



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Comic sobre el Covid-19 y el aprendizaje en los niños de Carabayllo
Lima – 2021

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

AUTOR:

Cáceres Bernaola Diego Hernán ([ORCID: 0000-0001-6253-142X](https://orcid.org/0000-0001-6253-142X))

ASESOR:

Dr. Apaza Quispe, Juan (ORCID: 0000-0002-1157-7185)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

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

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

Dedico esta presentación de tesis a mis familiares, quienes me apoyaron en todo momento de mi vida universitaria y a mis amigos por estar siempre conmigo.

Agradecimiento

Agradezco primero a Dios que tuve la oportunidad de terminar una carrera universitaria, a mis padres que me guiaron por el buen camino y a mis hermanos por el gran apoyo.

Índice

Caratula

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
INDICE DE CONTENIDOS	iv
INDICE DE TABLAS	v
INDICE FIGURAS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III.METODOLOGÍA	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	10
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo	13
3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos	15
3.6. Métodos de análisis de datos	15
3.7. Aspectos éticos	31
IV.RESULTADOS	31
V. DISCUSION	37
VI. CONCLUSIONES	48
VII. RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	52

ANEXOS

Anexo N°1: Matriz de operacionalización

Anexo N°2: Matriz de Consistencia

Anexo N°3: Instrumento recolección de datos

Anexo N°4: Determinación del tamaño de la muestra

Anexo N°5: Prueba binominal

Anexo N°6: Alfa de Cronbach

Anexo N°7: Confiabilidad

Anexo N°8: Ficha de Consentimiento

Anexo N°9: Data SPSS

Anexo N°10: Ficha de validadores

Anexo N°11: Brief

Anexo N°12: Bocetos - piezas graficas

Anexo N°13: Turnitin

INDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Identificación de Variables	12
Tabla N°2: Prueba de Rho de Spearman de las Variables Comic del COVID-19 y Aprendizaje	29
Tabla N°3: Prueba de Rho de Spearman de lenguaje visual y aprendizaje	30
Tabla N°4: Prueba de Rho de Spearman de lenguaje verbal y aprendizaje	30
Tabla N°5: Juicio de expertos	75
Tabla N°6: Prueba de Normalidad	75
Tabla N°7: Nivel de correlación de Pearson	76
Tabla N° 8: Confiabilidad del instrumento	76
Tabla N° 9: Tabla interpretativa de confiabilidad	77

INDICE DE FIGURAS

Figura N°1: Grafico Circular del Ítem 1	16
Figura N°2: Grafico Circular del Ítem 2	17
Figura N°3: Grafico Circular del Ítem 3	18
Figura N°4: Grafico Circular del Ítem 4	19
Figura N°5: Grafico Circular del Ítem 5	20
Figura N°6: Grafico Circular del Ítem 6	21
Figura N°7: Grafico Circular del Ítem 7	22
Figura N°8: Grafico Circular del Ítem 8	23
Figura N°9: Grafico Circular del Ítem 9	24
Figura N°10: Grafico Circular del Ítem 10	25
Figura N°11: Grafico Circular del Ítem 11	26
Figura N°12: Grafico Circular del Ítem 12	27
Figura N°13: Grafico Circular del Ítem 13	28

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la relación que existe entre el comic y el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima -2021, donde se diseñó un comic sobre el COVID -19 y tiene como estrategia desarrollar el aprendizaje en los niños de primaria.

El enfoque del estudio es cuantitativo, tipo de investigación es aplicada, de nivel correlacional y diseño no experimental. Como recolección de datos se empleó la encuesta y como instrumento el cuestionario las cuales fueron 13 preguntas con respectivas respuestas politómicas, según la escala de Richter, fueron validadas por tres expertos para esta investigación y se enviaron a 92 alumnos. Por lo tanto, el alfa de Cronbach dio como resultado un valor de 0,915.

Arrojando como resultado de correlación de (0,753) con una significancia de 0,000 estos datos fueron corroboradas por el programa SPSS 25, por lo tanto, siendo menor que 0,05, se concluye que se aceptó la hipótesis de la investigación y así aceptando la relación positiva entre ambas variables.

Palabras clave: Comic, Diseño gráfico, aprendizaje, diseño de comic, COVID-19.

ABSTRACT

The present research aims to determine the relationship between the comic and learning in children of Carabayllo Lima -2021, where a comic about COVID -19 was designed and its strategy is to develop learning in primary school children.

The focus of the study is quantitative, type of research is applied, correlational level and non-experimental design. The survey was used as data collection and the questionnaire as an instrument, which were 13 questions with respective polytomous responses, according to the Richter scale, were validated by three experts for this research and were sent to 92 students. Therefore, Cronbach's alpha resulted in a value of 0.915.

Throwing as a result of correlation of (0.753) with a significance of 0.000, these data were corroborated by the SPSS 25 program, therefore, being less than 0.05, it is concluded that the research hypothesis was accepted and thus accepting the relationship positive between both variables.

Keywords: Comic, Graphic Design, Learning, Comic Design, COVID-19.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad el mundo busca generar nuevas estrategias de aprendizaje para transmitir de manera amena a los estudiantes, las nuevas piezas gráficas representan como llegar la información de tal manera sea atractiva y creativa sobre todo captar la atención de público a través de las ilustraciones. Según Matly, (2020) el comic se maneja de un conjunto de factores que se componen un libro, donde cada elemento hace su función en la lectura, comenzando por las ilustraciones, todo este trabajo no sería posible sin la producción bien hecha, iniciando desde la portada y el texto editable, la situación o diferentes contextos de la temática, eso hace que sea una propuesta útil en el ámbito editorial.

Si bien es cierto en América Latina a través de la prueba PISA (2016) países vecinos tuvieron una deficiencia escasa siendo superados por países de rango como Singapur, Canadá, China entre otros. Siendo Chile el primer país latinoamericano que lideraba en Latinoamérica ocupando el puesto 44, claramente el nivel que se está manejando era inferior a los primeros puestos. Actualmente en la nueva prueba realizada de PISA (2018) hubo una mejoría en algunos países sudamericanos, liderando por Uruguay en el puesto 58 y Chile bajando como tercer lugar a nivel latinoamericano, mientras que Perú se mantiene en el mismo puesto de ambas pruebas realizadas en los últimos años, pero con una diferencia mejor en promedios.

En el Perú la educación disminuyó significativamente el porcentaje ante esta crisis del COVID-19, según Minedu en 2020 más de 230,000 estudiantes dejaron de ir al colegio debido a diversas situaciones ya comentadas, por más razón se visualiza que la educación da una tendencia preocupante debido a la deserción escolar de 1.3% a 3.5% en inicial y primaria. Si bien es cierto el gobierno utilizó la estrategia de Aprendo en casa como una herramienta pedagógica, sin embargo, debemos reconocer que en la mayoría del país no tienen acceso a internet.

En la zona de Carabayllo en 2016 se realizó una prueba para destacar diversos factores de aprendizaje a nivel estudiantil, la evaluación se realizó para 1 los 43 distritos de Lima siendo los alumnos de primaria del distrito Carabayllo

logrando un resultado de 58 % en el sector público, mientras que en el sector privado los alumnos obtuvieron un 44 % dejando de evidenciar la falta de escasez en la educación, sobre todo en la comprensión lectora.

Por lo mostrado anteriormente, se elaboró un comic sobre el COVID 19 y el aprendizaje en niños de Carabayllo Lima - 2021, y así tratar de conectar con los niños con la información detallada, dando como resultado que la pieza grafica sea dinámica y divertida sobre todo elevar el nivel de conocimientos para que los estudiantes y asi puedan desarrollarse a nivel educacional. Por ende, se planteó la siguiente pregunta general:

¿Cuál es la relación del comic COVID 19 y el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima -2021?

Así mismo se planteó los siguientes problemas específicos:

1. ¿Cuál es la relación del lenguaje visual y el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima -2021?
2. ¿Cuál es la relación del lenguaje verbal y el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima -2021?

La presente investigación tiene como justificación, debido a la escasez de aprendizaje en el Perú, y en diferentes distritos de lima, según los últimos resultados de PISA, ya que esta estructura visual puede darle un plus hacia los niños, sobre todo a los amantes del comic e historietas, la idea es implementar este recurso visual como una estrategia de aprendizaje con temáticas sociales.

Lo que se accedió hacer una pieza grafica sirvió para desarrollar nuevos conocimientos, sobre todo impulsar a las lecturas, por otro lado, a nivel social se busca determinar la relación entre el comic y el aprendizaje en los niños de Carabayllo, es por ello que se elaboró un comic con la temática del COVID para que, ponerlo en práctica durante el aprendizaje y se empleara para la lectura en los niños.

Se tiene como objetivo general

Determinar la relación entre el comic sobre el COVID-19 y el aprendizaje de los niños en Carabayllo Lima-2021

Así mismo, se planteó los siguientes objetivos específicos

Determinar la relación del lenguaje visual y el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima-2021

Determinar es la relación del lenguaje verbal y el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima-2021

La hipótesis general de la siguiente manera es:

H1: Existe relación entre el comic sobre COVID-19 y el aprendizaje en los niños en Carabayllo Lima-2021

H0: No existe relación entre el comic sobre COVID-19 y el aprendizaje en los niños en Carabayllo – Lima-2021

Además, se expresarán las siguientes hipótesis específicas:

1. **H1:** Existe relación entre el lenguaje visual y el aprendizaje de los niños en Carabayllo Lima-2021

H0: No existe relación entre el lenguaje visual y el aprendizaje de los niños en Carabayllo Lima-2021

2. **H1:** Existe relación entre el lenguaje verbal y el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima-2021

H0: No existe relación entre el lenguaje verbal y el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima-2021

II. MARCO TEÓRICO

Para incrementar más los datos de la investigación se recopilará antecedentes nacionales

Valencia Y. (2019) *Cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en los estudiantes de primaria de tres I.E. de Comas, Lima, 2019* tiene como objetivo delimitar la conexión entre los alumnos sobre el diseño del comic y el aprendizaje , su enfoque es cuantitativo, diseño no experimental, tipo aplicada y nivel de correlacional, la muestra fue 276 alumnos de 3er, 4to grado y 5to grado , el instrumento que se utilizó fueron la recolección de datos utilizando las encuestas, los resultados fue positivo así mismo se obtuvo una relación entre las

dimensiones y así los alumnos interesen con la lectura, y se concluye que los las piezas graficas empleadas en el comic es positiva y llamativa, sobre todo los colores donde así los niños llamen el interés tambien influye mucho las historias de cada comic, es por eso que se realizó basado en una de las leyendas en el Perú.

Lozada V. (2018), *Cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018*, tiene como objetivo conocer la relación que existe entre el comic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes en Comas, su enfoque es cuantitativo, diseño no experimental , tipo aplicativa y nivel correlacional , la muestra fue de 870 estudiantes eran de los centros educativos C3-San Felipe y 130 alumnos del colegio Nuestra Señora de Monserrat (San Felipe), el instrumento que utilizaron fue la recolección de datos mediante el cuestionario, los resultados fueron favorables indicando que la hipótesis resulto y se produjo un cambio en reconocer como medio de aprendizaje el comic en el tema del grooming.

Romero S, (2018), *Cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018* tiene como objetivo determinar la relación entre el uso del celular y el aprendizaje significativo en los alumnos de Surquillo, su enfoque es cualitativo, diseño no experimental y nivel de correlacional, la muestra fue de 960 estudiantes, el instrumento que utilizaron fue recolección de datos mediante el cuestionario, los resultados que se obtuvieron es que si hubo relación entre el comic y el aprendizaje significativo de los alumnos, rechazando la hipótesis nula.

Florián M. (2017), *Relación entre una historieta sobre las redes sociales y el aprendizaje en los alumnos del 1°,2°,3° y 4° grado de secundaria del colegio Inmaculada Concepción 2025 del distrito de los Olivos, Lima 2017*,tiene como objetivo determinar la relación entre la historia sobre redes sociales y el aprendizaje en los alumnos de secundaria del distrito de los olivos-Lima 2017, su enfoque es cuantitativo, diseño no experimental, tipo aplicada y nivel correlacional, la muestra fue de 278 alumnos de secundaria del colegio Inmaculada Concepción 2025, el instrumento empleado fue el cuestionario, los resultados fueron favorable es por ello que obtuvieron una correlación

considerable entre ambas variables, así logrando entender lo que el autor propuso hacia los estudiantes, para así poder desarrollar el aprendizaje.

Quiroz J. (2017), *Relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria en dos Colegios del distrito de Los Olivos Lima - 2017*, tiene como objetivo general determinar la relación entre el diseño de un comic aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los alumnos de primaria en dos instituciones de los Olivos- Lima, su enfoque es cuantitativa, diseño no experimental, nivel correlacional de tipo transaccional, la muestra fue de 1000 estudiantes entre ellas están 4to, 5to y 6to grado de primaria de dos instituciones, el instrumento que empleo es la encuesta, como conclusión general se determinó que tiene influencias de los menores por parte de los comic e historietas, las cuales sirven para fortalecer el aprendizaje logrando cumplir con el objetivo que tenía en la investigación.

Dueñas A. León M.(2019), *El uso del comic como estrategia pedagógica para promover la producción escrita en estudiantes de quinto grado del colegio Diana Turbay*, tiene como objetivo general determinar el uso del comic como estrategia pedagógica para promover la producción escrita por los estudiantes de primaria del colegio Diana Turbay, su enfoque es cualitativo, tipo investigación acción, la cual el profesor hace las pautas para guiar las prácticas de los estudiantes, la muestra fue de 30 estudiantes entre ellas tenemos 15 hombres y 15 mujeres, y realizaron entrevista a los alumnos, de acuerdo a los resultados dados se evidencia que durante las sesiones los estudiantes tuvieron un progresos significativo de conocimientos y de una manera autónoma donde poco a poco la intención es que sigan construyendo y así se motiven para mejorar en un futuro.

Pacheco E. (2016), *Análisis semiótico de la historieta boliviana, para llegar a una propuesta de material educativo*, utilizando este medio didáctico para optimizar la comprensión de la conjugación del verbo del español como segunda lengua, tiene como objetivo general determinar la historieta como un instrumento de aprendizaje de manera didáctica en la gramática del español, su enfoque es mixto, tipo descriptivo y diseño transformativo, la muestra fue de 50 estudiantes y el instrumento que realizo fueron las encuestas, los resultados mostrados a

través del instrumento pueden ayudar a los maestros durante la enseñanza de idiomas, sobre todo manejar las estructuras y conjugaciones planteadas

Ulloa F, (2018) *El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado en el colegio Miguel Riofrio*, como objetivo general es implementar el comic como un recurso didáctico para mejorar el aprendizaje en el inglés en los estudiantes de la escuela Miguel Riofrio, su enfoque es mixto, tipo de estudio descriptivo, correlacional explicativo, la muestra fue realizada por 25 estudiantes , el instrumento que se realizo es el cuestionario, como resultado tendremos que los resultados dieron positivos debido a que no dominan el inglés y los talleres brindados salieron favorable, por otro lado se concluye que los comic son un arma potente y motivador en los recursos didáctico

Una vez presentando los antecedentes, se indago más a profundo del tema en general donde las teorías de las variables nos muestran información importante, una de las variables es el comic y la otra variable es el aprendizaje las cuales serán definidos de las siguientes maneras.

Según Narciso (2015), el comic es una descripción de imágenes con textos escritos , donde siguen una secuencia , para poder elaborar un comic es fundamental tener una idea de una historia dentro de un comic, tambien tenemos que recalcar los personajes y la escenas que incluyen dentro de la historia, seguidamente incluye la argumentación donde se componen las siguientes elementos que completa un comic, entre ellas tenemos, el ambiente, temática y tono, cabe recalcar que cada uno tiene su rol importante para conformar un comic, sobre todo en la elección de los colores, la distribución de lo visual, que son los planos, la representación de los sonidos que viene a ser onomatopeya, incluso las viñetas y texto que hace que la diagramación sea decente en el comic.

Para Jureynolds, K Rosalin y Y Ying (2021), nos comenta que el comic es fundamental para organizar oraciones y leer textos, por ello en este articulo nos muestra lo complicado que es el idioma mandarín en el mundo, es así que elaboraron un comic para fundamentar la lectura, y aprovechar el autoaprendizaje de los alumnos, es que el comic ofrece una alternativa creativa para que así se involucre los niños y entretener el aprendizaje, sobre todo

relacionarlo con la vida cotidiana, para ello emplearon la aplicación M-comic para desarrollar a base de las necesidades del alumno, y en un futuro hacer un intercambio con el público, donde puedan participar del contenido del desarrollador.

Para Peña (2009), nos permite conocer la definición del comic se basa en Europa sobre todo en países como Italia, España y en Latinoamérica que se le conoce como historieta. Por otro lado, el comic es un medio visual donde los gráficos son dibujados o ilustración, donde así surge la combinación entre lo lenguaje e imagen y así seguir una secuencia en la lectura.

Y por ello, León N. (2012), nos dice que el comic es un formato escrito donde se puede transmitir un mensaje de acuerdo a la historia, siempre y cuando el contenido será entretenido y novedoso, por otro lado, se puede emplear como una nueva modalidad en la lectura, para que así sea divertido y confíen más en la comprensión.

En cambio, Gracia J. (2018), El comic es una presentación de bocetos e ilustraciones preparatorios ante cualquier formato, sobre todo en el mundo de la pintura. El autor nos comenta que quiere presentar el comic a través de un museo lo cual quiere convertir un objeto grafico para una presentación formal.

Así mismo en el tema de comic, existe diversas dimensiones que ayuda a complementar más la investigación, las cuales serían lenguaje Visual y lenguaje Verbal.

Desglosando con la dimensión nos dice Sánchez A, (2016), El lenguaje visual incluye en el campo diversos componentes visuales donde se busca armar una historia, entre ellos están el espacio, línea, forma, color, tono y ritmo. Una de las especialidades es desarrollar los elementos para la elaboración de un proyecto. Así mismo González L, (2020), En el ámbito del lenguaje visual se presenta por nuestra vista, como sabemos existe diversos partes de lenguajes visuales, una de ellas son las viñetas, las cuales van en orden con las imágenes, por otro lado, se especifica a la descripción de un dibujo o una imagen para así expresar ideas y hacer una reflexión sobre ello.

Sobre todo Castilla M, (2019), para saber la definición del lenguaje visual es importante visualizar los elementos sobre todo los alrededores para así tener una interacción, es ahí que viene la semiótica como una interpretación por ello es útil saber el mensaje escondido que se presenta, por ejemplo el autor habla de un museo, para él es importante detallar los códigos visuales sobre todo verificar las características de cualquier monumento e interpretar algún mensaje oculto y descubrir lo que dice el autor.

Por otro lado, González L, (2020), relaciona el lenguaje visual con los signos visuales, se muestra a través de nuestros ojos, desde el proceso que lo abres ya está visualizando el entorno, por otro lado, en el sector de la lectura o información escrita nos damos cuenta las famosas viñetas son fundamentales al tratar de entender una lectura, son esas pausas lineales que nos ayuda a ordenarnos al momento de comprender una lectura.

Así mismo Jiménez D, (2006) El lenguaje verbal en el ser humano se puede apreciar de una manera prudente, y por tanto se puede ver entre contexto, una de las cosas que se puede visualizar, en las personas incluso en los animales, son los gestos que realiza para poder lograr una forma analógica de comunicación.

Así mismo Aparici R. (1989), comparte que el lenguaje verbal es fundamental en el mundo de la literatura, si hablamos del comic es un recurso importante, sobre todo el texto que representa como una guía para el lector, una de sus funciones que se destacan son los diálogos y diversidad de personajes, busca apoyo en carteles para cubrir información.

Según Sáez J, (2018), el aprendizaje es un recolector de información, lo cual tiene un cambio de comportamiento permanente, para lograr eso se basa mucho en la experiencia o la práctica, durante el proceso.

Gourari E, Raofi M, Skouri M y Ouatik F. (2021), afirma que el aprendizaje tuvo una evolución en los últimos años, debido a los diversos problemas que obtuvo y supieron manejarlo, en áreas como economía, salud, robótica, etc. Por ello que varios investigadores afirman que será uno de los enfoques más importantes para el aprendizaje en un futuro, producto del esfuerzo y ser parte

del proceso educativo. Donde el primer paso es comprender y analizar el problema y luego resolver el problema elegido.

