



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL

Comic sobre discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La
Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTOR:

Zaldívar Cuya, Julio Ernesto (ORCID: 0000-0001-8604-6357)

ASESOR:

Dr. Cornejo Guerrero, Miguel Antonio (PhD) (ORCID: 0000-0002-7335-6492)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

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

LIMA- PERÚ

2019

Miguel Antonio Cornejo Guerrero, Ph.D.

Primer Jurado

Mg. Liliana Melchor Agüero

Segundo Jurado

Dr. Juan Apaza Quispe

Tercer Jurado

DEDICATORIA

Dedicado a mi familia y amigos quienes siempre me apoyaron y confiaron en mí, incluso cuando yo no tenía confianza en mí mismo.

AGRADECIMIENTO

A la universidad y los profesores, que me guiaron y enseñaron durante todo este proceso de formación, sus consejos y enseñanzas serán mi más grande tesoro.

DECLARACIÓN DE AUTENCIDAD

Yo Julio Ernesto Zaldivar Cuya con DNI N° 74839193, a punto de cumplir con los reglamentos considerados en Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, declaro bajo juramento que toda la información y documentación que presento es verdadera y autentica. Así mismo, declaro también que todos los datos presentado son auténticos y verídicos.

Por lo que asumo la responsabilidad ante cualquier tipo de falsedad y/o ocultamiento de datos o de toda la información aportada, por lo que acatare con lo que las normas académicas de la Universidad Cesar Vallejo dicten sobre alguna de estas faltas.

Lima, 18 de octubre de 2019

Julio Ernesto Zaldivar Cuya

ÍNDICE

	Pág.
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	
1.1. Realidad Problemática	01
1.2. Trabajos Previos	03
1.3. Teorías Relacionadas al tema	06
1.4. Formulación del Problema	15
1.5. Justificación del estudio	15
1.6. Hipótesis	16
1.7. Objetivos	17
II. MÉTODO	
2.1. Diseño de investigación	18
2.2. Variables, operacionalización	19
2.3. Población y muestra	26
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	27
2.5. Métodos de análisis de datos	29
2.6. Aspectos éticos	43
III. RESULTADOS	44
IV. DISCUSIÓN	51
V. CONCLUSIONES	55
VI. RECOMENDACIONES	56
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
VII. ANEXOS	
Anexo 01: Matriz de consistencia	61
Anexo 02: Matriz de Operacionalización	64

Anexo 03: Encuesta	69
Anexo 04: Ficha de validación de expertos	71
Anexo 05: Data	74
Anexo 06: Neblina - Brief	76
Anexo 07: Registro de campo	97
Anexo 08: Foto captura de Turnitin	98
Anexo 09: Recibo de Turnitin	99
Anexo 10: Formulario de autorización para la publicación electrónica de las tesis	100
Anexo 11: Autorización de la versión final del trabajo de investigación	101

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el comic sobre la discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019. Se utilizó fundamentos teóricos de Spencer (2010), la CENADEH (2012) y Santos y Lobo (2001). Esta investigación fue no experimental de enfoque cuantitativo, de nivel correlacional y de tipo aplicada. Se trabajó con una población infinita, y la una muestra de 245 jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos. Se trabajó con un nivel de confianza del 94% y un 6% de margen de error. Se utilizó como instrumento principal una encuesta de 20 preguntas, con alternativas politómicas. Al haber tabulado y operacionalizado los datos obtenidos de dichas encuestas, se procedió a aplicar la prueba de Chi Cuadrado, obteniendo una significación asintótica de 0,017 el cual al ser menor de 0,05 de significancia se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se pudo tomar como comprobado que tanto el diseño de personajes, como el diseño de viñetas que se aplicaron en el comic para tratar las causas y características de la discriminación lograron contribuir a que el lector aprendiera sobre esta problemática social y los valores necesarios para evitar cometer actos discriminatorios.

Palabras Clave: Comic, aprendizaje, valores, discriminación, estereotipos.

ABSTRACT

This research have to determine the relationship between the comic about discrimination and learning values in young passersby of the Municipality of Los Olivos, Lima, 2019. Theoretical foundations were used of Spencer (2010), CENADEH (2012) and Santos and Lobo (2001). This research was non-experimental with a quantitative approach, correlational level and applied type. It worked with an infinite population, and the sample of 245 young passersby of the Municipality of Los Olivos. It worked with a level of confidence of 94% and a 6% margin of error. A survey of 20 questions was used as the main instrument, with politomic alternatives. Having tabulated and operationalized the data obtained from these surveys, we proceeded to apply the Chi Square test, obtaining an asymptotic significance of 0.017 which, being less than 0.05 of significance, reject the null hypothesis and accept the alternative hypothesis. Therefore, it could be taken as proven that both the character design, and the design of vignettes that were applied in the comic to address the causes and characteristics of discrimination managed to contribute to the reader learning about this social problem and values necessary to avoid committing discriminatory acts.

Keywords: Comic, learning, values, discrimination, stereotypes.

I. INTRODUCCIÓN

El planteamiento del problema de esta investigación surge debido a que, en el mundo, no es una novedad que exista la discriminación, está ha estado presente dentro de la sociedad desde épocas antiguas. El problema radica en las acciones que muchas personas realizan por discriminación. Aspectos como la religión, la raza, estatus económico han sido juzgados por las personas de forma negativa, creando un rechazo o desprecio ya que no son iguales al de ellos. Según un estudio mostrado por el instituto de investigación Pew Research Center (2019) no dice que: El 53% de las personas latinas con piel oscura han sufrido bromas e insultos, a comparación de las personas latinas con piel clara, en la cual, solo el 34% sufrió de discriminación (Gonzalez, 2019, párr. 3). En dicho artículo apreciamos como se producen actos discriminatorios por el color de piel, pero esto también ocurre con respecto a la religión. Otro artículo mostrando por el Pew Research Center (2019) nos dice que: El 82% de los habitantes de Estados Unidos afirma que los musulmanes son el grupo religioso que más discriminación recibe en dicho país (Masci, 2019, párr. 2). Y si revisáramos otros estudios sobre otros tipos de discriminación, las cifras no son para nada positivas, como lo sería en el caso de la Unión Europea y el racismo, el cual también es un tipo de discriminación. Según un artículo de la BBC (2018) nos dice que: De 6000 personas repartidas en 12 países que conforman la Unión Europea, el 30% reportaron haber sufrido de actos discriminatorios, incluso de la propia policía, destacando países como Finlandia, Austria, Inglaterra e Irlanda (BBC, 2018, párr. 6). Los actos discriminatorios se expanden por todos los países y todos son originados por uno u otros motivos diferente.

En América latina existe una gran diversidad de razas y costumbres, que se vuelven más amplias de país en país. Desgraciadamente, esta diversidad no es bien recibida por cierta cantidad de personas, y se dan casos en los que muchos habitantes rechazan o discriminan a aquellos, cuyas costumbres o aspectos físicos, sean diferentes al del ellos. Siendo según Gaviria (2011) los países: Bolivia, Republica Dominicana y Perú en donde más se presentan casos de discriminación (Gaviria, 2011, párr. 6).

En el Perú, esta problemática no se da únicamente entre personas, sino que se han reportado casos en los que los peruanos han sido discriminados por instituciones y entidades públicas. Según una encuesta hecha por el Ministerio de Cultura (2018) revelo que: El 31% de peruanos han sufrido algún tipo de discriminación durante el 2018. Dentro de las entidades públicas vemos que en hospitales con un 22%, comisarias con un 19%,

municipalidades en un 14% y colegios en un 11%. Aparte de ello, el estudio arroja que el 53% de la población cree que los peruanos son racistas, y aparte, el 8% se declaró abiertamente racista (Ministerio de Cultura, 2018, párr.5). Han existido casos en los que los propios jóvenes o adultos han tenido que rechazar u ocultar sus costumbres para evitar ser discriminados. Y en lo que respecta al polémico tema de la migración de venezolanos a Perú, un artículo de la NBC News nos esclarece que: “Cada dos semana son reportados alrededor de 500 casos de discriminación a los inmigrantes venezolanos” (Mejia, 2019, párr. 7). La discriminación es una problemática que se debe prestar atención en el país, ya que no es posible que, en un país tan diverso en cultura y raza, los propios habitantes rechacen o discriminen esta diversidad.

Esta problemática podría ser resultado de una falta de valores en las personas, tales como el respeto hacia las diferentes características que tiene cada persona. Ya que el respeto mutuo entre personas de diferentes culturas, razas, géneros, o ideas religiosas contribuirían a que seamos una sociedad menos tóxica para nosotros mismos.

Un método posible para que los jóvenes aprendan valores y comprendan sobre la discriminación y las consecuencias de esta, es la creación de un comic en el que se muestre no solo los diversos tipos de discriminación, sino que muestre los efectos negativos que puede crear en las personas, así como también mostrar cómo se puede evitar ser una persona discriminadora y aprender a tratar de respetar a los demás. Por lo que este proyecto de tesis pretende determinar la relación que existe entre el comic sobre la discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos.

Gracias a que el comic posee elementos visuales que captan y llaman la atención del lector, y que además muestran gráficamente los efectos negativos de la discriminación. Puede transmitir un mensaje, que, a su vez, se ve reforzado gracias que el comic también posee elementos textuales que explican los casos que se ven en el comic e intentan transmitir una enseñanza. Debido a este posible rol como herramienta para el aprendizaje de valores, es que nos podemos preguntar: ¿Cuál es la relación entre el comic sobre la discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos?

La importancia de realizar esta investigación es para probar que el comic puede ser empleado como una herramienta que ayudara a que los jóvenes puedan aprender valores que contribuyan a que no cometan actos discriminatorios. Ya que las consecuencias que podrían

darse por el hecho de no hacer nada al respecto ante esta problemática, es que se cree un odio y resentimiento mutuo entre el discriminador y el discriminado, desaparezcan muchas costumbres y tradiciones propias de los indígenas, crímenes como homicidios, o la negación de oportunidades a muchas personas por el hecho de ser diferentes. Es por ello que se necesita inculcar valores a las personas para que estas cambien y se cree una mejor sociedad, en vez de una negativa.

Este proyecto de investigación es viable, ya que existe una libre disponibilidad de tiempo por parte del investigador para poder realizar este proyecto. De igual manera, se cuenta con el presupuesto y materiales necesarios para la realización del comic.

El aporte que este proyecto pretende realizar a los campos del diseño como a la de la educación, es demostrar como el comic puede contribuir al aprendizaje de valores, y a su vez, servir como un instrumento didáctico para combatir problemáticas sociales, el cual en este caso es la discriminación.

Como antecedentes de esta investigación tenemos un total de 6 tesis, 4 tesis nacionales y dos internacionales.

Quiroz, J. (2017) En su tesis titulada “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” para obtener el grado de licenciado en la universidad César Vallejo. El objetivo de la presente tesis fue determinar la relación entre el diseño de un cómic y aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los alumnos de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017. El lugar donde se llevó a cabo la tesis fue en dos instituciones en el distrito de Los Olivos, en departamento de Lima. Su metodología fue la de una investigación no experimental, de enfoque cuantitativa, y de nivel correlacional. La población lo conforman un total de 1000 estudiantes de 4to, 5to y 6to grado de primaria. La muestra está conformada por 267 estudiantes de 4to, 5to y 6to grado de primaria. Para medir los resultados se utilizó la técnica de la encuesta. De sus conclusiones se puede decir que, se define una relación entre el diseño den cómic y aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Puesto que la pieza gráfica (cómic) mejoró, comunicó y reforzó el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental. El contenido gráfico,

lingüístico y educacional estuvo a cargo de un análisis de sobre cómo adaptar y convertir a las 3R en personajes, que contengan una propia personalidad y que se identifiquen con los niños. Es así como el mensaje llegó a cumplir con reforzar el aprendizaje y en algunos casos con los alumnos introducir un nuevo conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente.

Evaristo, N. (2015) En su tesis titulada “Los Cómics en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la I.E. 32004 “San Pedro” Huánuco-2015.” Para obtener el grado licenciatura en la universidad de Huánuco. El objetivo de la presente tesis fue desarrollar material didáctico adecuado para el aprendizaje del inglés empleando el arte iconográfico, llamado cómic. El lugar donde se llevó a cabo la tesis fue en la I.E. 32004 “San Pedro”, en el departamento de Huánuco. Su metodología fue la de una investigación cuasi experimental, de enfoque cuantitativo y de nivel correlacional. La población lo conforman un total de 181 alumnos del 6to grado de nivel primaria de la I.E. 32004 “San Pedro”. La muestra está conformada por 61 alumnos de 6to de primaria. Para medir los resultados se utilizó la técnica de la encuesta. De sus conclusiones se puede decir que, se demostró que los comics en inglés como recurso didáctico, influyo de manera significativa en el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del 6to grado “A” de nivel primaria de la I.E. 32004 “San Pedro”, Huánuco. (G.E), pues los resultados en un antes y después así lo demuestran.

Fernández, A. (2017) En su tesis titulada “Aplicación de la estrategia comics para mejorar el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del quinto grado de educación primaria, 2017” para obtener el grado de maestría en la universidad César Vallejo. El objetivo de la presente tesis fue determinar el efecto de la Estrategia Comics en el aprendizaje del área de Matemática en los estudiantes del quinto grado de educación primaria, 2017. El lugar donde se llevó a cabo la tesis fue en el departamento de Lima. Su metodología fue la de una investigación cuasi experimental, de enfoque cuantitativo y de nivel correlacional. La población lo conforman un total de 90 estudiantes del 5to grado de primaria. La muestra está conformada por 30 estudiantes. Para medir los resultados se utilizó la técnica de la encuesta. De sus conclusiones se puede decir que, el efecto de la estrategia de cómics permitió que el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del quinto grado de educación primaria, 2017 tenga un efecto positivo.

Huanca, V. (2016) En su tesis titulada “La historieta como recurso de aprendizaje para la producción de textos narrativos en los estudiantes del primer grado de la I.E.S.

“Industrial 32” de la ciudad de Puno – 2016” para obtener el grado de licenciatura en la universidad nacional del altiplano. El objetivo de la presente tesis fue determinar la eficacia de la historieta como un recurso de aprendizaje para mejorar la producción de textos narrativos en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. “Industrial 32” de la ciudad de Puno. El lugar donde se llevó a cabo la tesis fue en el departamento de Puno. Su metodología fue la de una investigación cuasi experimental, enfoque cualitativo y de nivel acción. La población lo conforman un total de 32 estudiantes del primer grado de la I.E.S. “Industrial 32”. La muestra está conformada por 32 estudiantes. Para medir los resultados se utilizó la técnica del examen, anterior y posterior a la investigación. De sus conclusiones se puede decir que la historieta, como recurso de aprendizaje, es eficaz en la producción de textos narrativos en los estudiantes.

Jiménez, M. (2016) En su tesis titulada “La utilización del comic en el aprendizaje colaborativo para la enseñanza del inglés en grado noveno en el nivel A1” para obtener por el grado de maestría en el instituto tecnológico y de estudios superiores de Monterrey. El objetivo de la presente tesis fue determinar la identidad del aprendizaje colaborativo para mejorar de la escritura del inglés en nivel A1, mediante el uso del cómic como herramienta. El lugar donde se realizó fue en la ciudad de Bogotá, en el departamento de Cundinamarca, en el país de Colombia. Su metodología fue la de una investigación cuasi experimental, de enfoque cuantitativo, y de nivel correlacional. La población fue de 98 estudiantes de un centro educativo de Bogotá. La muestra es de 15 estudiantes de un centro educativo. Para medir los resultados se utilizó la técnica de la encuesta. De sus conclusiones se puede decir que la adaptación de los estudios de carácter colaborativo al aprendizaje de lenguas, genera mejores resultados en el rendimiento en el aula y las dificultades en los procesos de redacción en inglés por parte de los estudiantes de secundaria, al utilizar el comic como herramienta didáctica. De esta forma, se observó un mejor campo de acción motivacional y de aprendizaje, determinado por el trabajo colaborativo, el cual generó procesos de atención y motivación en el aprendizaje y escritura del inglés.

Reina, C. y Valderrama, M. (2014) en su tesis titulada “El Cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la institución educativa Miguel Antonio Caro, Jornada nocturna” para obtener el grado de licenciatura en la universidad libre. El objetivo de la presente tesis fue aumentar la comprensión del inglés a través del uso de los comics en los estudiantes del 5to ciclo de la I.E. Miguel Antonio Caro.

El lugar donde se realizó fue en la I.E. Miguel Antonio Caro, en la localidad de Engativá, en Bogotá. En el departamento de Cundinamarca, en el país de Colombia. La metodología fue la de una investigación cualitativa, de enfoque acción. La población fue de 302 estudiantes de la I.E. Miguel Antonio Caro. La muestra es de 170 estudiantes. Para medir los resultados se utilizó la técnica de la encuesta y la entrevista. De sus conclusiones se puede decir que el comic sirve de mucha ayuda en los procesos de enseñanza ya que ayuda significativamente en los logros esperados ayudando a memorizar mejor las palabras y también recordarlas. Por lo tanto, se puede afirmar que esta herramienta es muy importante e influyente para mejorar las habilidades de los alumnos.

Las teorías relacionadas con el tema de esta investigación abarcan tres importantes puntos, los cuales son el comic, enfocado en su composición y elementos; la discriminación, centrándonos en sus causas y características, por último, el aprendizaje de valores, basándonos en los procesos y criterios que se deben seguir para la enseñanza de valores.

Como primer tema tenemos al comic, el cual es un tipo de libro que narra una historia haciendo uso de elementos visuales como textuales. Para extender la idea, podemos citar a Spencer (2010) quien en su libro “diseño de comic y novela gráfica” lo define como: Una composición de imágenes y palabras que narran una historia (Spencer, 2010, p. 8). Esta combinación que posee el comic le permite contar una historia mezclando imágenes y texto, o incluso valiéndose únicamente de uno de estos dos si se desea dar más impacto a una determinada escena o dialogo.

De igual manera, no se puede mencionar que es el comic sin mencionar el término “arte secuencial” que estableció Will Eisner en 1985. El señor Eisner (1985) nos menciona que: Los comics son un arte secuencial que se valen de imágenes y símbolos que, cuando son usados repetidas veces, generan y/o dan entender una idea (Eisner, 1985, p. 10). Esta definición coincide con lo propuesto por Spencer, ya que ambos explican que el comic es una fusión de imagen y texto que al estar ordenados dentro de una composición transmiten un mensaje.

Otro teórico que refuerza lo anterior dicho, es Bembibre (2010) que nos plantea al comic como: Un tipo de relato gráfico compuesto de dibujos, los cuales están encerrados dentro de viñetas. El comic también puede ser llamado de diferentes formas dependiendo del lugar (Bembibre, 2010, párr. 1). Por lo que este puede ser llamado de diversas formas

dependiendo de la zona. Los ejemplos más conocidos serían los tebeos en España, Manga en Japón, e historieta en diversas partes del mundo.

De acuerdo a Spencer (2010) el comic es dividido en 6 subtemas, de los cuales solo trataremos 2 de ellos, ya que los otros 4 son aspectos secundarios o que dentro de los 2 elegidos ya los toman en cuenta.

Como primer subtema que comprende al comic, tenemos al diseño de personajes. Los personajes son la base de la historia y quienes desarrollan los sucesos de la historia, pero cuando nos referimos a su diseño hay que tener más aspectos en cuenta. Según Spencer (2010) explica que: La creación de un personaje de comic requiere tener en cuenta 3 aspectos fundamentales los cuales son su papel dentro de la historia, su diseño visual y su personalidad e historia previa (Spencer, 2010, p. 12). Por lo que un personaje, dentro del ámbito del comic, necesita poseer un trasfondo en su historia, tener un objetivo o función dentro de la historia, pero fundamentalmente requiere de un apartado artístico único en su aspecto que lo diferencie y destaque de otros personajes.

Como ya lo menciono Spencer (2010) tenemos que, como primer aspecto dentro del diseño de personajes, debemos de ver su papel y función. Esto hace mención al rol que tendrá este personaje dentro de la historia que narra el comic. Según Spencer (2010) nos dice que: El papel que desempeña cada personaje dentro de la historia debe de cumplir una función en específica, a su vez, este debe ser más definido e importante en el protagonista para que el lector se pueda identificar o empatizar con este (Spencer, 2010, p. 14). Por lo que el rol que desempeñan algunos personajes afecta su relevancia dentro de la historia, siendo el protagonista, quien debe cumplir el rol más importante y también la función de dar un desarrollo a la historia.

Continuando con los otros dos aspectos del diseño de personaje, tenemos que Spencer (2010) nos indica que se debe de tener en cuenta su personalidad e historia previa. Este aspecto trata el trasfondo que posee un personaje y su forma de actuar. De acuerdo a Spencer (2010) nos menciona que: La historia previa de un personaje debe de contener sucesos clave de su vida ficticia, que desarrolle el dónde y cómo surgió dicho personaje, de igual manera, el personaje debe poseer una personalidad definida y creíble (Spencer, 2010, p. 15). Es necesario que la personalidad de los personajes y su historia sean creíbles y que

no sean demasiado complejas ya que de esta forma la historia se vuelve más sencillo de entender.

De acuerdo a Spencer (2010) nos menciona que el tercer aspecto a mencionar dentro del diseño de personajes es el diseño visual. Este es uno de los aspectos más fundamentales ya que el aspecto de un personaje puede llegar a transmitir al espectador características como su personalidad, historia, estilo de vida, entre otros. Basándonos en lo que plantea Spencer (2010) nos menciona que: El diseño visual de un personaje debe de tener en cuenta sus aspectos físicos, sus rasgos faciales, su etnia y edad, ya que su diseño debe transmitir de forma rápida quien es y cómo es dicho personaje (Spencer, 2010, p. 16). Por lo tanto, el diseño de un personaje debe de ser funcional y representar correctamente todo lo que este representa y es. Un diseño erróneo podría dar un mensaje equivocado sobre cómo es dicho personaje.

Ya abarcado todo lo referente con respecto al diseño de personajes, continuamos con el segundo subtema del comic, el cual es el diseño de viñetas. La viñeta es la unidad mínima dentro del comic, ya que esta se compone de varias viñetas, estas a su vez, están compuestas de imágenes como de texto los cuales crean una composición. Según Spencer (2010) no explica que: El diseño de una viñeta es la distribución ordenada de todos los elementos individuales para poder narrar la historia de forma clara y concisa, y estas a su vez, deben de estar perfectamente distribuidas dentro de la página (Spencer, 2010, p. 32). Por ello, para una mejor narración de la historia, todos los elementos dentro de la viñeta deben estar ubicados de tal forma que, todas las viñetas en conjunto, generen una composición atractiva para el lector.

