entendemos que ahora no podemos quedarnos calladas, tenemos que actuar.
ZOOM
Iniciando...
Espere a que el hospedador ingrese a la reunión
Crear redes de apoyo e interacción es vital.
649 (conectados)
Puede que estén solas, o en familia y desde cualquier lugar del Perú.
Buenos días, gracias por unirte a esta reunión.
Si estas aquí es porque compartimos algo en común. Tenemos la misión de llevar este mensaje a todas las generaciones.
Enseñemos que el amor es respeto, no es aguantar malos tratos, el amor no deja marcas en la piel ni la mente.
Enseñemos a no quedarnos calladas. Nunca más.
Enseñemos que si una mujer está inconsciente no debemos aprovecharnos de ella.
Enseñemos que una mujer no es un objeto que usar para una vil satisfacción.
Enseñemos que un "empujoncito" no es amor, es una señal de alerta.

Empecemos a reducir las cifras.
Hablemos con nuestras amigas, madres, hermanas, hijas para que no repriman su voz.
1990-2020
TERESA
Por las más de 5500 mujeres desaparecidas en esta cuarentena
Desaparecida
Por las niñas como Camilita, que su inocencia fue arrebata y juzgada.
A ellas no las mató el virus, las mató la violencia de género, es la pandemia que enfrentamos desde hace muchas décadas. Y lamentablemente muchas mujeres se vieron forzadas a encerrarse con él.
Por la libertad y la vida que le quitaron a Paola, mi hermana querida.
Por todas las que nos faltan, gritaremos desde nuestros refugios para que sus voces sean escuchadas.
SI TOCAN A UNA
NOS TOCAN A TODAS



Recuerda que si quieres actuar ante un caso de violencia de género o acceder a más información ingresa a:

- **www.observatorioviolencia.pe/red-de-servicios-2**
- **www.gob.pe/479-denunciar-violencia-familiar-y-sexual**
- **www.flora.org.pe**
- **www.promsex.org**
- **www.manuela.org.pe**

#MeQuedoEnCasa?

EL PELIGRO NO SOLO ESTÁ AFUERA

"#MeQuedoEnCasa?" está disponible para todo el público, especialmente para las mujeres jóvenes que han sido o son víctimas de violencia de género. En muchas ocasiones el hogar que debería ser un refugio se convierte en un espacio de desamparo. Esta situación se incrementó con el confinamiento obligatorio debido a la pandemia por el Covid-19, lo cual condujo a la pregunta que da título al cómic digital.

Está en cada uno de nosotros contribuir a que todos, no sólo las víctimas, tomemos acción para lograr el fin de esta epidemia. Advirtamos sobre las señales e incentivemos el amor propio para reivindicar la dignidad de la mujer.