Ribes E. (2002), La descripción del aprendizaje se inicia desde la niñez donde claramente hacen que los niños descubran y conocen la vida rutinaria desde conocer a sus padres hasta dar un examen, es ahí donde se desarrollara el aprendizaje. Por otro lado, en el tema de la educación, será una evaluación entre los niños durante los cursos por ello se refiere a algo adicional a lo que ya tenía algo aprendido.

Así mismo Quijada V. (2014) nos dice que el aprendizaje en línea es una nueva función donde el profesor y el alumno entablan una conexión para la educación, es ahí donde se desarrollarán diversas estrategias de aprendizaje para la mejora estudiantil. Así mismo hacemos progresar los sentidos humanos, por ende, cada persona se adapta al nuevo estilo que se estaría llevando y se descubrirá así mismo para así tenga una opción atractiva ante la sociedad.

Por otro lado, Echevarría R. (2017) El aprendizaje es un cambio donde podemos lograr lo que antes no hacíamos ante esta situación la acción que podemos realizar tiene como consecuencia ser satisfactoria ya que emplea como debemos actuar, las cuales existen diversas modalidades de aprendizaje que se aprenderá durante en el transcurso del tiempo.

Por otro lado, en el aprendizaje, para complementar la información se entiende que existe diversas dimensiones para la elaboración de la investigación, las cuales serían aprendizaje conductismo, aprendizaje constructivismo y aprendizaje cognitivismo.

Así mismo Herrera C. (2019), en la teoría y semejanza del conductismo habla sobre todo del comportamiento de las personas sobre todo una evaluación previa, ante esta situación ese proceso de aprendizaje se desarrolla desde la temprana edad, sobre todo con los estudiantes.

Por otro lado, Pozo J (2006), El conductismo es la respuesta del estímulo que se ha realizado para ello se basa en el aprendizaje y tiene que pasar por un proceso, una de las referencias del estímulo es que se maneja diferente en cada persona, todas las personas tienen una respuesta y una actuación diferente.

Según Rodríguez P, Calderón M, Berrocal L y Medina A. (2015), En la teoría de la psicología del conductismo hace relación al estímulo y respuesta del organismo durante el aprendizaje, este estudio se realizó durante años atrás, luego de esa información afirma que es importante el tipo de respuesta que brinda, sobre todo en las consecuencias por lo cual es muy importante que tipo de respuesta se va emplear.

Para Martin J. (2018), El constructivismo tiene como base el proceso de aprendizaje donde tiene como fundamental las acciones que se realiza y son causadas a base de experiencias y principios, otra de las piezas importante es la activación en la participación ya que se basa en las teorías y compromiso de la comunidad, para Barboza C. (2020), Actualmente existe un método tradicional para la enseñanza en América Latina, el constructivismo va por fases teóricos para construir la información, por otro lado, existe nuevas formas de comunicación donde la interacción es importante sobre todo las redes sociales, y estar con el mismo ritmo de los estudiantes.

Por ello Bengochea P. (2006), el aprendizaje en los niños pasa por un proceso de enseñanzas, donde la actividad constructiva por parte del profesor es orientar a los alumnos, y depende de ellos si se lo toman en serio la actividad mental.

Así mismo Campos V. (2002), El cognitivismo es un estudio que pasa por un proceso individual, esas pruebas que se desarrolla son los psicológicos y los sociales, sobre todo se destaca más en las capacidades individuales ya que obtienen conocimientos y habilidades de manera personal.

Por otro lado, Yone E. (2015), indica la psicología lo cognitivo es algo complejo debido a que es una representación de esquemas y experiencia en la naturaleza humana s, una de las cosas más destacadas en los humanos son las características de la actividad cerebral. que aportan y retroalimentan para su utilización.

III. METODOLOGIA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Enfoque de investigación

La siguiente investigación fue elaborada mediante un enfoque cuantitativo, con la finalidad de complementar resultados acertados y específicos, para Cabezas y Andrade (2018), se argumenta como un apoyo durante el proceso, se enfoca sobre todo en lo numérico, donde busca fundamentar datos y analizar las preguntas que se emplean durante la investigación. (p.66).

3.1.2. Tipo de Investigación

El proyecto será tipo aplicada, en referencia al instrumento se logrará resolver el problema. Para Baena G. (2014), la Investigación aplicada hace referencia a las propuestas nuevas, las cuales toda información puede ser útil y fundamental para cualquier tipo de teoría, las cuales pueden ser una mejora en la sociedad.

3.1.3. Nivel de Investigación

El tipo de diseño de investigación que se usara es correlacional lo cual mediremos la relación que existe entre el comic sobre el COVID-19 y el aprendizaje en niños de Carabayllo, 2021. Según Torres (2018), se define la relación de las dos variables, donde se busca conocerse entre sí.

3.1.4. Diseño de Investigación

Por otro lado, se utilizó diseño no experimental, ya que las variables no fueron tomadas y así mostrar resultados de forma espontánea. según Andrade (2018), su finalidad es mantener la información de forma natural y analizarla para así poder adaptar la dimensión temporal, en ese sentido pueden ser longitudinal y transversales

Tipo de Enfoque	Cuantitativo
Diseño	No experimental
Finalidad	Aplicada
Nivel	Correlacional

3.2. Variables y operacionalización

Tabla N°1: Identificación de las variables

Variables		Naturaleza	Escala	Categoría
V1	Comic del COVID-19	Cuantitativa	Nominal	Independiente
V2	Aprendizaje	Cuantitativa	Nominal	Independiente

Fuente: Elaboración Propia

3.2.1. Variable 1: Comic

Para Narciso (2015), el comic es una representación de imágenes donde incluyen personajes ilustrados, desde diferentes tipos de perspectivas, también se encuentra diversos diálogos y viñetas escritas. Incorpora también colores llamativos y fondos cinematográficos los cuales las temáticas pueden variar de acuerdo al autor, entre ellas tenemos, ciencia y ficción, aventura, acción, etc. (p.297). *(Véase en el anexo N° 1).*

Dimensiones

- Lenguaje Visual
- Lenguaje Verbal

Indicadores

- Viñetas
- Planos
- Gestos
- Color
- Texto
- Onomatopeya
- Tipografía

3.2.2. Variable 2: Aprendizaje

Para Sáez J. (2018), El aprendizaje es una adaptación que consiste en asimilar información y luego de ello se observa el cambio a través de la experiencia, lo cual es fundamental para este proceso.

Dimensiones

- Aprendizaje Cognitivismo
- Aprendizaje Constructivismo
- Aprendizaje Conductismo

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Para Bernal (2010), la población consiste en un grupo de individuos las cuales hacen referencia a la investigación y así poder sacar el muestreo y es importante identificar el alcance y el tiempo. (p.161)

La población será finita, ya que está conformada por 120 niños dentro de un grado determinado, la locación será en un Colegio Nacional ubicada en el Distrito de Carabayllo (***Véase en el anexo N° 3***).

3.2.2. Muestra

Para Muñoz (2015) es una representación de un universo lo cual están seleccionadas para conseguir información de las variables en el estudio. (p.168)

El tamaño de la muestra será de 92 niños del colegio “Santa María del Bosque – Carabayllo.

3.2.4. Operacionalización de variables

Es un proceso metodológico donde el investigador traslada lo teórico a lo práctico, donde aclara cada detalle de la información y se mide a través de las variables seleccionadas. Por consiguiente, se podrá visualizar la información en la matriz de operacionalización de variables. (anexo 1).

3.3.3. Muestreo

Para esta investigación se empleará el muestreo probabilístico simple, la cuales se enumeró para alcanzar la muestra requerida en los niños de primaria de la I.E Santa María del Bosque – Carabayllo.

3.4. Técnica de recolección de datos

3.4.1 Técnica de recolección de datos

Para el presente estudio se empleará como técnica la encuesta, las cuales se elaboró varias preguntas para adquirir información necesaria para el estudio.

3.4.2 Instrumento

Se empleo un cuestionario de 13 preguntas las cuales están distribuidas entre las variables de la investigación, por otro lado, se usa la escala de tipo Likert las cuales visualizamos., donde las respuestas son politómicas, y así conocer el nivel de conformidad que consta de 1 a las 5 alternativas.

Escala de valoración:

5 = Totalmente de acuerdo

4 = De acuerdo

3 = Ni en desacuerdo ni de acuerdo

2 = En desacuerdo

1 = Totalmente en desacuerdo (*Véase en el anexo N° 2*).

3.4.3. Validez

Según Hernández (2014), la validez hace referencia al instrumento que se medirá, sobre todo a la variable. Suele darse a criterio por juicio de expertos ante el estudio que se realiza.

El instrumento fue evaluado por tres docentes de la Universidad Cesar vallejo las cuales tienen los conocimientos amplios para determinar en el campo de la presente investigación (p.200). (*Véase en el anexo N°4*).

3.4.4. Confiabilidad

Se refiere al grado de confiabilidad de un instrumento para alcanzar resultados correctos las cuales se definirá el uso correcto al adaptar el instrumento, ya que los resultados son firmes y concisos. (p.200)

La confiabilidad del instrumento se determinará utilizando el método Alfa de Cronbach, realizar el proceso a través del SPSS 25 los datos son seleccionados del cuestionario que se ha efectuado. **(Véase en el anexo N° 6).**

3.5. Procedimientos

La información utilizada para realizar el proceso del proyecto fue a través de libros digitales, y como respuestas de las personas encuestadas fueron obtenidas por el cuestionario que se realizó por la plataforma Google Formularios, el cual previa coordinación fue vía WhatsApp y se procedió a compartir a los niños del Colegio y resalten su opinión acerca de la historia.

El director del colegio I.E Santa María del Bosque fue el principal contacto para poder realizar las encuestas, las cuales se especificó de que trataba el trabajo y poder realizar parte de mi proyecto a los alumnos de dicha escuela, por ello se entregó un documento del permiso y el link del cuestionario para repartir a los alumnos.

3.6. Método de análisis de datos

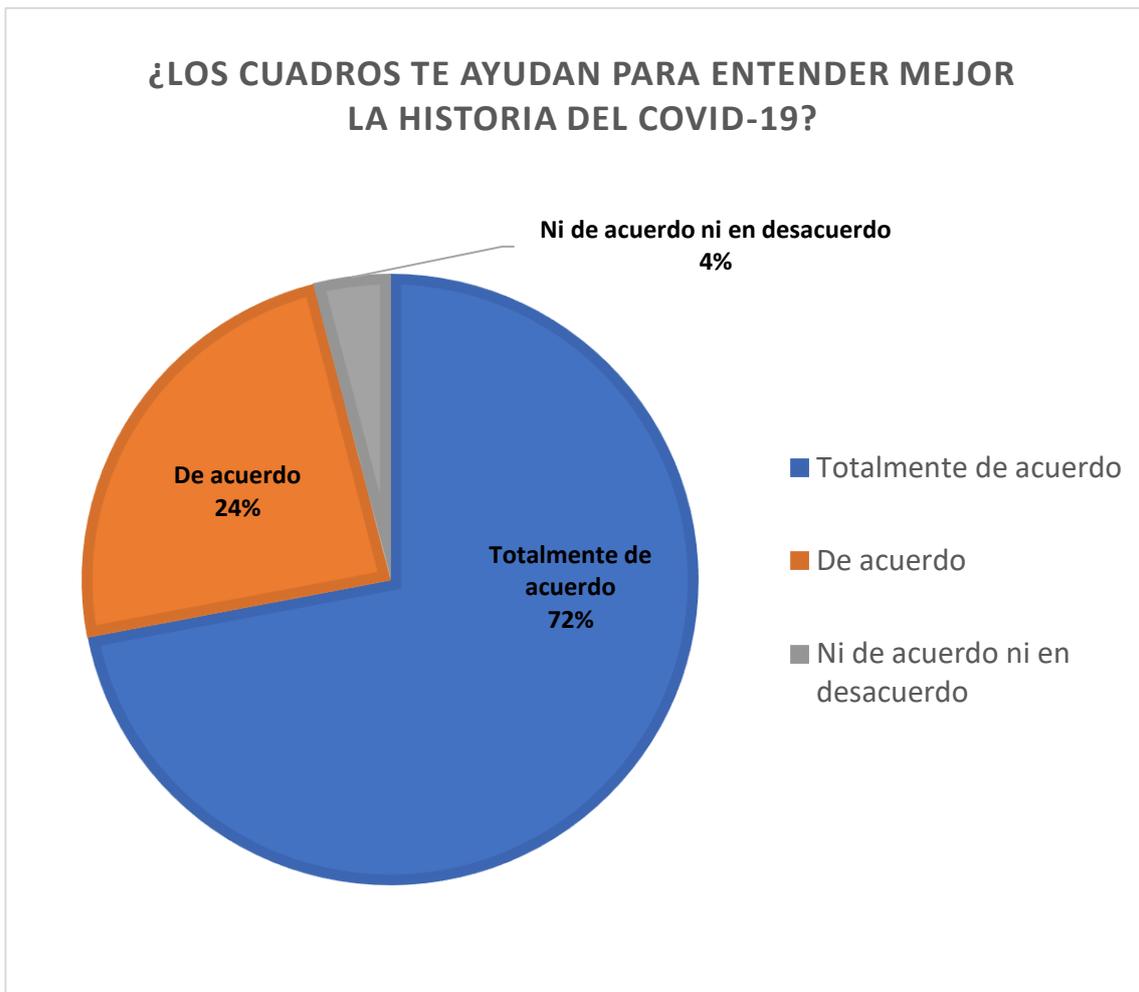
La investigación es utilizada de enfoque cuantitativa, las cuales el proceso que se aplicó fue de manera descriptiva, ya que el instrumento principal fue el cuestionario, que consta de 13 preguntas con 5 alternativas teniendo en cuenta la escala de Likert. Detallado anteriormente se usará el software SPSS versión 25, las cuales se ingresó los datos necesarios para la reducción de los cálculos y obtener los resultados para el estudio, que se está operando, además de visualizar los gráficos y tablas para determinar las respuestas. El cálculo que elaboro fue el análisis de Cronbach, dando confiable el producto concluido.

3.6.1. Análisis descriptivos

El cuestionario utilizado fue contestado por niños del colegio I.E Santa María del Bosque como prueba piloto, las cuales abarca 13 preguntas y como objetivo es conocer la relación entre el comic y el aprendizaje en los niños.

Pregunta 1:

Figura N° 1: *Viñeta*

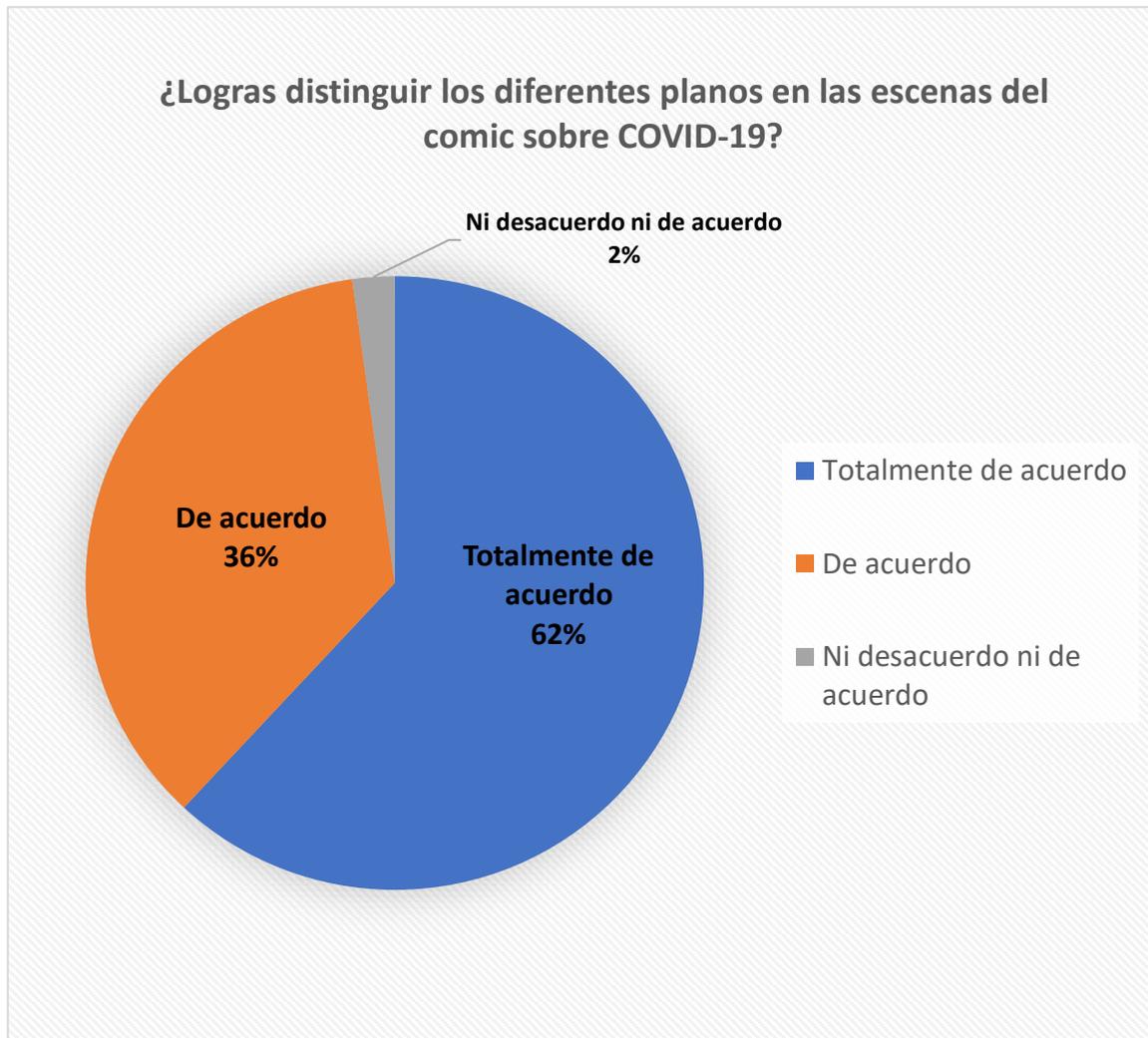


Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 1, que el (72 %) de los 92 encuestados respondieron a favor que están totalmente de acuerdo, que los cuadros ayudan a entender la historia del COVID-19 y personajes, mientras que el (24%) confirma que están de acuerdo y el (4%) responde que está en ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta 2:

Figura N° 2: Planos

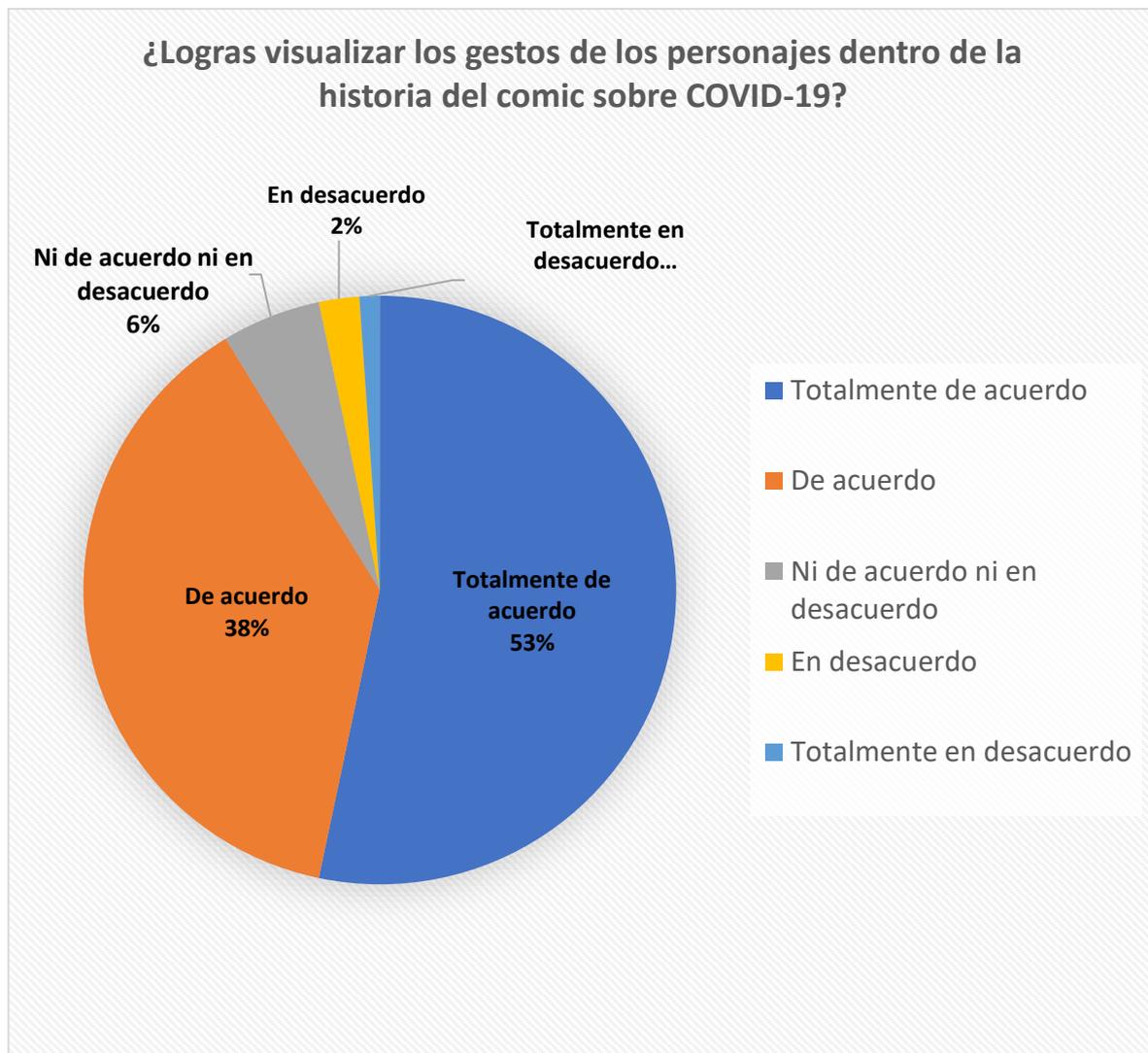


Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 2, que el (62,0%) de los 92 encuestados respondieron a favor que están totalmente de acuerdo y logran distinguir los diferentes planos en el comic sobre el COVID-19, mientras que el (36%) confirma que están de acuerdo y el (2%) están dicen que están en ni de acuerdo ni en desacuerdo

Pregunta 3:

Figura N° 3: Gestos

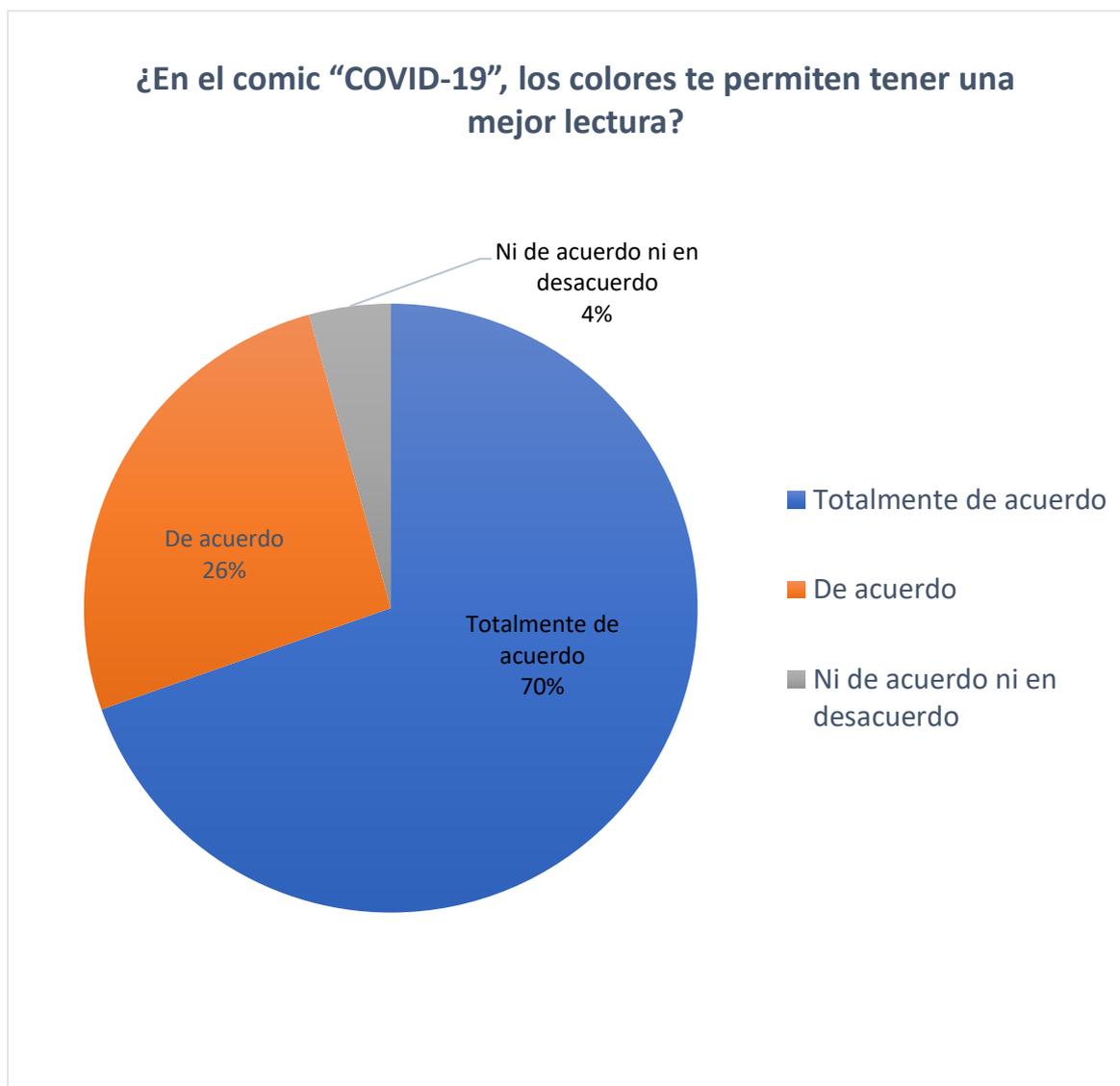


Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 3, que el (53 %) de los 92 encuestados respondieron a favor que están totalmente de acuerdo, que logran visualizar los gestos del personaje en la historia del comic, mientras que el (38%) confirma que están de acuerdo y el (6%) están en Ni de acuerdo ni en desacuerdo, por otro lado, tenemos el (2%) respondieron que están en desacuerdo y el (1%) contestaron que están en totalmente en desacuerdo.

Pregunta 4:

Figura N° 4: Color

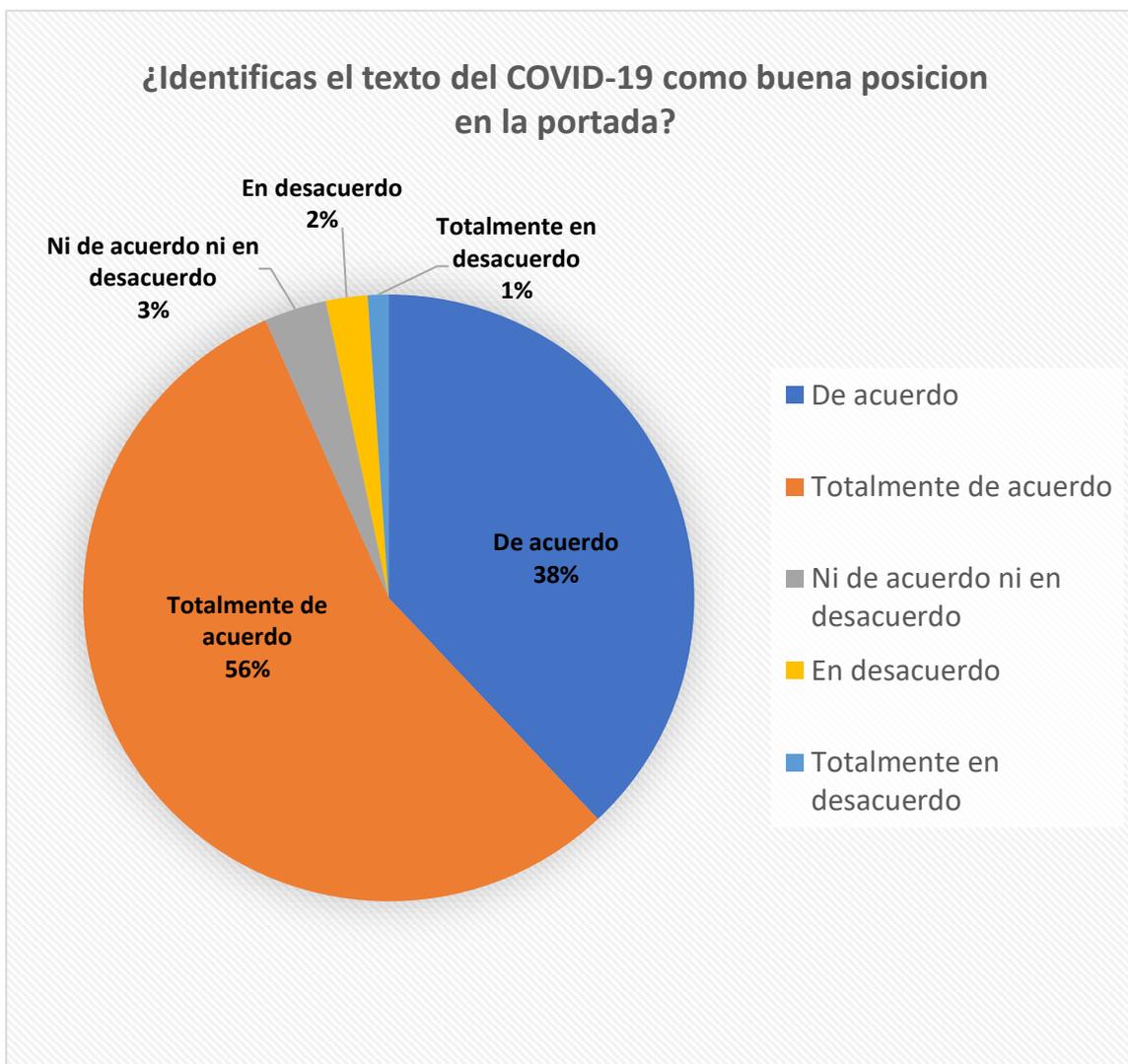


Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 4, que el (70 %) de los 92 encuestados respondieron a favor que están totalmente de acuerdo, le parecen adecuados los colores empleados en la ilustración del comic, mientras que el (26%) confirma que están de acuerdo y el (4%) dicen que están en ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta 5:

Figura N° 5: *Texto*



Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 5, que el (56 %) de los 92 encuestados respondieron que están totalmente de acuerdo y que, si identifican el texto en la portada del Comic, mientras que el (38%) confirma que están de acuerdo y el (3%) están en ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el (3%) están en desacuerdo y el (1%) respondieron que están en totalmente en desacuerdo.

Pregunta 6:

Figura N° 6: *Onomatopeya*

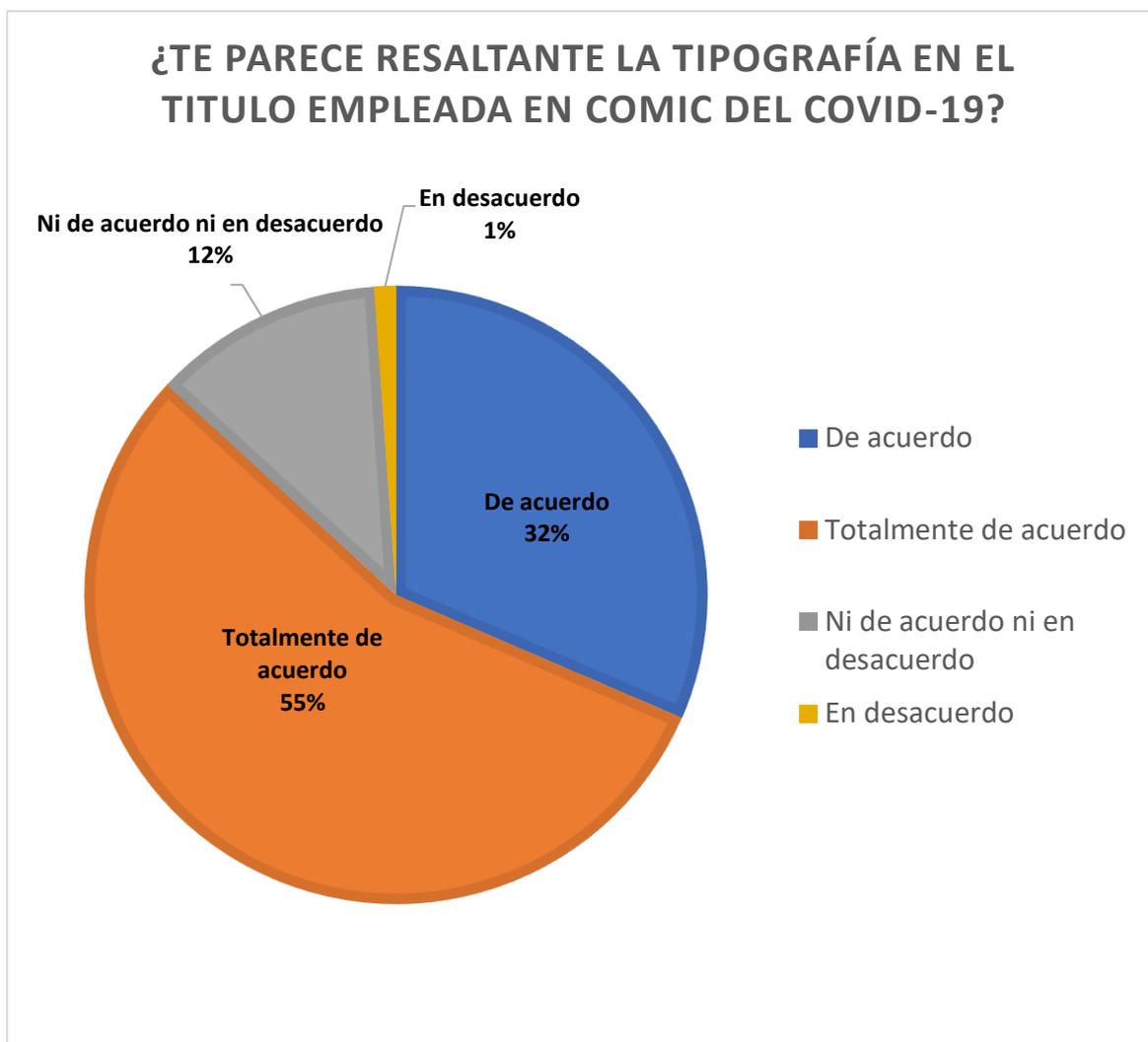


Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 6, que el (42 %) de los 92 encuestados respondieron a favor que están totalmente de acuerdo y se logra entender los sonidos empleados en el transcurso de la historia del comic, mientras que el (36%) confirma que están en totalmente de acuerdo, y el (18,2 %) respondieron que están en ni de acuerdo ni en desacuerdo y el (9 %) dijeron que están en desacuerdo y por último (1 %) respondieron que están en totalmente en desacuerdo.

Pregunta 7:

Figura N° 7: Tipografía



Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 7, que el (55 %) de los 92 encuestados respondieron a favor que están totalmente de acuerdo y les parece resaltante la tipografía en el título en el comic, mientras que el (32%) confirma que están en de acuerdo, tambien nos dice que el (12%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, y el (1%) están en desacuerdo.

Pregunta 8:

Figura N° 8: Comprensión

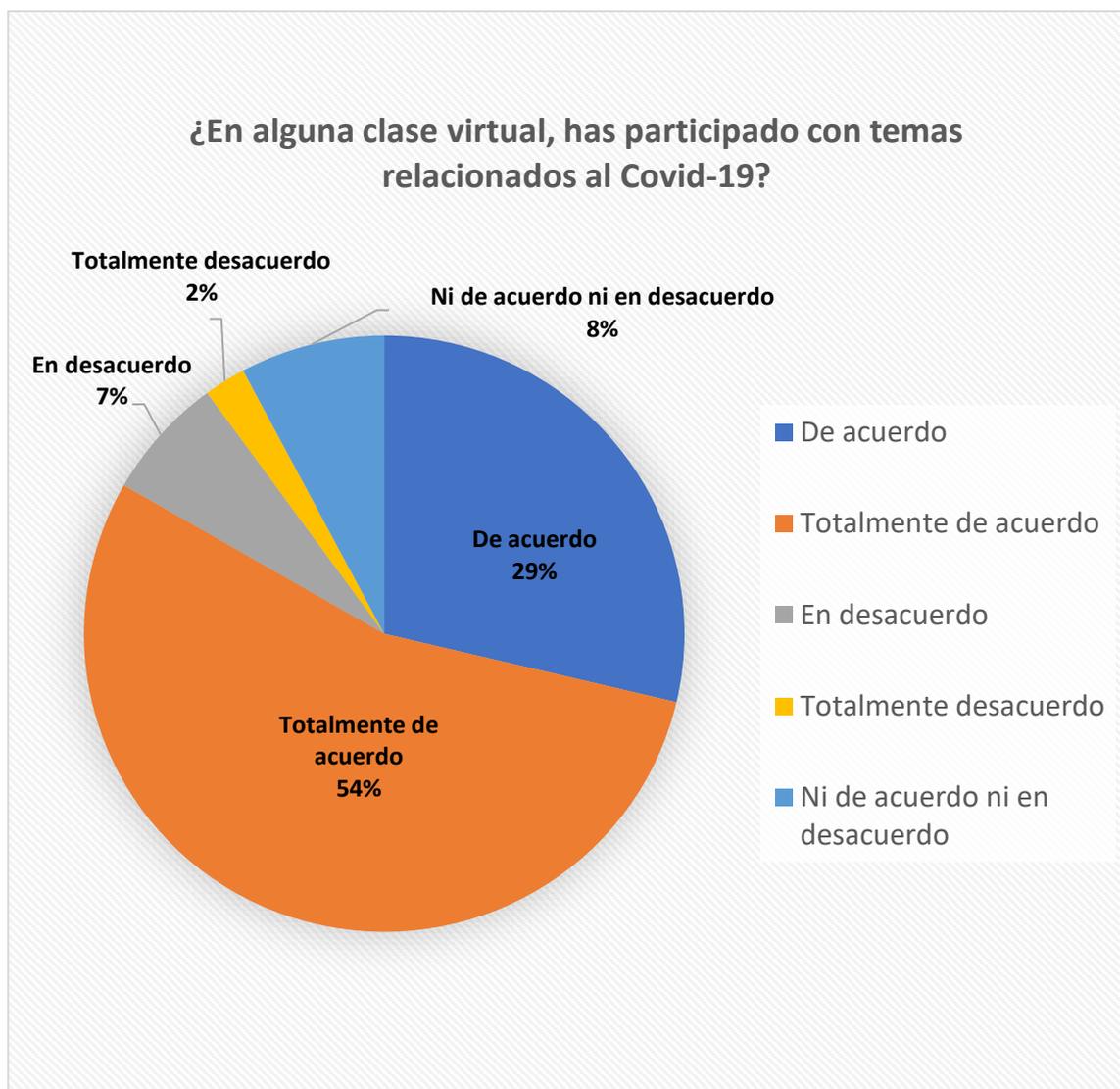


Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 8, que el (67 %) de los 92 encuestados respondieron a favor que están totalmente de acuerdo y comprenden la información que se ha puesto en el comic, mientras que el (24%) confirma que están en de acuerdo, tambien el (8%) nos respondieron ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el (1%) afirman que están en totalmente desacuerdo.