Al igual que en el diseño de personajes, al momento de diseñar una viñeta hay que tener en cuenta ciertos aspectos, el primero a mencionar es el orden de lectura. A pesar de que suene simple, es de suma importancia que las viñetas sigan una secuencia ordenada para que el lector pueda comprender la historia. Tal y como nos lo explica Spencer (2010) que: Cuando se habla de orden de lectura, se hace referencia a como la distribución de viñetas, zonas negras, bocadillos y la propia composición de la imagen, sirven de guía para que la mirada del lector siga la secuencia deseada (Spencer, 2010, p. 35). Por lo tanto, una repartición correcta de las viñetas dentro de la página facilitaría a que el lector comprenda de forma clara y precisa la historia

Como siguiente factor dentro del diseño de viñetas, tenemos a la composición de la imagen. La forma en la que los elementos gráficos dentro de la viñeta estén plasmados influyen en la visibilidad y comprensión de una escena. Según Spencer (2010) nos explica que: La composición de la imagen dentro de la viñeta debe de combinar claramente todos los elementos para poder resaltar el elemento central o mensaje de la viñeta (Spencer, 2010, p. 46). Por lo que, en cada viñeta, dentro de su composición de imagen, resalta una parte principal dentro de cada escena.

Como último aspecto dentro del subtema de diseño de viñetas tenemos al enfoque. Dentro de cada viñeta existe un punto de interés que capta la atención del lector. Tal y como nos lo menciona Spencer (2010) que: El enfoque de una viñeta debe de ser guiado a través del uso de planos o encuadres para que este sea el foco de atención del lector (Spencer, 2010, p. 51). Es trabajo de cada diseñador hacer un uso correcto de encuadres y planos para que el lector se centró en un determinado punto de interés.

Esta investigación aborda la problemática social de la discriminación. La cual no solo nos desensibiliza como humanos, sino que impide progresar como sociedad. Según un documento emitido por la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (CENADEH) (2012) nos explica que: La discriminación es un acto en el que se excluye y se trata como inferiores a personas con características diferentes (CENADEH, 2012, p. 5). Por lo que toda acción que rechaza o minimice a otra persona se puede considerar como discriminación.

Como complemento a lo anteriormente planteado, vemos que Soberanes (2010) nos explica que: La discriminación es aquella marginación que daña o etiqueta de forma negativa a una persona por distinciones que esta posea (Soberanes, 2010, párr. 7). Por lo que, complementando con lo anterior, podemos determinar que la discriminación engloba a todo tipo de acto que dañe o rechace a una persona por poseer características distintas al del discriminador.

Otra definición que expande lo que es la discriminación es lo propuesto por Pager y Shepherd (2008) las cuales mencionan que: La discriminación consiste en trato diferente o desigual que existe entre 2 o más personas por motivos de raza, religión, etc. por lo general ligados a prejuicios o estereotipos (Pager y Shepherd, 2008, p. 2). Por lo que la discriminación consiste en la forma diferente de tratar a las personas por sus diferencias físicas, psicológicas, teológicas, entre otros más.

Como primer subtema dentro de la discriminación, tenemos a las causas que originan la discriminación. Un paso fundamental poder comprender una problemática es ver que es lo que la origina. Para ello se han planteado numeras teorías, pero según lo que plantea la CENADEH (2012) nos dice que: Las causas que dan pie a la discriminación se deben a la existencia de estereotipos y prejuicios impuestos por la propia sociedad o por la familia (CENADEH, 2012, p. 7). Por lo que este problema tiene su origen en como la sociedad posee una idea errónea sobre cada tipo de persona, dando origen a los estereotipos y a los prejuicios.

Los estereotipos son la primera causa que se plantea que daría origen a la discriminación. Esto suelen ser vistos en la sociedad como peculiaridades que poseen ciertos grupos de personas. Según un documento de la CENADEH (2012) nos explica que: Un estereotipo es una idea general que se tiene sobre un determinado grupo de personas con características comunes (CENADEH, 2012, p. 7). Debido a la existencia de estereotipos erróneos es que las personas se pueden crear una idea errónea sobre ciertos tipos de personas.

Se complementa esta idea con lo que proponen Pérez y Gardey (2012) los cuales explican que: Un estereotipo consiste en una idea creada y aceptada por parte de la sociedad que representa a un grupo colectivo en específico (Pérez y Gardey, 2012, párr., 1). Ambos autores coinciden en que esta es una imagen creada por la propia sociedad, el cual se basaría en características comunes que poseerían dichas personas que corresponden un grupo determinado.

La segunda causa plantea que da origen a la discriminación son los prejuicios. Estos, a diferencia del anterior, ya no son ideas a cierto grupo de personas, sino a una persona en particular, y deja de ser una percepción por parte de la sociedad a ser una percepción más personal. Para comprender mejor que son los prejuicios, vemos que la CENADEH (2012) nos dice referente al tema que: Un prejuicio es la opinión o idea propia que se genera al prejuzgar a una persona basándose en algún rasgo que sea distinto a la de la persona que lo está juzgando (CENADEH, 2012, p. 8). Por lo que el prejuicio serio uno de las principales causas de la discriminación ya que, si una persona se crea una opinión negativa a otra guiándose por alguna característica de esta otra persona sin haberla conocido antes, la persona prejuiciosa podría tratar de forma negativa a este otro individuo.

El segundo subtema de la discriminación que plantea la CENADEH son las características de la discriminación. Para ser más específicos, se hace referencia al comportamiento que desarrollaría una persona cuando cometen actos discriminatorios. En propias palabras del CENADEH (2012) no explica que: Las características de la discriminación son una conducta social que son de rápido aprendizaje y pueden transformarse en un hábito (CENADEH, 2012, p. 9). Por lo que la discriminación puede llegar a convertirse en un acto cotidiano, que puede llegar a ser aprendido fácilmente por otras personas a través de la observación, es por ello que los prejuicios y los estereotipos negativos se crean y se propagan rápidamente dentro de una sociedad.

La primera característica de la discriminación que se plantea es la progresión. Cuando esta se convierte en un hábito, tiende a volverse cada vez más nociva. Según la CENADEH (2012) nos dice que: La progresión dentro de la discriminación, trae como consecuencia que no solo los actos discriminatorios se puedan volver más graves, sino que los efectos que este causan en las personas que son discriminadas tienden a acumularse y a generar daños, cada vez más graves, en la persona (CENADEH, 2012, p. 10). Es por ello que la discriminación tendría un efecto de bola de nieve, cada vez volviéndose más grande, cada vez se volverían las acciones discriminatorias más graves, así como también las consecuencias que crean en la persona que sufre de discriminación.

Las conductas discriminatorias son otras de las causas de la discriminación. Estos abarcarían toda acción que se podría cometer por discriminación. Según la CENADEH (2012) nos explica que: Las conductas discriminatorias son todos aquellos comportamientos que generan algún tipo de daño o limitación a la persona que se está viendo discriminada (CENADEH, 2012, p. 10). Por lo que cada acción que realiza una persona con el fin de dañar ya sea física o psicológica a otra persona por ser diferente a este, se considera como una conducta discriminatoria, y son estas las que fomentan que nuestra sociedad este dividida y fragmentada.

Como último tema principal que se abordará dentro de esta investigación es el aprendizaje de valores, que según lo que nos propone Santos y Lobo (2001) en su libro "Psicología del Aprendizaje" nos dicen que: El aprendizaje de valores es una actividad dentro del campo de la educación, en la que se aprende a optar una posición frente a una acción y emitir un juicio de valor adecuado (Santos y Lobo, 2001, p. 96). Por lo que, si abordamos el aprendizaje de valores dentro del problema de la discriminación, este sería

como cada persona aprendería a actuar frente a un posible acto discriminatorio, aplicando un valor positivo.

Esta idea es complementada con lo que propone Cámara (2013) la cual nos explica que: El aprendizaje de valores consiste en la enseñanza de valores que regulen la conducta y la toma de decisiones de una persona, logrando que este aprenda a respetar las diferencias y asumir sus responsabilidades dentro de la sociedad (Cámara, 2013, p. 190). Por lo que el aprendizaje de valores se enfoca en la enseñanza de valores que permitan una mejor convivencia entre personas, en la estas aprendan a coexistir respetando las diferencias de otros.

Otro autor que apoya lo anteriormente propuesto es Zajda (2014) el cual lo define como: Un proceso multifacético de socialización, que busca transmitir valores sociales para crear un vínculo entre un individuo y la sociedad. Estos valores que se transmiten tienen un carácter ético y moral (Zajda, 2014, p.835). Por lo que la educación de valores se trataría de un proceso de aprendizaje en la que inculcarían valores que permitan que el ser humano pueda coexistir de forma positiva con los demás.

Dentro del aprendizaje de valores, existen dos subtemas de la cual la primera refiere a el proceso de valoración. Este sería una sucesión de pautas a seguir para la enseñanza de un valor. Según Santos y Lobo (2001) nos dicen que: El proceso de valoración son una determinada serie de pasos que sirven para poder inculcar valores en una persona y que esta pueda aplicarlos en su vida diaria (Santos y Lobo, 2001, p. 98). Por lo que los valores pueden ser enseñados paulatinamente a un determinado grupo de personas si se sigue una serie de pasos específicos.

Como primer paso que se propone dentro del proceso de valoración nos dice que se requiere de la aceptación de un valor. Este proceso refiere a como la persona debe de acceder a aprender un valor en específico. Según Santos y Lobo (2001) nos dice que: La aceptación de un valor consiste en que la persona acepte y entienda el valor que se desea enseñar (Santos y Lobo, 2001, p. 99). Por lo que para poder comenzar con este proceso de valoración es necesario que la persona esté dispuesta a aprender.

Como siguiente paso dentro del proceso de valoración tenemos a la preferencia por un valor. En este proceso, la persona aprendería y desarrollaría el valor que está aprendiendo. Según Santos y Lobo (2001) nos explica que: La preferencia por un valor consiste en que el

sujeto muestre interés por aprender, comprender y practicar dicho valor, formulando una opinión al respecto de esta (Santos y Lobo, 2001, p. 99). Por lo que podemos decir que después de que una persona haya podido aceptar un valor, este debe mostrar una voluntad propia para practicarlo y comprenderlo.

Como último proceso de valoración tenemos al compromiso. El cual, como su propio nombre dice, requiere de un compromiso por parte de la persona a la que se le está enseñando un valor. Según Santos y Lobo (2001) nos explican que: El compromiso consiste en que el sujeto procede a aplicar el valor en su vida diaria y en su conducta (Santos y Lobo, 2001, p. 99). Por lo que este último paso se refiere a que una vez la persona haya comprendido y aceptado dicho valor, este se comprometa aplicar y actuar siguiendo dicho valor.

Otro subtema en el que se divide el aprendizaje de valores son los criterios de valoración. Estas serían una serie de reglas dentro del aprendizaje de valores. Según Santos y Lobo (2001) nos explican que: Los criterios de valoración son 7 normas que se deben de considerar a la hora de designar un valor a enseñar (Santos y Lobo, 2001, p. 104). Por lo que aparte del proceso de valoración, existirían unas normas o criterios a tener en cuenta a la hora de elegir un valor.

Como primer criterio a tener en cuenta tenemos que escoger libremente los valores. Este criterio hace referencia a la libertad que tiene el sujeto de elegir un determinado valor. Según Santos y Lobo (2001) nos recalca que: El escoger libremente los valores implica que para que una persona elija un valor guía para su existencia este debe ser resultado de una libre elección (Santos y Lobo, 2001, p. 104). Por lo que básicamente hace mención a que el sujeto al cual se le desea enseñar un valor debe de haber seleccionado libremente un valor en específico dentro de todos los propuestos.

Como segundo criterio tenemos que escoger los valores entre distintas alternativas. Esto hace referencia a que debe de existir una variedad de opciones a elegir. Según Santos y Lobo (2001) nos explica que: El escoger los valores entre distintas alternativas consiste en que únicamente un valor puede surgir si esta es elegida dentro de un abanico de opciones (Santos y Lobo, 2001, p. 105). Este criterio permite que dicho valor destaque y cree una mejor relación con la persona ya que esta ha sido elegida por el mismo dentro de otras opciones.

Como tercer criterio está el escoger los valores después de sopesar las consecuencias de cada alternativa. En otras palabras, la elección se produciría tras haber visto las

consecuencias que traería cada opción. Según Santos y Lobo (2001) nos dice que: El escoger los valores después de sopesar las consecuencias de cada alternativa consiste en que el sujeto debe de haber comprendido cada alternativa y las consecuencias que este le traería, pudiendo de esta manera elegir con total claridad (Santos y Lobo, 2001, p. 105). Por lo que este criterio requiere de una evaluación crítica por parte del sujeto para que este pueda elegir la opción que más favorable le sea.

Como cuarto criterio tenemos que apreciar y estimar los valores. Básicamente, se requiere que el sujeto muestra un afecto por el valor que ha escogido. Según Santos y Lobo (2001) nos dice que: El apreciar y estimar los valores consiste en el respeto y cariño que se le tenga al valor que ha sido elegido por el sujeto (Santos y Lobo, 2001, p. 105). Por lo tanto, este criterio dicta de que la persona requiere desarrollar un afecto y respeto por aquel valor que ha considerado importante.

Como quinto criterio está el de compartir y afirmar públicamente los valores. Siendo este uno de los criterios más complicados, ya que su erróneo entendimiento podría desembocar en un efecto completamente contrario al que se desea llegar. Según Santos y Lobo (2001) nos aclara que: El compartir y afirmar públicamente un valor implica sentir orgullo y alegría por haber elegido un valor, pero sin vacilar de esta decisión (Santos y Lobo, 2001, p. 105). Por lo que en este criterio vemos lo importante que es el no presumir por las acciones. No es negativo el sentir satisfacción o alegría por una decisión, pero esta no debe llegar a la arrogancia ni a la presunción.

Como sexto criterio tenemos que actuar de acuerdo con los propios valores. Este criterio nos dicta como el valor elegido por la persona influye en su vida. Según Santos y Lobo (2001) nos dice que: El actuar de acuerdo con los propios valores consiste en que el sujeto debe de integrar dicho valor en su vida cotidiana y practicarlo siempre que se dé la ocasión (Santos y Lobo, 2001, p. 105). Por lo tanto, en este criterio ya se produce un cambio radical, ya que existe una implementación del valor en las acciones diarias del individuo, cambiando su forma de actuar en la vida.

Como séptimo y último criterio, tenemos que actuar de acuerdo con los propios valores de una manera repetida y constante. Siendo esta parecida a la anterior, en este punto se aprecia como el valor a logrado persistir en la forma de actuar de la persona. Según Santos y Lobo nos menciona que: El actuar de acuerdo con los propios valores de una manera

repetida y constante implica que el sujeto no solo aplique el valor que ha elegido en su vida diaria, sino que este pase a ser persistente en sus acciones, contribuyendo a que el sujeto aprenda a asumir decisiones de la forma más adecuada (Santos y Lobo, 2001, p. 104). En conclusión, con este último criterio el individuo debería de ser capaz de actuar de forma más apropiada ante cualquier situación en la que pueda aplicar este valor.

La formulación del problema en esta investigación trata de descubrir la relación existente entre el comic de la discriminación y el aprendizaje, así como también como los subtemas del aprendizaje de valores se relacionan con el comic sobre la discriminación en la población escogida.

Por lo que como problema general se plantea lo siguiente: ¿Cuál es la relación entre el comic sobre la discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos?

Dentro de este planteamiento, existen otras 2 preguntas en un grado más específico, los cuales son:

- ¿Cuál es la relación entre el comic sobre la discriminación y el proceso de valoración en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos?
- ¿Cuál es la relación entre el comic sobre la discriminación y los criterios de valoración en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos?

Para que la justificación de esta investigación sea comprendida de una forma más clara, es necesario que explicar el siguiente estudio realizado por el Ministerio de Cultura, el cual revelo que: El 31% de peruanos ha sufrido algún tipo de discriminación durante el 2018 (Ministerio de Cultura, 2018, párr.5). Han existido casos que, a base de discriminación, se han cometido delitos contra otras personas, demostrando que esta situación podría desencadenar múltiples delitos.

Esta investigación es importante porque propone emplear el comic como una herramienta para que las personas aprendan valores que eviten que discriminen a otras personas. Además, de ser afirmativo el resultado, este proyecto habría aportado nueva información tanto en el campo del diseño como en el de la educación, ya que se habría comprobado que el comic puede ser utilizado como un medio para inculcar valores en las personas sobre una problemática social como lo es la discriminación.

Esto sería posible gracias a que el comic es un medio visual que resulta llamativo a los ojos del espectador. La combinación única que posee de elementos visuales y textuales permite una mejor expresión del mensaje que se desea transmitir, el cual es narrado a través de una historia. Dicha historia nos narra como un hombre se encuentra con 3 casos en los que se desarrollan diferentes tipos de discriminación, y este va aprendiendo uno a uno como debe de actuar y ayudar a otros. Aspectos como el diseño de los personajes reflejan estereotipos reales de la sociedad, para que el lector cree un prejuicio de estos, y luego con la historia que se desarrolla aprenda que a personajes que era diferentes a lo que aparentaban, y de esta forma aprenda a no discriminar y a desarrollar valores que el comic propone. La composición de las viñetas contribuye a captar la atención del lector y ayudan a que este pueda ir comprendiendo la historia y entiendo el mensaje que se quiere transmitir, el cual es aprender valores que eviten que cometan actos discriminatorios.

La hipótesis que se pretende probar con esta investigación, en rasgos generales, es la siguiente:

Hi: El comic sobre la discriminación influye en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Ho: El comic sobre la discriminación no influye en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Ha: El comic sobre la discriminación influye medianamente en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

En términos más específicos tenemos las siguientes hipótesis específicas, las cuales se relacionan las dimensiones del aprendizaje con la variable comic sobre la discriminación:

H1: El comic sobre la discriminación influye en el proceso de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

H1o: El comic sobre la discriminación no influye en el proceso de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

H1a: El comic sobre la discriminación influye medianamente en el proceso de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

H2: El comic sobre la discriminación influye en los criterios de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

H2o: El comic sobre la discriminación no influye en los criterios de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

H2a: El comic sobre la discriminación influye medianamente en los criterios de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

El objetivo general de esta investigación es la siguiente: Determinar la relación que existe entre el comic sobre la discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos.

Como objetivos específicos dentro de esta investigación tenemos:

- 1) Determinar la relación que existe entre el comic sobre la discriminación y el proceso de valoración en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos.
- 2) Determinar la relación que existe entre el comic sobre la discriminación y los criterios de valoración en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

El diseño de esta investigación se compone de como esta ha sido planteada y realizada. Esta investigación es no experimental ya que según Hernández (2014) nos explica que: En este tipo de investigación se estudia la relación que existe entre dos o más variables, sin que el investigador influya o modifique alguna de las variables (Hernández, 2014, p. 153). Por lo tanto, es no experimental porque no se va a manipular intelectualmente ninguna de las variables de estudio.

El paradigma o enfoque utilizado en esta investigación es el cuantitativo ya que según Hernández (2014) nos dice que: El enfoque cuantitativo se emplea únicamente cuando se intenta confirmar de forma lógica una teoría y establecer patrones de comportamiento en una determina población (Hernández, 2014, p. 10). Por lo que se utilizara un enfoque cuantitativo ya que únicamente observaremos y mediremos resultados de la variable.

El nivel de la investigación es correlacional ya que según Hernández (2014): Una investigación es de tipo correlacional cuando se desea determinar qué relación que existe entre una variable y otra, estableciendo una hipótesis que explique dicha relación (Hernández, 2014, p. 158). En otras palabras, es de nivel correlacional ya que se plantea una hipótesis en relación a dos variables independientes.

El tipo de esta investigación es la aplicada ya que según Hernández (2014): En una investigación de tipo aplicada se aplica los conocimientos obtenidos para dar solución a un problema que ocurre en la sociedad (Hernández, 2014, p. 129). Por lo tanto, es una investigación aplicada porque pretende dar solución a una problemática social.

En conclusión, esta es una investigación no experimental de enfoque cuantitativo, de nivel correlacional y de tipo aplicada. Ya que esta investigación no busca manipular las variables que se están estudiando, se planteará una hipótesis basándose en la relación que existe entre las dos variables, se observará y medirá los resultados de las variables, y porque se busca dar una solución a una problemática gracias a los datos obtenidos.

2.2. Variables, operacionalización

Las variables que se manejan en esta investigación son dos las cuales son expresadas en el siguiente cuadro:

VARIABLES	NATURALEZA	ESCALA	RELACIÓN
El comic sobre la discriminación	Cualitativa	Nominal	Independiente
Aprendizaje de valores	Cualitativa	Nominal	Independiente

Fuente: Elaboración propia

Definición conceptual

Primera variable: Comic sobre la discriminación

Según Spencer (2010) nos define al comic como: Una composición de imágenes y palabras que narran una historia (Spencer, 2010, p. 8).

Según la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (CENADEH) (2012) nos define la discriminación como: Un acto en el que se excluye y se trata como inferiores a personas con características diferentes (CENADEH, 2012, p. 5).

Segunda variable: Aprendizaje de valores

Según Santos y Lobo (2001) nos lo define como: “El aprendizaje de valores es una actividad dentro del campo de la educación, en la que se aprende a optar una posición frente a una acción y emitir un juicio de valor adecuado (Santos y Lobo, 2001, p. 96).

Definición operacional

Comic sobre la discriminación

Esta variable se operacionalizo en dos dimensiones: Diseño de personajes y Diseño de viñetas. Dichas dimensiones se dividen en una determinada cantidad de indicadores. En el caso de la primera dimensión tenemos un total de 3 indicadores (Papel y función,

Personalidad e historia previa y Diseño visual) y en la segunda dimensión consta de 3 indicadores (Orden de lectura, Composición de la imagen y Enfoque).

El tema de esta variable se operacionalizo en dos dimensiones: Causas que originan la discriminación y Características de la discriminación. Dichas dimensiones se dividen en una cantidad de indicadores. Dentro de la primera dimensión tenemos 2 indicadores (Estereotipos y Prejuicios) y la segunda dimensión consta de 2 indicadores (Progresión y Conductas discriminatorias).

Segunda variable: Aprendizaje de valores

Esta variable se operacionalizo en dos dimensiones: Proceso de valoración y Criterios de valoración. De igual manera, estas dimensiones se dividen en una cantidad determinada de indicadores. En el caso de la primera dimensión tenemos que se divide en un total de 3 indicadores (Aceptación de un valor, Preferencia por un valor y Compromiso) y en la segunda dimensión se divide en 7 indicadores (Escoger libremente los valores, Escoger los valores entre distintas alternativas, Escoger los valores después de sopesar las consecuencias de cada alternativa, Apreciar y estimar los valores, Compartir y afirmar públicamente los valores, Actuar de acuerdo con los propios valores y Actuar de acuerdo con los propios valores de una manera repetida y constante).

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Definición operacional	Indicadores	Items	Escala
Comic sobre la discriminación (Spencer, 2010)	El comic se constituye principalmente del diseño de personajes y el diseño de viñetas. (Spencer, 2010, p.8).	DISEÑO DE PERSONAJES El diseño de un personaje abarca 3 aspectos, los cuales son su papel dentro de la historia, su diseño visual y su personalidad (Spencer, 2010, p.12).	Se divide en 3 indicadores: “Papel y función”, “Personalidad e historia previa” y “Diseño visual”.	Papel y función (Spencer, 2010, p.14).	01. El papel que desempeña el personaje refuerza el mensaje de la historia.	Escala de Likert 1. Totalmente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni en desacuerdo, ni de acuerdo 4. De acuerdo
				Personalidad e historia previa (Spencer, 2010, p.15).	02. La personalidad e historia de los personajes ayudan a comprender las consecuencias de la discriminación.	
				Diseño visual (Spencer, 2010, p. 16).	03. El aspecto visual y los rasgos físicos de los personajes son acordes a su actitud y rol en la historia.	
		DISEÑO DE VIÑETAS El diseño de una viñeta es la distribución ordenada de todos los elementos individuales dentro de la página (Spencer, 2010, p.32).	Se divide en 3 indicadores: “Orden de lectura”, “Composición de la imagen” y “Enfoque”.	Orden de lectura (Spencer, 2010, p.35).	04. La distribución de viñetas facilita la lectura del comic.	
				Composición de la imagen (Spencer, 2010, p.46).	05. La distribución de los elementos gráficos dentro de la viñeta resalta el mensaje de cada escena.	
				Enfoque (Spencer, 2010, p.51).	06. Tanto el texto como las imágenes captan la atención del lector hacia el foco principal de cada escena.	

<p>La discriminación posee una serie de causas que originan la discriminación, así como también existen características.</p> <p>(CENADEH, 2012, p. 05).</p>	<p>CAUSAS QUE ORIGINAN LA DISCRIMINACIÓN</p> <p>Las causas que dan pie a la discriminación se deben a la existencia de estereotipos y prejuicios (CENADEH, 2012, p. 07).</p>	<p>Se divide en 2 indicadores: “Estereotipos” y “Prejuicios”.</p>	<p>Estereotipos (CENADEH, 2012, p. 07).</p>	<p>07. El comic muestra estereotipos parecidos a los de la realidad.</p>	<p>5. Totalmente de acuerdo</p>	
			<p>Prejuicios (CENADEH, 2012, p. 08).</p>	<p>08. El comic crea conciencia sobre los prejuicios que se puede tener hacia una persona.</p>		
	<p>CARACTERÍSTICAS DE LA DISCRIMINACIÓN</p> <p>Las características de la discriminación son una conducta social que son de rápido aprendizaje y pueden transformarse en un hábito (CENADEH, 2012, p. 09).</p>	<p>Se divide en 2 indicadores: “Progresión” y “Conductas discriminatorias”.</p>	<p>Progresión (CENADEH, 2012, p. 10).</p>	<p>09. El comic muestra como la discriminación puede volver cada vez un acto más violento e hiriente.</p>		
			<p>Conductas discriminatorias (CENADEH, 2012, p. 10).</p>	<p>10. El comic demuestra como las acciones que realizaron algunos de los personajes afectan de manera psicología o física a otros.</p>		

Aprendiza je de valores (Santos y Lobo, 2001).	Dentro del aprendizaje de valores existe un proceso de valoración que a la vez se refuerza con 7 criterios de valoración. (Santos y Lobo, 2001, p. 96).	PROCESO DE VALORACIÓN	Se divide en 3 indicadores: “Aceptación de un valor”, “Preferencia por un valor” y “Compromis o”.	Acceptación de un valor (Santos y Lobo, 2001, p. 99).	11. El comic enseña valores que son útiles para combatir contra la discriminación.
		El proceso de valoración son una determinada serie de pasos que sirven para poder inculcar valores en una persona y que esta pueda aplicarlos (Santos y Lobo, 2001, p. 98).	“Preferencia por un valor” y “Compromis o”.	Preferencia por un valor (Santos y Lobo, 2001, p. 99).	12. El comic enseña a actuar con valores en vez de cometer un acto discriminatorio.
				Compromiso (Santos y Lobo, 2001, p. 99).	13. El comic ayuda a que el lector se comprometa a seguir los valores mostrados.
		CRITERIOS DE VALORACIÓN	Se divide en 7 indicadores: “Escoger libremente los valores”, “Escoger los valores entre distintas alternativas”,	Escoger libremente los valores (Santos y Lobo, 2001, p. 104).	14. El comic contribuye a resolver un problema de discriminación, considerando valores como el respeto.
				Escoger los valores entre distintas alternativas (Santos y Lobo, 2001, p. 105).	15. El comic muestra cómo actuar con valores, tales como respeto y comprensión, ante distintas situaciones.
		Los criterios de valoración son 7 normas que se deben de considerar a la hora de enseñar un valor (Santos y Lobo, 2001, p. 104).			

			“Escoger los valores después de sopesar las consecuencias de cada alternativa”,	Escoger los valores después de sopesar las consecuencias de cada alternativa (Santos y Lobo, 2001, p. 105).	16. El comic muestra cuales son los beneficios de vivir en una sociedad con valores.	
			“Apreciar y estimar los valores”,	Apreciar y estimar los valores (Santos y Lobo, 2001, p. 105).	17. El comic enseña a apreciar y respetar a los demás.	
			“Compartir y afirmar públicamente los valores”,	Compartir y afirmar públicamente los valores (Santos y Lobo, 2001, p. 105).	18. El comic ayuda a que el lector sea capaz de poder defender a alguien que sufre de discriminación.	
			“Actuar de acuerdo con los propios valores” y “Actuar de	Actuar de acuerdo con los propios valores (Santos y Lobo, 2001, p. 105).	19. El comic enseña valores que una persona estaría dispuesto a aplicar en su día a día.	

			acuerdo con los propios valores de una manera repetida y constante”.	Actuar de acuerdo con los propios valores de una manera repetida y constante (Santos y Lobo, 2001, p. 105).	20. El comic contribuye a que el lector trate constantemente de vivir sin discriminar a los demás.	
--	--	--	--	---	--	--

Fuente: Elaboración propia

2.3. Población y muestra

La población con la que se trabajó en esta investigación es una población infinita, la cual está compuesta por jóvenes que transitan por la Municipalidad de Los Olivos. Debido a que esta investigación maneja una población de estudio infinita, no se puede dar un número exacto a la población ya que desconoce el tamaño de esta.

La muestra es una porción representativa de la población. Para poder determinar el número de la muestra, se utilizó la fórmula reglamentaria para hallar la muestra de poblaciones infinitas, la cual es la siguiente:

$$n = \frac{Z_a^2 \times p \times q}{d^2}$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

Z_a = Nivel de confianza (94%)

p = Probabilidad a favor

q = Probabilidad en contra

d = Error muestral (6%)

Resolución:

$$n = \frac{(1.88)^2 \times (0.5)(0.5)}{(0.06)^2}$$

$$n = \frac{(3.5344)(0.25)}{(0.0036)}$$

$$n = \frac{0.8836}{0.0036}$$

$$n = 245.4$$

Como resultado de la aplicación de la fórmula para poblaciones infinitas tenemos que la muestra constara de 245 jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos.

El muestreo de esta investigación es de tipo no probabilístico, ya que según Hernández (2014): Este tipo de muestreo consiste en que la elección de los casos se dará por decisión del investigador o por el grupo de personas encargadas de recolectar los datos (Hernández, 2014, p. 190). Por lo tanto, la técnica de muestreo aplicada para esta investigación será la no probabilística de tipo intencional ya que el investigador elegirá bajo su propio juicio a los jóvenes a los que se les aplicará la encuesta, siguiendo las condiciones especificadas anteriormente.

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

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad de esta investigación han sido muy diversos, por lo que se abordara cada uno de estos, punto por punto.

La técnica que se ha empleado para la recopilación de datos ha sido la encuesta, la cual consta de 20 preguntas basadas en las variables, dimensiones e indicadores que maneja esta investigación.

El instrumento que se ha utilizado en esta investigación es la encuesta, la cual ha sido elaborada minuciosamente para que cada pregunta esté relacionada con el tema de la investigación, la cual es “Comic sobre discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019”. Esta encuesta utiliza la escala de Likert, en la que todas las preguntas son afirmaciones y las alternativas son politómicas, teniendo un total de cinco alternativas por pregunta.

Este instrumento ha sido validado por 3 expertos en el tema: Liliana Melchor Agüero quien posee el grado académico de magister, Magaly Labán Salguero quien posee el grado académico de magister, y Juan Apaza Quispe quien posee el grado académico de doctor. La encuesta fue validada a través de una ficha de validación, la cual consistió en una verificación por parte de los 3 expertos hacia la encuesta siguiendo los criterios de la ficha de validación de expertos.

Prueba binomial						
		Categoría	N	Prop. Observada	Prop. De prueba	Significación exacta (bilateral)
Liliana Melchor Agüero	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Magaly Labán Salguero	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Juan Apaza Quispe	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		

La validez y confiabilidad son datos de gran importancia, ya que ayudan a ver que tan transparente y fidedigno son los datos mostrados en esta investigación. Para poder determinar el nivel de confiabilidad de esta investigación se empleó un coeficiente de consistencia interna el cual fue el Alfa de Cronbach.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,847	,850	20

Fuente: Elaboración propia

Según lo planteado por Hernández (2014) nos dice que: El coeficiente de confiabilidad tendrá una diferente interpretación entre más cerca o lejos este del 0 y el 1. Entre más cerca este el valor del coeficiente a 0, este tendrá mala o muy baja confiabilidad. Por lo contrario, entre más cerca este el valor del coeficiente a 1, este tendrá una aceptable o elevada confiabilidad. Siendo esta la escala: 0.00 (Nula), 0.01 – 0.19 (Muy baja), 0.2 – 0.39 (Baja),

0.4 – 0.59 (Regular), 0.6 – 0.79 (Aceptable), 0.8 - 0.99 (Elevada), 1.0 (Total o perfecta) (Hernández, 2014, p. 207). Por lo tanto, para que el coeficiente de confiabilidad tendrá un alto rango de fiabilidad este debe estar más alejado del 0 y más cerca del número 1.

Al obtener el resultado de dicho coeficiente, se logró un resultado de 0.847. Siendo esta mayor a 0.8, podemos afirmar que según la escala que se plantea en el Alfa de Cronbach, esta investigación posee un grado de fiabilidad elevado.

2.5. Métodos de análisis de datos

El método de análisis de datos utilizado en esta investigación consistió en aplicación de un método de análisis descriptivo e inferencial de los resultados obtenidos de las encuestas que contenían 20 preguntas en escala Likert. Cabe resaltar que toda la información obtenida de las encuestas ha sido organizadas y tabuladas en el programa estadístico IBM SPSS Statistics 23.

Análisis descriptivo

Variable 01: Comic sobre la discriminación

Dimensión 01: Diseño de personajes

01. El papel que desempeña el personaje refuerza el mensaje de la historia.

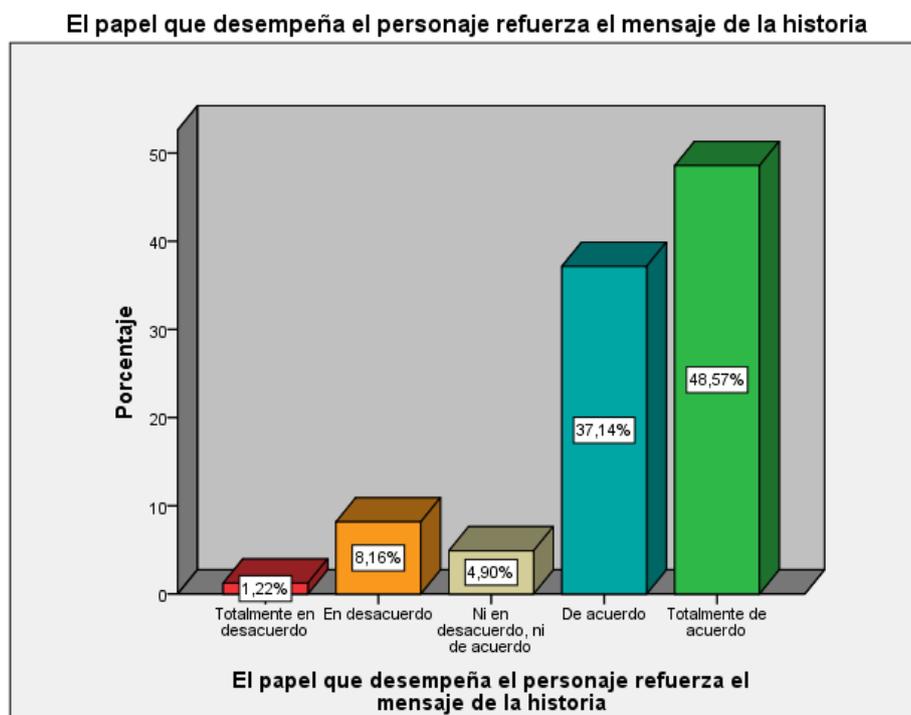


Figura 1 Gráfico de barras del papel que desempeña el personaje refuerza el mensaje de la historia.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 1,22% respondió en totalmente en desacuerdo, un 8,16% respondió en desacuerdo, otro 4,90% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 37,14% respondió de acuerdo y un 48,57% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que si el papel que desempeña el personaje refuerza el mensaje de la historia.

02. La personalidad e historia de los personajes ayudan a comprender las consecuencias de la discriminación.

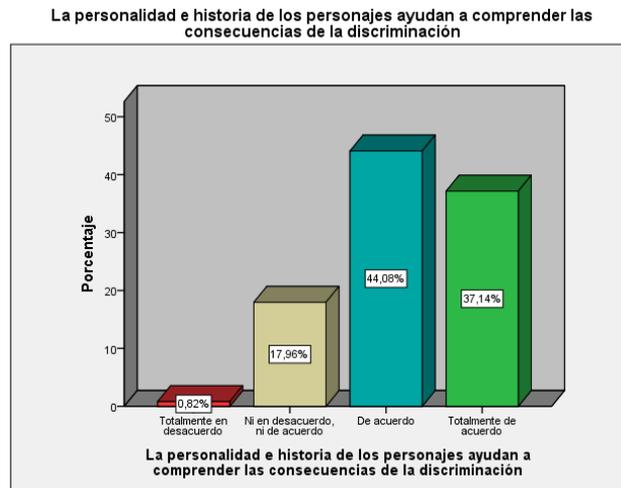


Figura 2 Gráfico de barras de la personalidad e historia de los personajes ayudan a comprender las consecuencias de la discriminación.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 0,82% respondió totalmente en desacuerdo, el 17,96% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, otro 44,08% respondió de acuerdo y un 37,14% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que la personalidad e historia de los personajes ayudan a comprender las consecuencias de la discriminación.

03. El aspecto visual y los rasgos físicos de los personajes son acordes a su actitud y rol en la historia.

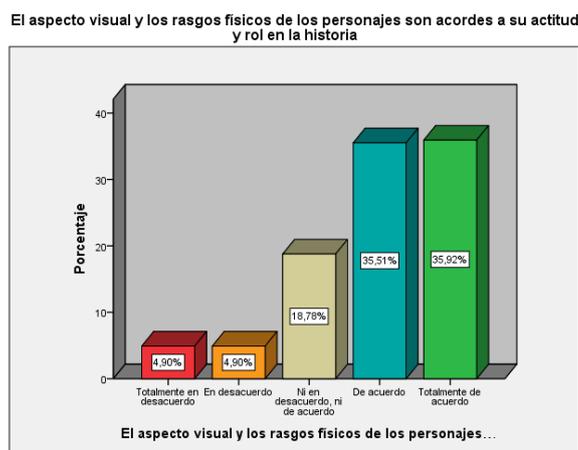


Figura 3 Gráfico de barras del aspecto visual y los rasgos físicos de los personajes son acordes a su actitud y rol en la historia.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 4,90% respondió totalmente en desacuerdo, el 4,90% respondió en desacuerdo, otro 18,78% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 35,51% respondió de acuerdo y un 35,92% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el aspecto visual y los rasgos físicos de los personajes son acordes a su actitud y rol en la historia.

Dimensión 02: Diseño de viñetas

04. La distribución de viñetas facilita la lectura del comic.

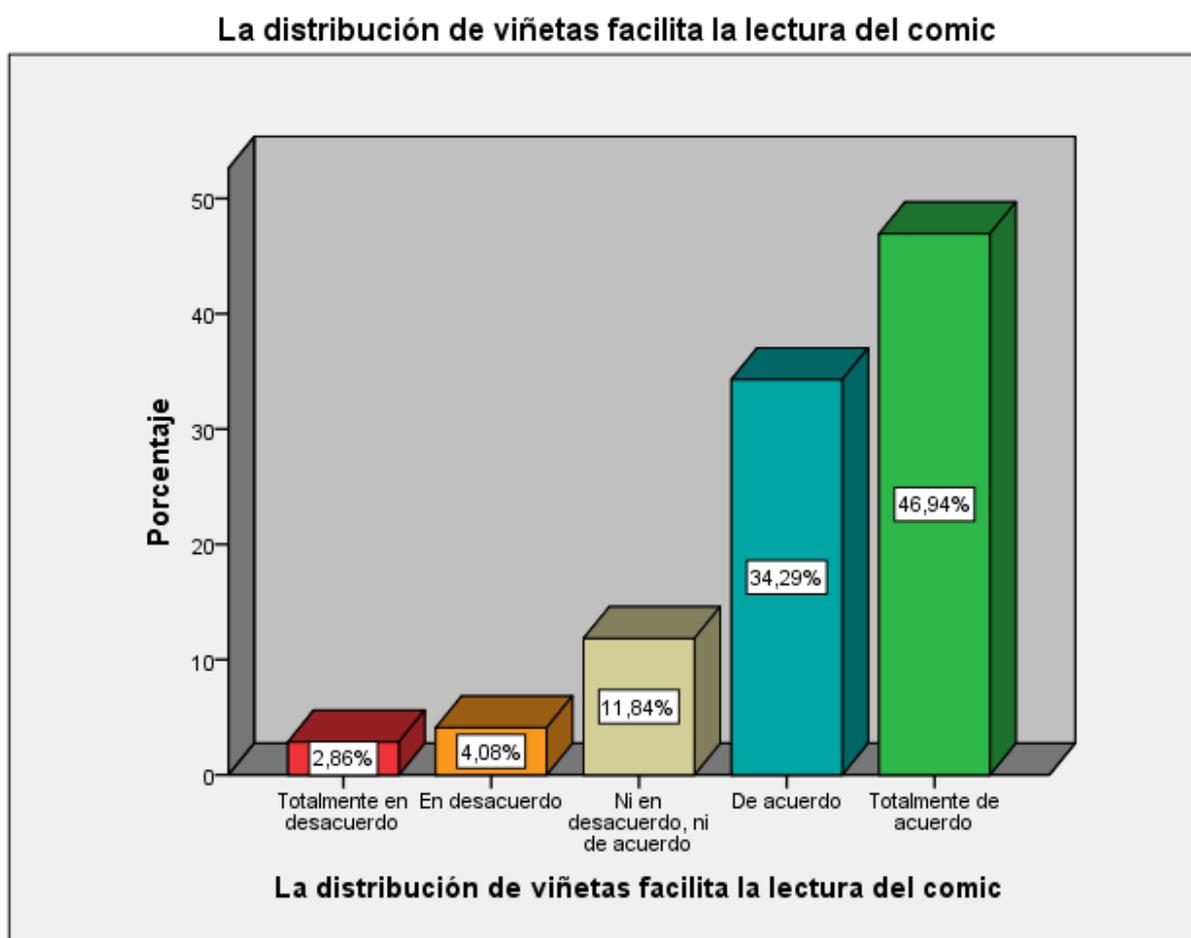


Figura 4 Gráfico de barras de la distribución de viñetas facilita la lectura del comic.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 2,86% respondió totalmente en desacuerdo, el 4,08% respondió en desacuerdo, el 11,84% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, otro 34,29% respondió de acuerdo y un 46,94% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que la distribución de viñetas facilita la lectura del comic.

05. La distribución de los elementos gráficos dentro de la viñeta resalta el mensaje de cada escena.

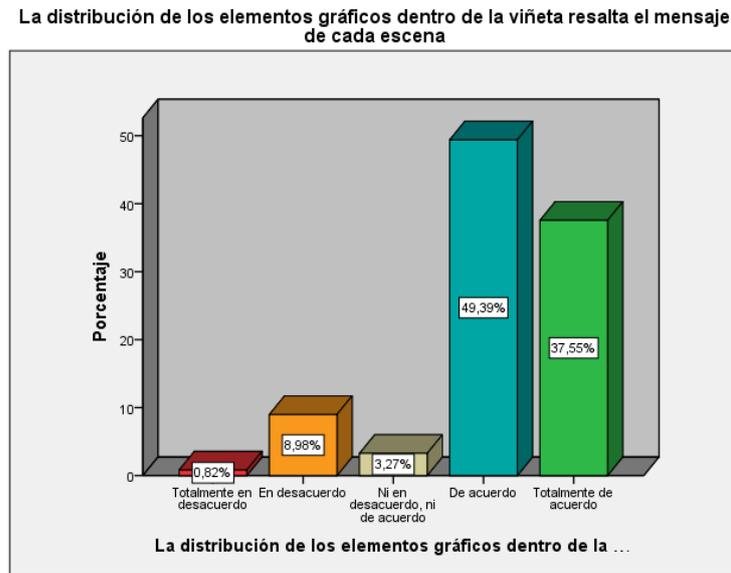


Figura 5 Gráfico de barras de la distribución de los elementos gráficos dentro de la viñeta resalta el mensaje de cada escena.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 0,82% respondió totalmente en desacuerdo, otro 8,98% respondió en desacuerdo, el 3,27% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, el 49,39% respondió de acuerdo y un 37,55% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que la distribución de los elementos gráficos dentro de la viñeta resalta el mensaje de cada escena.

06. Tanto el texto como las imágenes captan la atención del lector hacia el foco principal de cada escena.

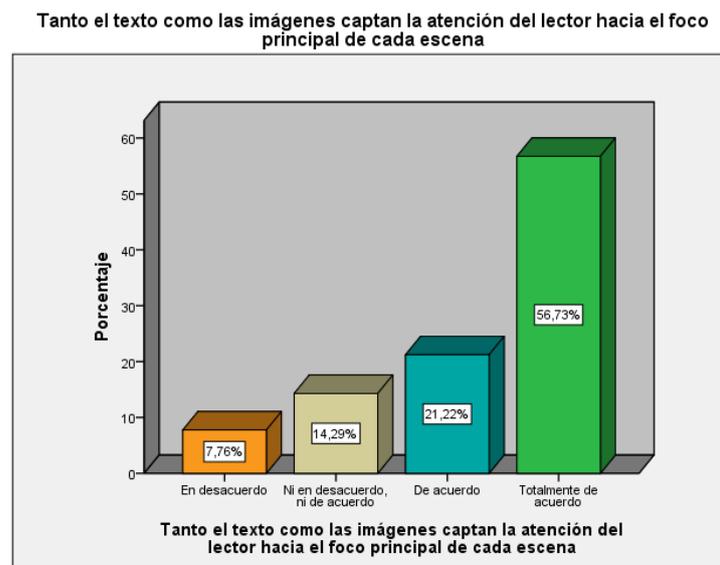


Figura 6 Gráfico de barras de tanto el texto como las imágenes captan la atención del lector hacia el foco principal de cada escena.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 7,76% respondió en desacuerdo, el 14,29% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, otro 21,22% respondió de acuerdo y un 56,73% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que tanto el texto como las imágenes captan la atención del lector hacia el foco principal de cada escena.