Pregunta 9:

Figura N° 9: Participación



Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 9, que el (54 %) de los 92 encuestados respondieron a favor que están totalmente de acuerdo y participaron en alguna actividad sobre el COVID-19, mientras que el (29%) confirma que están de acuerdo y el (8%) están en ni de acuerdo ni en desacuerdo, por otro lado, el (7%) respondieron que están en desacuerdo y el (2%) afirmaron que están en totalmente en desacuerdo.

Pregunta 10:

Figura N° 10: Orden

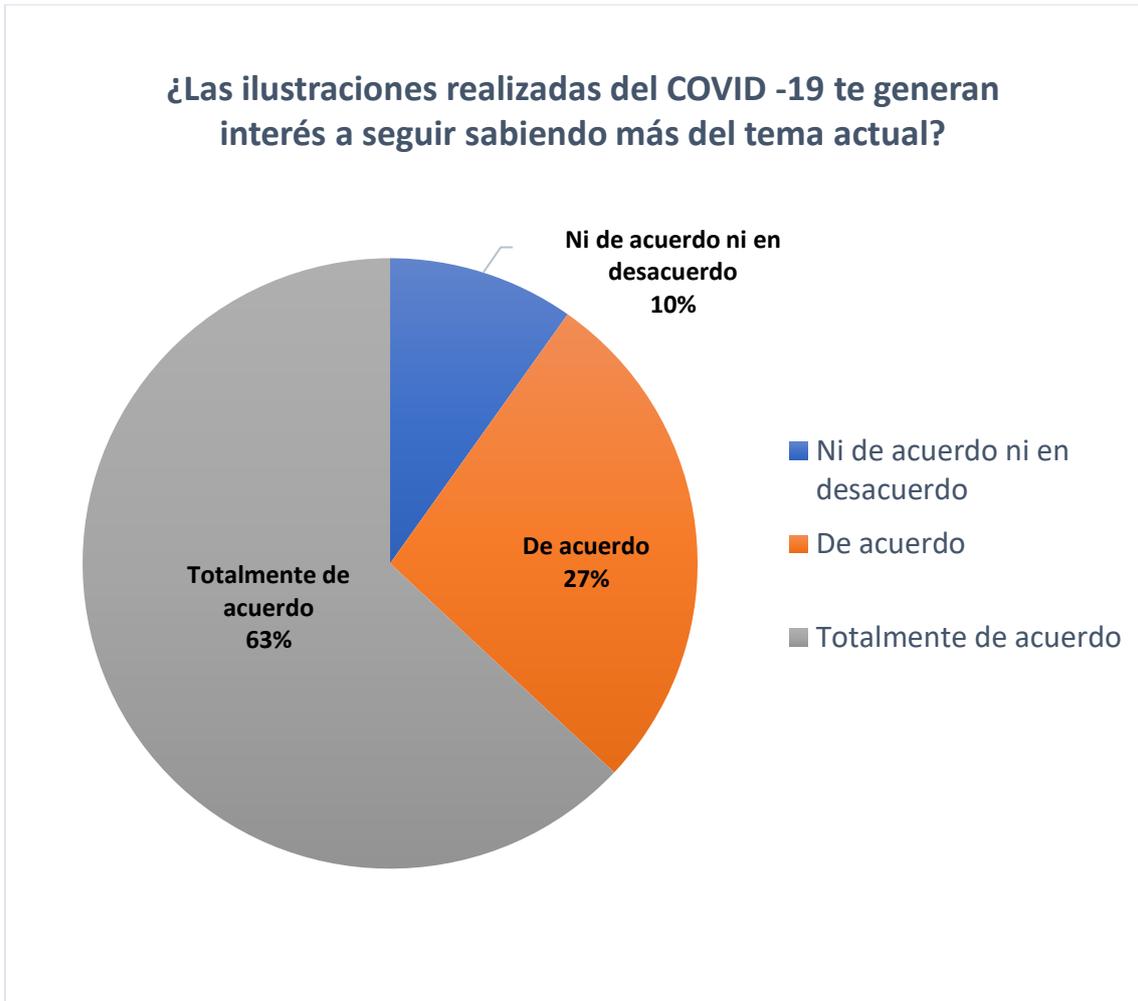


Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 10, que el (64,1 %) de los 92 encuestados respondieron a favor que están en totalmente de acuerdo les parece ordenado la historia del comic, mientras que el (31,5%) confirma que están de acuerdo y el (4%) están en ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta 11:

Figura N° 11: Interés

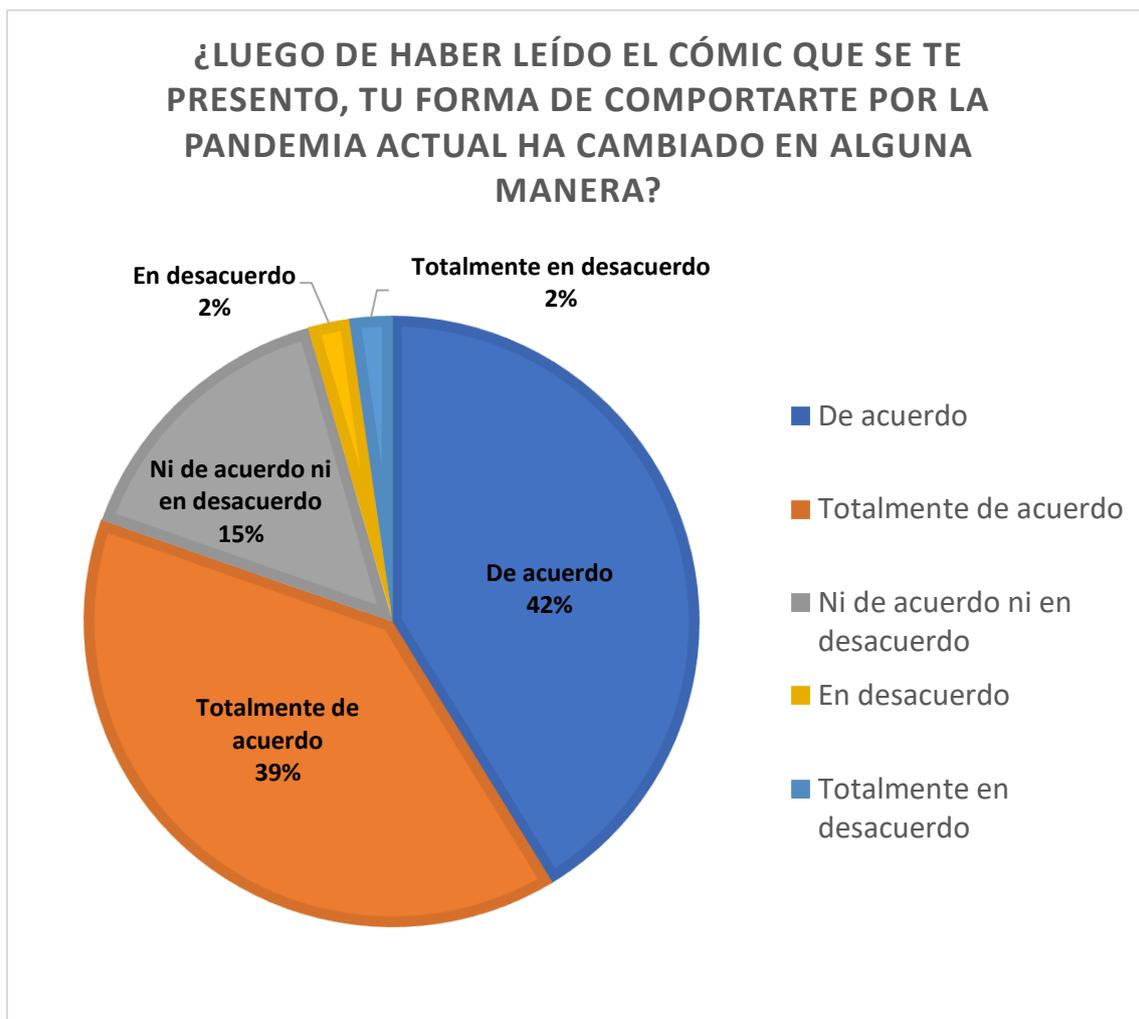


Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 11, que el (63 %) de los 92 encuestados respondieron a favor que están en totalmente de acuerdo, les interesa seguir sabiendo sobre el tema del COVID-19, mientras que el (27%) confirma que están de acuerdo y el (10%) están en ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Pregunta 12:

Figura N° 12: Comportamiento

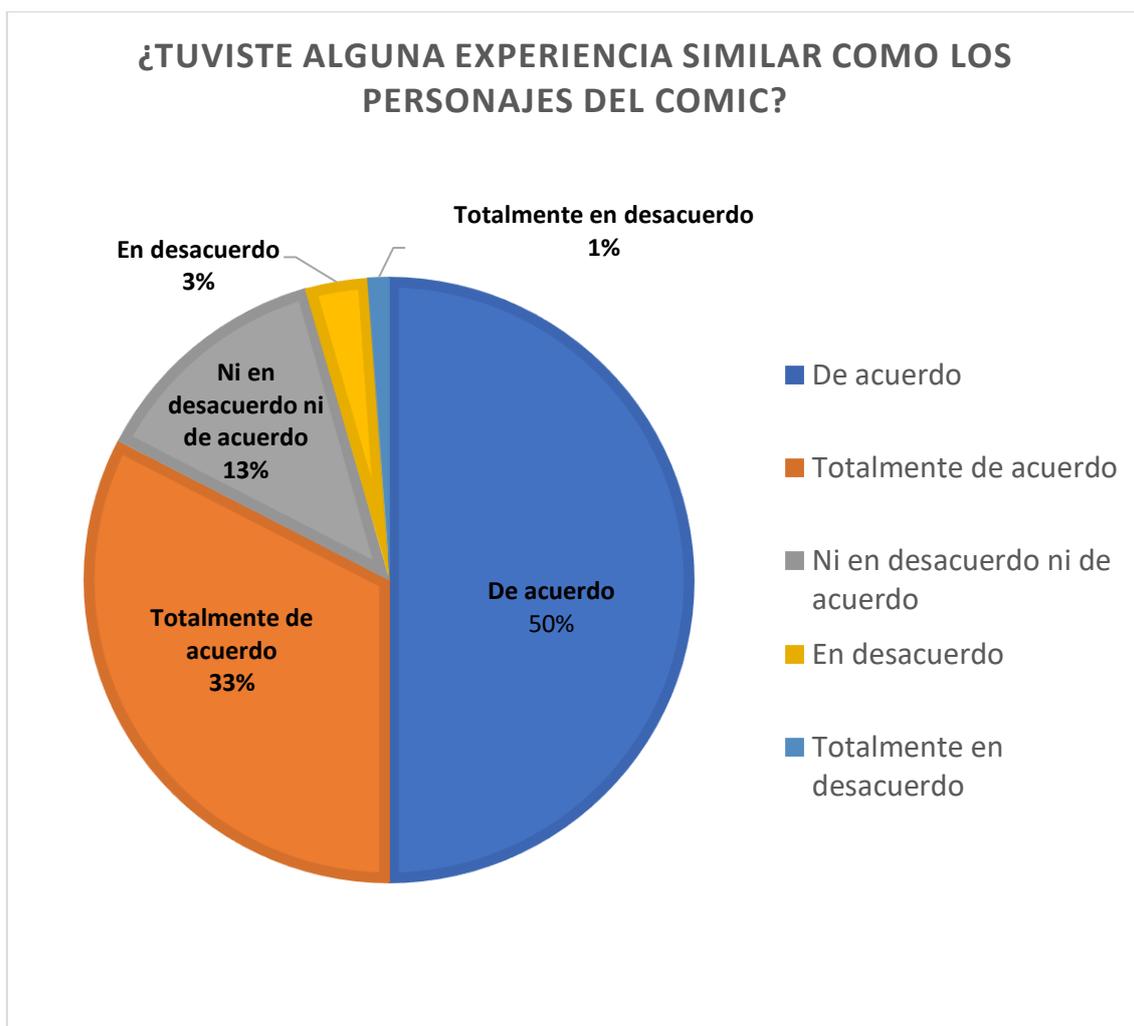


Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 12, que el (42 %) de los 92 encuestados respondieron a favor que están de acuerdo, cambio su comportamiento luego de observar el comic, mientras que el (39%) confirma que están en totalmente de acuerdo y el (15%) están en ni de acuerdo ni en desacuerdo y el (2%) nos dice que están en desacuerdo y por último (2%) están en totalmente desacuerdo.

Pregunta 13:

Figura N° 13: Experiencia



Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se logra visualizar que la figura N° 13, que el (50 %) de los 92 encuestados respondieron a favor que están totalmente de acuerdo, y si tuvieron alguna experiencia similar dentro de los personajes del comic, mientras que el (33%) confirma que están en totalmente de acuerdo y el (13%) respondieron en ni en desacuerdo ni de acuerdo, y el (3%) afirmaron que están en desacuerdo y finalmente el (1%) dijeron que están en totalmente en desacuerdo.

3.6.2. Prueba de Normalidad

Antes de efectuar la relación de las variables se utilizó la prueba de normalidad de los datos, en este caso se utilizó Kolmogorov-Smirnov debido a que la muestra generada es superior a los 50 encuestadas. Por lo tanto, Fernández y Baptista (2014), nos ini se emplea el Rho de Sphearman debido a que el nivel significancia es 0,000 y viene siendo menor a 0,05 ($p=0,000<0,05$) lo cual es prueba no paramétrica.

Tabla N° 2: Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Comic	,149	92	,000	,913	92	,000
Aprendizaje	,123	92	,001	,941	92	,000
lenguaje visual	,229	92	,000	,846	92	,000
lenguaje verbal	,160	92	,000	,900	92	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En el cuadro de la prueba normalidad se logra visualizar el nivel de significancia resaltando a $0,000<0,5$ dando a entender que se realizara la hipótesis con el Kolmogorov-Smirnov debido a que las personas encuestadas vienen hacer más de 50 niños del Colegio de Carabayllo.

3.6.3. Análisis Inferencial

En este tipo de análisis y la ayuda de los resultados del cuestionario nos permite realizar la comprobación de la comparación e hipótesis para ello se empleó la prueba de Rho de Spearman con la finalidad de conocer la relación entre ambas variables y los siguientes resultados fueron interpretados: **(Véase en Anexos 6)**

Prueba de Hipótesis General

H1: Existe relación entre el comic y el aprendizaje en los niños en Carabayllo
Lima - 2021

H2: No existe relación entre el comic y el aprendizaje en los niños en Carabayllo
Lima - 2021

Tabla N° 2: Prueba de Rho de Spearman de las variables comic y aprendizaje

Correlaciones				
			Comic	Aprendizaje
Rho de Spearman	Comic sobre el COVID-19	Coefficiente de correlación	1,000	,753**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	92	92
	Aprendizaje	Coefficiente de correlación	,753**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	92	92

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

Fuente: Programa Estadístico SPSS 25

Según los resultados, existe la relación entre comic sobre el COVID 19 en el aprendizaje debido que, el nivel de significancia es 0,000 y es menor al 0,05 ($p=0,000 < 0,05$) Además de tener un coeficiente de correlación positiva considerable de 0,753, es decir que se acepta la hipótesis investigada y se rechaza la hipótesis nula.

Prueba de Hipótesis Especifica 1

H1: Existe relación entre el lenguaje visual y el aprendizaje de los niños en Carabayllo Lima-2021

H2: No existe relación entre el lenguaje visual y el aprendizaje de los niños en Carabayllo Lima- 2021

Tabla N° 3: Prueba de Rho de Spearman del lenguaje visual y aprendizaje

Correlaciones				
			Aprendizaje	lenguaje visual
Rho de Spearman	Aprendizaje	Coefficiente de correlación	1,000	,681**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	92	92
	lenguaje visual	Coefficiente de correlación	,681**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	92	92

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

Fuente: Programa Estadístico SPSS 25

Interpretación: En la tabla N° 6 que los resultados se aprecian que la relación entre aprendizaje y lenguaje visual es de 0,681, lo que significa que la correlación

es positiva media. Por lo tanto, existe una relación lo cual el valor de significancia es 0,000 y es menor al 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), es decir que se acepta la hipótesis investigada y se rechaza la hipótesis nula.

Prueba de Hipótesis Especifica 2

H1: Existe relación entre el lenguaje verbal en el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima-2021

H: No existe relación entre el lenguaje verbal en el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima-2021

Tabla N° 4: Prueba de Rho de Spearman del lenguaje verbal y aprendizaje

Correlaciones				
			lenguaje verbal	Aprendizaje
Rho de Spearman	lenguaje verbal	Coeficiente de correlación	1,000	,698**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	92	92
	Aprendizaje	Coeficiente de correlación	,698**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	92	92

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

Fuente: Programa Estadístico SPSS 25

Interpretación: En la tabla N° 7 los resultados se aprecian que la relación entre aprendizaje y lenguaje verbal es de 0,698, lo que significa que la correlación es positiva media. Por lo tanto, existe una relación lo cual el valor de significancia es 0,000 y es menor al 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), es decir que se acepta la hipótesis investigada y se rechaza la hipótesis nula.

3.7. Aspectos éticos

El proyecto fue realizado de acuerdo a las consideraciones éticas por parte de la universidad Cesar Vallejo, también recalcar que se utilizó información de otros autores para llegar a definir la presente investigación, entre esos datos de información tenemos como (tesis, artículos científicos, libros) las cuales están en las normas del manual APA 7ma edición.

Así mismo la realización de las encuestas fueron totalmente a criterios de los alumnos por lo que tiene confidencialidad, y luego fueron ingresadas al programa estadístico SPSS para la interpretación y resultados y análisis para determinar

la confiabilidad del instrumento. Por otro lado, queda demostrado que los resultados fueron propios productos de la investigación las cuales paso por el servicio del Turnitin para identificar si existía el plagio de la investigación y no vulnerar a los autores citados.

IV. RESULTADOS

A continuación, en este capítulo se hizo un trabajo de manera virtual, se empleó el cuestionario a través de 92 niños de la I.E Santa María del Bosque – Carabaylo, lo cual las preguntas están relacionadas con el comic del COVID-19 y el aprendizaje en los niños y así mismo se obtuvo los siguientes resultados.

Según la figura N° 1 se puede apreciar que, de los 92 niños encuestados, el (72 %) respondieron a favor que están totalmente de acuerdo y que los cuadros ayudaron a entender la historia del COVID-19 y personajes del comic, mientras que el (24%) confirma que están de acuerdo y logran entender igualmente, así modo el (4%) responde que está en ni de acuerdo ni en desacuerdo. En base a lo presentado, puede concluir que los cuadros de texto ayudaron a entender mejor la historia, al utilizar ciertas formas para entablar conversación entre personajes y así facilitar la lectura.

Según la figura N° 2 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (62,0%) están a favor y respondieron que están totalmente de acuerdo y logran distinguir los diferentes planos en el comic sobre el COVID-19, mientras que el (36%) confirma que están de acuerdo y el (2%) afirma que están en ni de acuerdo ni en desacuerdo. En base a lo presentado, puede concluir gran parte de los niños sostienen que gracias a los planos lograron distinguir las escenas, incluyendo las ilustraciones que van de la mano con la temática que es del COVID-19. y les parece dinámico al visualizar diversas piezas graficas.

Según la figura N° 3 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (53,0%) están a favor lo cual están totalmente de acuerdo, que si logran visualizar los gestos del personaje en la historia del comic, mientras que el (38%) confirma que están de acuerdo y el (6%) están en ni de acuerdo ni en desacuerdo generando dudas en ese porcentaje de los niños, por otro lado, tenemos el (2%) respondieron que están en desacuerdo y el (1%) contestaron

que están en totalmente en desacuerdo que no les llamaron la atención y por ende no apreciaron los gestos establecidos de los personajes. En base a lo presentado, puede concluir gran parte de los niños sostienen que, si llegan a observar los gestos empleados dentro de los personajes en el comic, pero por otro lado también se observa que hay niños que no visualizan diversos gestos.

Según la figura N° 4 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (70,0%) están a favor y están totalmente de acuerdo, le parecen adecuados los colores empleados en la ilustración del comic, igualmente gran parte del (26%) confirma que están de acuerdo mientras que el (4%) dicen que están en ni de acuerdo ni en desacuerdo. En base a lo presentado, puede concluir gran parte de los niños sostienen que los colores influyen mucho al ser ilustraciones debido a que el público va dirigido para los niños, por otro lado, muchas personas no están conformes con los colores empleados que se desarrolló dentro de la historia.