Dimensión 03: Causas que originan la discriminación

07. El comic muestra estereotipos parecidos a los de la realidad.

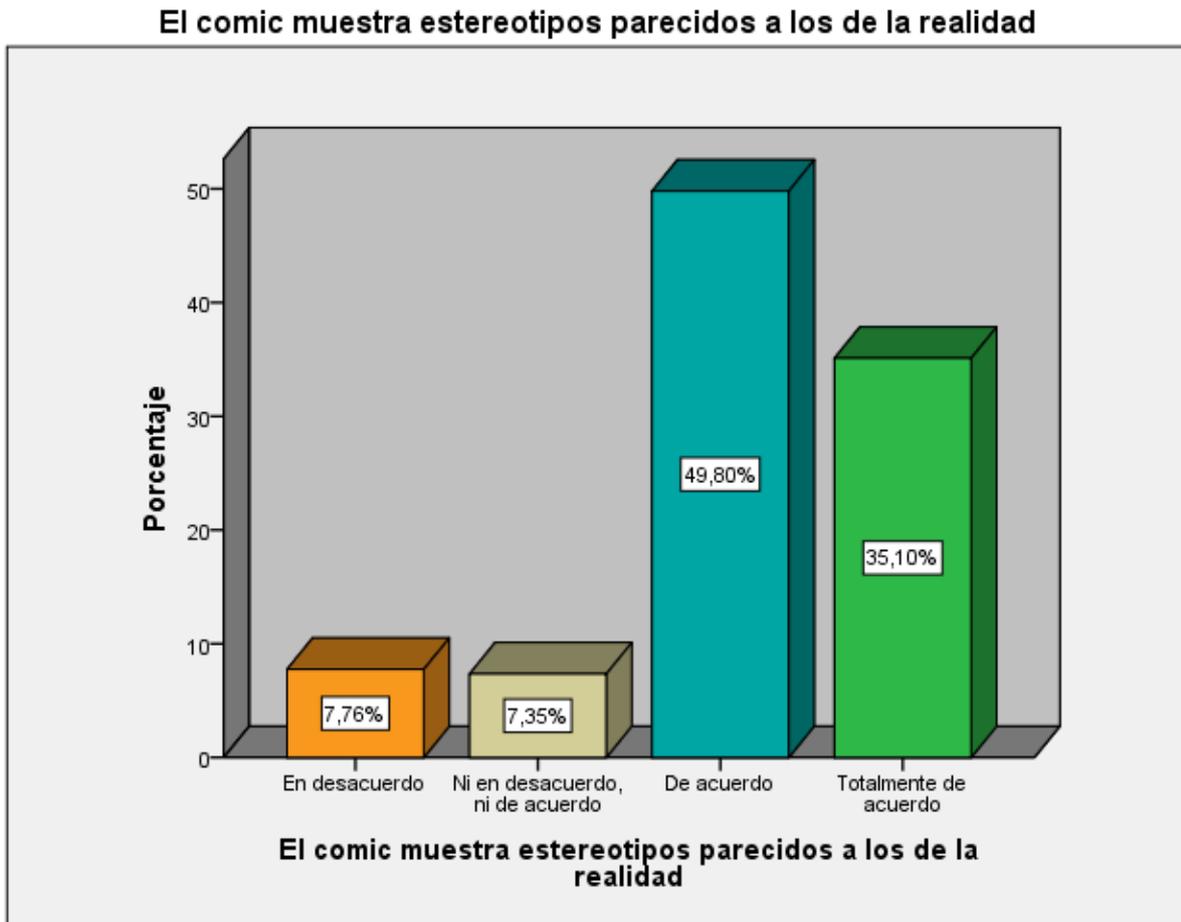


Figura 7 Gráfico de barras del comic muestra estereotipos parecidos a los de la realidad.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 7,76% respondió en desacuerdo, otro 7,35% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, el 49,80% respondió de acuerdo y un 35,10% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic muestra estereotipos parecidos a los de la realidad.

08. El comic crea conciencia sobre los prejuicios que se puede tener hacia una persona

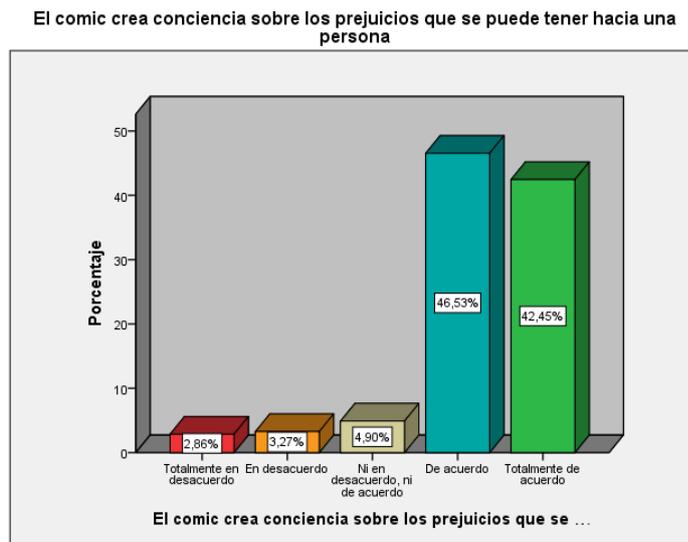


Figura 8 Gráfico de barras del comic crea conciencia sobre los prejuicios que se puede tener hacia una persona.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 2,86% respondió totalmente en desacuerdo, el 3,27% respondió en desacuerdo, el 4,90% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, otro 46,53% respondió de acuerdo y un 42,45% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic crea conciencia sobre los prejuicios que se puede tener hacia una persona.

Dimensión 04: Características de la discriminación

09. El comic muestra como la discriminación puede volver cada vez un acto más violento e hiriente.

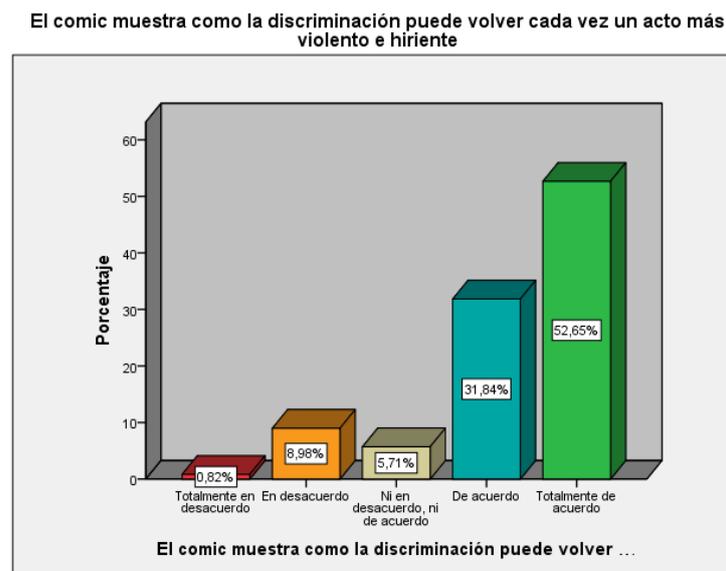


Figura 9 Gráfico de barras del comic muestra como la discriminación puede volver cada vez un acto más violento e hiriente.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 0,82% respondió totalmente en desacuerdo, el 8,98% respondió en desacuerdo, el 5,71% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, otro 31,84% respondió de acuerdo y un 52,65% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic muestra como la discriminación puede volver cada vez un acto más violento e hiriente.

10. El comic demuestra como las acciones que realizaron algunos de los personajes afectan de manera psicología o física a otros.

El comic demuestra como las acciones que realizaron algunos de los personajes afectan de manera psicología o física a otros

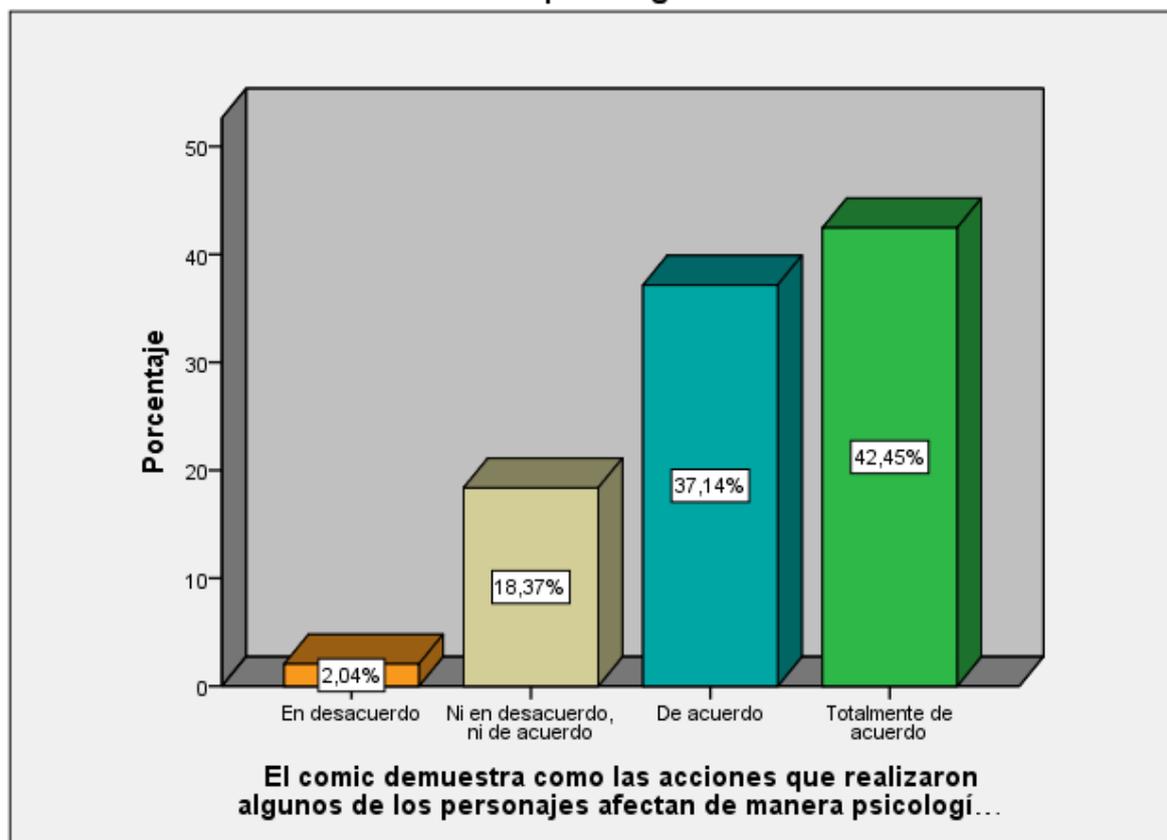


Figura 10 Gráfico de barras del comic demuestra como las acciones que realizaron algunos de los personajes afectan de manera psicología o física a otros.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que el 2,04% respondió en desacuerdo, el 18,37% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 37,14% respondió de acuerdo y un 42,45% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic demuestra como las acciones que realizaron algunos de los personajes afectan de manera psicología o física a otros.

Variable 02: Aprendizaje de valores

Dimensión 05: Proceso de valoración

11. El comic enseña valores que son útiles para combatir contra la discriminación.

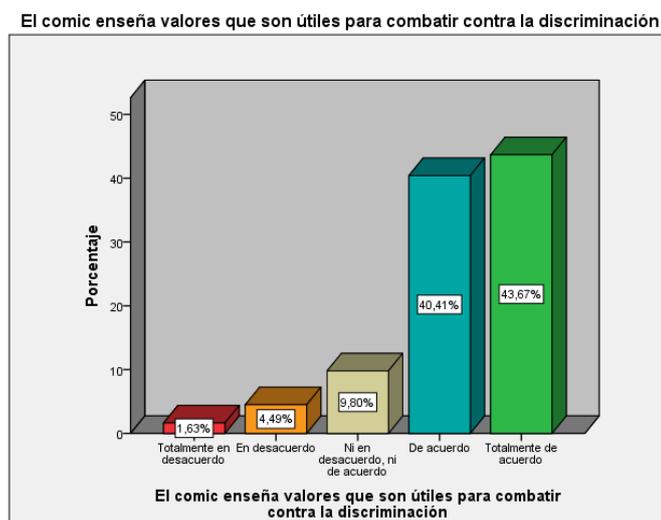


Figura 11 Gráfico de barras del comic enseña valores que son útiles para combatir contra la discriminación.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 1,63% respondió totalmente en desacuerdo, el 4,49% respondió en desacuerdo, otro 9,80% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 40,41% respondió de acuerdo y un 43,67% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic enseña valores que son útiles para combatir contra la discriminación.

2. El comic enseña a actuar con valores en vez de cometer un acto discriminatorio.

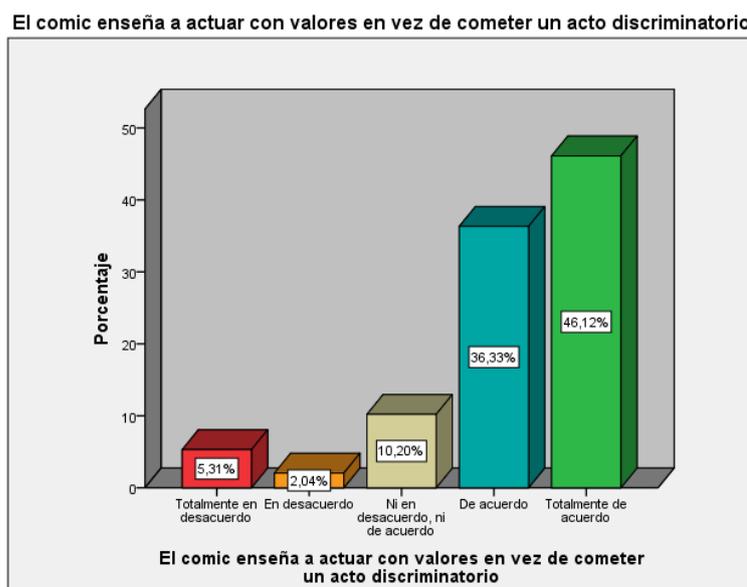


Figura 12 Gráfico de barras del comic enseña a actuar con valores en vez de cometer un acto discriminatorio.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 5,31% respondió totalmente en desacuerdo, el 2,04% respondió en desacuerdo, otro 10,20% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 36,33% respondió de acuerdo y un 46,12% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic enseña a actuar con valores en vez de cometer un acto discriminatorio.

13. El comic ayuda a que el lector se comprometa a seguir los valores mostrados.

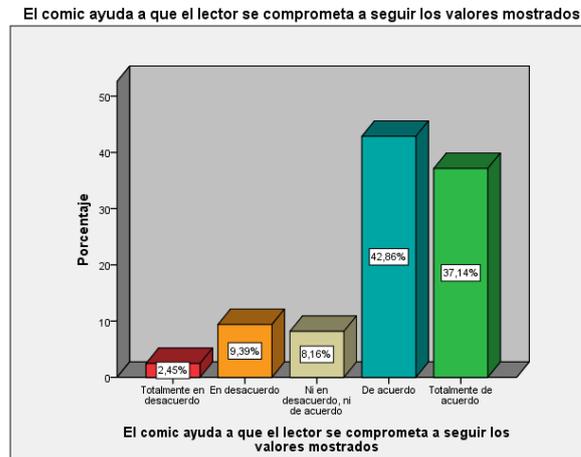


Figura 13 Gráfico de barras del comic ayuda a que el lector se comprometa a seguir los valores mostrados.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 2,45% respondió totalmente en desacuerdo, el 9,39% respondió en desacuerdo, otro 8,16% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 42,86% respondió de acuerdo y un 37,14% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic ayuda a que el lector se comprometa a seguir los valores mostrados.

Dimensión 06: Criterios de valoración

14. El comic contribuye a resolver un problema de discriminación, considerando valores como el respeto.

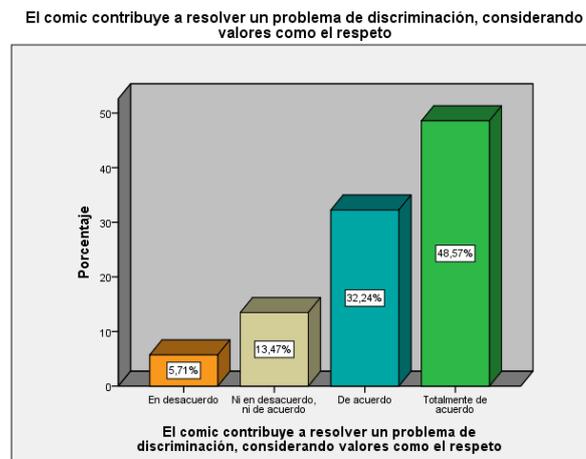


Figura 14 Gráfico de barras del comic contribuye a resolver un problema de discriminación, considerando valores como el respeto.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que el 5,71% respondió en desacuerdo, un 13,47% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 32,24% respondió de acuerdo y un 48,57% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic contribuye a resolver un problema de discriminación, considerando valores como el respeto.

15. El comic muestra cómo actuar con valores, tales como respeto y comprensión, ante distintas situaciones.

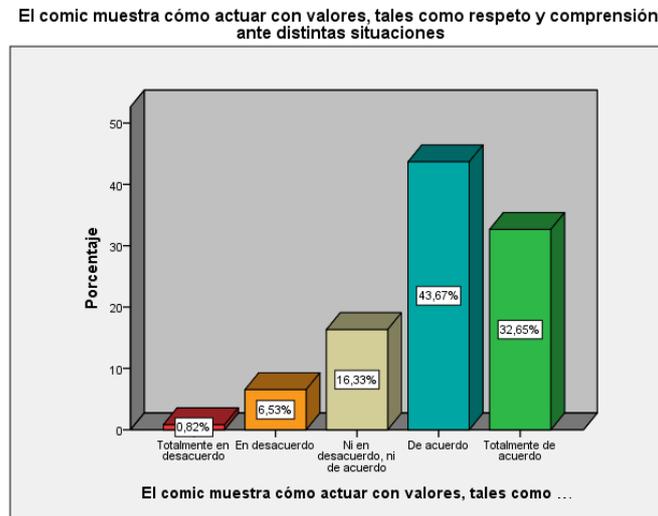


Figura 15 Gráfico de barras del comic muestra cómo actuar con valores, tales como respeto y comprensión, ante distintas situaciones.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que el 0,82% respondió totalmente en desacuerdo, un 6,53% respondió en desacuerdo, otro 16,33% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 43,67% respondió de acuerdo y un 32,65% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic muestra cómo actuar con valores, tales como respeto y comprensión, ante distintas situaciones.

16. El comic muestra cuales son los beneficios de vivir en una sociedad con valores.

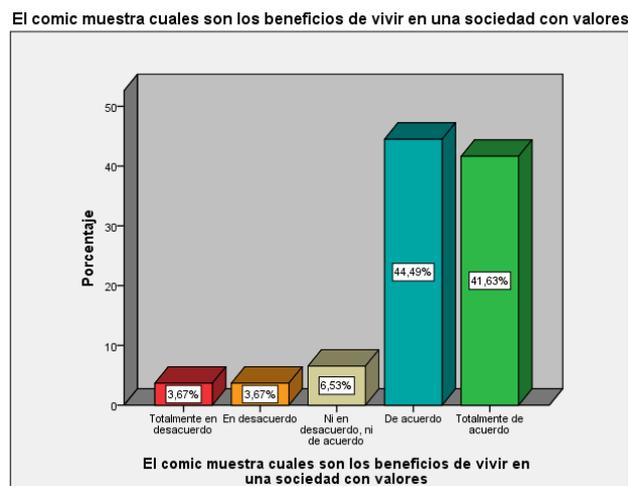


Figura 16 Gráfico de barras del comic muestra cuales son los beneficios de vivir en una sociedad con valores.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que el 3,67% respondió totalmente en desacuerdo, un 3,67% respondió en desacuerdo, un 6,53% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 44,49% respondió de acuerdo y un 41,63% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic muestra cuales son los beneficios de vivir en una sociedad con valores.

17. El comic enseña a apreciar y respetar a los demás.

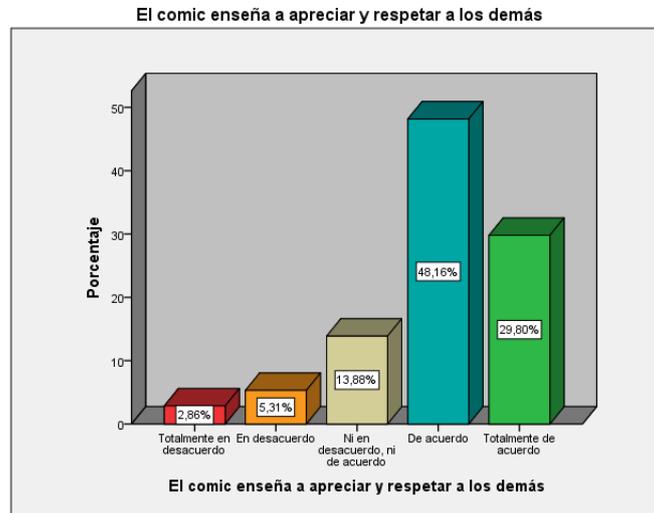


Figura 17 Gráfico de barras del comic enseña a apreciar y respetar a los demás.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que el 2,86% respondió totalmente en desacuerdo, el 5,31% respondió en desacuerdo, un 13,88% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 48,16% respondió de acuerdo y un 29,80% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic enseña a apreciar y respetar a los demás.

18. El comic ayuda a que el lector sea capaz de poder defender a alguien que sufre de discriminación.

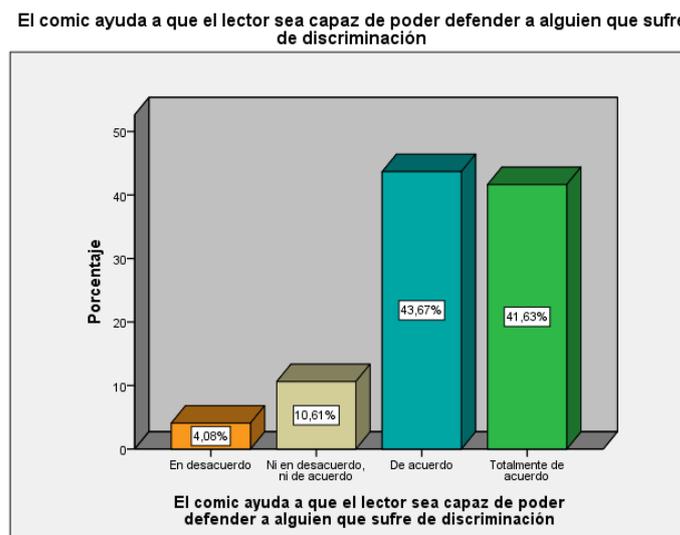


Figura 18 Gráfico de barras del comic ayuda a que el lector sea capaz de poder defender a alguien que sufre de discriminación.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que el 4,08% respondió en desacuerdo, un 10,61% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 43,67% respondió de acuerdo y un 41,63% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic ayuda a que el lector sea capaz de poder defender a alguien que sufre de discriminación.

19. El comic enseña valores que una persona estaría dispuesto a aplicar en su día a día.

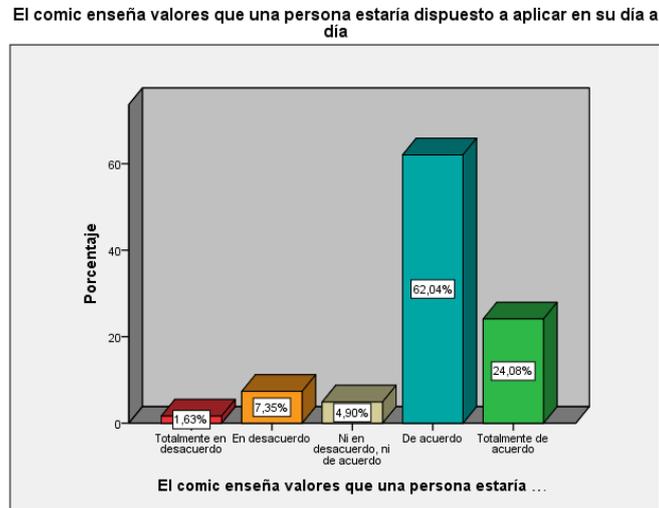


Figura 19 Gráfico de barras del comic enseña valores que una persona estaría dispuesto a aplicar en su día a día.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 1,63% respondió totalmente en desacuerdo, el 7,35% respondió en desacuerdo, otro 4,90% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 62,04% respondió de acuerdo y un 24,08% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic enseña valores que una persona estaría dispuesto a aplicar en su día a día.

20. El comic contribuye a que el lector trate constantemente de vivir sin discriminar a los demás.

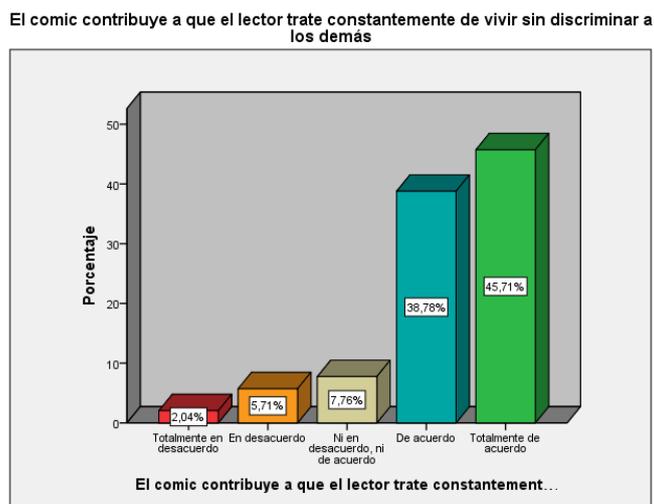


Figura 20 Gráfico de barras del comic contribuye a que el lector trate constantemente de vivir sin discriminar a los demás.

Interpretación: De los 245 encuestados tenemos que un 2,04% respondió totalmente en desacuerdo, el 5,71% respondió en desacuerdo, otro 7,76% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 38,78% respondió de acuerdo y un 45,71% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic contribuye a que el lector trate constantemente de vivir sin discriminar a los demás.

Análisis inferencial

Hipótesis general

Ha: El comic sobre la discriminación influye en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Ho: El comic sobre la discriminación no influye en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Fuente: Elaboración propia

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	30,212 ^a	16	,017
Razón de verosimilitud	33,233	16	,007
Asociación lineal por lineal	2,462	1	,117
N de casos válidos	245		

a. 15 casillas (60,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,09.

Interpretación: De la tabla en referencia se observa que el valor de chi-cuadrado es 30,212^a y la significación asintótica es 0.017; en consecuencia, siendo esta menor a 0.05 se decide rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa, por lo tanto, con un 94% de confianza podemos afirmar que el comic sobre la discriminación influye en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Hipótesis específico 01

Ha: El comic sobre la discriminación influye en el proceso de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Ho: El comic sobre la discriminación no influye en el proceso de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	40,749 ^a	16	,001
Razón de verosimilitud	42,810	16	,000
Asociación lineal por lineal	10,866	1	,001
N de casos válidos	245		

a. 16 casillas (64,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,13.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: De la tabla en referencia se observa que el valor de chi-cuadrado es 40,749^a y la significación asintótica es 0.001; en consecuencia, siendo esta menor a 0.05 se decide rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa, por lo tanto, con un 94% de confianza podemos afirmar que el comic sobre la discriminación influye en el proceso de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Hipótesis específico 02

Ha: El comic sobre la discriminación influye en los criterios de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019

Ho: El comic sobre la discriminación no influye en los criterios de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	30,721 ^a	16	,015
Razón de verosimilitud	35,038	16	,004
Asociación lineal por lineal	,183	1	,669
N de casos válidos	245		

a. 15 casillas (60,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,09.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: De la tabla en referencia se observa que el valor de chi-cuadrado es 30,721^a y la significación asintótica es 0.015; en consecuencia, siendo esta menor a 0.05 se decide rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa, por lo tanto, con un 94% de confianza podemos afirmar que el comic sobre la discriminación influye en los criterios de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

2.6. Aspectos éticos

Dentro de los aspectos éticos de esta investigación tenemos que esta ha sido realizada sin ningún tipo de plagio o copia hacia otros trabajos de investigación que sean similares o diferentes a los temas que este ha tratado. Toda la información expuesta en esta investigación ha sido realizada con respeto hacia los autores originales y organizaciones que proponen las teorías que se han tratado, todos ellos han sido citados con paráfrasis bajo las normas APA para citas y referencias bibliográficas. Asimismo, la investigación de este proyecto ha sido objetiva y precisa, abarcando cada tema con respeto y brindando toda la información posible. Los cálculos y datos estadísticos han sido realizados por el mismo autor de esta investigación empleando el programa IBM SPSS Statistics 23. Por último, todo tema controversial que haya podido abordar esta investigación ha sido tratado con extremo cuidado y respeto.

III. RESULTADOS

Ya obtenidos todos los datos de la muestra, y siendo estas ya procesadas y ordenadas podemos observar lo siguiente:

Resultados obtenidos de acuerdo al análisis descriptivo.

De los 245 encuestados tenemos que un 1,22% respondió en totalmente en desacuerdo, un 8,16% respondió en desacuerdo, otro 4,90% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 37,14% respondió de acuerdo y un 48,57% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que si el papel que desempeña el personaje refuerza el mensaje de la historia.

Nos da entender que el papel y desarrollo que tuvo cada personaje dentro de la historia contribuyo de forma óptima a que el lector comprendiera mejor el mensaje que trataba de transmitir el comic.

De los 245 encuestados tenemos que un 0,82% respondió totalmente en desacuerdo, el 17,96% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, otro 44,08% respondió de acuerdo y un 37,14% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que la personalidad e historia de los personajes ayudan a comprender las consecuencias de la discriminación.

Esto nos da a entender que tanto la personalidad y actitud que se le dio a cada personaje, así como también la historia que envuelve a cada uno de ellos, contribuyo a que el lector comprendiera como la discriminación afecta y daña a las personas, así como también, como nos convierte en peores personas.

De los 245 encuestados tenemos que un 4,90% respondió totalmente en desacuerdo, el 4,90% respondió en desacuerdo, otro 18,78% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 35,51% respondió de acuerdo y un 35,92% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el aspecto visual y los rasgos físicos de los personajes son acordes a su actitud y rol en la historia.

Esto nos da a entender que el diseño que se les dio a cada personaje, así como también sus rasgos físicos y vestimenta fueron los más adecuados para que pudieran representar a personas en la vida real que padecieron o cometieron dichos actos discriminatorios

De los 245 encuestados tenemos que un 2,86% respondió totalmente en desacuerdo, el 4,08% respondió en desacuerdo, el 11,84% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo,

otro 34,29% respondió de acuerdo y un 46,94% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que la distribución de viñetas facilita la lectura del comic.

Esto nos da a entender que el orden y secuencia en la que distribuyeron las viñetas no entorpecieron la lectura de los jóvenes, sino que por lo contrario contribuyo a una lectura más fácil, rápida y entendible.

De los 245 encuestados tenemos que un 0,82% respondió totalmente en desacuerdo, otro 8,98% respondió en desacuerdo, el 3,27% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, el 49,39% respondió de acuerdo y un 37,55% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que la distribución de los elementos gráficos dentro de la viñeta resalta el mensaje de cada escena.

Esto nos da a entender que la composición de los elementos gráficos dentro de la viñeta, tales como los globos de dialogo, los planos y ángulos utilizados dentro de las escenas y la colocación de los personajes dentro de escena, ayudaron de forma regular a que el lector captara el mensaje o el impacto de cada viñeta.

De los 245 encuestados tenemos que un 7,76% respondió en desacuerdo, el 14,29% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, otro 21,22% respondió de acuerdo y un 56,73% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que tanto el texto como las imágenes captan la atención del lector hacia el foco principal de cada escena.

Esto nos da a entender que la distribución del texto dentro de la viñeta no evita que se pueda apreciar la escena que está transcurriendo, de igual manera la imagen mostrada capta la atención del lector logrando que este comprenda lo que cada viñeta pretenda mostrar.

De los 245 encuestados tenemos que un 7,76% respondió en desacuerdo, otro 7,35% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, el 49,80% respondió de acuerdo y un 35,10% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic muestra estereotipos parecidos a los de la realidad.

Esto nos da a entender que el comic mostro estereotipos de personas que se asemejarían a los que una persona vería en la vida real. Logrando que tanto la historia como el mensaje que se desea transmitir se sientan reales.

De los 245 encuestados tenemos que un 2,86% respondió totalmente en desacuerdo, el 3,27% respondió en desacuerdo, el 4,90% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, otro

46,53% respondió de acuerdo y un 42,45% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic crea conciencia sobre los prejuicios que se puede tener hacia una persona.

Esto nos da a entender que el comic mostro situaciones en los que un grupo de personas juzgaron a otra sin saber o conocer bien de ella, y esto provocó daños emocionales o físicos a esta otra persona, logrando crear una concientización sobre las consecuencias que pueden tener los prejuicios hacia otros.

De los 245 encuestados tenemos que un 0,82% respondió totalmente en desacuerdo, el 8,98% respondió en desacuerdo, el 5,71% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, otro 31,84% respondió de acuerdo y un 52,65% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic muestra como la discriminación puede volver cada vez un acto más violento e hiriente.

Esto nos da a entender que el comic logro mostrar de manera eficaz como un acto discriminatorio puede tornarse cada vez más agresivo e hiriente, provocando que la persona afectada tenga daños, tanto físicos como emocionales, cada vez más peligrosos.

De los 245 encuestados tenemos que el 2,04% respondió en desacuerdo, el 18,37% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 37,14% respondió de acuerdo y un 42,45% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic demuestra como las acciones que realizaron algunos de los personajes afectan de manera psicología o física a otros.

Esto nos da a entender que el comic logra mostrar cómo se desarrolla el acto discriminatorio, partiendo desde como una persona discrimina a otra, y luego mostrando como este acto le afecta a la persona que ha sido discriminada, tanto física como de manera psicológica.

De los 245 encuestados tenemos que un 1,63% respondió totalmente en desacuerdo, el 4,49% respondió en desacuerdo, otro 9,80% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 40,41% respondió de acuerdo y un 43,67% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic enseña valores que son útiles para combatir contra la discriminación.

Esto nos da a entender que el comic logro de manera eficaz, enseñar valores como el respeto y la empatía en los lectores, logrando que acepten dichos valores como útiles para combatir la discriminación.

De los 245 encuestados tenemos que un 5,31% respondió totalmente en desacuerdo, el 2,04% respondió en desacuerdo, otro 10,20% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 36,33% respondió de acuerdo y un 46,12% respondió totalmente de acuerdo con respecto a que el comic enseña a actuar con valores en vez de cometer un acto discriminatorio.

Esto nos da a entender que el comic logro convencer a forma efectiva a los lectores de cómo, el actuar con valores como el respeto y la empatía, son un mejor camino que actuar de forma negativa y discriminatoria con los demás.

De los 245 encuestados tenemos que un 2,45% respondió totalmente en desacuerdo, el 9,39% respondió en desacuerdo, otro 8,16% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 42,86% respondió de acuerdo y un 37,14% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic ayuda a que el lector se comprometa a seguir los valores mostrados.

Esto nos da a entender que el comic logro convencer al lector que este se comprometiera a actuar con respeto y empatía ante casos en los que se encuentre con una persona a la cual están discriminando, o en todo caso, con alguna persona a la que esta hubiera podido discriminarlo en el pasado.

De los 245 encuestados tenemos que el 5,71% respondió en desacuerdo, un 13,47% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 32,24% respondió de acuerdo y un 48,57% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic contribuye a resolver un problema de discriminación, considerando valores como el respeto.

Esto nos da a entender a que el comic logro que el lector aprendiera diversas formas sobre cómo puede actuar en una situación donde se esté discriminando a una persona, mostrando las consecuencias de cada una de estas formas de actuar, permitiendo que el lector aprenda y analice cual es la mejor forma de actuar.

De los 245 encuestados tenemos que el 0,82% respondió totalmente en desacuerdo, un 6,53% respondió en desacuerdo, otro 16,33% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 43,67% respondió de acuerdo y un 32,65% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic muestra cómo actuar con valores, tales como respeto y comprensión, ante distintas situaciones.

Esto nos da a entender que el comic logro guiar al lector a que ante las posibles diferentes formas de actuar dentro de un caso en el que exista discriminación, escoja la

decisión correcta y actúe con respeto y comprensión hacia la otra persona, en vez de juzgarla o dañarla.

De los 245 encuestados tenemos que el 3,67% respondió totalmente en desacuerdo, un 3,67% respondió en desacuerdo, un 6,53% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 44,49% respondió de acuerdo y un 41,63% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic muestra cuales son los beneficios de vivir en una sociedad con valores.

Esto nos da a entender a que el comic logro comunicar de manera efectiva los beneficios y consecuencias de actuar con y sin valores, mostrando los efectos positivos y negativos en las personas que se ven afectadas en cada caso.

De los 245 encuestados tenemos que el 2,86% respondió totalmente en desacuerdo, el 5,31% respondió en desacuerdo, un 13,88% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 48,16% respondió de acuerdo y un 29,80% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic enseña a apreciar y respetar a los demás.

Esto nos da a entender que el comic logro que el lector aprecie y sienta respeto hacia otras personas, demostrando que el lector valora esta forma positiva de actuar que le ha querido transmitir el comic.

De los 245 encuestados tenemos que el 4,08% respondió en desacuerdo, un 10,61% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 43,67% respondió de acuerdo y un 41,63% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic ayuda a que el lector sea capaz de poder defender a alguien que sufre de discriminación.

Esto nos da a entender que el comic logra convencer al lector a que actúe con respeto y defienda a una persona que sufre de discriminación, haciendo público su nueva forma de actuar, sin llegar a parecer una persona presumida.

De los 245 encuestados tenemos que un 1,63% respondió totalmente en desacuerdo, el 7,35% respondió en desacuerdo, otro 4,90% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 62,04% respondió de acuerdo y un 24,08% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic enseña valores que una persona estaría dispuesto a aplicar en su día a día.

Esto nos da a entender que el comic consiguió a que el lector consiga aplicar la enseñanza que se ha querido transmitir en su forma de actuar ante los demás, mejorando su actitud y a la vez, a la sociedad.

De los 245 encuestados tenemos que un 2,04% respondió totalmente en desacuerdo, el 5,71% respondió en desacuerdo, otro 7,76% respondió ni en desacuerdo, ni de acuerdo, un 38,78% respondió de acuerdo y un 45,71% respondió totalmente de acuerdo con respecto a si el comic contribuye a que el lector trate constantemente de vivir sin discriminar a los demás.

Esto nos da a entender a que el comic consiguió que el lector cambie y/o mejore su forma de actuar, y viva de acuerdo a lo valores que fueron planteados en el comic. De esta forma el lector ha logrado pasar exitosamente por todo un proceso de aprendizaje, ya que pudo apreciar tanto los beneficios como consecuencias de actuar con y sin valores, elegir una de estas dos formas de actuar, y comprometerse a seguir una de estas, practicándolo en su día a día.

Resultados obtenidos de acuerdo al análisis inferencial.

Con respecto a la tabla de chi cuadrado correspondiente a la variable comic sobre la discriminación y la variable aprendizaje de valores, tenemos que el valor de chi-cuadrado es 30,212^a y la significación asintótica es 0.017; en consecuencia, siendo esta menor a 0.05 se decide rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa, por lo tanto, con un 94% de confianza podemos afirmar que el comic sobre la discriminación influye en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Esto demostraría que tanto el diseño de personajes, como el diseño de viñetas que se aplicaron en el comic para tratar las causas y características de la discriminación lograron contribuir a que el lector aprendiera sobre esta problemática social y los valores necesarios para evitar cometer actos discriminatorios.

Con respecto a la tabla de chi cuadrado correspondiente a la variable comic sobre la discriminación y dimensión proceso de valoración, tenemos que el valor de chi-cuadrado es 40,749^a y la significación asintótica es 0.001; en consecuencia, siendo esta menor a 0.05 se decide rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa, por lo tanto, con un 94% de confianza podemos afirmar que el comic sobre la discriminación influye en el proceso de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Esto demostraría que tanto el diseño y desarrollo de los personajes, así como también, las viñetas y la composición que estas tienen en el comic, lograron contribuir a que el lector

logre aceptar los valores que se muestran en el comic, y a que este se comprometa a emplearlos en su vida diaria, completando así un proceso de valoración.

Con respecto a la tabla de chi cuadrado correspondiente a la variable comic sobre la discriminación y la dimensión criterios de valoración, tenemos que el valor de chi-cuadrado es 30,721^a y la significación asintótica es 0.015; en consecuencia, siendo esta menor a 0.05 se decide rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa, por lo tanto, con un 94% de confianza podemos afirmar que el comic sobre la discriminación influye en los criterios de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.

Esto demostraría que el comic muestra casos en los que el lector pudo comparar y escoger determinados valores con los cuales poder actuar en situaciones donde se presente la discriminación hacia otras personas, siendo este conjunto de pasos, los criterios de una valoración.

IV. DISCUSIÓN

Esta investigación ha comprobado la hipótesis de que el comic sobre la discriminación influye en el aprendizaje de valores en los jóvenes. Comprobado a través de los resultados obtenidos del análisis inferencial al haber obtenido un valor de 0.001 el cual es menor a 0.05 que es lo que establece la regla de decisión del Chi Cuadrado. Por lo que se comprobó que el comic, a base del desarrollo de una historia expresado a través de imágenes y texto que aborde una la problemática social, tal y como lo es la discriminación, puede ser empleado como herramienta didáctica para que los jóvenes aprendan valores, como lo son el respeto y la empatía. Esto concuerda parcialmente con lo que planteo el teórico principal de la primera variable, el cual es Spencer (2010), el cual nos dice que: El comic es una composición de imágenes y palabras que narran una historia (Spencer, 2010, p.8), ya que el plantea una base de lo que es el comic, el cual es su composición de elementos gráficos y verbales que desarrollan una historia, sin embargo, no expresa una funcionalidad en si para la misma. Una definición más completa nos lo describe McCloud (1993) el cual lo define como: Conjunto de ilustraciones yuxtapuestas y otro tipo de imágenes en una secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta por parte del lector (McCloud, 1993, p. 9). Esta definición concuerda con lo que se ha comprobado en esta investigación ya que explica la composición del comic, como este busca transmitir un determinado mensaje esperando alguna respuesta por parte del lector, que en el caso que se aplica aquí, se buscó que el lector aprendiera valores, y este respondió de manera positiva.

Con respecto al aprendizaje de valores, tenemos como teórico de esta segunda variable a Santos y Lobo (2001) los cuales plantean lo siguiente: El aprendizaje de valores es una actividad dentro del campo de la educación, en la que se aprende a optar una posición frente a una acción y emitir un juicio de valor adecuado (Santos y Lobo, 2001, p. 96). Esta investigación concuerda parcialmente con esta definición, y esto es debido a como el autor plantea el tema más como una forma de exposición y debate, que a una enseñanza en particular. Una definición más aproximada a lo que trato esta investigación para el aprendizaje de valores es la que plantean Vijaya y Milcah (2018) los cuales proponen que: Es un proceso de enseñanza y aprendizaje sobre los valores que una sociedad plantea como importantes (Vijaya y Milcah, 2018, p.1). Esta definición aborda más el tema como una lección que es aprendida en una escuela por estudiantes, solo que en esta investigación se trato más como una lección de vida que es aprendida por jóvenes de la sociedad.

El desarrollo de esta investigación ha dado resultados positivos con respecto a la relación que existe entre el comic sobre la discriminación y el aprendizaje de valores. Y aunque existan similitudes entre los trabajos previos utilizados en esta tesis, se han detectado leves diferencias que se pondrán en discusión.

Se discute con la investigación realizada por Quiroz, J. (2017), en donde el autor concluyo que el comic mejoro, comunico y reforzo el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de primaria de dos colegios en el distrito de Los Olivos, Lima, 2017; su investigación es comparada debido a que coinciden en ciertos puntos con los resultados obtenidos en esta investigación, ya que se obtuvo como resultado que el comic sobre la discriminación influyo en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019. Los puntos en que coinciden son que el comic funciona como herramienta didáctica para la enseñanza sobre un tema en específico para una determina población. Cabe destacar, que esta investigación logra ser de mayor fiabilidad ya que obtuvo un grado de confiabilidad de 0,847 en el Alfa de Cronbach, a diferencia de Quiroz quien tuvo un nivel de 0,703. Además, cabe resaltar que el comic fue realizado con el fin de llegar a un público objetivo más maduro, por lo que posee una temática más seria y careciendo de colores, poseyendo únicamente colores dentro de la escala de grises, a diferencia de Quiroz, quien busco que su comic tuviera un impacto en un público más infantil por lo que posee un aspecto más llamativo y con una gama de colores muy variada llegando a utilizar hasta 9 colores diferentes en distintas tonalidades.

Se discute con la investigación realizada por Evaristo, N. (2017), en donde el autor concluyo que los comic en inglés, como recurso didáctico, influyen de manera significativa en el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del 6to grado “A” de nivel primaria de la I.E. 32004 “San Pedro” , Huánuco, 2015; su investigación es comparada debido a que coinciden con los resultados obtenidos en esta investigación, ya que se obtuvo como resultado que el comic sobre la discriminación influyo en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019. Por lo que ambos trabajos coinciden en que el comic puede ser empleado como recurso didáctico para influir en el aprendizaje de una persona. Sin embargo, cabe resaltar que esta investigación logra ser de mayor confiabilidad ya que se trabajó con una muestra de 245 personas, a diferencia de Evaristo quien únicamente trabajo con una muestra de 61 alumnos. Además, cabe resaltar que el comic que fue realizado en esta investigación fue para concientizar a la población

sobre un problema social, que, a diferencia de Evaristo, quien buscaba que su comic sirviera como refuerzo para la enseñanza de una materia, como lo es el inglés.