Según la figura N° 5 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (56,0%) y que, si identifican el texto en la portada del Comic, así mismo el (38%) confirma que están de acuerdo y el (3%) están en ni de acuerdo ni en desacuerdo, generando duda de parte de ellos. mientras que el (3%) están en desacuerdo y el (1%) respondieron que están en totalmente en desacuerdo. En base a lo presentado, puede deducir que la mitad de la población le es accesible visualizar el texto de la tipografía de los párrafos que se distribuyen dentro del comic, mientras que otros no generan esa comodidad. Por ello es importante aprovechar descifrar el texto y más que nada una buena elección de texto que va dirigido para los niños.

Según la figura N° 6 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (42 %) están totalmente de acuerdo y se logra entender los sonidos empleados en el transcurso de la historia del comic, mientras que el (36%) confirman que están en totalmente de acuerdo, y el (18,2 %) respondieron que están en ni de acuerdo ni en desacuerdo generando así una dudad, y el (9 %) dijeron que están en desacuerdo y por último (1 %) respondieron que están en totalmente en desacuerdo. En base a lo presentado, puede deducir se aprobó por parte de los niños. pero siempre recalando que los sonidos si pueden llegar

a influir en el momento de una lectura para así poder comprender la historia del comic.

Según la figura N° 7 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (55 %) están totalmente de acuerdo y les parece resaltante la tipografía en el título en el comic, mientras que el (32%) confirma que están en de acuerdo, también nos dice que el (12%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, y el (1%) están en desacuerdo. En base a lo presentado, puede deducir gran porcentaje de los niños le gustaron la tipografía empleada, lo cual le parece armonioso en la portada del comic, por otro lado, hubo niños que no llegaron a conectar con el título y les dificultó apreciar el título del comic.

Según la figura N° 8 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (67 %) respondieron a favor que están totalmente de acuerdo y comprenden la información que se ha puesto en el comic, mientras así mismo el (24%) confirma que están en de acuerdo, mientras que el (8%) no respondieron ni de acuerdo ni en desacuerdo, y finalmente el (1%) afirman que están en totalmente desacuerdo. En base a lo presentado, puede deducir gran porcentaje de los encuestados lograron entender la información que se suscribió en el comic, por lo tanto, es aceptable, así como genera los datos estadísticos, por otro lado, tenemos un menor porcentaje que se encontraron con duda al visualizar cierta información, por lo mismo que los conceptos puede llegar a cambiar en la actualidad.

Según la figura N° 9 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (54 %) están totalmente de acuerdo y participaron en alguna actividad sobre el COVID-19, mientras que el (29%) confirma que están de acuerdo y el (8%) están en ni de acuerdo ni en desacuerdo, por otro lado, el (7%) respondieron que están en desacuerdo y el (2%) afirmaron que están en totalmente en desacuerdo. En base a lo presentado, puede deducir gran porcentaje de los encuestados lograron entender la información que se suscribió en el comic, por lo tanto, es aceptable, así como genera los datos estadísticos, por otro lado, tenemos un menor porcentaje que se encontraron con duda al visualizar cierta información, por lo mismo que los testimonios puede llegar a cambiar en la actualidad.

Según la figura N° 10 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (64,1 %) están en totalmente de acuerdo y les parece ordenado la historia del comic, así mismo que el (31,5%) confirma que están de acuerdo y el (4%) están en ni de acuerdo ni en desacuerdo. En base a lo presentado, puede deducir gran porcentaje de los encuestados lograron apreciar el transcurso de la historia, sobre todo respetando cada espacio donde se distribuyó pieza grafica con los textos, sin embargo, una población menor llegó a confundirse la cual no tuvieron una guía en la lectura.

Según la figura N° 11 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (63 %) están en totalmente de acuerdo, les interesa seguir sabiendo sobre el tema del COVID-19, así mismo reafirman el (27%) que están de acuerdo y el (10%) están en ni de acuerdo ni en desacuerdo. En base a lo presentado, puede deducir que fue favorable las ilustraciones presentadas lo cual despertaron cierto interés de los niños, más que nada generando esa duda con el mensaje de la historia con el tema actual que se está viviendo, al ser novedoso, genera expectativas de los niños, por el otro lado existen niños que tienen duda debido al tema puede llegar a ser complejo y no logren conectar con la lectura.

Según la figura N° 12 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (42 %) respondieron que están de acuerdo y que cambio su comportamiento luego de observar el comic, mientras que el (39%) confirma que están en totalmente de acuerdo y el (15%) están en ni de acuerdo ni en desacuerdo y el (2%) nos dice que están en desacuerdo y por último (2%) están en totalmente desacuerdo. En base a lo presentado, puede deducir gran porcentaje de los encuestados lograron interactuar con algún comportamiento en referencia al comic, por lo mismo que la historia refleja diversos comportamientos de ellos personajes es que gran parte de la población aceptaron estar de acuerdo de manera favorable mientras los demás niños no llegaron a interactuar con la lectura.

Según la figura N° 13 se puede apreciar que de los 92 niños encuestados respondieron, que el (50 %) están totalmente de acuerdo, y si tuvieron alguna experiencia similar dentro de los personajes del comic, así mismo que el (33%) confirma que están en totalmente de acuerdo y el (13%) respondieron en ni en

desacuerdo ni de acuerdo, y el (3%) afirmaron que están en desacuerdo y finalmente el (1%) dijeron que están en totalmente en desacuerdo. En base a lo presentado, esta oportunidad genero diversas respuestas, aclarando que en su gran mayoría fue positivo en los datos estadístico, debido a que tuvieron alguna experiencia con algún personaje o alguien de su entorno, los cuales se reflejan en los resultados, la menor parte afirmaron que no están acorde a las experiencias que llegaron a vivir fuera de la realidad.

A continuación, se mostrará los resultados entre el análisis inferencial, mediante el empleo de Rho de Spearman, correspondiente de los datos obtenidos.

De la hipótesis general se definió que si existe relación entre el comic del COVID-19 y el aprendizaje, dando como significancia 0,000, lo cual es menor que 0,05, Por este motivo la hipótesis de la investigación, fue aceptada y la hipótesis nula rechazada. De igual modo la correlación de ambas variables es positiva considerable, dando un 0,753. Finalmente, con el resultado, se puede finalizar que el comic es una herramienta de aprendizaje en los niños, ya que facilita la lectura, a través de las ilustraciones, es por ello que, si existe esa relación entre ambas categorías, por otro lado, al ser un tema educacional, que fomenta el aprendizaje y la lectura, a los niños les llamaron la atención el tema en general, sobre todo las piezas graficas que son donde más causaron buena impresión. Por este motivo la relación que se tiene con las dos variables es impactante porque puede retribuir para un futuro donde la educación en los niños tenga una mejoría

De la hipótesis especifica 1 se pudo concretar que existe relación entre aprendizaje y lenguaje visual, dando como significancia 0,000 menor que 0,05. Por lo tanto, la hipótesis de investigación es aceptada mientras que la nula fue rechazada. De igual manera, que la relación entre la primera dimensión y la segunda variable es una correlación positiva media dando como resultado 0,681. Finalizando de los resultados obtenidos, se puede determinar que el aprendizaje fue favorable en el comic que se ha realizado, logrando así atraer al público y demostrando las piezas visuales que tiene la historia, en este caso con la temática del COVID-19, logrando impresionar al ser dinámica y divertido ya que la única función es que los niños vean la lectura de otro modo, donde podamos

desarrollar que el niño esté más activo en el aprendizaje y logren conectar con la lectura.

De la hipótesis específica 2 se pudo concretar que existe relación entre aprendizaje y lenguaje verbal, dando como significancia 0,000 menor que 0,05. Por lo tanto, la hipótesis de investigación es aceptada mientras que la nula fue rechazada. De igual manera, que la relación entre la primera dimensión y la segunda variable es una correlación positiva media dando como resultado 0,698. Finalizando de los resultados obtenidos, el lenguaje verbal ser fundamentales al momento de comunicarnos, durante el desarrollo del aprendizaje, así mismo, la información que también se presenta es otra pieza clave, ya que presenta un orden la historia y los niños logran entender con facilidades el transcurso de lo que puede pasar durante la lectura, por esa parte es conforme por lo mismo que cumplen con las expectativas y necesidades de los niños.

En definitiva, se demuestra que el comic en el aprendizaje es aprobado por los niños, dado los resultados obtenidos confirman que las teorías generaron una buena impresión ante el público, al ser agregado como una nueva enseñanza de aprendizaje para los niños, interactuando y creando historias para que así, no sean siempre lo tradicional e innovar con nuevas piezas gráficas que es lo más atrae al público, y así lograr sentirse cómodos y lograr a desarrollar el aprendizaje en cada lectura.

V. DISCUSIÓN

El presente trabajo obtuvo resultados positivos en el tema del comic y el aprendizaje, donde los antecedentes muestran trabajos teóricos que respalden este estudio. En la investigación se usaron antecedentes nacionales e internacionales, como en el caso de, Valencia Y. (2019), Lozada V. (2018), Romero S, (2018), Florián M. (2017), Quiroz J. (2017), Calderón L y Chávez G (2017), Dueñas A. León M.(2019), Pacheco E. (2016), Ulloa F, (2018), las cuales gran parte logran coincidir con la metodología aplicada y tengan un enfoque variado, toda información fue beneficiosa para el trabajo de investigación, por el análisis estadístico y el uso del instrumento que se empleó, es por ello, que los ítems empleados fueron muy determinantes por los autores a través de artículos científicos y trabajos previos, para desarrollar.

En los resultados de la premisa N 1 se comprueba a que las viñetas, suelen ser vistoso por parte de los estudiantes ,es por ello que obtuvo los siguientes resultados positivos de los niños encuestados, (72 %) están totalmente de acuerdo, y logran acompañar el texto junto a las viñetas distribuidas por todo el comic, así mismo, el (24%) confirma que están de acuerdo, como afirma Narciso (2015) la viñeta es un espacio que ocupa el dialogo los cuales están formados por globos de dialogo o nubes para la narración y efectos secundarios. (p.22). De mismo modo, la presente investigación tambien presentaron resultados positivos, como Quiroz J (2017, p.48), donde el autor indica un cuestionario de 267 alumnos de educación primaria obteniendo un 73% estuvieron muy de acuerdo y el 23% estuvo de acuerdo, con la conclusión de que fue exitoso las propuestas que se realizaron a los alumnos, en este caso las viñetas empleadas, tambien Valencia Y. (2019, p.25) donde indica que sus resultados salieron favorable, en este caso las encuestas fue a 272 estudiantes, pero con un resultado diferente ya que lo hizo de manera dicotómica, donde gran porcentaje salió positiva fue de 98.6% y la menor 1.4 % indicando en desacuerdo. El éxito que tuvo Quiroz es debido a que el autor implemento como refuerzo el comic en las aulas de clases, para así desarrollar actividades sociales con fines educativos, así mismo, genero conciencia por parte de ellos al tratarse de un tema ambiental, donde los alumnos se interesaron en saber más por su parte, Valencia, en su trabajo, al ser una temática de incas, lo atractivo fue traer la historia de ello y representarlo, por lo que genero interés y cautivo por la gran curiosidad que representaba, sobre todo cuando se trata parte de la historia del Perú, más allá del buen trabajo que se ha realizado, por ello sus encuestados no tuvieron problema al momento de leer la lectura y cumpliendo con que exista el aprendizaje en la herramienta grafica sin margen de error.

En los resultados de la premisa N 2 se comprueba que los planos generan esa percepción visual diferente, por ello, se obtuvo los siguientes resultados, donde el 62 % afirmaron que están totalmente de acuerdo, tambien el 36 % de acuerdo, con la conclusión que si fueron exitosos los planos utilizados y le gustaron a los alumnos, así mismo Narciso (2015) indica que los planos es un espacio que representa la imagen, el tamaño del formato tiene mucha

importancia, es por ello que existe diferentes tipos de encuadre y se utiliza para tener una mejor visualización, por otro lado tenemos a Valencia Y. (2019, p26) indica también empleo el cuestionario de manera dicotómica y resaltando que 99.3 % afirmaron que las escenas y montajes originaron un entendimiento más accesible a la lectura, mientras que 0.7 % indicando en desacuerdo, por otro lado Lozada V. (2018, p.40), en su investigación habla sobre el encuadre que se realizó para su pieza gráfica donde tiene una similitud en cuestión de escenas, el autor también realizó un cuestionario en alumnos de secundaria, dando como resultado el 41,7 % respondieron que están de acuerdo y el 12,6% afirmando que está en ni de acuerdo ni en desacuerdo, por lo general en ambos autores sus resultados salieron que si les funciona los ítems empleados en el comic para el desarrollo del aprendizaje en los alumnos. Por su parte Valencia, emplea planos, donde distribuye mejor el texto con la imagen, eso hace que sea agradable visualmente y permita leer con legibilidad, también lo propuso como una guía, y seguir un orden al momento de la lectura, en comparación con Lozada al ver que tienen casi la misma cantidad de población encuestada, Valencia fue muy superior en las encuestas, en cambio Lozada obtuvo menos, eso se debe a que no aprovechó bien los espacios de las ilustraciones y no se llegó a determinar una guía para la lectura, es por ello que tienen esos porcentajes

En los resultados de la premisa N 3 se comprueba que los gestos son detalles que el público destaca más dentro del comic, por ello, se obtienen los siguientes resultados como (53 %) respondieron totalmente de acuerdo, también (38%) afirmaron que están de acuerdo y 2% argumentaron que no le gustaron. Por otro lado, Romero S, (2018, p.53) en sus resultados empleados destaca que el 52,7% de los estudiantes respondieron que están muy de acuerdo, dando hincapié a reconocer fácilmente a los personajes que están dentro de la historia del comic, donde también destaca las diferentes sensaciones y distintos estados de ánimos que destaquen los gestos que hacen los diversos personajes del comic, así mismo tenemos a Masaya L, (2017) el lenguaje verbal se expresa de manera con movimientos faciales y corporales, es decir representa a través de los gestos, donde se crea de forma involuntario algún acto para comunicarse con otro, sin embargo este autor Morel, T. (2014) nos dice que en términos específicos es un conjunto de signos, donde se muestra a través de gestos,

movimientos corporales, expresiones del rostro, las cuales son más complejas que el lenguaje habitual del ser humano, donde se expresa de manera inconsciente, pero también una teoría donde se incluye diversos profesionales que les ayuda a favorecer en ese aspecto, como por ejemplo los actores. fundamentalmente trabajan de eso, donde laboran haciendo distintos gestos en el escenario y los psiquiatras estudiando a sus pacientes, donde analizan e interpreta para la práctica humana.

En los resultados de la premisa N 4 se comprueba que los colores forman parte de la historia del comic, junto a otros elementos que también conforman y transmite emociones diferentes, en base a eso tenemos los siguientes resultados, liderando que un 70% les parece totalmente de acuerdo y el 26% respondieron que están de acuerdo, eso quiere decir que los colores empleados les fueron favorables a los estudiantes para el comic, por otro lado tenemos a Narciso (2015, 24) indicando que el color es un recurso eficaz que produce diversas sensaciones y pensamientos para que el lector tenga distintas reacciones. De mismo modo, Romero S, (2018, p.40) en sus resultados también atribuyen que son favorables obteniendo de los 275 encuestados un 55,3 % están muy de acuerdo y el 0,7 % están en desacuerdo. también Quiroz, (2017, p.49) en sus resultados relata que dentro de los 267 encuestados el 64 % respondieron que están muy de acuerdo, también un 27% reafirmando que están de acuerdo los colores empleados que se utilizaron en los comic, en conclusión, a base de los autores reconocen que el color es clave en cualquier editorial por lo mismo que demuestra intereses por parte del público. Si observamos la población entre Romero y Quiroz, claramente tienen los encuestados similares, pero con la diferencia de porcentajes, al igual que Quiroz, nuestros resultados se asemeja, debido a los colores utilizados por la temática, en este caso Quiroz aprovecho al ser un tema social, que es el ambiental, supo aprovechar bien el mensaje que quiso transmitir a los estudiantes, mientras que nuestro trabajo, igualmente, al ser un tema actual, se empleó los colores de acuerdo a la situación que estuvimos viviendo, recalando al público que nos estamos dirigiendo.

En los resultados de la premisa N 5 se comprueba que el texto está distribuido de forma clara y sencilla, es así que se obtiene los siguientes resultados, el (56 %) respondieron que están totalmente de acuerdo, también el

(38%) afirmaron que están de acuerdo, en conclusión se refleja que fue favorable que el texto es claro y conciso dentro de la historia del comic, por otro lado tenemos a Quiroz , (2017, p.49) en sus resultados de los 267 estudiantes encuestados , el (67%) estuvieron de acuerdo mientras que el (29%) afirmando que están de acuerdo, sin embargo el (3%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, aclarando los autores mencionados confirman que tuvieron resultados similares donde fue favorable para los estudiantes debido a la propia información que se puso en el comic, Florián M, (2017, p.20) en su investigación la cual compartió la misma metodología pero con una muestra de 1000 alumnos, en donde se obtuvo como resultado el 44.6% respondiendo que está muy de acuerdo y que el texto es legible dentro del comic, mientras que el 1.8% muestra en desacuerdo, si bien existe un desbalance por la muestra en ambos autores, se nota el declive de los resultados, por un lado tenemos a Quiroz donde su muestra viene siendo 267 mientras que Florián, la muestra solio ser 1000 encuestados, el porcentaje que se les otorga es debido a que en el trabajo de Florián, no contiene mucha historia, es por ello que se queda inferior en temas de porcentajes durante el comic, si bien es cierto ambos autores cumplen con su función de llevar al tema educativo, claramente el contenido que presenta Florián, suele ser muy escaso para tal magnitud del comic que contiene 10 páginas como mínimo.

En los resultados de la premisa N 6 se comprueba que, logran entender los sonidos empleados en el transcurso de la historia del comic, dando como resultado que el 42 % respondiendo que están de acuerdo, así como el 36 % respondieron que están totalmente de acuerdo, mientras que el 12 % están en ni de acuerdo ni desacuerdo, el 9 % en desacuerdo y el 1 % en totalmente en desacuerdo. este ítem genera diversas opiniones, resaltando que los sonidos son determinantes siempre y cuando son bien empleados dentro del comic, por otro lado, tenemos a Narciso (2015, p.27), indica que la onomatopeya es un recurso en el mundo del comic, utilizando los diversos sonidos, ruidos, gritos, para entender mejor y conectar con el sonido con la realidad, se representan de dos formas, en letras y símbolos. Así mismo el autor Quiroz, (2017, p.47) en su investigación realizo una encuesta a 267 estudiantes, dando como resultado que el 55 % estuvieron muy de acuerdo y 31 % estuvo de acuerdo y el 12 %

respondiendo que están ni de acuerdo ni en desacuerdo, resaltando que, si emplearon correctamente los sonidos en la historia, es por ello que le favorecieron estos resultados siendo superados a los demás. Por otro lado, tenemos a Lozada V. (2018, p.43), en esta ocasión se realizó una encuesta a 287 alumnos donde el 46,4% muestran que están de acuerdo, 36 % están de acuerdo y el 13,3 % están en ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 3,6% está en desacuerdo y el 0,7% están en muy desacuerdo, en esta investigación si bien es cierto resultado positivo los resultados, tenemos que observar que tiene distintas opiniones donde dicen que los sonidos ayudan a entender mejor el relato.

En los resultados de la premisa N 7 se comprueba que la tipografía en el comic marca la diferencia mostrando la diversidad de ello, por ello se obtuvo los siguientes resultados dando como (55 %) afirmando que están de acuerdo, (32 %) están de acuerdo, mientras que, Romero S, (2018, p.41) realizó una encuesta a 275 estudiantes donde (46,5 %) obtuvieron que están muy de acuerdo por la portada que se realizó del comic, resaltando la tipografía que empleo para llamar la atención de los estudiantes, en conclusión, podemos apreciar que la tipografía puede tomar un rumbo importante en cualquier editorial, las cuales demuestran la variedad de tipografía que representa para la atracción del público, es por ello que debemos de emplear la tipografía adecuada, afirmando también que Apaza, Castillo, Li Quevedo, Salcedo y Sánchez (2020), respecto a la tipografía nos dice que es fundamental en la comunicación visual, donde posee sus propias características, es ahí donde uno busca implementar como diseñador, implementar nuevos elementos al momento de crear alguna, desde el cuerpo de la tipografía, junto al color y el tamaño que va en la estructura global.