Se discute con la investigación realizada por Fernández, A. (2017), en donde el autor concluyo que la aplicación del comic como estrategia para el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 5to grado de educación primaria, 2017 tuvo un efecto positivo; su investigación es comparada debido a que coinciden en ciertos puntos con los resultados obtenidos en esta investigación, ya que se obtuvo como resultado que el comic sobre la discriminación influyo en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019. El punto principal en el que ambos estudios coinciden es respecto a cómo la aplicación del comic es utilizada para el mejoramiento del aprendizaje de un tema, por otra parte, son diferentes con respecto al tema que desean enseñar y a la población a la que este va dirigido. Sin embargo, esta investigación logra ser de mayor fiabilidad ya que obtuvo un grado de confiabilidad de 0,847 en el Alfa de Cronbach, a diferencia de Fernández quien tuvo un nivel de 0,790. Además, cabe resaltar que esta investigación trabajó con una muestra de 245 personas, a diferencia de Fernández quien únicamente trabajo con una muestra de 30 estudiantes.

Se discute con la investigación realizada por Huanca, V. (2016), en donde el autor concluyo que la historieta, como recurso de aprendizaje, es eficaz en la producción de textos narrativos en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. “Industrial 32” de la ciudad de Puno, 2016; su investigación es comparada debido a que coinciden en un punto en específico con los resultados obtenidos en esta investigación, ya que se obtuvo como resultado que el comic sobre la discriminación influyo en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019. Ambas investigaciones coinciden en la utilización del comic o historieta como un recurso para el aprendizaje, sin embargo, Huanca emplea a la historieta como herramienta para el análisis y producción de textos narrativos, por otra parte, en esta investigación se busca aprender sobre una problemática social y lograr un cambio en las personas. Otra diferencia importante a destacar es que Huanca trabajo con una muestra de 32 estudiantes mientras que en esta investigación se trabajó con 245 personas, por lo que los datos obtenidos de esta investigación son más fiables debido a que se trabajó con una mayor muestra.

Se discute con la investigación realizada por Jiménez, M (2016), en donde el autor concluyo que la adaptación de los estudios de carácter colaborativo al aprendizaje de

lenguas, genera mejores resultados en el rendimiento en el aula y las dificultades en los procesos de redacción en inglés por parte de los estudiantes de secundaria, al utilizar el comic como herramienta didáctica. De esta forma, se observó un mejor campo de acción motivacional y de aprendizaje, determinado por el trabajo colaborativo, el cual generó procesos de atención y motivación en el aprendizaje y escritura del inglés; su investigación es comparada debido a que coinciden con los resultados obtenidos en esta investigación, ya que se obtuvo como resultado el comic sobre la discriminación influyo en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019. Su similitud deriva a que ambos utilizan la misma pieza gráfica, aunque de la emplean de manera distinta, por un parte Jiménez la emplea como herramienta didáctica para la enseñanza de un idioma, logrando que los estudiantes presenten interés y motivación por aprender dicho idioma. Por otra parte, tenemos al comic sobre la discriminación que fue elaborada para esta investigación, si bien también es utilizada como herramienta didáctica, esta se enfoca en crear concientización y reflexión sobre una problemática social como lo es la discriminación. Esta investigación se realizó con una muestra de 245 personas, a comparación de los 15 estudiantes que utilizo Jiménez, por lo que podemos ver que en menor o mayor escala el comic puede ser empleado como una buena herramienta para el aprendizaje.

Se discute con la investigación realizada por Reina, C y Valderrama, M. (2014), en donde el autor concluyo que el comic sirve de mucha ayuda en los procesos de enseñanza ya que ayuda significativamente en los logros esperados ayudando a memorizar mejor las palabras y también a recordarlas. Por lo tanto, el afirma que esta es una herramienta muy importante e influyente para mejorar las habilidades de los alumnos; su investigación es comparada debido a que coinciden con los resultados obtenidos en esta investigación, ya que se obtuvo como resultado que el comic sobre la discriminación influyo en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019. Ambos proyectos emplean al comic como una herramienta para el proceso de enseñanza o aprendizaje, logran que el público objetivo conozca sobre un determinado tema. Y aunque Reina y Valderrama pretendan transmitir enseñanzas sobre el curso de inglés, y esta investigación busque enseñar sobre la discriminación; ambas consiguen que las personas a las cuales se les ha aplicado la pieza grafica logren memorizar, recordar y poner en práctica lo aprendido con el comic. Cabe resaltar que Reina y Valderrama trabajaron con una muestra de 170 estudiantes, mientras que esta investigación trabajo con 245 personas.

V. CONCLUSIONES

Primero: Como conclusión principal dentro de esta investigación tenemos que el comic sobre la discriminación influye en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019, ya que, al aplicar la prueba de Chi Cuadrado, se obtuvo un nivel de significación asintótica de 0,017 el cual al ser menor de 0,05 de significancia se decide que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se puede afirmar que tanto el diseño de personajes, como el diseño de viñetas que se aplicaron en el comic para tratar las causas y características de la discriminación lograron contribuir a que el lector aprendiera sobre esta problemática social y los valores necesarios para evitar cometer actos discriminatorios.

Segundo: Correspondiendo al primer objetivo específico, concluimos que el comic sobre la discriminación influye en el proceso de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019, debido a que, al aplicar los datos obtenidos en la prueba de Chi Cuadrado, se obtuvo un nivel de 0,001 en la significación asintótica, el cual al ser menor de 0,05 se decide rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, por lo tanto, se puede afirmar que tanto el diseño y desarrollo de los personajes, así como también, las viñetas y la composición que estas tienen en el comic, lograron contribuir a que el lector logre aceptar los valores que se muestran en el comic, y a que este se comprometa a emplearlos en su vida diaria, completando así un proceso de valoración..

Tercero: Correspondiendo al segundo objetivo específico, se concluye que el comic sobre la discriminación influye en los criterios de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019, ya que, basándonos en los datos obtenidos de la prueba del Chi Cuadrado, la cual arrojó un nivel de significación asintótica de 0,015 el cual al ser menor de 0,05 se decide que la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alternativa, por lo tanto, se puede afirmar que el comic muestra casos en los que el lector pudo comparar y escoger determinados valores con los cuales poder actuar en situaciones donde se presente la discriminación hacia otras personas, siendo este conjunto de pasos, los criterios de una valoración..

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda que el comic, al momento de ser aplicado en un espacio público, se utilice alguna otra pieza grafica que acompañe a la campaña o la actividad en la que se va utilizar el comic, ya que se requiere de un elemento más para lograr captar la atención de los transeúntes para que se interesen en mayor cantidad de personas a participar del proyecto.

Se recomienda ser muy preciso y exacto a la hora de componer y redactar el comic, ya que al utilizar tanto elementos gráficos, como textuales estos deben coincidir con el tipo y contenido de la historia para que su mensaje no sea malinterpretado o aburrido para el lector.

Se recomienda cuidar el número de páginas a la hora de realizar un comic destinado para que sea repartido a transeúntes, ya que no todos poseen el tiempo para poder leer la historia y podría terminar rechazándola o ignorando algunas páginas con el fin de terminar rápido la lectura de este.

Se recomienda mostrar tanto las causas y consecuencias a la hora de abordar una problemática social, ya que para lograr que el lector aprenda sobre estas problemáticas primero debe conocer el caso, y lo negativo de este. De igual manera es necesario presentar dentro de la historia uno o más métodos de solución para el lector pueda aprender y elegir entre estas posibles soluciones.

Se recomienda sobriedad y respeto al tocar temas fuertes o de alta polémica dentro del comic, ya que cada lector reacciona de manera distinto frente a cada caso o historia que le es presentada. Por ello cada tema debe ser llevado de forma inteligente para no ofender o asquear al lector y que este pueda comprender el objetivo o la idea que le deseas transmitir.

Se recomienda ser cuidadoso a la hora de crear y diseñar a los personajes que aparecerán en el comic, ya que los rasgos físicos, el cabello, la vestimenta dicen mucho de un personaje, pudiendo transmitir más información al lector sin la necesidad de escribir demasiadas palabras. Esto también aplica a la hora de diseñar y componer los escenarios y las viñetas ya que estas deben ser coherentes y permitir al lector que pueda apreciar todos los elementos dentro de esta sin sobresaturar o deformar la escena volviéndola inentendible.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Akter S. (2014). Symbolism: Theory, Function, Characteristics and Dimension. Recuperado de https://www.academia.edu/22080988/Symbolism_Theory_Function_Characteristics_and_Dimension
- Bembibre, C. (2010). Definición de Cómic. Recuperado de <https://www.definicionabc.com/comunicacion/comic.php>
- Cámara, A. (2013). LA EDUCACIÓN DE VALORES A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE SERVICIO. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4596259.pdf>
- Chesney, L. (2008). LA CONCIENTIZACIÓN DE PAULO FREIRE. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4015700.pdf>
- CENADEH. (2012). *La discriminación y el derecho a la no discriminación*. México D.F.: Comisión Nacional de los Derechos Humanos
- Clarke, T. y Costall, A. (2008). The emotional connotations of color: A qualitative investigation. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/229661860_The_emotional_connotations_of_color_A_qualitative_investigation
- De Lange, R. (1993). *Performance Differences Between Times and Helvetica in a Reading Task*. Sudáfrica: ELECTRONIC PUBLISHING
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.
- Evaristo, N. (2017). *Los cómics en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la I.E. 32004 "San Pedro" Huánuco-2015*. (Tesis de licenciatura). Universidad de Huánuco, Huánuco, Perú.
- Fernández, A. (2018). *Aplicación de la estrategia comics para mejorar el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del quinto grado de educación primaria, 2017*. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Fog. (2019). En *National Geographic Encyclopedia*. Recuperado de <https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/fog/>

- Forgues, R. (1978). Para una lectura de "Paco Yunque" de César Vallejo. Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/lexis/article/view/4659/4661>
- Gaviria, A. (5 de abril de 2011). ¿Qué tanta discriminación racial hay en Colombia? Recuperado de <http://agaviria.blogspot.com/2011/04/que-tanta-discriminacion-racial-hay-en.html>
- Gonzalez, A. (2 julio de 2019). Hispanics with darker skin are more likely to experience discrimination than those with lighter skin. *Pew Research Center*. Recuperado de <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/07/02/hispanics-with-darker-skin-are-more-likely-to-experience-discrimination-than-those-with-lighter-skin/>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6.ªed.). México: McGRAW-HILL
- Jiménez, M. (2016). *La utilización del comic en el aprendizaje colaborativo para la enseñanza del inglés en grado noveno en el nivel A1*. (Tesis de maestría). Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Bogotá, Colombia.
- La discriminación en el mundo persiste y se transforma. (21 de marzo de 2018). *TelesurTv*. Recuperado de <https://www.telesurtv.net/news/diainternacional-eliminacion-racismo-20180319-0005.html>
- Lobo, N. y Santos, C. (2001). *Psicología del Aprendizaje*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Masci, D. (17 mayo de 2019). Many Americans see religious discrimination in U.S. – especially against Muslims. *Pew Research Center*. Recuperado de <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/05/17/many-americans-see-religious-discrimination-in-u-s-especially-against-muslims/>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nueva York: Kitchen Sink Press
- Mejia, M. (8 octubre de 2019). In Latin America, fears of rising discrimination, xenophobia against Venezuelan migrants. *NBC News*. Recuperado de <https://www.nbcnews.com/news/latino/latin-america-fears-rising-discrimination-xenophobia-against-venezuelan-migrants-n1068536>

- Pager, D. y Shepherd, H. (2008). *The Sociology of Discrimination: Racial Discrimination in Employment, Housing, Credit, and Consumer Markets*. California: Advance.
- Pérez, J. (2019). DEFINICIÓN DE NEBLINA. Recuperado de <https://definicion.de/neblina/>
- Porto, J. y Gardey, A. (2012). Definición de Estereotipo. Recuperado de <https://definicion.de/estereotipo/>
- 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*. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo, Los Olivos, Perú.
- Racism against black people in EU 'widespread and entrenched'. (28 de noviembre de 2018). *BBC*. Recuperado de <https://www.bbc.com/news/world-europe-46369046>
- Reina, C. y Valderrama, M. (2014). *El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, Jornada nocturna*. (Tesis de licenciatura). Universidad Libre, Bogotá, Colombia.
- Significado del nombre Tristán. (s.f.). En *significadodenombre*. Recuperado el 29 de noviembre de 2019 de <https://significadodenombres.wiki/tristan/>
- Soberanes, J. (2010). Igualdad, discriminación y tolerancia en México. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-91932010000100009
- Spencer, G. (2010). *DISEÑO DE COMIC Y NOVELA GRÁFICA*. Barcelona: PARRAMON
- Un 53% considera que peruanos son racistas o muy racistas, pero solo el 8% se percibe a sí mismo como racista o muy racista. (27 marzo de 2018). *Ministerio de cultura del Gobierno del Perú*. Recuperado de <http://www.cultura.gob.pe/es/comunicacion/noticia/un-53-considera-que-peruanos-son-racistas-o-muy-racistas-pero-solo-el-8-se>
- Uno de cada tres peruanos ha sufrido discriminación en el país. (29 de marzo de 2018). *El Comercio*. Recuperado de <https://elcomercio.pe/peru/tres-peruanos-sufrio-discriminacion-noticia-507816>

- Victim. (2019). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado de <https://dictionary.cambridge.org/es-LA/dictionary/english/victim>
- Vijaya, V. y Milcah, M. (2018). VALUE EDUCATION IN EDUCATIONAL INSTITUTIONS AND ROLE OF TEACHERS IN PROMOTING THE CONCEPT. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/327499925_VALUE_EDUCATION_IN_EDUCATIONAL_INSTITUTIONS_AND_ROLE_OF_TEACHERS_IN_PROMOTING_THE_CONCEPT
- Williams, N. (1995). *The Comic Book as Course Book: Why and How*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/234607767_The_Comic_Book_as_Course_Book_Why_and_How
- Zajda, J. (2014). *Encyclopedia of Educational Theory and Philosophy*. Thousand Oaks: Sage
- Zamzuri, A., Wahid, R., Samsudin, K. y Idris, M. (2013). Reading on the Computer Screen: Does Font Type has Effects on Web Text Readability?. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1067757.pdf>

VIII. ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

COMIC SOBRE DISCRIMINACIÓN Y EL APRENDIZAJE DE VALORES EN LOS JÓVENES TRANSEÚNTES DE LA MUNICIPALIDAD DE LOS OLIVOS, LIMA, 2019

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología	
GENERAL	GENERAL	GENERAL	Comic sobre la discriminación	Diseño de personajes	Papel y función	<p>1. Tipo de estudio</p> <p>Este es un estudio correlacional ya que se determinará la relación que tiene entre una variable A y una variable B.</p> <p>2. Diseño de estudio</p> <p>Esta es una investigación no experimental ya que las variables no serán manipuladas o alteradas por el investigador.</p>	
<p>¿Cuál es la relación entre el comic sobre la discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre el comic sobre la discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos.</p>	<p>El comic sobre la discriminación influye en el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.</p>			Diseño de viñetas		Personalidad e historia previa
							Diseño visual
				Orden de lectura			
				Causas que originan la discriminación	Composición de la imagen		
					Enfoque		
					Estereotipos		
Características de la discriminación	Prejuicios						
	Progresión						
ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS		Conductas discriminatorias			

<p>¿Cuál es la relación entre el comic sobre la discriminación y el proceso de valoración en los transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre el comic sobre la discriminación y el proceso de valoración en los transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos.</p>	<p>El comic sobre la discriminación influye en el proceso de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.</p>	<p>Aprendizaje de valores</p>	<p>Proceso de valoración</p>	<p>Aceptación de un valor</p>	<p>3. Tipo de investigación Esta es una investigación de tipo aplicada porque la información obtenida será utilizada para resolver un problema social.</p> <p>4. Tipo de muestreo Se utilizará del tipo no probabilística de tipo intencional ya que el investigador elegirá bajo su propio juicio a los jóvenes a los que se le aplicará la encuesta, siguiendo las condiciones especificadas anteriormente.</p> <p>5. Tamaño de la muestra La muestra constara de 245 jóvenes transeúntes de La</p>
<p>¿Cuál es la relación entre el comic sobre la discriminación</p>	<p>Determinar la relación que existe entre el</p>	<p>la discriminación</p>		<p>Criterios de valoración</p>	<p>Preferencia por un valor</p> <p>Compromiso</p> <p>Escoger libremente los valores</p> <p>Escoger los valores entre distintas alternativas</p> <p>Escoger los valores después de sopesar las consecuencias de cada alternativa</p> <p>Apreciar y estimar los valores</p>	

discriminación y los criterios de valoración en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos?	comic sobre la discriminación y los criterios de valoración en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos.	influye en los criterios de valoración de los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019.			Compartir y afirmar públicamente los valores	Municipalidad de Los Olivos. 6. Técnicas e instrumentos - Técnica bibliográfica -Encuesta -Técnica estadística -Internet
					Actuar de acuerdo con los propios valores	
					Actuar de acuerdo con los propios valores de una manera repetida y constante	

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 02: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Definición operacional	Indicadores	Items	Escala
Comic sobre la discriminación (Spencer, 2010)	El comic se constituye principalmente del diseño de personajes y el diseño de viñetas. (Spencer, 2010, p.8).	DISEÑO DE PERSONAJES El diseño de un personaje abarca 3 aspectos, los cuales son su papel dentro de la historia, su diseño visual y su personalidad (Spencer, 2010, p.12).	Se divide en 3 indicadores: “Papel y función”, “Personalidad e historia previa” y “Diseño visual”.	Papel y función (Spencer, 2010, p.14).	01. El papel que desempeña el personaje refuerza el mensaje de la historia.	Escala de Likert 1. Totalmente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni en desacuerdo, ni de acuerdo
				Personalidad e historia previa (Spencer, 2010, p.15).	02. La personalidad e historia de los personajes ayudan a comprender las consecuencias de la discriminación.	
				Diseño visual (Spencer, 2010, p. 16).	03. El aspecto visual y los rasgos físicos de los personajes son acordes a su actitud y rol en la historia.	
		DISEÑO DE VIÑETAS El diseño de una viñeta es la distribución ordenada de todos los elementos individuales dentro de la página (Spencer, 2010, p.32).	Se divide en 3 indicadores: “Orden de lectura”, “Composición de la imagen” y “Enfoque”.	Orden de lectura (Spencer, 2010, p.35).	04. La distribución de viñetas facilita la lectura del comic.	
				Composición de la imagen (Spencer, 2010, p.46).	05. La distribución de los elementos gráficos dentro de la viñeta resalta el mensaje de cada escena.	
				Enfoque (Spencer, 2010, p.51).	06. Tanto el texto como las imágenes captan la atención del	

					lector hacia el foco principal de cada escena.	4. De acuerdo
La discriminación posee una serie de causas que originan la discriminación, así como también existen características.	CAUSAS QUE ORIGINAN LA DISCRIMINACIÓN	Las causas que dan pie a la discriminación se deben a la existencia de estereotipos y prejuicios (CENADEH, 2012, p. 07).	Se divide en 2 indicadores: “Estereotipos” y “Prejuicios”.	Estereotipos (CENADEH, 2012, p. 07).	07. El comic muestra estereotipos parecidos a los de la realidad.	5. Totalmente de acuerdo
				Prejuicios (CENADEH, 2012, p. 08).	08. El comic crea conciencia sobre los prejuicios que se puede tener hacia una persona.	
	CARACTERÍSTICAS DE LA DISCRIMINACIÓN	Las características de la discriminación son una conducta social que son de rápido aprendizaje y pueden transformarse en un hábito	Se divide en 2 indicadores: “Progresión” y “Conductas discriminatorias”.	Progresión (CENADEH, 2012, p. 10).	09. El comic muestra como la discriminación puede volver cada vez un acto más violento e hiriente.	
				Conductas discriminatorias (CENADEH, 2012, p. 10).	10. El comic demuestra como las acciones que realizaron algunos de los personajes afectan de manera psicología o física a otros.	
(CENADEH, 2012, p. 05).						

		(CENADEH, 2012, p. 09).			
Aprendiza je de valores (Santos y Lobo, 2001).	Dentro del aprendizaje de valores existe un proceso de valoración que a la vez se refuerza con 7 criterios de valoración. (Santos y Lobo, 2001, p. 96).	PROCESO DE VALORACIÓN El proceso de valoración son una determinada serie de pasos que sirven para poder inculcar valores en una persona y que esta pueda aplicarlos (Santos y Lobo, 2001, p. 98).	Se divide en 3 indicadores: “Aceptación de un valor”, “Preferencia por un valor” y “Compromiso”.	Aceptación de un valor (Santos y Lobo, 2001, p. 99).	11. El comic enseña valores que son útiles para combatir contra la discriminación.
		Preferencia por un valor (Santos y Lobo, 2001, p. 99).		12. El comic enseña a actuar con valores en vez de cometer un acto discriminatorio.	
		Compromiso (Santos y Lobo, 2001, p. 99).		13. El comic ayuda a que el lector se comprometa a seguir los valores mostrados.	
		CRITERIOS DE VALORACIÓN Los criterios de valoración son 7 normas que se deben de considerar a la hora de enseñar un valor	Se divide en 7 indicadores: “Escoger libremente los valores”, “Escoger los valores entre	Escoger libremente los valores (Santos y Lobo, 2001, p. 104).	14. El comic contribuye a resolver un problema de discriminación, considerando valores como el respeto.
	Escoger los valores entre distintas alternativas	15. El comic muestra cómo actuar con valores, tales como respeto y			

		(Santos y Lobo, 2001, p. 104).	distintas alternativas”,	(Santos y Lobo, 2001, p. 105).	comprensión, ante distintas situaciones.
			“Escoger los valores después de sopesar las consecuencias de cada alternativa”,	Escoger los valores después de sopesar las consecuencias de cada alternativa (Santos y Lobo, 2001, p. 105).	16. El comic muestra cuales son los beneficios de vivir en una sociedad con valores.
			“Apreciar y estimar los valores”,	Apreciar y estimar los valores (Santos y Lobo, 2001, p. 105).	17. El comic enseña a apreciar y respetar a los demás.
			“Compartir y afirmar públicamente los valores”,	Compartir y afirmar públicamente los valores (Santos y Lobo, 2001, p. 105).	18. El comic ayuda a que el lector sea capaz de poder defender a alguien que sufre de discriminación.
			“Actuar de acuerdo con los propios valores” y “Actuar de	Actuar de acuerdo con los propios valores (Santos y Lobo, 2001, p. 105).	19. El comic enseña valores que una persona estaría dispuesto a aplicar en su día a día.

			acuerdo con los propios valores de una manera repetida y constante”.	Actuar de acuerdo con los propios valores de una manera repetida y constante (Santos y Lobo, 2001, p. 105).	20. El comic contribuye a que el lector trate constantemente de vivir sin discriminar a los demás.	
--	--	--	--	---	--	--

Fuente: Elaboración propia

04) La distribución de viñetas facilita la lectura del comic.					
05) La distribución de los elementos gráficos dentro de la viñeta resalta el mensaje de cada escena.					
06) Tanto el texto como las imágenes captan la atención del lector hacia el foco principal de cada escena.					
07) El comic muestra estereotipos parecidos a los de la realidad.					
08) El comic crea conciencia sobre los prejuicios que se puede tener hacia una persona.					
09) El comic muestra como la discriminación puede volver cada vez un acto más violento e hiriente.					
10) El comic demuestra como las acciones que realizaron algunos de los personajes afectan de manera psicología o física a otros.					
11) El comic enseña valores que son útiles para combatir contra la discriminación.					
12) El comic enseña a actuar con valores en vez de cometer un acto discriminatorio.					
13) El comic ayuda a que el lector se comprometa a seguir los valores mostrados.					
14) El comic contribuye a resolver un problema de discriminación, considerando valores como el respeto.					
15) El comic muestra cómo actuar con valores, tales como respeto y comprensión, ante distintas situaciones.					
16) El comic muestra cuales son los beneficios de vivir en una sociedad con valores.					
17) El comic enseña a apreciar y respetar a los demás.					
18) El comic ayuda a que el lector sea capaz de poder defender a alguien que sufre de discriminación.					
19) El comic enseña valores que una persona estaría dispuesto a aplicar en su día a día.					
20) El comic contribuye a que el lector trate constantemente de vivir sin discriminar a los demás.					