En los resultados de la premisa N 8 se comprueba que la comprensión, es entendible debido a la información bien detallada, es por ello que obtuvimos los siguientes resultados, el (67 %) respondieron que están totalmente de acuerdo, (24 %) afirmaron que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, a base de esto, existe un autor que tuvieron los resultados similares las cuales, (Romero 2018, p.46) indica que los 275 encuestados el (69,1 %) respondieron que están muy de acuerdo, afirmando que el contenido se entiende fácilmente mientras que el (1,1%) están en muy desacuerdo, por otro lado y teniendo los mismos resultados es que, López. Carrillo, Pérez y Requejo, (2017) hace referencia de

la comprensión junto con la económica, sea compleja debido al margen error que se presenta, normalmente los textos establecidos dentro de un párrafo genera cierta confusión ya que sigue un parámetro, por eso es muy importante tener los resultados claros ante cualquier problema, sin embargo Raymundo (2017, p.39), de acuerdo a los encuestados, el resultado fue impresionante, obteniendo un resultado favorable de 100%, cabe indicar que tuvieron las respuestas dicotómicas donde las respuestas contaban con Si y NO, en este caso obtuvieron el porcentaje perfecto de los estudiantes, dando a entender que consideraron la coherencia de la historia de principio a fin, si le ayudaron a entender la leyenda del comic, cabe recalcar que Raymundo en su investigación empleo diversos gráficos, donde están bien establecidos en la diagramación de cada hoja, eso le ayudo a que los alumnos puedan comprender y tener una guía, como lo propuso el autor, es por ello que los resultados lo respaldan al tener casi toda la población a su favor, si bien es cierto Romero tambien presenta la misma ideología d ellos demás autores donde los estudiantes son los protagonistas, pero con diferentes resultados, en este caso, este autor de baso a otra temática donde precisamente a los estudiantes no le llamaron la atención, al ser un tema particular y en la otra investigación se basó en los incas.

En los resultados de la premisa N 9 se comprueba que la participación de los estudiantes suelen ser masiva, debido al gran alcance que tiene el aprendizaje en las aulas, por esta razón se obtuvo los siguientes resultados, el (54 %) respondieron que están totalmente de acuerdo y lograron interactuar en alguna clase virtual, tambien el (29 %) respondieron que están de acuerdo, por lo general, este ítem salió favorable, ya que aprovechando esta modalidad virtual, muchos profesores, lograron adaptarse para que así los alumnos puedan participar en la clase sobre todo con el tema del COVID-19, donde es la realidad actual. por otro lado, tenemos a Martin J. (2018), indicando que el aprendizaje se construye de experiencias y para ello una de las piezas fundamentales es la activación y la participación de los estudiantes, ya que demuestran compromiso e intereses de la información.

En los resultados de la premisa N 10 se comprueba que el orden es agradable de acuerdo a la diagramación de las ilustraciones y textos , es por ello que tenemos los siguientes resultados, (64,1 %) respondieron que están en

totalmente de acuerdo, (31,5 %) afirmando que están de acuerdo y el (4 %) están en ni de acuerdo ni desacuerdo, luego de observar estos resultados cabe recalcar que son favorables para el estudio y que si se empleó correctamente la distribución de los gráficos, textos, etc., para que así pueda entenderlo fácilmente, Valencia Y. (2019, p.27) en su estudio el orden lo emplea de distintas maneras, en este caso el autor lo aplica en su ítem del comic, coloco diversos avisos en cada hoja como título, las cuales fueron como una guía para tener una ubicación en las escenas, es decir, empleo en su comic, carteles para generar un orden durante el transcurso de la lectura, y sea más accesible para entender el comic.

En los resultados de la premisa N 11 se comprueba que el interés no es fastidioso debido a la temática empleado luego de leerlo, por ello tenemos los siguientes resultados, donde el (63 %) respondieron que están totalmente de acuerdo, (27 %) respondieron que están ni de acuerdo ni en desacuerdo y el (27 %) están en desacuerdo, donde salió favorable por parte de los encuestados, por otro lado tenemos a Valencia Y. (2019 p.31) a través de su encuesta a 272 estudiantes, si luego de usar el comic se motivan para aprender más sobre la culturas, cabe recalcar que están haciendo un comic sobre los incas, es así que obtiene los siguientes resultados, el (96.6%) afirman que si les motiva aprender más luego de usar el comic mientras que el 2.9 % no desean seguir aprendiendo, así mismo Florián M, (2017, p.20) en su investigación donde compartió la misma metodología pero con una muestra de 1000 alumnos, en donde se obtuvo como resultado el 56,1% genero interés luego de conocer las redes sociales luego de leer la historieta y el 1,4% estuvieron muy desacuerdo, como sabemos de Valencia, al tener como temática sobre los incas, claramente despertando ese interés de parte de los estudiantes para saber la historia que sigue, es por ello que tiene gran apoyo de parte de los menores, sin embargo Florián en su trabajo realizado, tambien es aceptable, luego de presentar un comic que va dirigido hacia los estudiantes , y el mensaje que transmite fue positiva en alusión a las redes sociales, que tambien empleo correctamente, pero la diversidad de porcentajes es mayor en cuestión de temáticas e ilustraciones y contenido.

En los resultados de la premisa N 12 se comprueba que el comportamiento de los estudiantes es esencial para sobrellevar el aprendizaje en el comic, en este caso el ítem habla sobre, luego de haber leído el comic, si su comportamiento del lector, ha influenciado por la historia que se ha leído partiendo de ello, tenemos los siguientes resultados, el (42 %) respondieron que están de acuerdo, (33%) afirmaron que están totalmente de acuerdo, Así mismo, tenemos a Valencia Y. (2019 p.30) en su estudio también empleo donde sus 271 encuestados, contestaron que el (98,2%) estudiantes ha cambiado su comportamiento a través del comic, luego de haber leído el comic, mientras que el (1,8%) está en desacuerdo, en conclusión, es similar ya que gran parte fue positiva ante mis resultados y los resultados de Valencia, ya que luego de interactuar con el comic, lograron un comportamiento cambiado, donde Herrera C. (2019), nos dice que el comportamiento viene de la teoría del conductismo, donde se realiza una prueba evaluación para el desarrollo del aprendizaje en tan temprana edad en los estudiantes, así mismo, Rodríguez P, Calderón M, Berrocal L y Medina A. (2015), indica que se desarrolla a través del estímulo y respuesta, luego de realizar un proceso para analizar el comportamiento de los estudiantes, la cual es importante saber las respuestas y consecuencias de cada persona.

En los resultados de la premisa N 13, se comprueba que la experiencia es la práctica que se obtiene de parte del público, es por ello que se obtuvo los siguientes resultados, (50 %) respondieron que están de acuerdo, (33%) afirmaron que están totalmente de acuerdo, (13 %) respondieron que están en ni de acuerdo ni en desacuerdo, (3%) afirmaron que están en desacuerdo y el (1 %) están en totalmente en desacuerdo, ante esta situación se ratifica que los resultados son favorables, por otro lado tenemos a Valencia Y. (2019 p.31) donde también utilizaron una encuesta a 275 estudiantes pero con las respuestas dicotómicas, en este caso los resultados donde los (99,6%) afirman que ha tenido una experiencia similar al de la historia, en cambio el (0,4 %) está en desacuerdo, por otro lado Florián M, (2017, p.20) en su investigación donde compartió la misma metodología pero con una muestra de 1000 alumnos, en donde se obtuvo como resultado el 29.1% se encontró muy en desacuerdo y el 16,9% estuvieron muy de acuerdo, donde los estudiantes no vivieron alguna

experiencia similar a la historieta, debido a estos resultados, Valencia obtuvo un gran efectividad en sus respuestas, ya que los estudiantes redactan que si tuvieron alguna experiencia al leer una historia relacionado a los incas, sobre todo hace referencia a lo novedoso y entretenido que resulto, mientras que Florián, sus encuestados no lo favorecieron debido a que no tuvieron una experiencia similar, ya que la historia que presento en las piezas gráficas y sobre todo que se trata de las redes sociales, no cautivo a los estudiantes ni mucho menos, impresiono.

En esta segunda parte de la discusión se mostrará los siguientes resultados inferenciales, donde las interpretaciones de las variables se detallarán dentro del estudio.

En la hipótesis general se empleó el Rho de Spearman para saber la relación de las variables, obteniendo la significancia de 0,000 la cual es menor que 0.05. Por lo tanto, la hipótesis es aceptada y la nula rechazada, de este modo existe relación entre el comic del COVID-19 y el aprendizaje. De mismo modo. la correlación de las variables es correlación positiva considerable dando como resultado 0,753, por ello, se concluye que el comic es una herramienta en el aprendizaje, sobre todo para la atracción de los estudiantes, al ser páginas con ilustraciones donde el objetivo es alimentar conocimientos de los niños, En el caso del comic influye mucho la diagramación que tiene dentro, entre ellas están, la historia del comic, la tipografía , colores y los gráficos, sin esa buena combinación no funcionaría como una editorial y seria menos llamativa para el público, eso dependerá tambien de la calidad que incluye para desarrollar el aprendizaje en los estudiantes, Valencia en su investigación cuantitativa y obteniendo resultados similares, obteniendo una correlación positiva media, por lo cual existe relación entre el diseño del comic y el aprendizaje, respecto a Raymundo, I. (2017p,31), en su estudio relata que tiene cierta relación similar, con el mismo enfoque cuantitativo obteniendo un resultado 0,00, siendo menor al 0,05, por lo tanto la hipótesis viene a ser 99% y la 1% de probabilidad de error , las cuales la correlación es 0,749 siendo positiva considerable, por lo tanto existe relación entre el comic y la comprensión lectora, que viene hacer similar con el aprendizaje ya que es la misma función que es enseñar a los estudiantes, por otro lado tenemos a Romero S, (2018 p.53), donde el estudio realizado viene

hacer con la prueba de chi cuadrado pero obteniendo la significancia obtenida es de 0,0000 siendo menor a 0,05. por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la investigación. es decir, acepta la relación entre el comic y el aprendizaje significativo sobre el uso del celular, como sabemos tenemos autores que tienen la misma línea, siendo los números como protagonistas y viendo como existe relación entre ambas variables, el objetivo que tuvo este trabajo era concientizar a los alumnos sobre el medio ambiente, implementando esta pieza grafica para que puedan ver como se estaría desarrollando el mundo global, es por ello que lo represento en un editorial para estudiantes, y logro determinar ya que los resultados les salieron favorables para ello.

En la hipótesis especifica 1, tambien se empleó la prueba de Rho de Spearman con la finalidad y conocer la relación entre el aprendizaje y el lenguaje visual, los resultados obtenidos fueron favorables dando la significancia de 0,000 siendo menor que 0,05. Por lo tanto, la hipótesis de la investigación fue aceptada y la nula rechazada, ante esta situación, se concluye que si existe relación entre aprendizaje y lenguaje visual. De mismo modo, la correlación de la primera dimensión y la segunda variable es correlación positiva media dando resultado 0,681 es así que fortalece el lenguaje visual en el comic, dando así una apreciación visual enorme, con la ayuda de las ilustraciones que buscan conectar con el lector, para que así puedan disfrutar de la lectura y el desarrollo del aprendizaje. Valencia Y. (2019, p.33) indica en su hipótesis si existe una relación entre su dimensión y variable, en este caso tenemos como diseño del comic como variable y dimensión modificación de la conducta, este estudio se realizó a través de la prueba de chi cuadrado, obteniendo un resultado de significancia de 0,000 lo cual sigue siendo menor al 0,05, donde se rechaza la hipótesis nula, eso quiere decir que si existe relación entre el diseño del comic y la modificación de la conducta en estudiantes, se concluyó que tiene buenos elementos visuales muy importantes en el comic, comenzando de la temática, donde hace referencia a un mito o una leyenda peruana, donde los protagonistas y antagonistas tienen un papel importante en la historia, es ahí donde el objetivo era crear una historia entretenida para los estudiantes, aprovechando la utilidad y saber manejarlo como una herramienta en el aprendizaje.

Por otro lado, tenemos a Quiroz J. (2017, p.62), en este estudio demuestra los resultados de la variable y la dimensión, en esta ocasión, lenguaje visual donde los resultados de la correlación de 0,165 entre la dimensión y variable 1, donde la correlación es positiva muy débil con una significancia de 0,007 que 0,5. por ello se anula la hipótesis nula y reconoce la altera, demostrando que si existe una media relación entre variable y dimensión, se concluyó que a través de esta investigación lograron promover en la aulas realizar actividades donde los alumnos logren desarrollar la capacidad y la atención en la lectura, por otro lado tambien el comic ha fortalecido como parte del proceso del aprendizaje donde puedan desarrollar su creatividad.

En la hipótesis específica 2, tambien se empleó la prueba de Rho de Spearman con la finalidad y conocer la relación entre el aprendizaje y el lenguaje verbal, los resultados obtenidos fueron favorables dando la significancia de 0,000 siendo menor que 0,05. Por lo tanto, la hipótesis de la investigación fue aceptada y la nula rechazada, ante esta situación, se concluye que si existe relación entre aprendizaje y lenguaje verbal. De mismo modo, la correlación de la segunda dimensión y la segunda variable es correlación positiva considerable dando resultado 0,698 es así que fortalece el lenguaje verbal dentro del comic, dando así una apreciación verbal importante al momento de fluir la información o historia que quiere transmitir el comic, es por ello, que los elementos utilizados como el texto y variedad donde la función es que se logre entender y sea un plus para los estudiantes y fomente el aprendizaje en ello, mientras la historia sea buena y entretenida cualquier lector estaría adecuado con cualquier editorial, en este caso el comic. Lozada V. (2018 p.53), en este caso, sus resultados son muy distintos las cuales obtuvieron de 0,476 de correlación. indicando que existe correlación positiva débil, entre las macro unidades significativas del comic sobre el grooming y el aprendizaje significativo, sus encuestados son estudiantes de 2 instituciones, en cuanto al grado de significancia obtuvieron un resultado de 0,000 por lo que es menor al 0,05. eso quiere decir que acepta la hipótesis de la investigación y rechaza la nula, es por ello que la elaboración del comic, con los elementos seleccionados, ayudaron a comprender a los estudiantes por tal motivo en algunos ítems le salió baja la correlación debido a que le faltaron más

historia en el comic, o por lo mismo al colocar una palabra complicada, muchos estudiantes no sabían el significado de ello.

En esta ocasión. Valencia Y. (2019 p.34) tiene resultados similares, pero con la diferencia que utilizo el Chi - cuadrado de Pearson, en este estudio el grado de significancia les salió 0,000 lo cual es menor que 0,05, dando como resultado que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la relación entre dimensione y variable, el autor utilizo los siguientes datos, el comic de Wiracocha y factor de adaptación, sus encuestados vinieron a ser los estudiantes de un colegio de Comas, concluyo que el lenguaje visual que empleo fueron necesarios y justos, debido a la gran variedad que obtuvo entre ellas la distribución del color, la correcta tipografía empleada y la buena redacción en la historia que hizo que los estudiantes tenga una aceptación por parte del trabajo del autor, y sus resultados lo respaldan.

VI. CONCLUSIONES

Para concluir la investigación, se mostrará los resultados que fueron obtenidos a través de la nuestro objetivo general y específicos.

En la primera conclusión, la relación entre variables es eficaz con los resultados obtenidos dentro del análisis inferencial lo cual indica que si existe una relación entre el comic sobre el COVID-19 y el aprendizaje en los niños en Carabayllo Lima-2021, obteniendo la significancia de 0,000 <0,05, así mismo se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula. además, se logró demostrar que el comic del COVID 19 llegaron hacer favorables en la investigación.

Por lo tanto, se puede manifestar que la conclusión, tiene componentes gráficos visuales donde generan una atracción por parte de los niños, así mismo dan forma entre personajes, ilustraciones y la historia logrando ser interactuado por parte de los alumnos y terminaron ser llamativos por la información y diseños empleados y así el público conozca lo que contiene el comic, la función de crear una historia fue relevante de acuerdo al tiempo en el que se está viviendo, es por ello que se empleó esta herramienta de aprendizaje donde los alumnos no les dificulto obtener un aprendizaje elevado. Eso por ello que reflejo el aprendizaje en la pieza grafica del comic, en los estudiantes de Carabayllo.

Así mismo en la segunda conclusión, se comprueba que el aprendizaje logro tener una relación asertiva con la primera dimensión de nuestro estudio, que viene ser el lenguaje visual, manteniendo una relación coherente ante la pieza graficas que se empleó para los estudiantes, las cuales obtuvieron un valor de significancia de $(0,000 < 0,05)$ y se acepta la hipótesis entre la dimensión 1 y la variable 2, seguidamente se logró comprobar que los elementos empleados en el comic, resultaron favorables por los niños sobre todo por el dinamismo que se emplea dentro de la lectura, incluso con la innovación de la temática actual, donde llamaron más la atención de los estudiantes y generaron una expectativa buena para un futuro en el aprendizaje, Las partes del comic tuvieron un rol importante para el entendimiento del aprendizaje, sobre todo con las viñetas, planos y los colores las cuales ayudan a producirse mejor el comic.

Por último, la tercera conclusión se determinó que el aprendizaje tambien obtuvo relación positiva con la dimensión dada que es el lenguaje verbal, donde indica que obtuvieron un valor de significancia de 0,05, $(0,000 < 0,005)$, por esa misma razón se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se logró evidenciar que el lenguaje verbal suele ser en consideración en el mundo del aprendizaje, debido a que tenemos que aprovechar los textos empleados, incluso la tipografía que presenta cualquier medio de comunicación, las cuales suelen ser agradables para el público en general, tanto como visualmente, así mismo. es fundamental cada factor que se emplea y compone el comic como un recurso de aprendizaje en los colegios y sobre todo es necesario para los estudiantes aprender a desarrollarse ya que el objetivo principal es el aprendizaje y en un futuro utilicen el comic con fines educativo.

VII. RECOMENDACIONES:

Debido al progreso de esta investigación y la información recolectada podemos colaborar ante nuevas recomendaciones donde será de gran ayuda en las nuevas investigaciones, por lo tanto, las nuevas piezas graficas pueden influenciar junto a los resultados que generen y ayuden en mejorar nuevos proyectos de investigación,

Se recomienda sobre todo para los estudiantes de primaria, sean más implementadas dentro de la malla de un colegio, debido a que tienen un gran alcance para desarrollar el aprendizaje y sobre todo, pueden llegar a distribuir la información que van adquiriendo a través de su crecimiento, es así que podemos fomentar la lectura con la mano de este material gráfico que es el comic, teniendo en cuenta que el material presentado se pudo aprovechar de manera racional donde los niños buscan ilustraciones dinámicas y divertidas, donde los colores tengan un gran papel y los textos sean reconocibles y agradables para cualquier lector.

Es fundamental que ante la prueba de campo pueda tener un estudio perfeccionado donde el público va dirigido a esta propuesta gráfica, además de tener personas que puedan apoyar a los alumnos en el momento de la prueba del cuestionario, donde la muestra suelen ser numerosas cantidades y sobre todo tener la capacidad de responder por las dudas de los niños, esto con el fin de que los cuestionarios queden completos y tengan la capacidad de desarrollar el cuestionario por si solos.

Por otro lado si nos referimos al Ministerio de Educación, estas piezas graficas que fueron elaboradas con el fin de enseñar, les cautivo a los niños al ser contenido dinámico por lo mismo que son llamativos y quedaron conformes con la lectura sobre todo los niños quedaron satisfechos y con ganas de seguir interactuando con la historia del comic, es por ello que viendo el impacto que obtuvieron se puede decir que sea la temática empleada en cualquier comic, los niños son los más enérgicos en aprender y desarrollarse más en el ámbito de la lectura y sobre todo en el aprendizaje, con la ayuda de nuestras piezas graficas. Como diseñador gráfico, podemos contribuir que el trabajo de investigación puedan utilizar la sociedad ya que muestran los resultados positivos, sobre todo teniendo una correlación atractivo ante el estudio, al dejar las piezas graficas pueden utilizarse como un elemento o una estrategia de aprendizaje en los colegios, que es lo primordial para el desarrollo de los estudiantes, sobre todo a los futuros diseñadores que logren emplear esta misma ideología y así iniciar un nuevo elemento para la educación además de mejorar en la historia de nuestro país y mundialmente.

REFERENCIAS

- Apaza, Castillo, Li Quevedo, Salcedo y Sánchez (2020) La importancia de la tipografía como distintivo en la creación e identidad de imágenes corporativas en Perú en el 2019 recuperado de <https://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12637/350/La%20importancia%20de%20la%20tipograf%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aparici R. (1989), *El comic y la fotonovela en el aula* recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=TaDeejtCfNAC&printsec=frontcover&dq=comic&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwix2dPI26vwAhV5qpUCHSvtB4AQ6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q&f=false>
- Baena G, (2014) Método de Investigación Serie Integral por competencias recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=6aCEBqAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metodologia+de+la+investigacion+libros&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwizhfT4x_XwAhW7IbkGHRcxDecQ6AEwAHoECAsQAQAg#v=onepage&q&f=false
- Banco Intercambio de Desarrollo, (2018) *Iniciativa: América Latina y el Caribe en PISA*, recuperado de <https://www.iadb.org/es/sectores/educacion/america-latina-y-el-caribe-en-pisa/home>
- Barboza C, (2020) *La enseñanza-aprendizaje del derecho a través de una plataforma virtual institucional: Hallazgos incipientes del constructivismo de Piaget, Vygotsky y Ausubel conforme a las percepciones de los informantes*, recuperado de <file:///D:/Descargas/aprendizajeconstructivismo2020Revista-Pedagogia-Universitaria-y-Didactica-del-Derecho-Open-Access.pdf>
- Bengochea P. (2006) Aprendizajes constructivas y no constructivas: una diferenciación obligada para nuestras aulas recuperado de <file:///D:/Descargas/Dialnet-AprendizajesConstructivistasYNoConstructivistas-2583877.pdf>

- Castilla M, (2019), *Aspectos semióticos en el lenguaje visual de la hibridación arquitectónica chino-europea*, recuperado de <file:///D:/Descargas/Dialnet-AspectosSemioticosEnElLenguajeVisualDeLaHibridacio-6975684.pdf>
- Canal N, (2019) *Prueba PISA 2018: Perú se ubicó en el puesto 64 de 77 países*, recuperado de <https://canaln.pe/actualidad/prueba-pisa-2018-peru-se-ubica-puesto-64-77-paises-n398398>
- Chingay B. (2012) *La educación virtual y su influencia en el nivel de aprendizaje en los estudiantes del cuarto año de la facultad de medicina veterinaria de la U.N.M.S.M. en el año 2012*, recuperado de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/429/TM%202697%20CH1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Concytec (2020) *Covid-19: ciencia, participación social y decisiones políticas* recuperado de <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2205>
- ComexPeru (2020) *230,000 estudiantes dejaron de ir al colegio en 2020*, recuperado de <https://www.comexperu.org.pe/articulo/230000-estudiantes-dejaron-de-ir-al-colegio-en-2020>
- Diaz M. (2017) *Estilos de aprendizaje y métodos pedagógicos en educación superior* <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-Educac-Madiaz/DIAZ DIAZ MARCO ANTONIO Tesis.pdf>
- Dueñas A. León M. (2019), *El uso del comic como estrategia pedagógica para promover la producción escrita en estudiantes de quinto grado del colegio Diana Turbay*, recuperado de [file:///D:/Descargas/2020 uso comic estrategia%20\(5\).pdf](file:///D:/Descargas/2020 uso comic estrategia%20(5).pdf)
- Echevarría R. (2017) *Escritos sobre aprendizaje*, recuperado de [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=lwgX3OYsE6MC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Echeverr%C3%ADa+R.+\(2017\)+aprendizaje&ots=MZG_2vi6Sz&sig=0xs-2Mtwzl-62uqc8UXtVaAV16M#v=onepage&q=Echeverr%C3%ADa%20R.%20\(2017\)%20aprendizaje&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=lwgX3OYsE6MC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Echeverr%C3%ADa+R.+(2017)+aprendizaje&ots=MZG_2vi6Sz&sig=0xs-2Mtwzl-62uqc8UXtVaAV16M#v=onepage&q=Echeverr%C3%ADa%20R.%20(2017)%20aprendizaje&f=false)

- Fernández y Baptista (2014) *Metodología de la investigación*, recuperados de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Florián M. (2017), *Relación entre una historieta sobre las redes sociales y el aprendizaje en los alumnos del 1°, 2°, 3° y 4° grado de secundaria del colegio Inmaculada Concepción 2025*, recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1398/Florian_RMA.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Gracia J, (2020) *La función del comic*, recuperado de <file:///D:/Descargas/16259-Texto%20del%20art%C3%ADculo-47206-3-10-20201105.pdf>
- Gálvez J- (2019), *LOS MÉTODOS DE ENSEÑANZA Y LAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA EN EL PERSONAL DE TROPA DE LA PRIMERA BRIGADA DE INFANTERÍA DEL EJÉRCITO EN LA FRONTERA PERÚ – ECUADOR*, recuperado de https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4526/galvez_firm.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Garay R. (2017) *Relación del diseño de un cómic sobre el Bullying y la concientización social en los niños de 3ero y 4to grado de primaria en tres colegios del distrito de San Martín de Porres, Lima, 2017* <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1401>
- Garay y Falcon (2018) *APRENDIZAJE COOPERATIVO*, recuperado de http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/658/FALCON_GARA_Y_TRABINV_BACH_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González L, (2020) *Fraseología y lenguaje visual. Traslación de unidades fraseológicas españolas al lenguaje visual en la prensa de la actualidad*, recuperado de <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/95962/1/2564-6990-1-PB.pdf>
- Gourari E, Raofi M, Skouri M y Ouatik F. (2021), *The Implementation of Deep Reinforcement Learnin in E-Learning and Distance Learning: Remote Practical Work*, recuperado de

[file:///D:/Descargas/The Implementation of Deep Reinforcement Learning .pdf](file:///D:/Descargas/The%20Implementation%20of%20Deep%20Reinforcement%20Learning.pdf)

Gracia J. (2018), *La Máquina del mito, en el cine y el Comic* recuperado de <https://www.revistas.usp.br/caracol/article/view/135394>

Herrera C. (2019), *Metodología de aprendizaje y sistema de evaluación para alcanzar resultados en el proceso educativo*, recuperado de <http://igob.edu.pe/ojs/index.php/IGOB/article/view/43/41>

Jiménez D, (2006) *Código genético y lenguaje verbal*, recuperado de <http://www.sel.edu.es/pdf/ene-dic-06/RSEL-36-Bel-Jimenez.pdf>

Jureynolds, K Rosalin y Ying (2021) *Comic Strip Project in the M-Comic Application for Mandarin Vocabulary Learning*, recuperado de <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1764/1/012090>

Lozada V. (2018), *Cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas 2018*, recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28671/Lozada CVJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28671/Lozada_CVJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Minedu, (2017) *Estadística del sistema educativo en Lima Metropolitana 2001-2019*, recuperado de <http://apps.dreilm.gob.pe/simon/wp-content/uploads/2018/06/Lima-en-Cifras-2017.pdf>

Narciso C. (2015) *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de Comic Digital*, recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=2_TCCgAAQBAJ&pg=PA297&dq=c%C3%B3mic&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjio9eI5Y_wAhUxrJUCHce2Ac04FBDoATAHegQICRAC#v=onepage&q=c%C3%B3mic&f=false

OMS (2019) *Consejos para la población sobre el nuevo coronavirus (2019): cuándo y cómo usar mascarilla* recuperado de <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/when-and-how-to-use-masks>

- OMS (2019) *Coronavirus* recuperado de https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1
- Pacheco E. (2016), *Análisis semiótico de la historieta boliviana, para llegar a una propuesta de material educativo*, recuperado de <file:///D:/Descargas/Tesis%20de%20Esteban%20E.%20Pacheco%20M.%202016.pdf>
- Pozo J (2006), *Teorías cognitivas del aprendizaje*, recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=DpuKJ2NI3P8C&pg=PA28&dq=aprendizaje+conductismo&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwismY3luJrxAhWIGLkGHTzQBOcQ6AEwAHoECAkQAg#v=onepage&q=aprendizaje%20conductismo&f=false>
- Quiroz J. (2017), *Relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria en dos Colegios del distrito de Los Olivos Lima - 2017* recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1464>
- Quijada V. (2014) *Aprendizaje virtual*, recuperado de https://books.google.com.mx/books?id=yH1VBAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Reina y Valderrama. (2014) *EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LA COMPETENCIA LÉXICA DEL INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL ANTONIO CARO, JORNADA NOCTURNA*
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8228/Tesis%20rae.pdf?sequence=1>
- Ribes E. (2002), *Psicología del aprendizaje*, recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=PA8epqjGaRUC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Rodríguez P, Calderón M, Berrocal L y Medina A. (2015), *OCAS - Generando a una cultura de Seguridad* recuperado de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/iigeo/article/view/14388/12723>

- Romero S, (2018), *Cómic sobre el uso del celular y el aprendizaje significativo en alumnos de secundaria en Surquillo, Lima, 2018*, recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/33976>
- Rucoba y Rucoba (2015) *AUTOESTIMA Y APRENDIZAJE* recuperado de <http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/149/RUCOBA1-RUCOBA2-Autoestima-1-Trabajo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sáez. (2018) *Estilos de Aprendizaje y métodos de enseñanza*, recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=fGVgDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=aprendizaje&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwifIrvyZLwAhXLpZUCHZG4A-4Q6AEwB3oECAkQAg#v=onepage&q=aprendizaje&f=false>
- Salazar y Heredia (2018), *Estrategias Delaware aprendizaje y desempeñar No académico en estudiantes Delaware Medicina* recuperado de <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1575181318303498?token=91DC497AE2BEB247C7FF4E5F13F917177EF7FC73C9AD06344B16227B56181210E89CC2DFC167E1C880B522A5FE5E9A72&originRegion=us-east-1&originCreation=20210419160017>
- Saldaña L. (2014) *Cómic periodístico en el Perú: Diagnóstico del formato entre el periodo 2010 – 2018*, recuperado de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/625067/Quispe_bc.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Saldaña L. (2014) *Estrategias de aprendizaje, motivación y rendimiento académico en alumnos de nivel medio superior* recuperado de <http://eprints.uanl.mx/4338/1/1080259394.pdf>
- Sánchez A, (2016), *Foto cinema Revista Científica de Cine y Fotografía* recuperado de [file:///D:/Descargas/Dialnet-AntonioSanchezEscalonilla2016DelGuionALaPantallaLe-5414525%20\(1\).pdf](file:///D:/Descargas/Dialnet-AntonioSanchezEscalonilla2016DelGuionALaPantallaLe-5414525%20(1).pdf)
- Peña (2009) *Aplicación de la historieta como estrategia de la historieta como estrategia didáctica como estrategia didáctica para mejorar los niveles de comprensión lectora de textos narrativos de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la institución educativa Juan Domingo Zamacola*

y Jauregui del distrito de cerro colorado, Arequipa- 2015, recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1980/EDappuid.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Solano A, (2020) *Impacto del Covid-19 en la salud mental del adulto mayor: Artículo de revisión*, recuperados de https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/6829/1/REP_ME_HU_ALEX.SOLANO_IMPACTO.COVID19.SALUD.MENTAL.ADULTO.MAYOR.ARTICULO.REVISI%c3%93N.pdf

Ulloa F, (2018) *El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado en el colegio Miguel Riofrio*, recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21387/1/TESIS%20FELIPE%20ULLOA%20TINOCO.pdf>

Valencia Y. (2019) *Cómic del Dios Wiracocha y el aprendizaje en los estudiantes de primaria de tres I.E. de Comas, Lima- 2019*, recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45757>

Yone E. (2015), *Una evaluación epistemológica de la psicología como ciencia recuperada* de <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/289/303>

ANEXOS: *Anexo N°1: Matriz de operacionalización*

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
COMIC DEL COVID-19 Narciso C. (2015)	El comic es una descripción de imágenes donde los personajes toman importancia en su gran mayoría cinematográficas, lo usan una manera de expresar mediante textos escritos. Narciso C. (2015)	El desarrollo del comic es una pieza grafica donde podemos emplearlo como algo educativo las cuales lo hacen dinámico con las ilustraciones y textos. Narciso C. (2015)	Lenguaje Visual	Viñeta Narciso C. (2015)	¿Los cuadros te ayudan para entender mejor la historia del COVID-19 y los personajes?	Escala de Likert: - Totalmente de acuerdo. - De acuerdo. - Ni de acuerdo ni en desacuerdo - En desacuerdo. - Totalmente en desacuerdo.
			Es la descripción de todo lo que se ve, durante la lectura. Por otro lado, se destaca el color y viñetas donde hace que la diagramación sea entendible. Narciso C. (2015)	Planos Narciso C. (2015)	Logras distinguir los diferentes planos en las diferentes escenas del comic sobre COVID-19	
				Gestos Narciso C. (2015)	¿Logras visualizar los gestos de los personajes dentro de la historia del comic sobre COVID-19?	
				Color Narciso C. (2015)	¿En el comic "COVID-19", los colores te permiten tener una mejor lectura?	
			Lenguaje Verbal	Texto Narciso C. (2015)	¿Identificas el texto del COVID-19 como buena posicionen la portada?	
			Es la parte textual del comic, donde se puede diagramar con los personajes, sobre todo los diálogos. Narciso C. (2015)	Onomatopeya Narciso C. (2015)	¿Logras entender los sonidos empleados en el transcurso de la historia del comic del COVID-19?	
				Tipografía Narciso C. (2015)	¿Te parece resaltante la tipografía en el titulo empleada en comic del COVID-19?	

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de Medición
Aprendizaje Sáez J. (2018)	El aprendizaje es un recolector de información, lo cual tiene un cambio de comportamiento permanente, para lograr eso se basa mucho en la experiencia o la práctica, durante el proceso. Sáez J. (2018)	El aprendizaje es la recolección de información donde se utiliza para expandir conocimiento y así poder demostrarlo a través de conductas de la misma persona. Sáez J. (2018)	Aprendizaje Cognitivismo Se enfoca en el proceso del aprendizaje desde la atención, percepción, Memoria e inteligencia Sáez J. (2018)	Comprensión Sáez J. (2018)	¿Logras comprender la información que se ha puesto en comic	Escala de Likert: - Totalmente de acuerdo. - De acuerdo. - Ni de acuerdo ni en desacuerdo - En desacuerdo. - Totalmente en desacuerdo.
			Participación Sáez J. (2018)	¿En alguna clase virtual, has participado con temas relacionados al Covid-19?		
			Aprendizaje Constructivismo Se abarca en la construcción del aprendizaje, donde se almacena todo el proceso tanto como cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento. Sáez J. (2018)	Orden Sáez J. (2018)	El comic te parece ordenado durante el transcurso de la historia del COVID-19	
			Interés Sáez J. (2018)	¿Las ilustraciones realizadas del COVID-19 te generan interés a seguir sabiendo más del tema actual?		
			Aprendizaje Conductivismo Es vital el estímulo donde vemos la respuesta deseada a través de la conducta. Sáez J. (2018)	Comportamiento Sáez J. (2018)	¿Luego de haber leído el cómic que se te presento, tu forma de comportarte por la pandemia actual ha cambiado en alguna manera?	
			Experiencia Sáez J. (2018)	¿Tuviste alguna experiencia similar como los personajes del comic?		

Anexo N° 2: Matriz de consistencia

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	VARABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación entre el comic y el lenguaje visual en los niños en Carabayllo - 2021?	Determinar la relación entre el comic y el lenguaje visual en los niños en Carabayllo - 2021	Existe relación entre el comic y l lenguaje visual en los niños en Carabayllo – 2021	Aprendizaje Sáez J. (2018)	Aprendizaje Cognitivismo	Comprensión	Enfoque de investigación: Cuantitativo Tipo de investigación: Aplicada Nivel de investigación: Correlacional Diseño de investigación: No experimental (Transversal)
					Participación	
¿Cuál es la relación entre el comic y el lenguaje verbal en los niños en Carabayllo -2021?	Determinar la relación entre el comic y l lenguaje verbal en los niños en Carabayllo - 2021	Existe relación entre el comic y l lenguaje verbal en los niños en Carabayllo - 2021	Aprendizaje Constructivismo	Orden		
				Interés		
				Aprendizaje Conductismo	Comportamiento	
					Experiencia	

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECIFICAS	VARABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación entre el comic y el lenguaje visual en los niños en Carabayllo – Lima 2021?	Determinar la relación entre el comic y el lenguaje visual en los niños en Carabayllo - Lima 2021	Existe relación entre el comic y l lenguaje visual en los niños en Carabayllo Lima – 2021	Aprendizaje Sáez J. (2018)	Aprendizaje Cognitivismo	Comprensión	Enfoque de investigación: Cuantitativo Tipo de investigación: Aplicada Nivel de investigación: Correlacional Diseño de investigación: No experimental (Transversal)
					Participación	
¿Cuál es la relación entre el comic y el lenguaje verbal en los niños en Carabayllo -Lima 2021?	Determinar la relación entre el comic y l lenguaje verbal en los niños en Carabayllo - Lima 2021	Existe relación entre el comic y l lenguaje verbal en los niños en Carabayllo Lima - 2021	Aprendizaje Sáez J. (2018)	Aprendizaje Constructivismo	Orden	
					Interés	
				Aprendizaje Conductismo	Comportamiento	
					Experiencia	

Anexo N° 3: Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO



Este cuestionario está conformado por 13 preguntas para evaluar la relación entre el comic de COVID 19 y el aprendizaje en los niños en Carabayllo - 2021

INSTRUCCIONES: Lea cuidadosamente cada pregunta y conteste marcando con un aspa (X) el recuadro con el número que considere pertinente.

Muchas gracias por su colaboración

		5	4	3	2	1
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
VARIABLE 1: Comic del COVID - 19						
	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1	Los cuadros te ayudan a comprender mejor el Comic sobre el COVID-19					
2	Logras distinguir los diferentes planos en las escenas del comic sobre COVID-19					
3	Logras visualizar los gestos de los personajes dentro de la historia del comic sobre COVID-19					
4	¿En el comic "COVID-19", los colores te permiten tener una mejor lectura?					
5	Identificas el texto del COVID-19 como buena posición en la portada					
6	Logras entender los sonidos empleados en el transcurso de la historia del comic del COVID					
7	Te parece resaltante la tipografía en el titulo empleada en comic del COVID-19					
VARIABLE 2: APRENDIZAJE						
	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
8	Logras comprender la información que se ha puesto en comic					
9	¿En alguna clase virtual, has participado con temas relacionados al Covid-19?					
10	El comic te parece ordenado durante el transcurso de la historia del COVID-19					
11	¿Las ilustraciones realizadas del COVID -19 te generan interés a seguir sabiendo más del tema actual?					
12	¿Luego de haber leído el cómic que se te presento, tu forma de comportarte por la pandemia actual ha cambiado en alguna manera?					
13	¿Tuviste alguna experiencia similar como los personajes del comic?					

Firma del experto:

Link: <https://forms.gle/eNU4p6bJRAngXgcc6>

Anexo N° 4: *Determinación del tamaño de muestra*

Fórmula de la muestra:

Donde:

N = Tamaño de la Población= 120

Z = Nivel de confianza (95%) = 1.96 (95% de seguridad)

p = Probabilidad de éxito (50%) = 0.5

q = Probabilidad de fracaso (50%) = 0.5

e = Margen de error (5%) =0.05

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

$$n = \frac{120 \times 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2 (120-1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = \frac{115,248}{1.2579}$$

$$n = \frac{5488}{599}$$

$$n = 91,6 = 92$$

Concluyendo así que el total de la muestra será conformada por 92 niños

Anexo N° 5: Prueba binomial

Tabla N° 5: Juicio de Expertos

Prueba binomial						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Apaza	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Cornejo	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Bernaza	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Anexo N° 6: Prueba de normalidad y nivel de correlación de Pearson

Tabla N° 2: Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Comic	,149	92	,000	,913	92	,000
Aprendizaje	,123	92	,001	,941	92	,000
lenguaje visual	,229	92	,000	,846	92	,000
lenguaje verbal	,160	92	,000	,900	92	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Anexo N° 8

Tabla N° 7: Nivel de correlación de Pearson

Nivel de correlación escala de Pearson	
Tipo de correlación	Valor
Correlación negativa muy fuerte	-0.90
Correlación negativa considerable	-0.75
Correlación negativa media	-0.50
Correlación negativa débil	-0.25
Correlación negativa muy débil	-0.10
No existe correlación alguna entre las variables	0.00
Correlación positiva muy débil	+0.10
Correlación positiva débil	+0.25
Correlación positiva media	+0.50
Correlación positiva considerable	+0.75
Correlación positiva muy fuerte	+0.90
Correlación positiva perfecta	+1.00

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

Anexo N° 6: Alfa de Cronbach

Tabla N°4

Estadísticas de fiabilidad	
<i>Alfa de Cronbach</i>	<i>N de elementos</i>
,831	13

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: Se puede considerar que los datos expuestos en la tabla N°4 que el Alfa de Cronbach tiene un valor de 0.831, lo cual resulta una confiabilidad alta

Tabla N° 9: Confiabilidad

Tabla interpretativa de Confiabilidad

Coeficiente	Relación
0 hasta 0.2	Muy baja confiabilidad
0.2 hasta 0.4	Baja confiabilidad
0.4 hasta 0.6	Moderada confiabilidad
0.6 hasta 0.8	Buena confiabilidad
0.8 hasta 1	Alta confiabilidad

Fuente: *Elaboración propia*

Anexo N° 8: Ficha de Consentimiento

Solicitud de Carta de Visita.



ESCUELA ARTE &
DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL

Fecha		
Día	Mes	Año
05	10	2021

FICHA PARA SOLICITAR CARTA DE VISITA

DATOS DEL ALUMNO:

Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombres
Caceres	Bernaola	Diego Hernan
Teléfono Fijo / Celular	DNI	E-mail
998885274	75335819	dcaceres2308@gmail.com
Escuela Profesional	Ciclo	Promedio Ponderado Actual
Arte y Diseño Grafico E.	IX	-----

DATOS DE LA EMPRESA:

PÚBLICA

PRIVADA

Razón Social	Teléfono	
I.,E SANTA MARIA DEL BOSQUE	985937757	
Dirección	E-mail	
AAHH EL BOSQUE DE CARABAYLLO MZ K LOTE 9	Omarbedoya2013@gmail.com	
Distrito	Provincia	Departamento
CARABAYLLO	LIMA	LIMA
Apellidos y Nombres del Representante	Cargo	
BEDOYA ARTEAGA MARLON OMAR	DIRECTOR	

Observaciones:

Nota: Recoger la carta de presentación 48 horas siguiente de presentada esta ficha en la Facultad de Ingeniería



Firma de Director(a) Escuela

Firma del estudiante

CAMPUS: _____

Anexo N° 9: Data SPSS

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 19 de 19 variables

	Viñeta	Planos	Gestos	Color	Texto	Onomatopeya	Tipografía	Comprensión	Participación	Orden	Interés	Comportamiento	Experiencia	V1	V2	le
1	5	5	5	5	5	2	5	5	4	4	5	4	4	32	26	
2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	27	24	
3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	30	25	
4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	30	27	
5	5	4	4	5	4	3	5	5	5	5	4	4	4	30	27	
6	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	34	28	
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	35	30	
8	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	3	3	4	28	21	
9	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	3	31	26	
10	5	4	4	4	4	2	4	4	5	5	5	5	2	27	26	
11	3	4	4	4	4	3	4	3	5	4	3	3	3	26	21	
12	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	2	4	27	22	
13	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3	5	32	25	
14	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	3	5	33	28	
15	5	5	3	5	5	3	4	5	5	5	4	4	3	30	26	
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	35	30	
17	5	4	4	5	5	4	4	5	1	4	5	5	3	31	23	
18	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	35	27	
19	4	4	4	5	2	2	5	5	4	5	3	5	5	26	27	
20	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	29	26	
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	35	29	
22	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	33	26	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

17°C Nublado 18:21 18/10/2021



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Vifeta	Numérico	1	0	1- ¿Los cuadro...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	Planos	Numérico	1	0	2- ¿Logras disti...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	Gestos	Numérico	1	0	3- ¿Logras visua...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	Color	Numérico	1	0	4- ¿Te parecen ...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	Texto	Numérico	1	0	5- ¿Identificas el...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	Onomatopeya	Numérico	8	0	6- ¿Logras ente...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	Tipografía	Numérico	1	0	7- ¿Te parece re...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	Comprensión	Numérico	1	0	8- ¿Logras com...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	Participación	Numérico	1	0	9- ¿En algún m...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	Orden	Numérico	1	0	10- ¿El comic t...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	Interés	Numérico	1	0	11- ¿Las ilustra...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	Comportami...	Numérico	1	0	12- ¿Cambio tu ...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	Experiencia	Numérico	1	0	13- ¿Tuviste alg...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	V1	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	V2	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
16	lenguaje_vis...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
17	lenguaje_ver...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	11	Derecha	Nominal	Entrada
18	Aprendizaje	Numérico	8	2		Ninguno	Ninguno	13	Derecha	Escala	Entrada
19	Comic	Numérico	8	2		Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
20											
21											
22											
23											
24											

Vista de datos **Vista de variables**



Anexo N° 10: Fichas de validación de Expertos

UCV
UNIVERSIDAD
CÉSAR VALLEJO

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Dr. Juan Apaza Qulspe

Título y/o Grado:
Ph. D... () | Doctor (X) | Magister... () | Licenciado... () | Otros. Específico

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte
Fecha: 24 / 1 / 09 / / 2021.....

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Comico sobre el Covid-19 y el aprendizaje en los niños de Carabayllo 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.

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

SUGERENCIAS:


Firma del experto: Dr. Juan Apaza Qulspe

UCV
UNIVERSIDAD
CÉSAR VALLEJO

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: MIGUEL ANTONIO CORNEJO GUERRERO Ph.D

Título y/o Grado:
Ph. D... (X) | Doctor... () | Magister... () | Licenciado... () | Otros. Específico

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte
Fecha: 24 / 1 / 09 / / 2021.....

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Comico sobre el Covid-19 y el aprendizaje en los niños de Carabayllo 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.

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

SUGERENCIAS:


Firma del experto:



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: BERNAZA ZAVALA ROCIO LIZZETT

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 20...10.../.../21.....

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Comic sobre el Covid-19 y el aprendizaje en los niños de Carabayllo – 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.

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto: ROCIO LIZZETT BERNAZA ZAVALA

Anexo N° 11: Brief

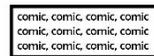
BRIEF CREATIVO

TIPOGRAFÍA:

- COMICA BD → COVID-19
a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.
- BERLIN SANS FB DEMI BOLD → A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,Ñ,O,P,Q,R,S,-T,U,V,W,X,Y,Z.

OBJETIVO:

Se empleó para facilitar la lectura del público objetivo con la finalidad tener una lectura rápida, clara y sencilla.



VIÑETAS:

Es una representación donde se coloca el texto dentro de la herramienta grafica , suelen llamarlo como viñetas, carteles, globos.

CROMÁTICA:



La cromatica empleada en el comic son los colores tradicionales, los colores calidos, tambien se emplean colores en referencia a la tematica que es del COVID-19, con el objetivo de llamar la atención de los estudiantes

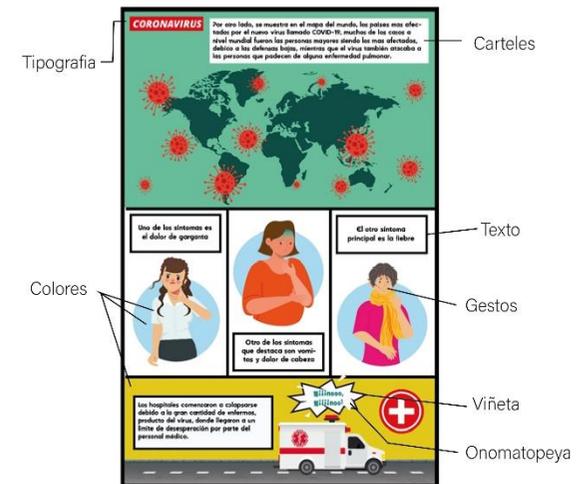


FORMATO:

- Formato del Comic: Tiene tamaño: será un A5.
- Cantidad de Páginas: 10 páginas a full color.
- Programas utilizados
- Las plataformas principales facilitaron la buena ilustración, para el trabajo, las cuales son los siguientes:
Adobe Illustrator

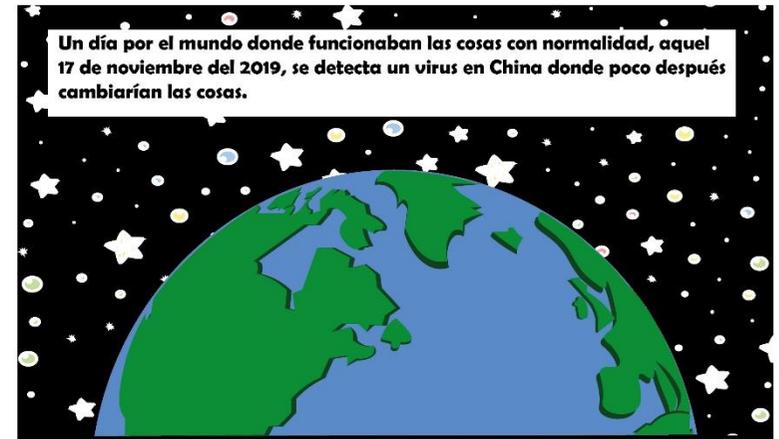


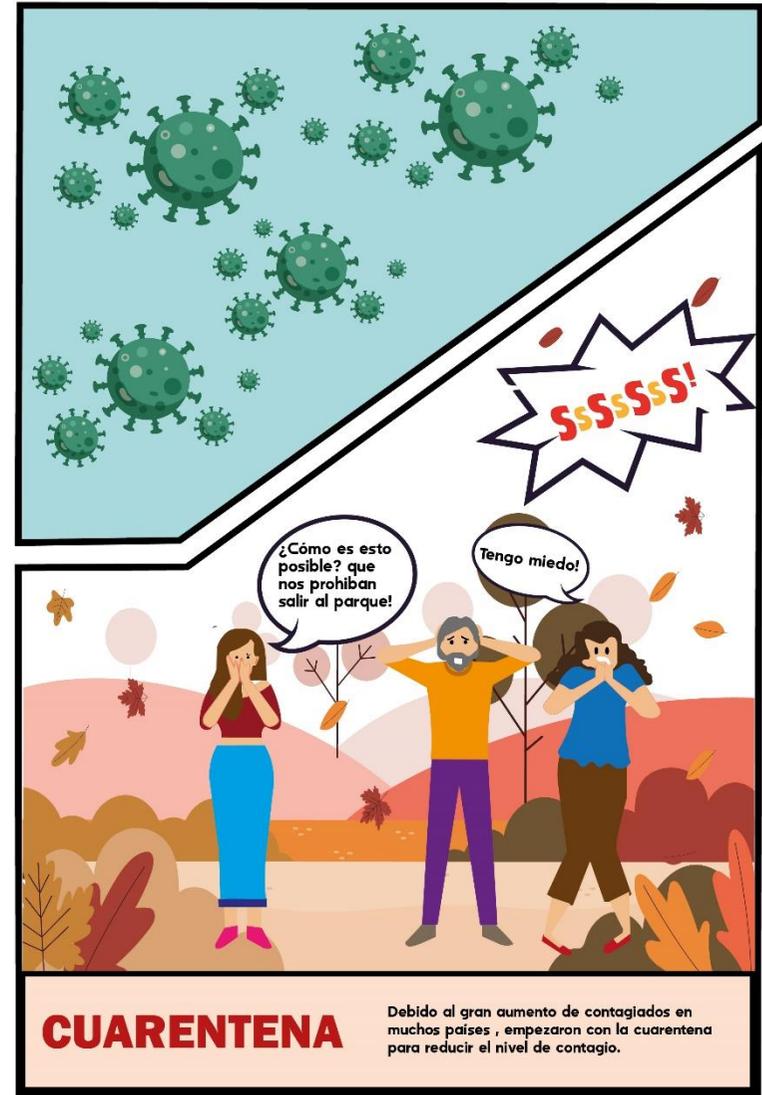
PARTES DEL COMIC:



Anexo N° 12: Bocetos- Piezas Graficas







El problemas que se presenta en los hogares resulta ser preocupante las cuales muestran una conducta que no es habitual, eso hizo que ocasionara preocupación en los familias. Muchas personas utilizaron el tiempo de la cuarentana a su beneficio.

Esta etapa de pandemia es para ayudar a las personas que mas lo necesitan.

Muchas profesiones, como los psicólogos, entablaron diversas estrategias para llegar a interactuar con las personas afectadas.

Intentaré enfocarme más en los estudios, para así distraerme en algo.

Otras personas comenzaron con los estudios pero de manera virtual, donde también generaron preocupación por la presión de sacar buenas notas.

Nada me va a parar! Intenté esas cosas que me distraen.

Muchas personas ocuparon su tiempo realizando ejercicios por la cuarentena, debido a ello la función era reducir el estrés y la ansiedad de muchas personas.

En algunos casos, muchas personas presentaron síntomas de salud mental las cuales, se representa de diversas maneras.

BIPOLAR

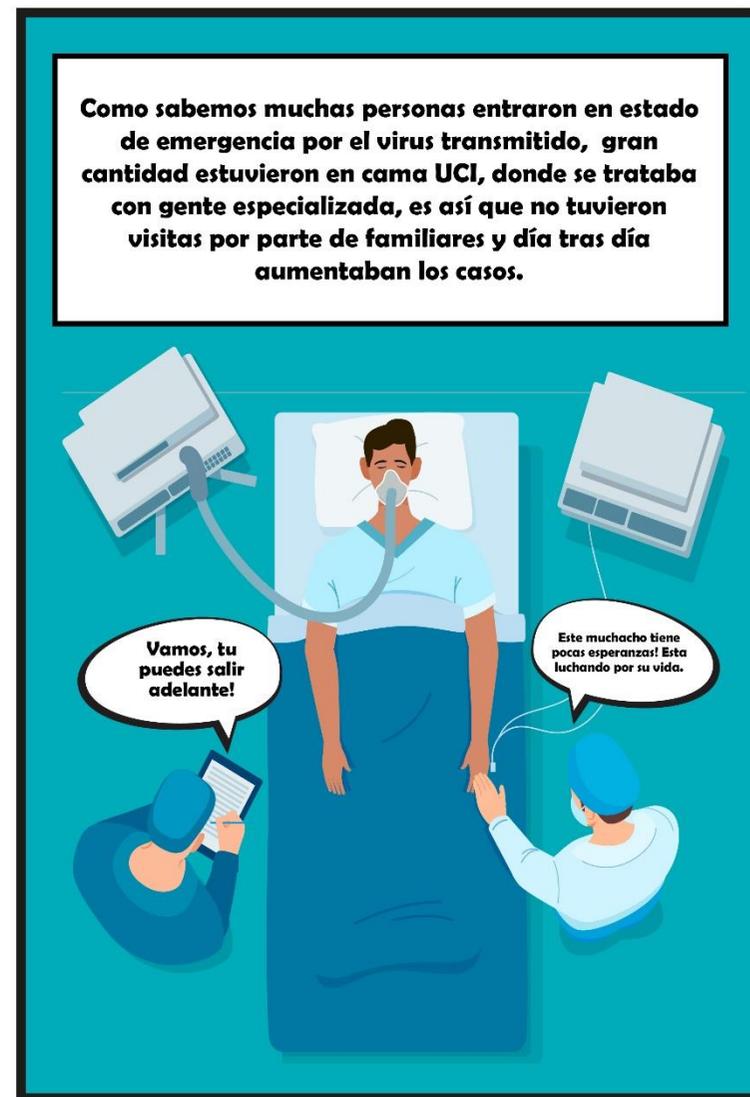
ESTRÉS

DEMENCIA

ANSIEDAD

INSOMNIO

ESQUIZOFRENIA



Además, de las malas noticias que pasaba en el mundo, la televisión tampoco ayuda por lo mismo que las personas estaban con mucho miedo y terror.

Y vienen más casos del coronavirus

Muchos infectados llegan a la capital

NEWS

Tengo familiares que también están infectados

RUSIA



EE.UU



CHINA



Al descubrir que la cura es momentánea. Diversos países del mundo comenzaron a realizar el procedimiento de las vacunas, por lo tanto se inició el procedimiento de la vacuna para que gran parte de la población este protegida por el virus.

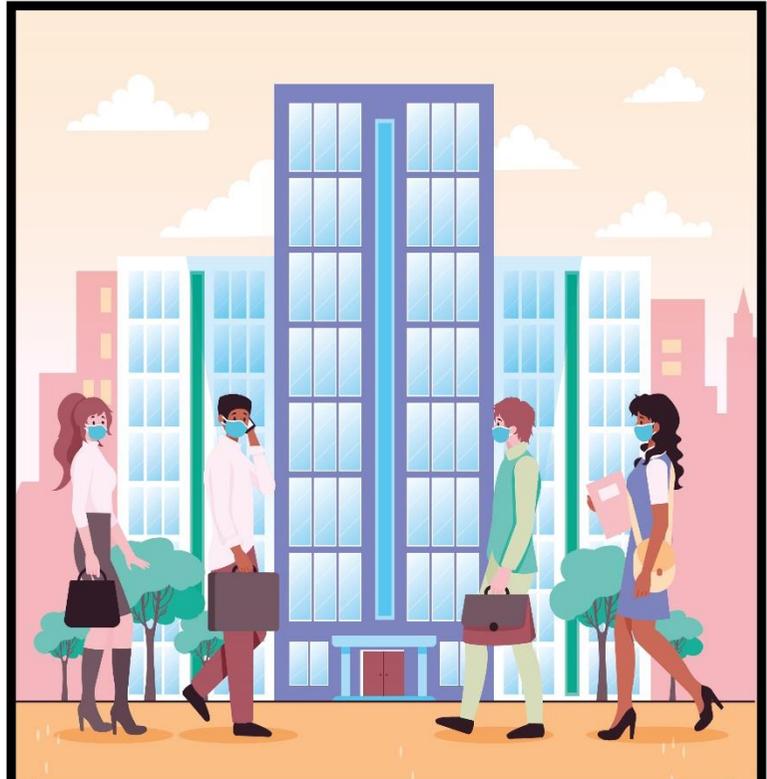


Una vez vacunados, gran parte de la población reactivan los comercios que se habían cerrado debido a la pandemia, es por ello, que se espera que las personas se sigan cuidando, gracias a esta vacuna, siendo un gran avance para el mundo entero. Incluso las clases virtuales seguirán del mismo modo, para así prevenir nuevos contagios y estar más seguros.



El proceso de la activación fue dándose de a pocos, respetando diversos protocolos que recomendaba la OMS

Entre ellas tenemos los museos, centro comerciales, gimnasios y más actividades para la reactivación económica



Por ello mientras el tiempo siga transcurriendo, poco a poco volverá todo a la normalidad, tanto en los comercios y la cura completa por el virus. Esperemos y aprendamos que por un virus que nos tomó por sorpresa, nos prohibieron muchas cosas para salvar nuestra salud, de ahora en adelante es cuestión de respetar cualquier situación mundial y más que nada estar preparados para un futuro.

**COMIC SOBRE EL COVID-19
(TEMA MUNDIAL)**

El covid 19 es una enfermedad que afectado a nivel mundial, este cómic se ha elaborado para indicar la realidad que había en distintas partes del mundo, así mismo la información que contiene el comic, esta a base de informacion veridica, donde buscamos informar al público en general la situaciones que hemos vivido y sobre todo tener conciencia para un futuro.



5|901234|123457|