¡Muchas gracias por participar!

ANEXO 04: FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Melchor Agüero Lilia ac

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: UCV

Fecha: 12 07 2019

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Comia sobre discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos

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

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto: _____

Mg. Lilia Melchor Agüero



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: APAZA GUISPE JUAN

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: UCV - LIMA NORTE

Fecha: 27.09.19

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Comic sobre discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos

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?	/		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	/		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	/		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	/		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	/		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	/		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	/		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	/		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		/	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	/		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	/		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Dr. JUAN APAZA GUISPE

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

 Apellidos y nombres del experto: Labán Salguero, Magaly
Título y/o Grado:

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

 Universidad que labora: UCV

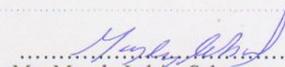
 Fecha: 27 / 09 / 19
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN
Comic sobre discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de la Municipalidad de Los Olivos

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

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

 SUGERENCIAS:

Firma del experto:



 Mg. Magaly Labán Salguero

ANEXO 05: DATA

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1																					
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	4	3	5	4	5	4	5	5	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3
4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5
6	4	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	3	3	3	5
7	5	4	4	5	5	4	3	3	4	3	4	3	5	3	5	4	4	4	4	4	4
8	5	4	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3
9	3	5	3	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3
10	4	5	3	2	4	4	4	4	2	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
11	5	4	4	5	3	2	4	5	5	4	2	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4
12	2	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	3	5	5	5
14	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
15	5	3	4	4	5	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
16	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4
17	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	1	5	2	4	4	4	4	4
18	5	3	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4
19	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	5	4	5
20	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	4	5	5	3	4	4	5	4	5	4
22	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4
23	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5
24	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4
25	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4
26	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5
27	3	3	2	1	2	2	1	1	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5
28	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
29	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5
30	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
31	2	3	3	3	2	3	2	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4
32	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	3
33	5	5	5	4	4	5	4	5	3	3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
34	4	4	4	4	5	5	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2
35	4	4	3	3	4	3	4	2	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5
36	5	3	4	4	5	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5
37	5	5	5	4	4	5	5	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3
38	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4
39	5	3	4	5	4	3	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5
40	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4
41	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	2	4	4
42	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
43	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
44	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	2	5	5	5	4
45	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	2	3	5	4
46	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	3	3	4	5	4	4	4
47	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	3	4	5	4	3	3	4	4	4	3
48	3	3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4
49	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	4	5	5	4	4	4	4	4	4
50	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
51	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	1	4	4	4	4	3	5	5	5	5
52	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
53	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
54	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	3	4	4	3	2	4	4	4	4
55	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	1	5	2	2	4	4	4	4
56	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4
57	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5
58	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
59	4	4	3	3	4	3	4	5	4	4	1	3	3	3	4	5	4	3	1	4	4
60	4	4	1	4	5	5	3	4	5	5	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4
61	4	4	3	3	4	3	4	5	5	3	4	4	5	5	3	4	4	5	4	4	5
62	5	4	4	5	4	3	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5
63	3	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
64	5	3	4	4	5	5	3	4	5	3	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4	5
65	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
66	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
67	5	3	4	5	4	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5
68	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5
69	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5
70	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
71	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
72	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3
73	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2
74	4	5	5	5	5	4	5	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2
75	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5
76	3	3	2	1	2	2	2	1	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4
77	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3
78	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5
79	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4
80	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3
81	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	5	5
82	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
83	3	5	3	4	4	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3
84	4	5	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
85	5	4	4	5	3	2	4	5	5	2	5	4	4	5	5	4	4	5			

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
199	4	5	5	2	5	5	5	4	5	5	5	2	4	4	5	5	5	4	5	4
200	4	4	4	4	4	3	5	4	5	3	3	4	4	4	3	4	4	5	4	5
201	4	4	1	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
202	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	1	5	5	3	4	5	5	4	1	1
203	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	3	2	5	5	5	5	3	3	5
204	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5
205	5	5	1	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	5	3	5	4	5
206	1	3	5	5	4	5	4	5	3	5	5	4	5	3	5	3	3	5	2	5
207	5	1	4	5	1	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	1	2	3	4	5
208	5	3	4	4	5	5	3	4	4	5	4	5	3	5	4	5	4	4	4	4
209	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5
210	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	3	4	5	4	3	4	4	4
211	5	3	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4
212	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4
213	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	5	5	3	4	4	5	4	5
214	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4
215	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5
216	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	3	4	4	5	4	4
217	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
218	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5
219	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5
220	3	3	2	1	2	2	2	1	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5
221	2	3	3	3	2	2	3	2	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5
222	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
223	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4
224	2	3	3	3	2	3	2	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	3
225	5	4	4	4	5	5	5	4	3	3	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2
226	5	5	5	4	4	5	4	5	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2
227	4	4	1	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5
228	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
229	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3
230	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4
231	5	5	1	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
232	1	3	5	5	4	5	4	5	3	5	5	4	5	3	5	3	3	5	2	5
233	5	1	4	5	1	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	1	2	3	4	5
234	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
235	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5
236	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4	3	5	4
237	4	4	3	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4
238	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4
239	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	4	4	5
240	5	4	1	4	5	5	5	4	5	5	4	1	5	4	4	4	5	5	4	4
241	5	4	5	3	5	3	4	5	5	4	1	3	5	3	4	5	4	4	5	1
242	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4
243	5	4	5	4	5	3	5	5	5	4	3	4	4	4	3	5	4	4	5	4
244	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
245	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	3	5	4	4	3	5	4	4
246	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5
247																				
248																				
249																				
250																				
251																				
252																				
253																				
254																				
255																				
256																				
257																				
258																				
259																				
260																				
261																				
262																				
263																				
264																				

Neblina

BRIEF

Producto

Características

A5

Neblina



210 mm

148 mm

TIPO DE PIEZA GRÁFICA:

Es un comic de 16 páginas, el cual posee una dimensión equivalente a un A5, el cual es de 148 x 210 mm.

EXPLICACIÓN DE USO:

Tal y como lo expresa Williams (1995) nos dice que: Los comics son auténticos, de gran calidad visual, pueden tocar temas actuales, y contiene unas frases léxicas limitadas (Williams, 1995, p. 1). Como lo ha dicho Williams, los comics poseen una gran versatilidad a la hora de narrar una historia debido a su combinación de texto e imagen, pudiendo abordar todo tipo de temas de diversas maneras.

Logo

Composición

Neblina



COMPOSICIÓN DEL LOGO:

Este logo se compone por la palabra "Neblina" escrita con la tipografía "Chelsea" la cual es una fuente que cuenta con serifa y con los caracteres ligeramente alargados, los cuales ayudan a no solo a crear un mayor impacto, sino que no se pierda su lectura al aplicarle efectos. Al logo se le aplicaron dos efectos con el programa Adobe Photoshop CS6, estos efectos fueron: desenfoque gaussiano (55,0) y desenfoque de movimiento (65°) en dos capas diferentes que luego fueron superpuestas, una encima de la otra. Es por ello que se decidió utilizar una tipografía con serifa ya que como lo describe De Lange (1993) nos dice que: Las tipografías con serifas ayudan a que la lectura en horizontal sea más fluida (De Lange, 1993, p. 246). Al ser una fuente con serifa, no se vería afectado en gran medida su lectura si se le aplicaba los filtros de desenfoque.

ETIMOLOGÍA DEL TÍTULO:

Según la National Geographic Encyclopedia (2019) nos define la neblina como: Un tipo de nube delgada o espesa que se encuentra al ras del suelo e impide una visión clara de lo que se encuentra a través de ella (National Geographic Encyclopedia, 2019, párr. 1). Basándonos en esta idea, es que surge la neblina como un impedimento para poder ver cómo es una persona, siendo de cierta forma cegados por una neblina de prejuicios, que provoca que tratemos de forma errónea a una persona.

Neblina

BRIEF

Estructura

Tipografía

Mayúsculas

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ

Minúsculas

abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz

Números y Símbolos

1234567890/*-+'!|"
·\$%&/()=?¿|@#~€¬

TIPOGRAFÍA EMPLEADA EN LA VIÑETA:

La Tipografía utilizada en este comic fue el Comic Sans MS con puntaje 12. Se utilizó esta tipografía sans serif debido a que su legibilidad es mucho más rápida en formatos pequeños. Además de ser llamativo para el lector y mantenerlo más centrado en la lectura la historia. Ya que según Zamzuri, A., Wahid, R., Samsudin, K. y Idris, M. (2013) plantean que: Las fuentes Sans serif son fuentes que, debido a sus características, son más sencillas de leer en formatos cortos (Zamzuri, Wahid, Samsudin, y Idris, 2013, párr. 6). Por lo que fueron la opción más adecuada para ser utilizadas en este formato.

Neblina

BRIEF

Personajes

Tristán



NOMBRE:

El nombre del protagonista principal es Tristán. Este nombre se le ha sido puesto debido a su similitud con la palabra "tristeza" haciendo alusión al triste pasado del personaje. A parte de ello, en un artículo de significado de nombres.wiki (2019) mencionan que: El nombre Tristán significa "el que no demuestra su tristeza", y suelen caracterizarse por ser fuertes e independientes (nombres.wiki, 2019, párr. 1). Como se ha mencionado, el nombre denota dureza, refiriendo a la fortaleza que tuvo personaje para superar sus debilidades.

ASPECTO:

Es un joven de 22 años y de cuerpo alto y delgado. Posee el pelo ligeramente desarreglado y la barba crecida.

HISTORIA PREVIA:

Desde pequeño solía sufrir de Bullying debido a su peso y debilidad. Sin embargo, un día decidió entrenar para poder vengarse de quienes lo agredían, logrando adelgazar y volverse fuerte. Esto volvió su carácter duro y amargado. Ya de adulto, lleva una vida normal, es vecino y amigo de Paco, y también solía ser compañero de trabajo con Román.

PAPEL DENTRO DE LA HISTORIA:

Representar los daños que puede causar la discriminación en una persona. Así como también el cambio que puede tener una persona tras adoptar una postura en contra de la discriminación actuando cada vez más con respeto y empatía con los demás.

GUIA DE COLOR



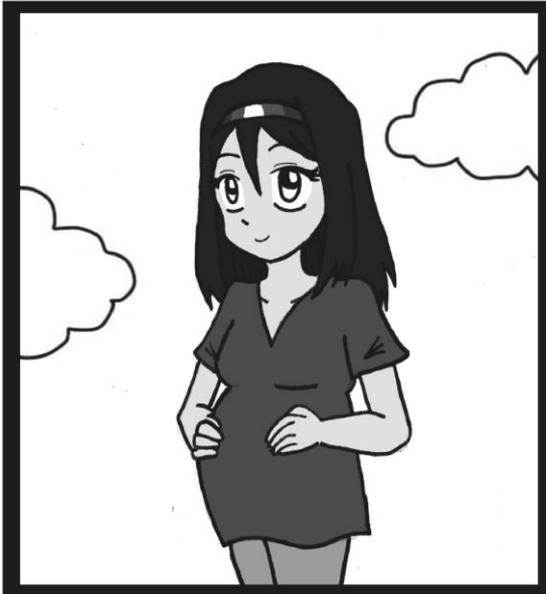
	CABELLO	C: 46.33 M: 36.14 Y: 37.74 K: 17.1
	PIEL	C: 11.09 M: 7.84 Y: 8.2 K: 0
	CASACA	C: 58.64 M: 48.47 Y: 48.14 K: 39.97
	CAPUCHA	C: 38.28 M: 29.8 Y: 30.31 K: 8.52
	CAPUCHA	C: 61.92 M: 53.74 Y: 52.02 K: 51.38
	POLO	C: 23.89 M: 17.69 Y: 18.62 K: 1.1
	CUELLO	C: 90 M: 77.55 Y: 61.93 K: 96.29
	PANTALÓN	C: 50.76 M: 40.23 Y: 39.77 K: 22.35

Neblina

BRIEF

Personajes

Vicky



NOMBRE:

El nombre elegido para esta chica es Vicky, debido a su similitud con la palabra inglesa "victim" que según el Cambridge Dictionary (2019) nos dice que significa: Alguien o algo que ha sido herido, dañado o asesinado por culpa de las acciones de otra persona, cosa o enfermedad (Cambridge Dictionary, 2019, párr. 1). Basándonos en es esta idea es que el personaje recibe el nombre de Vicky ya que esta es una joven embarazada tras haber sido violada, siendo una víctima de ese horrible delito.

ASPECTO:

Es una joven de 15 años de mediana estatura. Tiene un pelo largo y castaño. Posee un color de piel claro y una mirada tierna, aunque por lo general algo triste. Ella cuenta con 6 meses de embarazo.

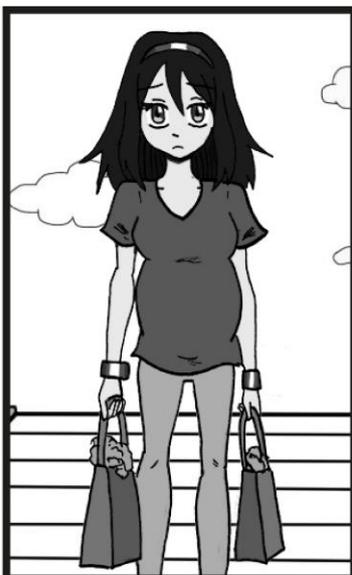
HISTORIA PREVIA:

La pequeña Vicky fue violada por su tío poco después de cumplir 15 años. Tras dicho acto, ella quedo embarazada. Al enterarse sus padres de lo ocurrido, echan a Vicky de su casa. Ella recibe el amparo de una tía cercana, llamada Samantha, está la acoge en su hogar y cuida de ella desde entonces. A pesar de todo lo que le ha ocurrido, la joven ha decidido no abortar al bebé, aunque esto le ha traído dificultades y dudas con el tiempo.

PAPEL DENTRO DE LA HISTORIA:

Representar los prejuicios y los daños que produce en las personas.

GUIA DE COLOR



	CABELLO	C: 75.87 M: 66.34 Y: 60.6 K: 82.16
	PIEL	C: 10.24 M: 7.14 Y: 8.11 K: 0
	POLO	C: 59.31 M: 49.37 Y: 47.81 K: 40.86
	PANTALÓN	C: 34.72 M: 26.37 Y: 27 K: 5.76
	BINCHA	C: 59.05 M: 49.11 Y: 47.57 K: 40.23
	BRAZALETE	C: 60.33 M: 50.39 Y: 48.84 K: 43.38
	OJOS	C: 69.55 M: 60.01 Y: 56.23 K: 66.68
	OJOS	C: 25.1 M: 18.48 Y: 19.5 K: 1.5

Neblina

BRIEF

Personajes

Paco



NOMBRE:

El nombre que se le otorga a este personaje es Paco. Este nombre hace referencia al personaje "Paco Yunque". Gracias a Forgues (1997) sabemos que: La obra literaria Paco Yunque fue escrita por César Vallejo en Madrid en abril de 1931 (Forgues, 1997, p. 1). Tanto el personaje de la obra como el que aparece en este comic son víctimas de bullying provocado por otros niños (Humberto Grieve en el caso de Paco Yunque). Es por ello que, a modo de homenaje, se le ha colocado como nombre a este personaje "Paco".

ASPECTO:

Es un niño de 8 años de piel tigreña. Es de pequeña estatura y de cuerpo robusto. Posee un peinado afro pequeño de color castaño oscuro.

HISTORIA PREVIA:

Es hijo único y no tiene ningún amigo. Suele sufrir de maltratos por parte de los otros niños, sin embargo, este no habla sobre esto con nadie, a excepción con su vecino Santiago, ya que este es quien varias veces se ha cruzado con él después de haber sido golpeado, por lo que es la única persona que conoce su triste dolor.

PAPEL DENTRO DE LA HISTORIA:

Representar el bullying y los daños que produce en las personas. Así como también que tan grave puede llegar a volverse un acto discriminatorio, y las consecuencias que provoca a los afectados.

GUIA DE COLOR



	CABELLO	C: 68.1 M: 58.49 Y: 57.85 K: 66.43
	PIEL	C: 23.89 M: 17.69 Y: 18.62 K: 1.1
	POLO	C: 38.28 M: 29.8 Y: 30.31 K: 8.52
	CUELLO	C: 66.1 M: 56.34 Y: 54.85 K: 59.36
	SHORT	C: 69.69 M: 60.08 Y: 59.08 K: 70.5
	MEDIAS	C: 37.94 M: 29.37 Y: 30.62 K: 8.35
	ZAPATOS	C: 56.33 M: 45.63 Y: 47.02 K: 35.05
	OJOS	C: 74.62 M: 65.14 Y: 63.15 K: 81.99

Neblina

BRIEF

Personajes

Román



NOMBRE:

El nombre que se le dio a este personaje es Román, por tener un sonido similar a Robar. Haciendo alusión al rol que tuvo en la historia, ya que, de no haber sido por Santiago, Román le hubiera robado a Vicky y posiblemente hiriéndola en el proceso.

ASPECTO:

Es un joven alto de 25 años. Tiene el cuerpo delgado debido a lo poco que se alimenta. Su pelo se encuentra totalmente desarreglado y descuidado.

HISTORIA PREVIA:

Román solía trabajar de contador dentro de una gran empresa. El sueldo que ganaba le permitía pagar el caro tratamiento médico para su madre. Sin embargo, un día es inculcado por robo de fondos en la empresa donde trabajaba, siendo llevado a la cárcel. Luego de 5 años, es liberado. Su madre enferma gravemente durante el tiempo que estuvo en prisión y tuvo que ser hospitalizada. El intenta buscar trabajo para pagar las caras medicinas de su madre. Sin embargo, nadie lo contrata. Por lo que tenido que recurrir a comenzar a robar en las calles.

PAPEL DENTRO DE LA HISTORIA:

Representar al pequeño grupo de personas que no son malas, pero por circunstancias de la vida tiene que realizar malos actos.

GUIA DE COLOR

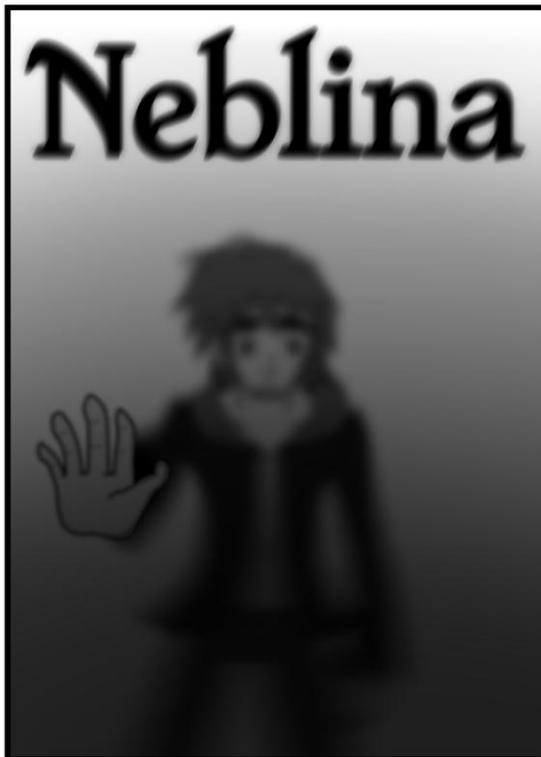


	CABELLO	C: 46.33 M: 36.14 Y: 37.74 K: 17.1
	PIEL	C: 13.28 M: 9.36 Y: 10.55 K: 0
	POLO	C: 62.3 M: 52.52 Y: 51.5 K: 49.43
	CASACA	C: 68.39 M: 58.8 Y: 56.71 K: 65.55
	CASACA	C: 70.81 M: 61.23 Y: 60.12 K: 73.45
	CUELLO	C: 65.71 M: 55.99 Y: 55.77 K: 59.76
	PANTALÓN	C: 57.31 M: 46.76 Y: 47.86 K: 37.38
	MANGA	C: 62.3 M: 52.52 Y: 51.5 K: 49.43

Neblina

BRIEF

Portada



Análisis

ANÁLISIS CONNOTATIVO:

Esta portada maneja pequeños elementos simbólicos. Según Akter (2014) nos menciona que: Un simbolo es un caracter o imagen utilizada en la representación de otro objeto o concepto (Akter, 2014, p. 2). En este caso, la portada refleja a lo que el título hace mención, una neblina que impide ver al protagonista, y extiende su mano con el fin de descubrir que es lo que en verdad hay delante de él.

PROCEDIMIENTO DE REALIZACIÓN:

La portada fue realizada primero creando un dibujo a mano del personaje principal "Tristan", luego este dibujo fue redibujado con el programa Paint Tool SAI descomponiéndolo en dos partes: cuerpo y mano derecha. Luego fue pasado al programa Photoshop CS6 para su coloración. Luego se le creó un fondo en degradado y aplicando un efecto de desenfoque gaussiano al personaje, un tanto más fuerte en el que en su mano para denotar la profundidad entre un elemento y otro. Por último, se procedió a colocar el logo en la parte superior de la portada.

Color



Análisis

ANÁLISIS CONNOTATIVO:

Este comic ha empleado varias tonalidades dentro de la escala de grises. Esta decisión fue tomada con el fin de crear una atmósfera más seria y directa, debido a que se trata de un tema serio como lo es la discriminación. Tal como lo mencionan Clarke y Costall (2008) nos dicen que: Los tonos grises suelen ser más calmantes y sobrios, debido a que entre más baja sea la saturación más sobria es la reacción que este genera. (Clarke y Costall, 2008, p. 1). Por lo que se refuerza lo anterior planteado.

Neblina

BRIEF

Herramientas

Físicas



MATERIALES FÍSICOS UTILIZADOS:

Las herramientas físicas utilizadas para realizar este comic han sido papel A4 de 75 gramos, un lápiz 2B, rotuladores Pitt Artist Pen black de punta XS (0,1 mm), S (0,3 mm), F (0,5 mm), M (0,7 mm).

Herramientas

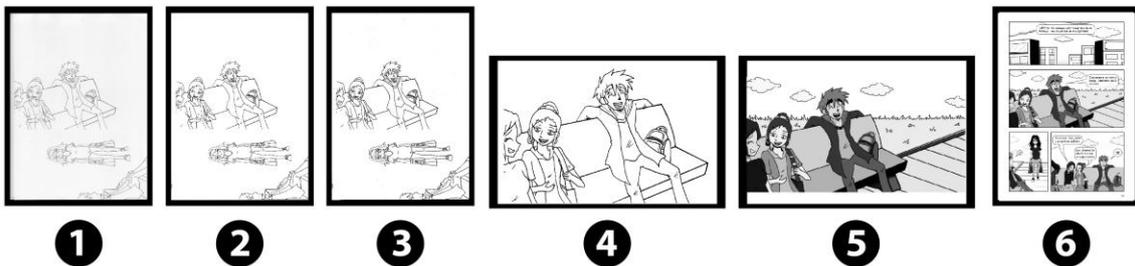
Digitales



PROGRAMAS DIGITALES UTILIZADOS:

Los programas utilizados para poder realizar este comic fueron Adobe Photoshop CS6 para la digitalización y retoque de las viñetas y Adobe InDesign CS6 para la diagramación del comic, la colocación de los globos de dialogo y la ubicación de las viñetas.

Proceso de elaboración



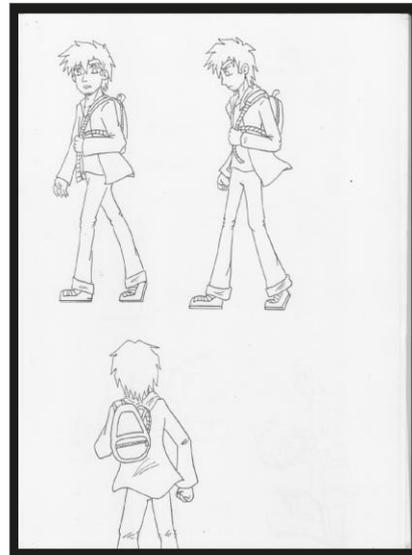
1) Se procede a realizar el dibujo. 2) Se procede a marcar los trazos con los rotuladores y borrar los trazos de lápiz, una vez terminado se procede a escanear la hoja. 3) Con el programa Photoshop CS6 se procede a limpiar la imagen y con el comando Control+Alt+2 se borra el fondo blanco, volviendo la imagen transparente. 4) Se procede a dividir toda la imagen en cada escena correspondiente. 5) Se procede a colorearlo utilizando una capa en multiplicar. 6) Se colocan los globos de diálogo y a colocarlo dentro de la viñeta.

Neblina

BRIEF

Proceso de elaboración

Bocetos



Neblina

BRIEF

Proceso de elaboración

Bocetos

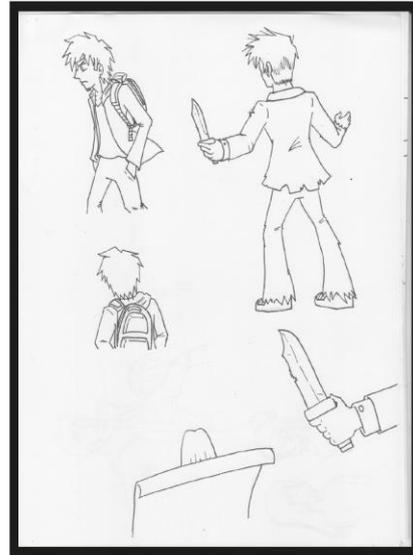


Neblina

BRIEF

Proceso de elaboración

Bocetos

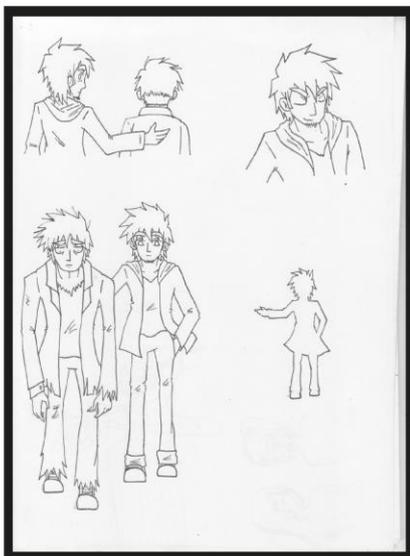


Neblina

BRIEF

Proceso de elaboración

Bocetos

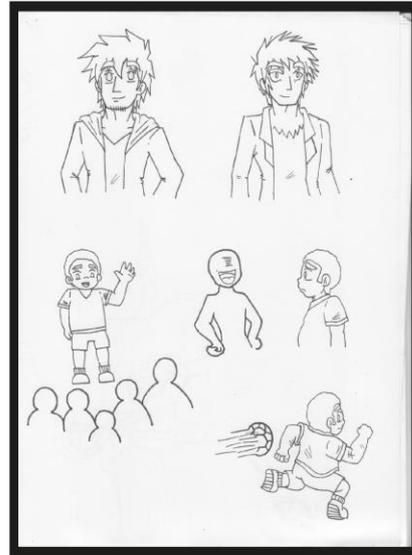


Neblina

BRIEF

Proceso de elaboración

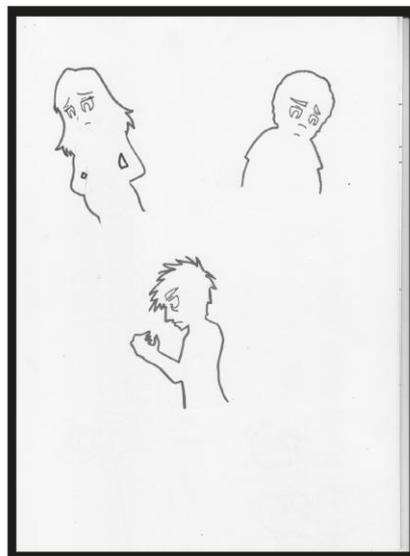
Bocetos



Neblina

BRIEF

Proceso de elaboración — Bocetos



Neblina

BRIEF

Objetivos de comunicación

Este comic tiene como objetivo concientizar al lector sobre la discriminación, mostrando las consecuencias que este provoca en los afectados. De igual manera, intenta plantear soluciones y/o formas de actuar basándose en valores como el respeto y la empatía.

Target

Este comic está dirigido a jóvenes de entre 19 a 26 años que se encuentren estudiando, laborando o en otra ocupación. Ya que contarían con el rango de edad y ocupación del personaje principal, logrando que el joven empatice mejor con la historia.

Perfil demográfico

- Sexo: Hombre y Mujer
- Edad: 19 a 26 años.
- Nivel Socio-económico: B, C y D
- Educación: Nivel Primario y Secundario completados.

Perfil psicológico

Jóvenes que por lo general estudian y/o trabajan, que gustan de salir a distintos lugares en las que pueden llegar a encontrarse a todo tipo de personas.

Sipnosis

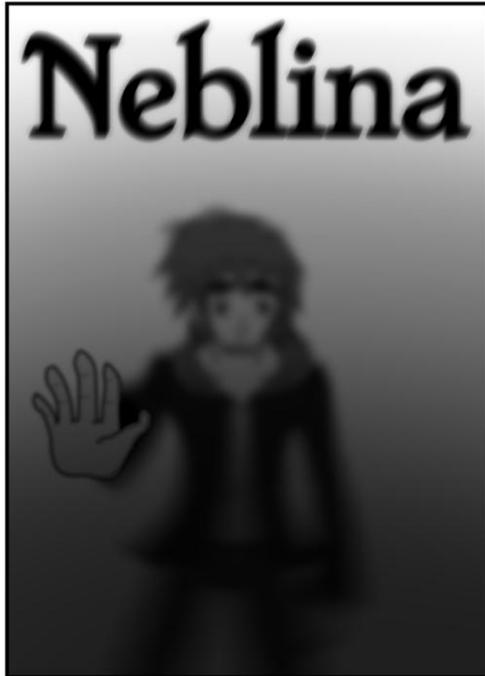
Tras un largo día, un joven decide descansar en una banca en el parque, pero tras una sucesión de eventos, este presenciara como la discriminación ha afectado a 3 tipos diferentes de personas. ¿Podrá hacer algo al respecto?

Neblina

BRIEF

Páginas

Pág.01-04

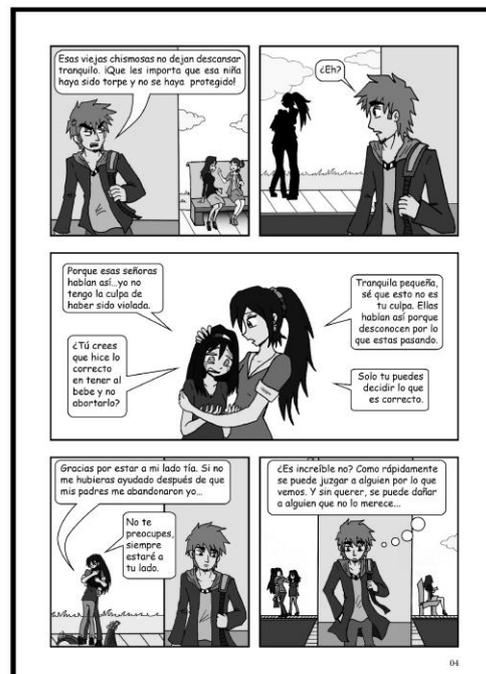


Indicación

Por favor lea el comic de inicio a fin. Una vez terminado rellene la encuesta que se le sera entregada.

¡Muchas gracias por su participación!

02



Neblina

BRIEF

Páginas

Pág.05-08

Me siento como un patán. No sé si la chica me oyó. Quizá, ¿debería disculparme?

¿Uh?

Disculpe señora Rosa. ¿Qué sucedió?

¿Un velorio?

Oh, hola. Es una tragedia.

El nieto de Doña Rita se suicidó.

La pobre señora está destrozada. Nadie sabe porque lo hizo.

Ya... creo saber porque lo hizo.

05

Hace unos días...

Otra vez aquí muchacho.

Si...

Y dime muchacho, ¿qué fue esta vez?

Me insultaron y luego me botaron a pelotazos.

A nadie le agrada. Nadie me quiere...

Todos me insultan por ser gordo. Nadie quiere ser mi amigo.

¡Y SOLO POR ESO LLORAS!

06

¡SI tanto te quejas porque no bajas de peso! ¡SI te insultan, tú también insultas!

¡NO SEAS UN LLORÓN!

¡SE HOMBRE MALDICTIÓN!

¡EH! ¡Espera!

¡TU NO ENTIENDES NADA!

07

Época actual...

Yo si entendía cómo te sentías. Lo que no entendí fue como debí ayudarte en aquella ocasión.

Para alguien que vivió algo la misma crueldad de pequeño, no debí actuar de esa forma tan insensible, en vez de ayudar solo empeoro las cosas.

Y aunque mi voluntad fue fuerte y pude cambiar. Eso no significa que todos tendrán la misma fuerza de voluntad que yo tuve. Otros pueden tener poco o quizá nada.

Lo lamento muchacho. Pero cuando te vi. No pude evitar verme a mi mismo de pequeño.

Me dio tanta rabia... que no hice más...

...que dañé más la herida que ya tenía.

Al parecer, tenemos heridas que no siempre podremos llegar a cicatrizar. Pero si puede haber ayudado a que lo de otro no siguiera creciendo. Lo siento muchacho.

08

Neblina

BRIEF

Páginas

Pág.09-12

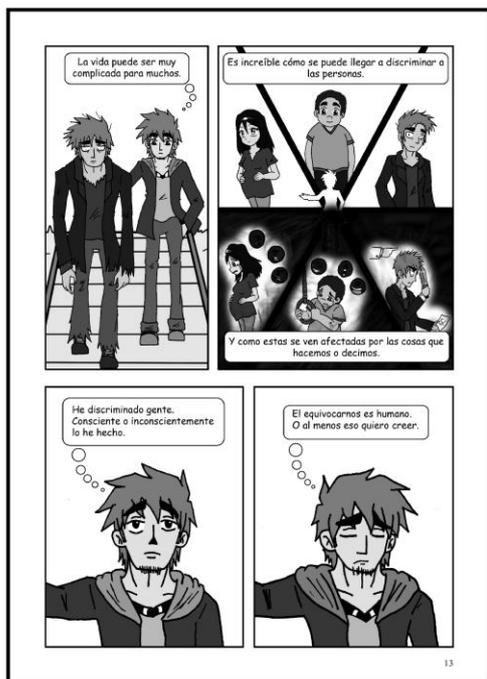


Neblina

BRIEF

Páginas

Pág.13-16



La vida puede ser muy complicada para muchos.

Es increíble cómo se puede llegar a discriminar a las personas.

Y como estas se ven afectadas por las cosas que hacemos o decimos.

He discriminado gente. Consciente o inconscientemente lo he hecho.

El equivocarnos es humano. O al menos eso quiero creer.

13



¿Por qué te detuviste? ¿Qué estás mirando?

Nada. Solo quería ver si "alguien" me daba una respuesta a algo que pensaba.

A veces eres raro...

Ven vámonos. ah...claro...

¿Mañana seré igual? ¿Habrá algún cambio?

Creo que eso depende de cada uno...

15



No creo que todos puedan ser capaces de dejar de discriminar por accidente o a propósito.

Pero detenerme a pensar antes de hablar o tratar a alguien...

es algo que yo podría intentar de poco a poco...

Si muchos lo intentaron. Se podría crear un mejor mundo.

Una mejor sociedad. O al menos una mejor que esta.

Pero es imposible.

¿Verdad?

14

"Hemos aprendido a volar como los pájaros, a nadar como los peces; pero no hemos aprendido el sencillo arte de vivir como hermanos."

Martin Luther King

Neblina

BRIEF

Roll Up banner



Simulación:



Medidas:
0.85m x 2.00m

Neblina

BRIEF

Volante

La discriminación surge debido a que muchos no son capaces de ver a las demás personas como realmente son, dejándose llevar por los prejuicios y los estereotipos.

¡TOMEMOS CONCIENCIA!

Acércate y conoce la historia de Tristán y los tristes casos de discriminación en los que fue participe.

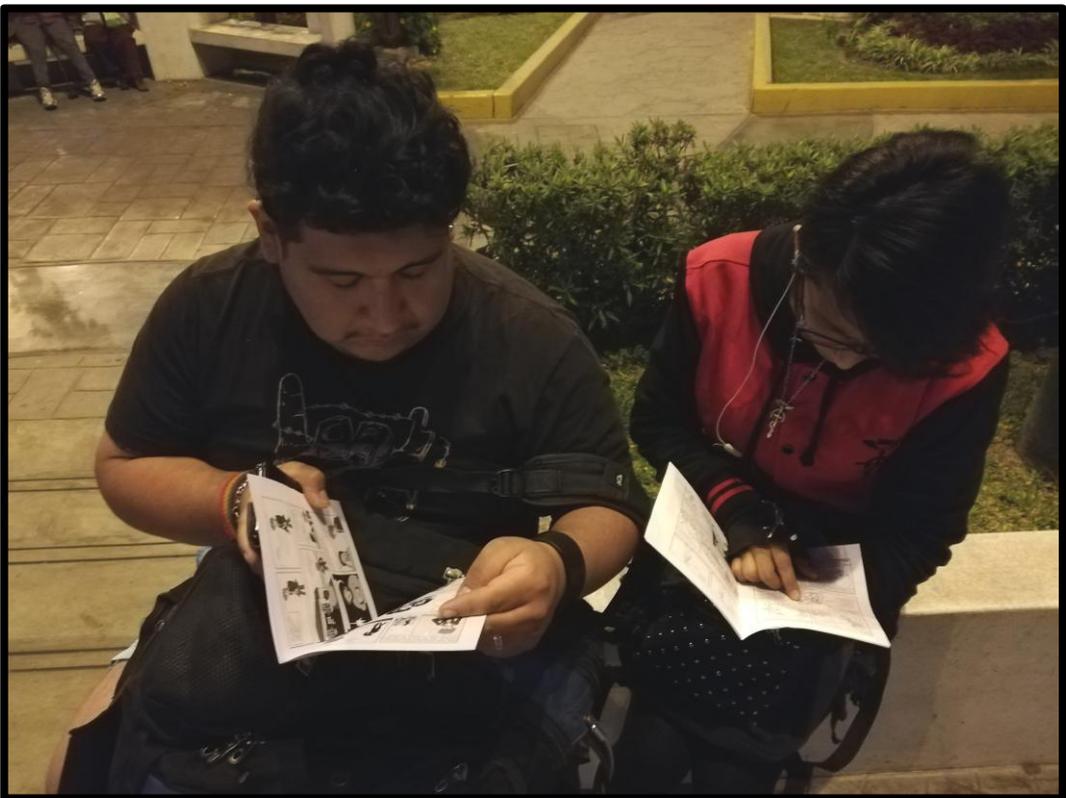
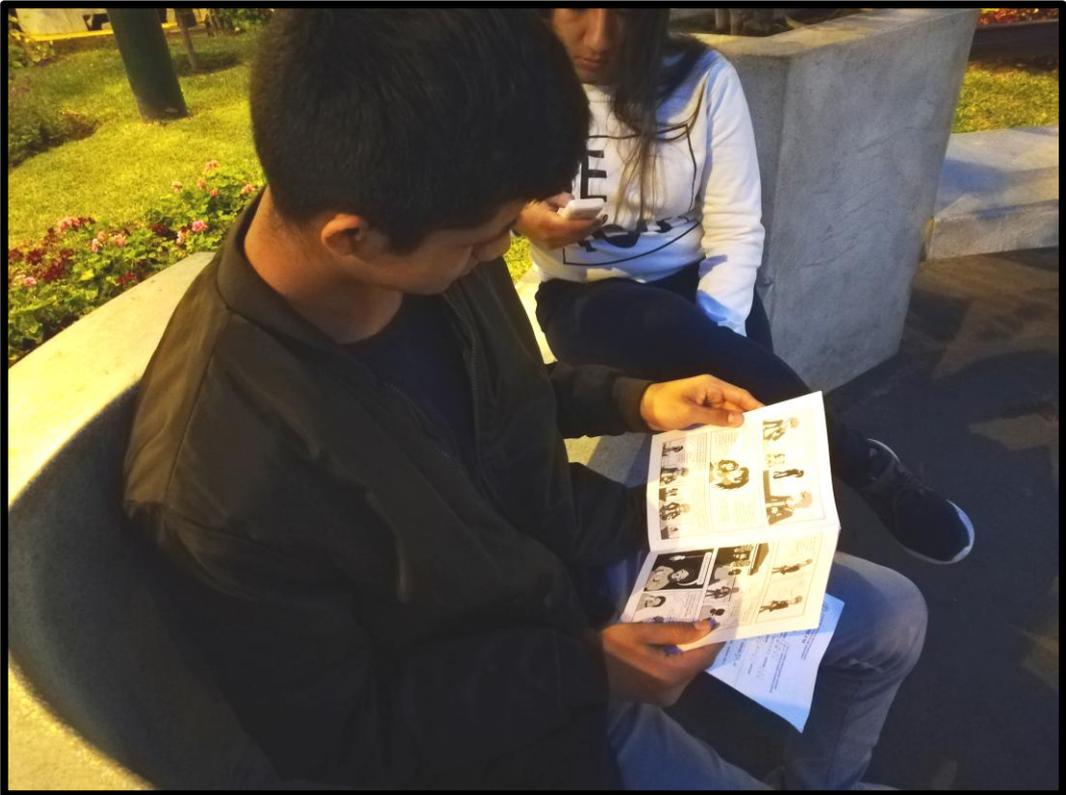
¡Aprende de forma entretenida lo que es la discriminación con este comic!

Neblina



Medidas: 14.8 m x 21 m (A5)

ANEXO 07: REGISTRO DE CAMPO



ANEXO 08: FOTO CAPTURA DE TURNITIN

feedback studio Zaldívar Cuya Julio Ernesto Comis sobre discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Comis sobre discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019

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

AUTOR:
Zaldívar Cuya, Julio Ernesto (ORCID: 0000-0001-8604-6357)

ASESOR:
Dr. Cornejo Guerrero, Miguel Antonio (PhD) (ORCID: 0000-0002-7335-6492)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Arte visual y sociedad: Investigación de Mercados en el ámbito de la comunicación gráfica, imagen corporativa y diseño del producto



Página: 1 de 57 Número de palabras: 17589

Text-only Report | High Resolution Activado

Resumen de coincidencias

13 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	4 %	>
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4 %	>
3	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %	>
4	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1 %	>
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %	>
6	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %	>

ANEXO 09: RECIBO DE TURNITIN



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Julio Ernesto Zaldívar Cuya
Título del ejercicio: DESARROLLO DE INVESTIGACION
Título de la entrega: Comic sobre discriminación y el apr...
Nombre del archivo: ZALDIVAR_CUYA_-_DPI_-_2019-2...
Tamaño del archivo: 718.98K
Total páginas: 57
Total de palabras: 17,589
Total de caracteres: 87,257
Fecha de entrega: 04-dic-2019 06:59p.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 1223573519



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Comic sobre discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transientes de La
Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTOR:

Zaldívar Cuya, Julio Ernesto (ORCID: 0000-0001-8564-4357)

ASESOR:

Dr. Cornejo Guerrero, Miguel Antonio (PhD) (ORCID: 0000-0002-7335-4492)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arte visual y sociedad. Investigación de Mercados en el ámbito de la comunicación
gráfica. imagen corporativa y diseño del producto

LIMA- PERU

2019

Derechos de autor 2019 Turnitin. Todos los derechos reservados.

ANEXO 10: FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Zaldivar Cuya, Julio Ernesto

D.N.I. : 74839193

Domicilio : Mz. 3 Lt. 19 Coop. Musa 3ra Etapa, La Molina

Teléfono : Fijo : NINGUNO Móvil : 947592262

E-mail :

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Ciencias de la Comunicación

Escuela : Arte & Diseño Gráfico Empresarial

Carrera : Arte & Diseño Gráfico Empresarial

Título : Licenciado Arte & Diseño Gráfico Empresarial

Tesis de Post Grado

Maestría

Grado :

Mención :

Doctorado

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Zaldivar Cuya, Julio Ernesto

Título de la tesis:

Comic sobre discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma : 

Fecha : 12/12/2019

ANEXO 11: AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

La Escuela de Arte & Diseño Gráfico Empresarial

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Julio Ernesto Zaldivar Cuya

INFORME TÍTULADO:

Comic sobre discriminación y el aprendizaje de valores en los jóvenes transeúntes de La Municipalidad de Los Olivos, Lima, 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciado Arte & Diseño Gráfico Empresarial

SUSTENTADO EN FECHA: 05 / 12 /2019

NOTA O MENCIÓN:

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN