



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

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

Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión
lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023

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

AUTOR:

Osorio Escalante Romulo Josias (orcid.org/0000-0003-2955-1220)

ASESOR:

Dr. Cornejo Guerrero Miguel Antonio ([orcid.org/ 0000-0002-7335-6492](https://orcid.org/0000-0002-7335-6492))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

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

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

Dedico esta investigación a mi señor padre Justiniano Osorio Paz, que desde el cielo me guía y me da fuerzas para seguir adelante, estoy seguro que se sentiría muy orgulloso. A mi madre Reyes E. y mi hija Ariana O. quienes son mi motivación.

Agradecimiento

Agradezco a la UCV por abrirme las puertas de su casa de estudio y permitirme demostrar que para ser un buen profesional se necesita de esfuerzo, dedicación y perseverancia. A todos los maestros que contribuyeron en mi formación académica.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CORNEJO GUERRERO MIGUEL ANTONIO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "MOTION GRAPHICS DE DON QUIJOTE Y SU IMPACTO EN LA COMPRENSIÓN LECTORA DE ESTUDIANTES DE PRIMARIA EN LIMA, 2023", cuyo autor es OSORIO ESCALANTE ROMULO JOSIAS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

LIMA, 03 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CORNEJO GUERRERO MIGUEL ANTONIO DNI: 06538026 ORCID: 0000-0002-7335-6492	Firmado electrónicamente por: MACORNEJOC el 06-07-2023 15:12:12

Código documento Trilce: TRI - 0566158



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, OSORIO ESCALANTE ROMULO JOSIAS estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "MOTION GRAPHICS DE DON QUIJOTE Y SU IMPACTO EN LA COMPRENSIÓN LECTORA DE ESTUDIANTES DE PRIMARIA EN LIMA, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
OSORIO ESCALANTE ROMULO JOSIAS DNI: 41601845 ORCID: 0000-0003-2955-1220	Firmado electrónicamente por: RJSORJIO el 20-07- 2023 19:43:34

Código documento Trilce: INV - 1354376

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vii
Índice de gráficos y figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y operacionalización	14
3.3 Población, muestra y muestreo.....	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	19
3.5 Procedimiento	22
3.6 Método de análisis de datos	23
3.7 Aspectos éticos	46
IV. RESULTADOS	47
V. DISCUSIÓN.....	53
VI. CONCLUSIONES.....	65
VII. RECOMENDACIONES.....	67
REFERENCIAS.....	68
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1: Caracterización de Variables.....	15
Tabla 2: Confiabilidad.....	21
Tabla 3: Confiabilidad del instrumento grupo experimental.....	21
Tabla 4: Confiabilidad del instrumento grupo control	22
Tabla 5: Prueba de normalidad grupo experimental.....	38
Tabla 6: Correlación de las variables Motion graphics y comprensión lectora grupo experimental.....	39
Tabla 7: Rho de Spearman de imagen en movimiento y comprensión lectora grupo experimental.....	40
Tabla 8: Rho de Spearman de texto narrativo y comprensión lectora grupo experimental.....	41
Tabla 9: Rho de Spearman de efectos de sonido y comprensión lectora grupo experimental.....	42
Tabla 10: Prueba de normalidad grupo control	42
Tabla 11: Correlación de las variables Motion graphics y comprensión lectora grupo control	43
Tabla 12: Rho de Spearman de imagen en movimiento y comprensión lectora grupo control	44
Tabla 13: Rho de Spearman de texto narrativo y comprensión lectora grupo control	45
Tabla 14: Rho de Spearman de efectos de sonido y comprensión lectora grupo control	46

Índice de gráficos y figuras

Figura 1: Gráfico del ítem 1 referente a imágenes	24
Figura 2: Gráfico del ítem 2 respecto a proyectadas	25
Figura 3: Gráfico del ítem 3 respecto a secuencia y velocidad	26
Figura 4: Gráfico del ítem 4 respecto a contenido lingüístico	27
Figura 5: Gráfico del ítem 5 respecto a palabras.....	28
Figura 6: Gráfico del ítem 6 respecto a sonido sincronizado.....	29
Figura 7: Gráfico del ítem 7 respecto a sonido sincronizado.....	30
Figura 8: Gráfico del ítem 8 respecto a grabación sintetizada.....	31
Figura 9: Gráfico del ítem 9 respecto a información.....	32
Figura 10: Gráfico del ítem 10 respecto a texto.....	33
Figura 11: Gráfico del ítem 11 respecto a identificar.	34
Figura 12: Gráfico del ítem 12 respecto a interpretación.....	35
Figura 13: Gráfico del ítem 13 respecto a lectura.....	36
Figura 14: Gráfico del ítem 14 respecto a contenido.....	37

Resumen

La presente investigación se propuso como objetivo general determinar el impacto del Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023. En el desarrollo de la investigación se empleó una metodología de enfoque cuantitativo de tipo aplicada, el diseño realizado es experimental en su nivel de investigación cuasi experimental, en el proceso de la recolección de datos se empleó la técnica de la encuesta la cual tuvo como instrumento un cuestionario compuesto de 14 enunciados, este fue aplicado a una población de 150 estudiantes de donde se obtuvo una muestra de 108 estudiantes, dichos resultados fueron cuantificados y llevados al SPSS 26, a través del software se obtuvo la confiabilidad del alfa de Cronbach de ,743 en el grupo experimental y ,712 en el grupo control, en los resultados se determinó que en el grupo experimental existe impacto entre la variables Motion Graphics y la comprensión lectora, dicho resultado se obtuvo mediante el Rho Spearman que mostro una significancia de $0.00 < 0.05$ con una correlación de 638 determinando una correlación positiva media, por lo cual se aceptó la hipótesis de investigación. Así mismo en el grupo control se obtuvo una significancia de ,008 < 0.05 con un nivel de correlación de 355, lo cual determina la existencia de una correlación positiva débil entre las variables de estudio. Por lo tanto, se evidencia que el impacto de las variables en el grupo experimental ha obtenido un mejor resultado, generando una mayor trascendencia.

Palabras clave: Motion Graphics, video y comprensión lectora.

Abstract

The present investigation proposed as a general objective to determine the impact of the Motion Graphics of Don Quixote and its impact on the reading comprehension of primary school students in Lima, 2023. In the development of the investigation, an applied quantitative approach methodology was used, The design carried out is experimental in its quasi-experimental level of research, in the data collection process the survey technique was used, which had as an instrument a questionnaire composed of 14 statements, this was applied to a population of 150 students from where a sample of 108 students was obtained, these results were quantified and taken to SPSS 26, through the software the reliability of Cronbach's alpha of .743 was obtained in the experimental group and .712 in the control group, the results were determined that in the experimental group there is an impact between the Motion Graphics variables and reading comprehension, this result was obtained through the Rho Spearman test, which showed a significance of $0.00 < 0.05$ with a correlation of 638, determining a medium positive correlation, for which it was accepted the research hypothesis. Likewise, in the control group, a significance of $0.008 < 0.05$ was obtained with a correlation level of 355, which determines the existence of a weak positive correlation between the study variables. Therefore, it is evident that the impact of the variables in the experimental group has obtained a better result, generating a greater significance.

Keywords: Motion Graphics, video and reading

I. INTRODUCCIÓN

La dificultad que enfrentan los estudiantes en comprender textos es un asunto que abarca a distintos contextos del planeta. En Europa uno de los países que más se ha estancado es España, según el Ministerio de Educación y Formación Profesional (2018), sostiene que en la evaluación de PISA el puntaje estimado de los estudiantes en España es de 477 puntos, inferior respecto al puntaje alcanzado por la Organización para la cooperación y el desarrollo Económico (OCDE) que logró 487 puntos y al de la Unión Europea (UE) que obtuvo 489 puntos, con ello los países que pertenecen a la OCDE y la UE muestran un crecimiento de 14 puntos, mientras que España muestra un retroceso de 0,06 puntos.

Asimismo, la dificultad de la comprensión lectora en los estudiantes de Latinoamérica no es ajena, en la prueba de PISA 2018 indica que Chile obtuvo un promedio de 452 puntos, Uruguay logró un promedio de 427 puntos, Brasil alcanzó un promedio de 413 puntos, Colombia logró un promedio de 412 puntos, respecto a ello Perú se sitúa en el último lugar con un promedio de 401 puntos, estas cifras dejan una gran preocupación debido a que todos los resultados están por debajo del puntaje que obtuvieron los países de la OCDE, asimismo estudios realizados por UNICEF (2022), indica que cuatro estudiantes de cada cinco que cursan el sexto de primaria en los países que se ubican en América Latina y el Caribe (ALC), no logran el nivel esperado en comprensión lectora, esta situación problemática creció durante los últimos años debido a la etapa de pandemia de la COVID-19 donde las instituciones educativas tuvieron que cerrar y la educación de los estudiantes se vio limitada.

A nivel nacional los resultados son preocupantes, según el MINEDU (2019), indica que los departamentos con más bajo nivel de lectura son Ucayali 17.3%, Tumbes 19.4%, Loreto 9.1%, estas cifras evidencian la problemática que existe en provincia respecto a la comprensión de textos, la situación no es alentadora debido a que evaluaciones posteriores en lectura según la Evaluación Censal de Estudiantes (2019), indicaron que los estudiantes que cursan el segundo grado obtuvieron 37,6%. Los estudiantes de cuarto grado lograron 34,5% y los estudiantes de segundo grado nivel secundaria 14,5%. De esta manera queda

evidenciada la dificultad que nuestro país tiene en comprensión lectora, para lo cual es importante crear estrategias que promuevan la comprensión lectora y que ayuden al desarrollo de la educación.

A nivel local, se ha podido identificar que los problemas en comprensión lectora están vigentes según el MINEDU (2019), en la última prueba de PISA 2018 realizadas a instituciones públicas y privadas de Lima mostro que no hay ningún avance en comparación con la prueba de PISA 2015, es así como los estudiantes de la Institución Educativa Particular Cristo Rey de Reyes ubicada en el distrito de Los Olivos no son ajenos a esta realidad, quienes después de haber pasado por una larga etapa de confinamiento y adaptación a la educación remota, regresaron a las clases presenciales, se evidencia la falta de motivación respecto al material didáctico empleado, el cual no despierta el interés deseado en los estudiantes en relación a la comprensión lectora, el material es presentado a los estudiantes a través de un formato PDF y/o material impreso otorgado por el ministerio de educación donde las imágenes y textos son estáticos y no se logra despertar el interés, ni llamar la atención de los estudiantes, es así como la comprensión lectora pasa hacer un problema de urgencia para la institución educativa.

Asimismo, el crecimiento de la comunicación digital motiva a crear propuestas de solución para fomentar la comprensión lectora, de acuerdo a la investigación realizada a docentes en Europa por la Asociación CICLIP (2022), sostiene que el 70% de los docentes encuestados refieren que las herramientas digitales contribuyen a localizar problemas durante el aprendizaje de lectura (p. 7). Basado en ello se utilizó el Motion Graphics, que es una técnica de animación mediante el cual se puede generar material audiovisual para fomentar la comprensión lectora, esta técnica se empleó por el dinamismo y atracción que generan sus elementos a la hora de la comunicación, dejando de lado la figura estática del material tradicional de lectura.

Según la problemática planteada, Redipe (2019), indica que cada estudiante tiene su sistema de aprendizaje en la escuela, se debe adecuar al ambiente y emplear los recursos que tiene de forma productiva y divertida, no debe verse la enseñanza tradicional como la única forma de aprender, sino que puede emplear múltiples recursos disponibles mediante la tecnología (p.14).

Así mismo, según Amali, Zees y Suhada (2020), sostiene que el empleo de la técnica Motion Graphics puede ampliar el interés en los estudiantes respecto a un tema, con ello se logra aumentar el conocimiento (p. 24).

Según Hanif (2020), indica que el video animado despierta el interés en los estudiantes, mediante los figuras o dibujos que se transmiten, evitando de esta forma el aburrimiento y creando un clima de aprendizaje placentero, relajado y humorístico (p. 249).

Según Hernández, et al. (2017), sostiene que la comprensión lectora se da mediante la utilización de estrategias que van ayudar a entender, encontrar y recordar el significado de lo leído (p. 15).

Debido a toda la problemática planteada y buscando el desarrollo en la educación, se realizó la siguiente pregunta: ¿Cuál es el impacto del Motion Graphics de Don Quijote en la comprensión lectora de estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?

Asimismo, se muestran los problemas específicos:

1. ¿Qué impacto tiene la imagen en movimiento en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?
2. ¿Qué impacto tiene el texto narrativo en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?
3. ¿Qué impacto tiene el efecto de sonido en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?

En la justificación de la investigación según Hernández, Fernández y Baptista (2014), se indica las razones y la importancia del estudio (p. 40). Así mismo se expuso la razón del porque nuestro estudio es necesario, teniendo en cuenta la viabilidad del mismo y su importancia, la investigación tiene las siguientes justificaciones: práctica, teórica y metodológica.

Según Guillén, Sánchez y Begazo (2020), sostiene que la justificación práctica está relacionada a los resultados que se obtienen en una investigación, los cuales aportan soluciones a los problemas, incrementando de esta forma nuevos conocimientos (p. 59). Mediante la investigación se está promoviendo la comprensión lectora a través del Motion Graphics, el cual es una técnica de animación que se emplea en favor de los estudiantes para el facilitar la comprensión lectora, así mismo se demuestra que las tendencias tecnológicas bien empleadas representan una gran propuesta en la enseñanza y facilitan el aprendizaje en la etapa escolar.

En la Justificación teórica según Guillén, Sánchez y Begazo (2020), indica que tiene como propósito probar la teoría existente, en la investigación que se está realizando, para luego modificar y enriquecer los conocimientos (p. 58). El uso del Motion Graphics en el sector educación genera un nuevo conocimiento que va ser contrastado con estudios ya realizados, de esta forma se demostrará la utilidad del Motion Graphics como una técnica que aporta al desarrollo en la educación.

En la Justificación metodológica según Guillén, Sánchez y Begazo (2020), sostiene que se da cuando un estudio de investigación propone una nueva estrategia o método el cual genera conocimiento confiable y válido (p. 58). En la investigación se ha creado un instrumento, en cual está constituido por un cuestionario con preguntas que busca darle solución a la problemática, así mismo una vez obtenida la confiabilidad y validez del estudio, será de gran aporte para futuras investigaciones.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), indica que el objetivo general tiene como finalidad señalar la aspiración de la investigación, la cual se debe expresar de forma clara (p. 37). Como objetivo general se propuso determinar el impacto del Motion Graphics de Don Quijote en la comprensión lectora de estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Para alcanzar la finalidad del proyecto se planteó como objetivo específico:

1. ¿Identificar qué impacto tiene la imagen en movimiento en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?
2. ¿Analizar qué impacto tiene el texto narrativo en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?
3. ¿Conocer qué impacto tiene el efecto de sonido en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?

Para el planteamiento de la hipótesis se ha tenido en cuenta a Espinoza (2020), quien indica que es una explicación tentativa respecto a un fenómeno que está siendo investigado, planteadas en forma de proposiciones. De acuerdo a lo mencionado las hipótesis de la investigación son:

Hi: El Motion Graphics de Don Quijote si tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Ho: El Motion Graphics de Don Quijote no tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Así mismo en la investigación se considera las siguientes hipótesis específicas:

1. Hi: Existe impacto entre imagen en movimiento y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.
Ho No existe impacto entre imagen en movimiento y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.
2. Hi: Existe impacto entre texto narrativo y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Ho: No existe impacto entre texto narrativo y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

3. Hi: Existe impacto entre sonido y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto y quinto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Ho: No existe impacto entre sonido y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Para que la investigación tenga un mayor sustento teórico se recopilaron los siguientes datos:

A nivel nacional según Barrenechea (2021), en su investigación *“Motivando el uso de entornos virtuales para potenciar el aprendizaje de inglés en los estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima”* para optar “el grado académico de magíster en integración e innovación educativa de las tecnologías de la información y la comunicación”. El siguiente estudio propone una innovación educativa para estudiantes que cursan el pregrado, está dirigida al aprendizaje potenciado mediante la tecnología, el objetivo del estudio es contribuir para que los alumnos del pregrado aprendan el idioma inglés, por tal motivo se propuso como objetivos específicos motivar a los estudiantes para que aprendan del idioma inglés mediante la virtualidad, implementar en los métodos de enseñanza en pregrado la utilización de animación digital o materiales del idioma inglés, motivando la auto regulación en los estudiantes para que puedan aprender el idioma inglés. En el estudio se empleó un enfoque cuantitativo y un diseño experimental, por tal motivo la investigación académica se desarrolló durante un año. La muestra estuvo compuesta por 33 estudiantes pertenecientes al VIII ciclo de la carrera, en la recolección de información se aplicó la técnica de la encuesta donde el instrumento fue un cuestionario. Se concluyó: que el video es útil como material para mejorar la comprensión de los temas propuestos durante la clase y lo importante como recurso

en la articulación para aprender inglés, aumentando la comprensión en favor de los estudiantes respecto a los diversos temas en su formación estudiantil.

Según Chura (2020), el presente estudio que tiene por título “*Aplicación de técnica animación digital en el desarrollo de la expresión y comprensión oral de niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la institución educativa N° 811 Cusibamba baja, del distrito de Ccorca, provincia de Cusco 2020*”, dicho estudio se propone como objetivo determinar la contribución de la animación digital en el crecimiento de la expresión y comprensión oral, el estudio se basa en una investigación experimental, la cual está constituida con una población de 15 niñas y niños, el instrumento es una ficha de observación que contiene 15 preguntas, después de aplicar el instrumento para el recojo de datos, se procesó la información mediante un programa estadístico. Los resultados manifiestan que los estudiantes poseen un nivel aceptable para animar sus dibujos mediante la animación digital, el estudiante mejoro su elocuencia participando con entusiasmo y opinando con claridad, a su vez ha incrementado su capacidad de escuchar prestando atención a los relatos que realizan sus compañeros, aumento el interés y mejoro la capacidad de narración. La capacidad explicativa aumento considerablemente a través de las normas verbales empleadas en los diálogos grupales, sus ideas fueron fácilmente argumentadas mediante sus dibujos. En motricidad fina aumento el apego por dibujar, pintar, recortar.

Según Vásquez (2022), en su investigación “*Los videocuentos para mejorar la comprensión lectora en niños de 5 años de la I.E.I N° 322- Chimbote- Ancash, 2021*”, como objetivo principal se propuso determinar como los videocuentos ayudan a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes, dicho estudio se elaboró mediante un enfoque cuantitativo, de diseño pre-experimental donde se aplicó el pretest y postest aún solo grupo de estudiantes, en el recojo de datos se utilizó la técnica de la observación, como instrumento se utilizó una matriz valorativa con 20 preguntas las cuales fueron aplicadas a 15 estudiantes durante 13 sesiones, como resultado inicial el 100% de estudiantes mostro un bajo nivel antes de poner en marcha la táctica del videocuento, los estudiantes mostraron muchas dificultades para reconocer a los personajes principales y sus características, una vez aplicada la estrategia se obtuvo como resultado un nivel destacada alcanzando un 87%,

extrayendo enseñanzas y relato de historia. Respecto a la hipótesis se obtuvo una significancia de 0,001, con lo cual se acepta la hipótesis y se pasa a determinar que el uso de videocuentos contribuye a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes.

Según Domínguez (2020), en su investigación *“Recursos audiovisuales lúdicos para la mejora de la comprensión lectora en alumnos del tercer grado de educación primaria de la I.E. Almirante Miguel Grau N° 20134, Castilla, Piura-2018”*, el presente estudio se propuso determinar la forma en que los recursos audiovisuales Lúdicos pueden mejorar la comprensión lectora en estudiantes del 3er grado de primaria, la investigación se realizó bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada de nivel explicativo, el diseño empleado es un pre-experimental que contiene un pre test y un post test el cual se aplicó a un solo grupo, la muestra de estudio estuvo conformada por 36 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo, prueba escrita, evaluación sistemática y observación estructurada, los resultados obtenidos antes y después de aplicar la estrategia fueron contrastados por el SPSS donde se indicó que el nivel inicio bajo de 41.7% a un 2.8%, proceso bajo de 30.6% a 16.7%, en el nivel logrado se elevó a 69.4% y en logro destacado se elevó a 11%, de esta forma se concluye que la estrategia didáctica generó un ambiente favorable para los estudiantes los cuales elevaron su nivel de comprensión a 80.5%.

Según Pastrana (2022), en su investigación *“Animación digital sobre cuento infantil y la comprensión lectora en estudiantes de 4to grado de primaria, Los Olivos, 2022”*, se propuso determinar si existe relación entre la animación y la comprensión lectora en alumnos del cuarto grado de primaria en una institución educativa de los Olivos, 2021. Dicha investigación estuvo constituida por un enfoque cuantitativo, con un estudio de tipo aplicado, el diseño empleado fue no experimental - correlacional. Así mismo para recolectar la información se empleó la técnica de la encuesta, la cual tuvo como instrumento un cuestionario con 14 enunciados, el estudio se realizó con una población de 102 estudiantes del cuarto grado de primaria, de los cuales se obtuvo una muestra constituida por 80 estudiantes que participaron del estudio aplicándole el instrumento, se obtuvo como resultado que

hay relación entre la variable animación y comprensión lectora, por lo cual la hipótesis de investigación pasa hacer aceptada.

A nivel internacional según Quezada (2021) en su investigación *“Motion Graphics y Edpuzzle” como recurso didáctico en Aula Invertida: una experiencia en la enseñanza aprendizaje de una asignatura teórica en Diseño Industrial*”. Tiene como objetivo 2 En la metodología se empleó un diseño experimental de nivel pre experimental, enfoque cuantitativo, tipo aplicada, la población se conformó por los estudiantes de pregrado de la facultad de diseño industrial de una universidad de Chile, así mismo la muestra estuvo compuesta por 31 estudiantes, se empleó el instrumento de la encuesta basada en la escala de Likert en el proceso de recolección de datos, referente a los resultados se evidencia que el (91%) de estudiantes están de acuerdo que las preguntas guardan relación con el video, el (84%) considera que el material ayuda a enfocar al atención, el (100%) considera que la imágenes, sonido, animaciones y el lenguaje fueron fáciles de comprender, el (100%) están de acuerdo con la duración del video, el (97%) considera que el material es atractivo, se concluye que el Motion Graphics tiene una efectividad a la hora de entregar contenidos debido a su versatilidad, es un material que llama la atención debido a la fidelidad del mensaje empleando imagen, movimiento y sonido. Se debe considerar el tiempo y la cantidad de videos que se desean emplear.

Según Hapsari et al. (2019), en su estudio *“Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students”*, se propone como objetivo desarrollar y probar determinar la influencia del video de animación Motion Graphics en el curso de ciencias sociales en los centros educativos de primaria, en la metodología el estudio se ha considerado un diseño experimental de nivel cuasi experimental, con enfoque cuantitativo de tipo aplicada, la población está constituida por los estudiantes del nivel primaria de 2 instituciones, para la recolección de datos se usó un cuestionario, la muestra se basó en 54 estudiantes los cuales estuvieron divididos en 2 grupos, el grupo control estuvo compuesto por 27 estudiantes y el grupo experimental compuesto por 27 estudiantes, a su vez se empleó un muestreo probabilístico, en los resultados los grupos mostraron diferencias significativas, el grupo experimental mostro una mejora en el rendimiento de los estudiantes lo cual determina la eficacia del Motion Graphics

para mejorar los conocimientos en los estudiantes en el curso de ciencias. Respecto a las conclusiones el estudio prueba empíricamente la necesidad de emplear medios alternativos que ayuden en el aprendizaje de un determinado tema al estudiante, el estudio muestra un impacto positivo, se recomienda que para elaborar material didáctico interactivo se debe conocer las necesidades de aprendizaje del estudiante.

Según Wicaksana, Pebriand y Admadja (2021), en su estudio *“E-Learning Based Motion Graphics Media to Improve Student Motivation on Biodiversity Material”*. Menciona que la biología es una ciencia pura, analítica y sistemática la cual guarda una relación con la realidad problemática que presentan los estudiantes en el aprendizaje de la biología por tal motivo la investigación tiene como objetivo motivar el aprendizaje de los alumnos acerca de la biodiversidad, en su metodología utilizó un diseño experimental con enfoque cuantitativo de tipo aplicada, en la investigación la población estuvo conformada por los estudiantes de Tebo Regency-indonesia, se consideró un muestreo no probabilístico, entre los instrumentos aplicados se consideró la encuesta, los resultados se manifestaron el aumento de aprendizaje de los estudiantes en cada ciclo, referente a las conclusiones se puede concluir que el Motion Graphics como medio de aprendizaje basado en el e-learning ha mostrado satisfactoriamente aumentar la satisfacción en el aprendizaje de los estudiantes en biodiversidad, así mismo se considera que mientras mejor sea la aplicación de los medios de aprendizaje la motivación será mayor.

Según Hanif (2020), en su investigación *“El desarrollo y la eficacia de los videos de animación de gráficos en movimiento para mejorar los resultados de aprendizaje de ciencias de los estudiantes de primaria”*. Se propone el objetivo de investigar el desarrollo y lo eficaz que resultan los Motion Graphics para los estudiantes de primaria en aprendizaje del curso de ciencias naturales, Se realizó un estudio exploratorio con metodología mixta secuencial, la metodología empleada es cualitativa descriptiva, para desarrollar el producto la metodología estará compuesta por 27 estudiantes que cursen el quinto grado en los grupos control y experimental. La investigación se realizó en dos instituciones educativas primarias. Las entrevistas el investigador emplea métodos de observación en los

estudios cualitativos y pruebas donde mediara la eficacia de los gráficos en movimiento, en el proceso cualitativo el estudio mostro que es necesario desarrollar un material audiovisual con contenga interactividad. El resultado mostró que existen diferencias marcadas en el aprendizaje cognitivo entre los grupos control y experimental, por consiguiente, las interactividades del video en movimiento son factibles y tienen eficacia para poder emplearlos en el aprendizaje de estudiantes.

Según Amali, Zees & Suhada, (2020), en su estudio "*Video de animación gráfica en movimiento como medio de aprendizaje alternativo*", sostiene que la falta de interés y atención por parte de los estudiantes a la hora de aprender influye en los distintos procesos de aprendizaje dentro de clase, lo cual origina que sus logros de aprendizaje disminuyan, para ello el estudio tiene como objetivo la creación de un Motion Graphics, que es un video animado para el aprendizaje sobre el tema la historia de indonesia. El estudio emplea una metodología cualitativa experimental, de investigación y desarrollo sustentada por el modelo de investigación de Borg y Gall el cual emplea un modelo dividido en cinco etapas, saber, análisis de necesidades, medios diseño, desarrollo, evaluación y prueba de producto. Se lleva a cabo la evaluación y prueba de campo en 25 estudiantes, para lo cual se emplea el instrumento de validez de expertos que evalúan los gráficos en movimiento. En los resultados la prueba de validez nos indica que el nivel de claridad en la información, texto, imagen, color, el puntaje no baja del 75%. Así mismo la calidad de la pantalla, el audio y los materiales diseñados obtuvieron el 88%, lo cual indica que los medios gráficos y animados empleados para el aprendizaje influyen de forma positiva en los estudiantes.

Marco teórico 2.2

Con respecto a las bases teóricas se profundizo en el estudio de las variables Motion Graphics, plan lector y comprensión lectora, empleando fuentes confiables como libros, artículos indexados, repositorios confiables, para poder tener una base sólida en la investigación.

Sobre el Motion Graphics según Crook y Beare (2017), Es un conjunto de elementos que contienen movimiento, poseen la cualidad de escalar o rotar sus imágenes, textos y video durante su presentación, acompañadas o

complementadas por un sonido. (p. 14). La combinación y coordinación de los elementos logra un producto audiovisual con un gran dinamismo el cual genera una atracción en el espectador, así mismo gracias a esta cualidad tiene el poder convertir los temas más complicados en mensajes súper sencillos.

Así mismo según Freeman (2016), sostiene que el Motion Graphics es una animación en el cual están involucrados gráficos y textos, los cuales están complementados por un audio. Es decir, el Motion Graphics es una animación con elementos ya definidos, que se complementa con el sonido para lograr un material audiovisual de mayor impacto a la hora de dar un mensaje.

En el estudio del Motion Graphics debemos mencionar las siguientes dimensiones.

Respecto a la imagen en movimiento según Crook y Beare (2017), sostiene que son un conjunto de imágenes fijas que son proyectadas frente al espectador a gran velocidad y de una manera secuencial (p. 72). Es decir, la rapidez con la que transitan las imágenes frente a nosotros nos da la sensación de movimiento, el cual es una característica esencial del Motion Graphics.

Así mismo en el texto narrativo según Crook y Beare (2017), indica que el texto se refiere al contenido lingüístico de la colección de palabras (p. 98). El texto tiene la función de expresar y ayudar a comprender los significados del mensaje que se desea comunicar a través del material audio visual.

En referencia al efecto de sonido según Crook y Beare (2017), menciona que el sonido puede representar un suceso natural en el mundo real, ya sea grabado o sintetizado por la computadora u otro dispositivo (p. 79). Se considera al sonido el complemento ideal porque va ayudar a captar la atención de las personas y resaltar los sucesos más importantes en el Motion Graphics.

Respecto a la segunda variable comprensión lectora se detalla lo siguiente:

Según Cárdenas, Salazar y Cárdenas (2021) Es el proceso mediante el cual un texto llega al lector de forma significativa y transforma su punto de vista referente a un tema, cuyos niveles son: lectura literal, inferencial y criterial (p. 25). Mediante la comprensión lectora los niños logran desarrollar sus habilidades de

interpretación, conocimiento respecto a diferentes temas, se logra tener una lectura fluida, aumenta la capacidad de análisis, amplían el universo de vocabulario a la hora de la socialización.

Así mismo Madrid (2017), sostiene que es la habilidad que las personas tienen para entender y emplear las formas lingüísticas que la sociedad exige y el individuo valora.

De la misma forma según Cantú (2017), indica que es la habilidad de decodificar, analizar y organizar todo lo leído, aumentando el nivel de comprensión.

Para que la comprensión lectora sea efectiva se debe tener en cuenta los siguientes niveles.

Nivel Literal según Cárdenas, Salazar y Cárdenas (2021), indica que es la extracción de información explícita por medio de la identificación de elementos básicos que aparecen en un texto (p. 25). En este proceso el lector identifica las palabras y plantea nuevas formas de expresión mediante el parafraseo.

Nivel Inferencial según Cárdenas, Salazar y Cárdenas (2021), manifiesta que el lector identifica lo que no se ha dicho explícitamente, para lograrlo, debe plantear esquemas de interpretaciones, inferencias y deducciones (p. 25). Según lo descrito el lector tiene la capacidad de comprender lo que ha leído e interpretar el mensaje.

Nivel Criterial según Cárdenas, Salazar y Cárdenas (2021), menciona que el lector explica hechos de la lectura con argumentos razonados bien fundamentados (p. 25). En este nivel el lector tiene una idea clara referente a lo que el autor desea transmitir y manifestar su postura en base a argumentos sólidos.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El estudio realizado es de tipo aplicado, según Esteban (2018), indica que, su propósito es mejorar, optimizar y perfeccionar la funcionalidad de los procesos,

sistemas y normas tecnológicas (p. 3). Por lo cual esta enfoca en resolver las complicaciones que resulten en el proceso.

3.1.2 Diseño de investigación

El diseño de investigación es experimental y de nivel cuasi experimental, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), indica que es un estudio donde por lo menos una variable es manipulada deliberadamente para observar el efecto que causa sobre la variable dependiente, en este tipo de diseño el sujeto a estudiar no es elegido al azar para ningún grupo, los mencionados grupos ya están establecidos antes del experimento (p. 151).

3.1.3 Enfoque de investigación

Se empleó un enfoque cuantitativo porque se van analizar e interpretar los resultados, según Pimienta y De la Orden Hoz (2017), sostiene que esta metodología se centra básicamente en analizar e interpretar números, información, datos estadísticos e indicadores que tengan una relación con el objeto de estudio. (p. 59).

3.2 Variables y operacionalización

3.2.1 Caracterización de variables

Para la caracterización de las variables se ha considera su naturaleza, escala y categoría, respecto a la variable según Useche et al. (2019), la define como una característica, cualidad o propiedad de un fenómeno que va hacer estudiado, el cual puede tener distintos valores en el proceso, a su vez podrá ser medido y observado en la investigación (p. 16). Asimismo, el autor indica que una variable es cualitativa cuando las propiedades o características son expresadas de manera no numeral (p. 17).

En la investigación se eligió como primera variable al Motion Graphics, el cual posee una naturaleza cualitativa, asimismo la segunda variable está constituida por la comprensión lectora la cual tiene una naturaleza cualitativa (ver tabla 1).

Tabla 1: Caracterización de Variables

	Variable	Naturaleza	Escala	Categoría
Variable 1	Motion Graphics	Cualitativa	Likert / nominal	Independiente
Variable 2	Comprensión lectora	Cualitativa	Likert / nominal	Dependiente

Fuente: Elaboración propia

Variable 1: Motion Graphics

En la investigación según Crook y Beare (2017), indica que es un conjunto de elementos que contienen movimiento, poseen la cualidad de escalar o rotar sus imágenes, textos y video durante su presentación, acompañadas o complementadas por un sonido. (p. 14). La combinación y coordinación de los elementos logra un producto audiovisual con un gran dinamismo el cual genera una atracción en el espectador, así mismo gracias a esta cualidad tiene el poder de convertir los temas más complicados en mensajes súper sencillos.

Dimensiones: Imagen en movimiento, texto narrativo, efecto de sonido

Indicadores: Imágenes, proyectadas, secuencia y velocidad, contenido lingüístico, palabras y sonido sincronizado.

Variable 2: Comprensión lectora

Según Cárdenas, Salazar y Cárdenas (2021) Es el proceso mediante el cual un texto llega al lector de forma significativa y transforma su punto de vista referente a un tema, cuyos niveles son: lectura literal, inferencial y crítica (p. 25). Mediante la comprensión lectora los niños logran desarrollar sus habilidades de interpretación, conocimiento respecto a diferentes temas, se logra tener una lectura fluida, aumenta la capacidad de análisis, amplían el universo de vocabulario a la hora de la socialización.

Dimensiones: Nivel literal, nivel inferencial, nivel crítico.

Indicadores: Información, texto, identificar, interpretación, lectura y contenido.

3.2.2 Operacionalización de variables

En la operacionalización de variables, según Arias y Covinos (2021), indican que es un conjunto de métodos y técnicas que van ayudar a que la variable pueda ser medida mediante un proceso de análisis y separación en sus componentes (p. 49).

Asimismo, indica que la definición operacional es un conjunto de actividades posteriores al análisis práctico y teórico de la variable, con la finalidad de establecer la manera en que esta será medida (p. 53). De la misma forma indica que la definición conceptual, son definiciones teóricas de diccionarios o libros especializados que defiendan teóricamente la variable de estudio (p. 52). En adelante se aplicará la definición conceptual y operacional para transformar nuestras variables en indicadores.

Definición conceptual: esta definición dada por Crook y Beare (2017) el teórico que fundamenta nuestra variable Motion Graphics está dividida en 3 dimensiones, que son: Imagen en movimiento, texto narrativo, efecto de sonido. Nuestro teórico luego divide cada dimensión en indicadores (p. 72). En nuestra segunda variable comprensión lectora, el autor Cárdenas, Salazar y Cárdenas (2021), lo divide en 3 dimensiones nivel literal, nivel inferencial, nivel crítico, posteriormente nuestro teórico divide las dimensiones en indicadores (p. 25).

Definición operacional

Respecto a la primera variable Motion Graphics en su primera dimensión Imagen en movimiento, se divide en los indicadores imágenes, proyectadas, secuencia y velocidad. En su segunda dimensión texto narrativo, se divide en los indicadores contenido y palabras. En su tercera dimensión efecto de sonido, se divide en los indicadores sonido sincronizado.

Respecto a la segunda variable comprensión lectora en su primera dimensión nivel literal se divide en, información y texto, en su segunda dimensión nivel inferencial se divide en los indicadores identificar e interpretación, en su tercera dimensión nivel crítico se divide en los indicadores lectura y contenido.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

Según Guillen, Sanchez y Begazo (2019), menciona que es un grupo de personas u objetos que están relacionadas directamente con la variable, la cual se medirá para su investigación (p. 89). Mediante esta definición indicaremos que nuestra población serán los estudiantes de la I. E.P. Cristo Rey de Reyes – Los Olivos.

La población utilizada es finita y se basa en 150 estudiantes de 4to, 5to y 6to grado de primaria

3.3.1.1 Criterio de inclusión

- Estudiantes que pertenecen al cuarto, quinto y sexto grado de primaria de la I.E.P. Cristo Rey de Reyes – Los Olivos.
- Mujeres y hombres.

3.3.1.2 Criterio de exclusión

- Estudiantes que no estudien en la I.E.P. Cristo Rey de Reyes – Los Olivos.
- Estudiantes que no pertenezcan al cuarto, quinto y sexto grado de primaria.
- Estudiantes de secundaria de la I.E.P. Cristo Rey de Reyes – Los Olivos.

3.3.2 Muestra

Según Hernández y Mendoza (2018), sostiene que es un subgrupo de la población o universo que es de interés en un estudio, del cual se procederá a recolectar datos representativos y pertinentes para su investigación (p. 196).

Según Porras (2017), considera a la muestra como un grupo de unidades representativas de una población que serán sujetas a un estudio y tienen que reflejar sus características.

La muestra está constituida por 108 estudiantes de la I.E.P. Cristo Rey de Reyes – Los Olivos.

Mediante la aplicación de la presente fórmula se determinó la cantidad de los estudiantes que serán parte de la muestra, la cual es finita.

Donde:

n= Tamaño de muestra

N= Tamaño de población

Z= Nivel de confianza

p= Probabilidad de éxito

q= (1-p) = Probabilidad de fracaso

e= error estimado aceptado

Reemplazando los valores

N=150

Z=95% (1.96)

p=0.5

q=0.5

e=0.05

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

$$n = \frac{150 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{0.05^2 * (150 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = 108$$

3.3.3 Muestreo

Se ha empleado el probabilístico aleatorio simple, según Otzen y Manterola (2017), sostiene que toda aquella persona que es parte de una población, tiene las mismas condiciones y oportunidades para ser considerado dentro de la muestra hacer estudiada (p. 228).

3.4.4 Unidad de análisis

La unidad de análisis de la investigación está compuesta por un estudiante del cuarto, quinto y sexto grado de primaria de la I. E. Cristo Rey de Reyes – Los Olivos.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica de recolección de datos

En la recolección de datos, según Useche et al. (2019), considera que son métodos y actividades que se utiliza para comprobar la problemática planteada respecto a la variable que se está investigando, por tal motivo al elegir el tipo de investigación se estará determinando la técnica que se va emplear (p. 30).

Para la recolección de los datos se usó la técnica de la encuesta, según Obez et al. (2018), indica que es una alternativa válida e interesante en el sector educativo debido a que se puede ejecutar en grupos de docentes y/o estudiantes con la finalidad de indagar sobre algún problema específico (p. 590).

En el presente estudio la encuesta contiene una serie de enunciados que han sido elaborados de acuerdo a las variables de estudio (Motion Graphics y comprensión lectora), con la intención de encontrar si existe impacto entre las variables mencionadas.

3.4.2 Instrumento

En la investigación para determinar el impacto de la primera variable sobre la segunda se ha empleado el cuestionario, según Useche et al. (2019), la define como un instrumento que reúne un grupo de enunciados que tienen relación con

una situación o evento en particular, sobre el cual se desea conseguir una información (p. 32).

Asimismo, Torres, Salazar y paz (2019), indica que el cuestionario está conformado por un conjunto de enunciados que hacen referencia a una acción o aspecto que es de interés en una investigación, estas van hacer respondidas por las personas encuestas y son un instrumento esencial para obtener datos (p. 21).

Por lo tanto, en la investigación se empleará un cuestionario como instrumento, el cual está constituido de 14 preguntas que surgen a través de los indicadores, estos están propuestos en la matriz de operacionalización, dentro de ella están propuestas 8 items que hacen referencia a la variable Motion Graphics, y 6 items pertenecientes a la variable comprensión lectora. Se ha utilizado la escala de Likert para determinar cuál es el nivel de satisfacción de las personas encuestadas, cada uno de los ítems propuestos han sido dirigidos para identificar si existe impacto entre las variables Motion Graphics y la comprensión lectora en estudiantes de primaria. (*ver anexo 5*).

Las valoraciones numéricas asignadas en la escala de Likert son: 5 para “Totalmente de acuerdo”, 4 para “De acuerdo”, 3 para “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, 2 para “En desacuerdo” y 1 para “totalmente en desacuerdo”.

3.4.3 Validez

Respecto a la validez de un instrumento según Useche et al. (2019), nos indica que es el nivel de medición de un instrumento en referencia al objetivo trazado y sus características.

El instrumento empleado en el presente estudio fue evaluado exhaustivamente por 3 jueces quienes tienen el grado académico de magister, Mg. Rodríguez Armas Wilfredo Rocel, Mg. Areli Lizbeth Castillo Osorio, Mg. Cardenas Vila Ada Mery, los cuales cuentan con la suficiente experiencia y conocimiento del tema en mención. (*ver anexo 3*).

3.4.4 Confiabilidad

Un instrumento tiene confiabilidad según Manterola et al. (2018), cuando se realizan mediciones y los resultados que se obtienen son los mismos a pesar de que se han ejecutado en diferentes escenarios y poblaciones, este se debe aplicar bajo las mismas condiciones.

Tabla 2: Confiabilidad

Confiabilidad

RESULTADO	COEFICIENTE
Confiabilidad muy baja	0 hasta 0.2
Confiabilidad baja	0.2 hasta 0.4
Confiabilidad moderada	0.4 hasta 0.6
Confiabilidad buena	0.6 hasta 0.8
Confiabilidad alta	0.8 hasta 1

Fuente: *Elaboración propia*

Para validar la confiabilidad del instrumento utilizaremos el Alfa de Cronbach. Para ello se trasladó todos los resultados de la encuesta al software SPSS 26 y se aplicó la confiabilidad, debido a nuestra investigación cuasi experimental se realizó la confiabilidad del grupo experimental y control.

Alfa de CronBach

Grupo experimental

Tabla 3: Confiabilidad del instrumento grupo experimental

confiabilidad del instrumento

ESTADÍSTICA DE FIABILIDAD	
Alfa de Cronbach	Elementos
,743	14

Fuente: *Programa SPSS 26*

Grupo Control

Tabla 4: Confiabilidad del instrumento grupo control

confiabilidad del instrumento

ESTADÍSTICA DE FIABILIDAD	
Alfa de Cronbach	Elementos
,712	14

Fuente: Programa SPSS 26

3.5 Procedimiento

Para el procesamiento de los datos, se buscó información en distintas fuentes como son libros tanto físicos como digitales, la información digital fue recaudada a través de las plataformas como: Scielo, Google académico, Dialnet, ProQuest, ScienceDirect, entre otros. El software empleado en la investigación es el APA séptima edición, asimismo para recaudar los datos a través del instrumento se empleó un cuestionario físico, para la recolectar los datos se procedió a dividir a la población de 150 estudiantes en dos grupos, el grupo A se le llamo grupo control, mientras que al grupo B se le llamo grupo experimental, una vez definidos los grupos se les ubico en salones de clases distintos, al grupo control se le entrego el material físico del estado para que puedan analizar y leer fragmentos de la obra Don Quijote en un tiempo aproximado de 10 minutos, posterior a ello se le entrego a cada estudiante un cuestionario para que puedan responder según el material visto. Al grupo experimental se le proyecto la animación (Motion Graphics), que es un video que consta de 3 minutos donde resume escenas de la obra Don Quijote para que los estudiantes lo analicen y observen, posteriormente se le entrego una encuesta sobre el tema abordado. Para el llenado de la encuesta se procedió a dar las indicaciones de como marcar y se les dio un tiempo adecuado para que puedan responder. Luego se procedió a elegir 108 encuestas de forma aleatoria, cuyos resultados fueron llevados al SPSS 26, para luego procesar los estadísticos que requiera la investigación.

3.6 Método de análisis de datos

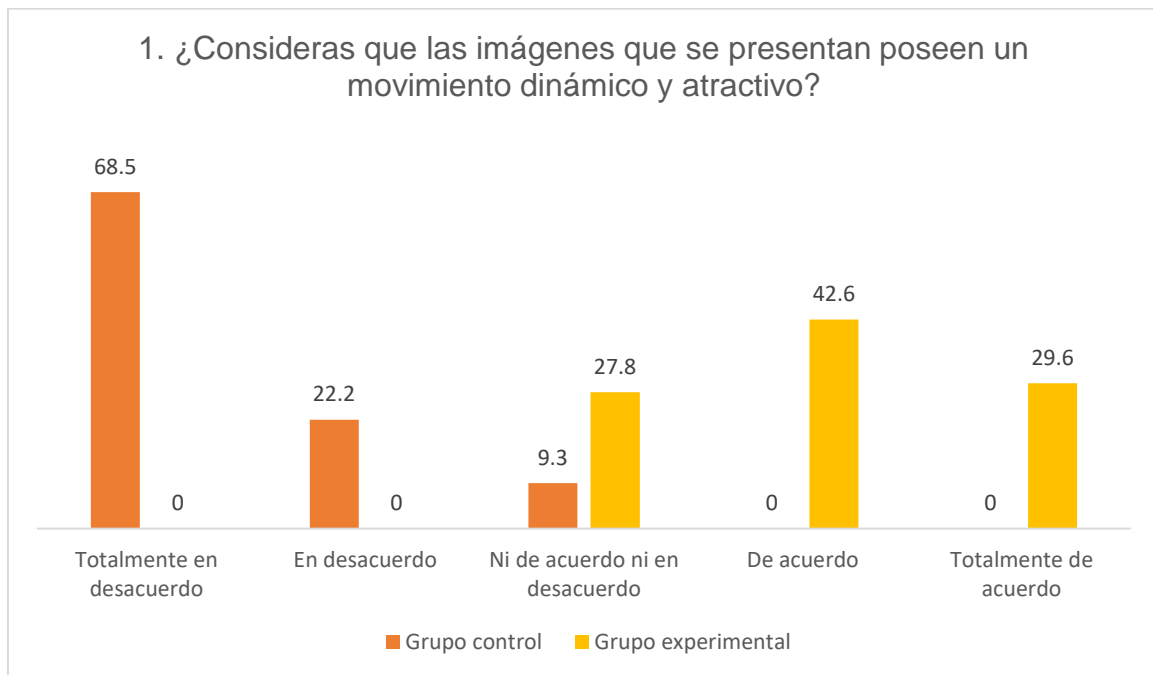
Debido al enfoque cuantitativo, la presente investigación empleará análisis estadístico descriptivo e inferencial para la información recolectada, el cuestionario está elaborado bajo preguntas politómicas planteadas mediante una escala de Likert que nos ayudará a conseguir resultados precisos y exactos.

Asimismo, se empleará el programa SPSS 26 para analizar los datos, para visualizar los resultados obtenidos (ver anexo 8). Mediante el programa se podrá generar los gráficos estadísticos y tablas que servirán para diagnosticar las respuestas del cuestionario. Respecto al análisis inferencial se ha empleado el Rho de Spearman para la validación de la hipótesis y determinar el grado de relación entre las variables.

3.6.1 Análisis Descriptivo

Se empleó un cuestionario para la recolección de datos, este fue entregado a 150 estudiantes del 4to, 5to y 6to grado de primaria de la I.E.P. Cristo Rey de Reyes, el mismo contenía 14 preguntas para determinar el grado de impacto del Motion Graphics en la comprensión lectora. Mediante el cuestionario se pudo obtener los resultados siguientes:

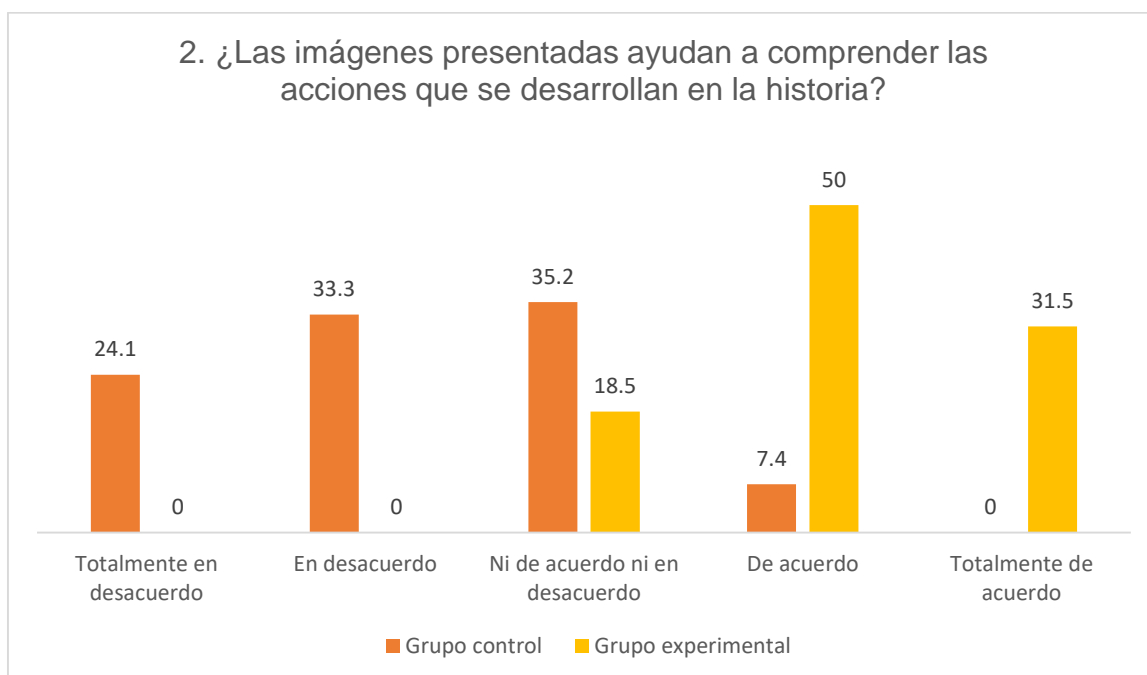
Figura 1: Gráfico del ítem 1 referente a imágenes



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 68.5% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 22.2% están en desacuerdo y el 9.3% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 29.6% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 42.6% estuvo de acuerdo, el 27.8% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que en las otras dos alternativas no figuran respuestas. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora que las imágenes poseen un movimiento dinámico y atractivo, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

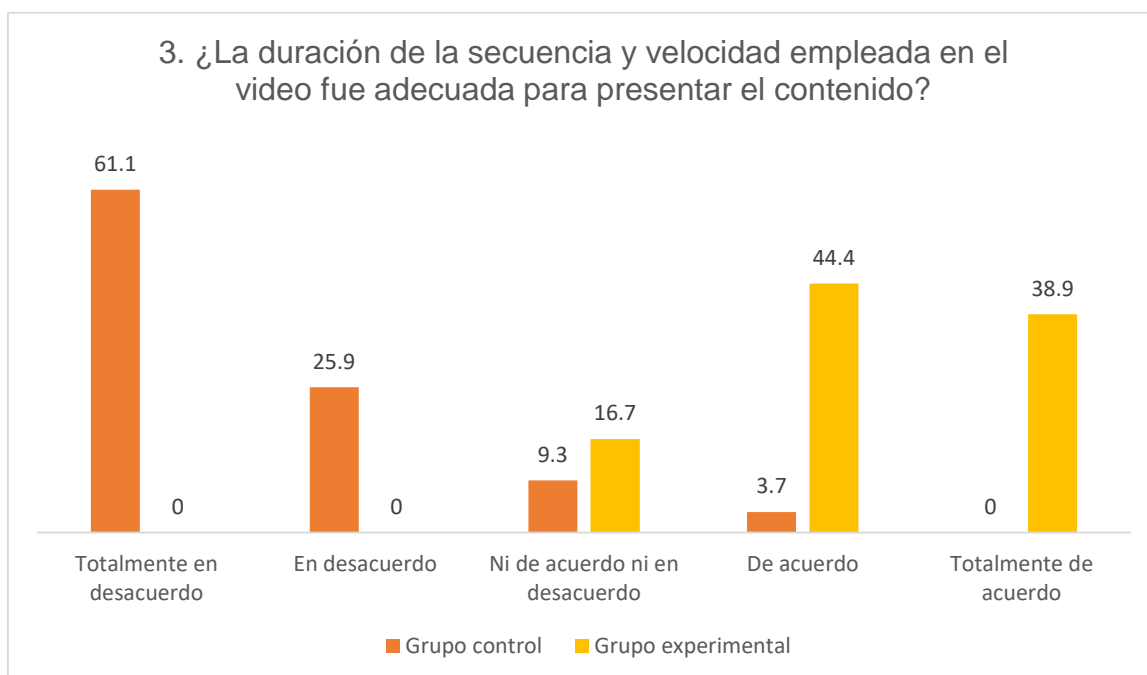
Figura 2: Gráfico del ítem 2 respecto a proyectadas



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 24.1% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 33.3% están en desacuerdo, el 35.2% está ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 7.4% está de acuerdo, haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 31.5% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 50 % estuvo de acuerdo, el 18.5% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que en las otras dos alternativas no figuran respuestas. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora que las imágenes ayudan a comprender la historia del video, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

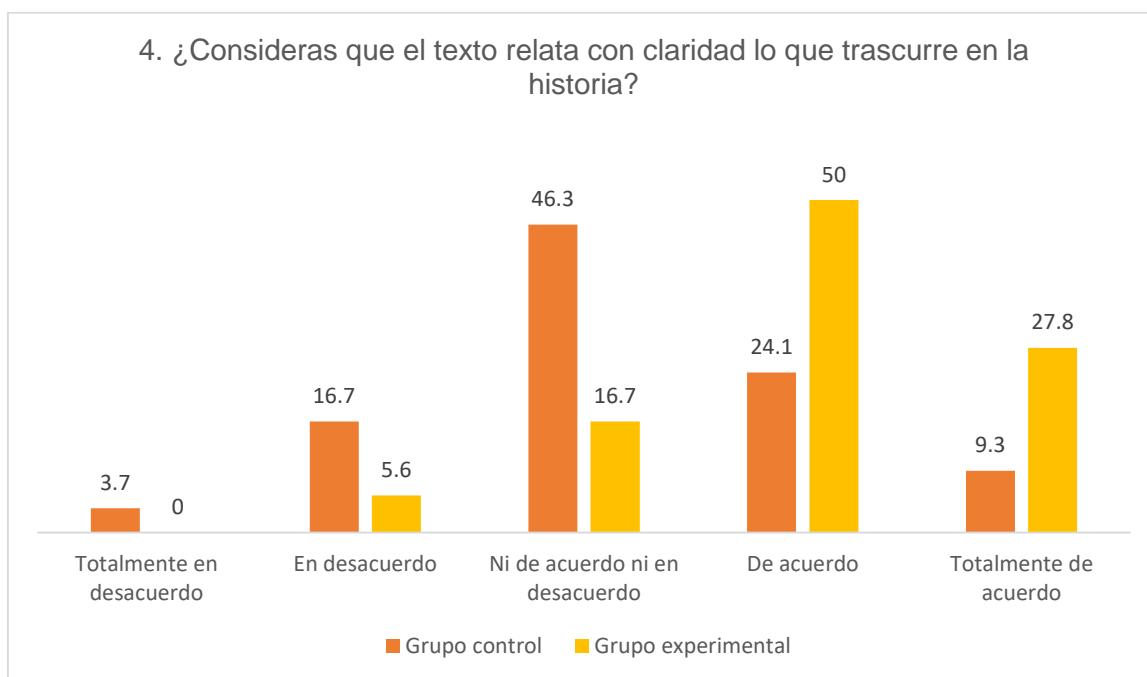
Figura 3: Gráfico del ítem 3 respecto a secuencia y velocidad



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 61.1% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 25.9% están en desacuerdo, el 9.3% está ni de acuerdo ni en desacuerdo y un 3.7% está de acuerdo, haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 38.9% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 44.4% estuvo de acuerdo, el 16.7% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que en las otras dos alternativas no figuran respuestas. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora la duración de la secuencia y velocidad es la indicada en el video, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

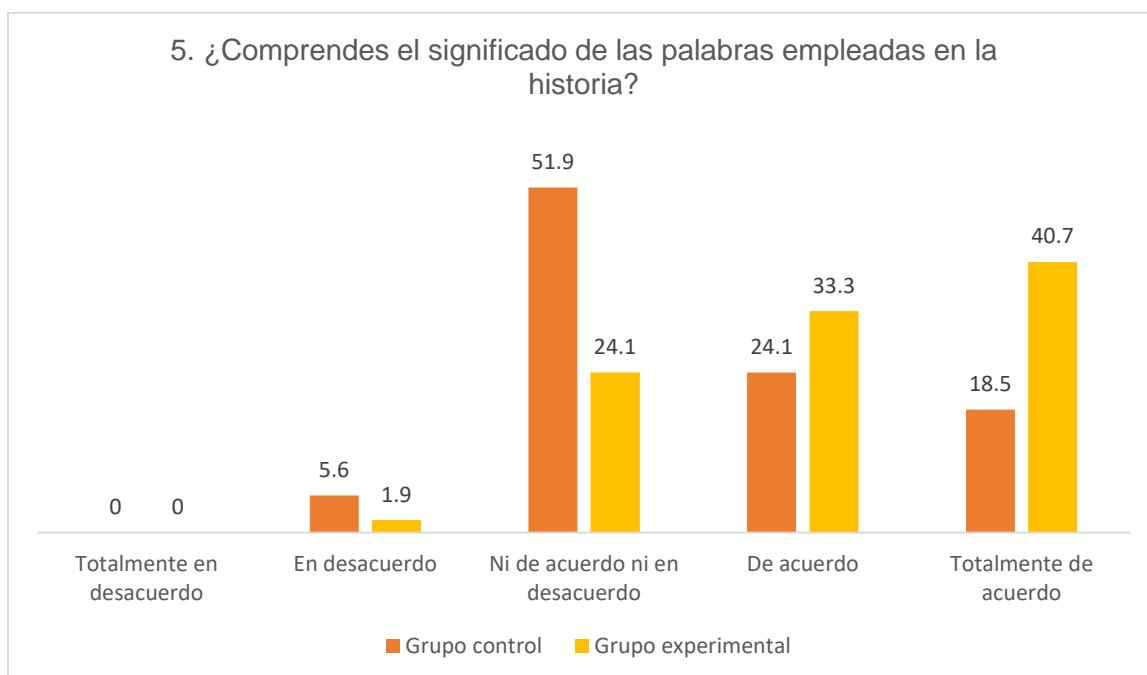
Figura 4: Gráfico del ítem 4 respecto a contenido lingüístico



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 3.7% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 16.7% están en desacuerdo, el 46.3 está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 24.1% indica estar de acuerdo y el 9.3 manifiesta estar totalmente de acuerdo, haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 27.8% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 50% estuvo de acuerdo, el 16.7% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 5.6% expreso estar en desacuerdo. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora que el texto expresa con claridad la historia, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

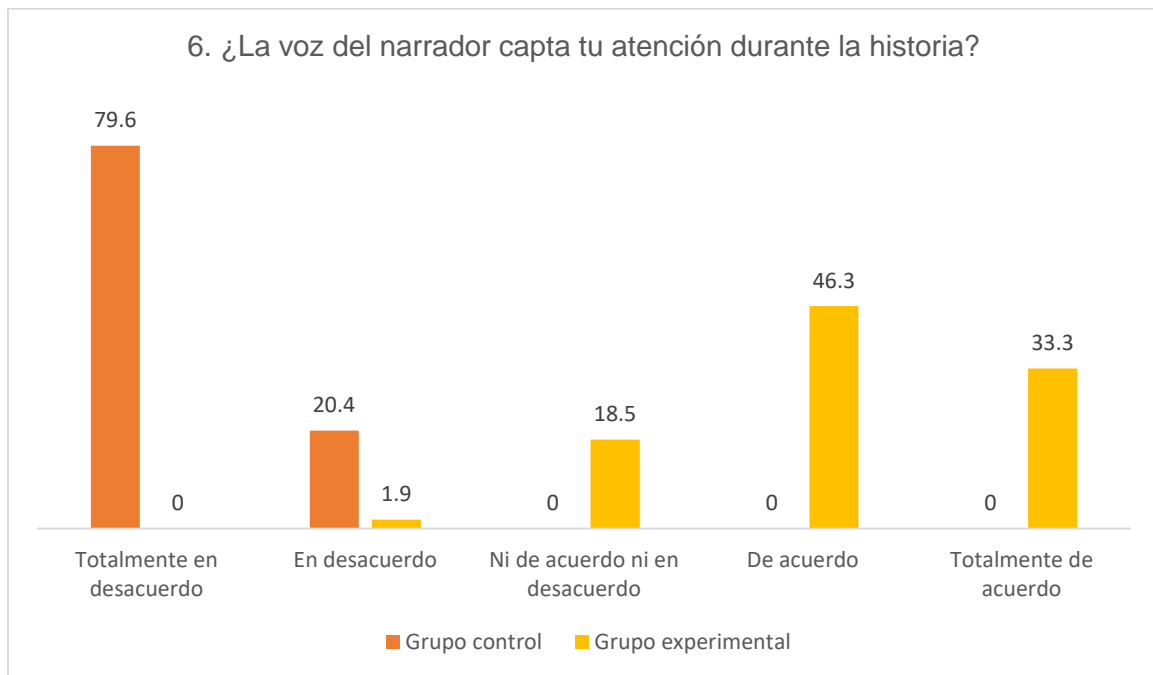
Figura 5: Gráfico del ítem 5 respecto a palabras.



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 5.6% de estudiantes encuestados están en desacuerdo, 51.9% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 24.1% está de acuerdo y el 18.5% manifiesta estar totalmente de acuerdo, haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 40.7% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 33.3% estuvo de acuerdo, el 24.1% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 1.9% indicaron estar en desacuerdo. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora la comprensión de las palabras empleadas, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

Figura 6: Gráfico del ítem 6 respecto a sonido sincronizado



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 79.6% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo y el 20.4% están en desacuerdo. Haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 33.3% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 46.3% estuvo de acuerdo, el 18.5% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo y 1.9% manifestó estar en desacuerdo. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora que la voz del narrador ayuda a captar la atención de las personas, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

Figura 7: Gráfico del ítem 7 respecto a sonido sincronizado



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 77.8% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 20.4% están en desacuerdo y el 1.9 está ni de acuerdo ni en desacuerdo. Haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 27.8% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 48.1 % estuvo de acuerdo, el 24.1% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que en las otras dos alternativas no figuran respuestas. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora que los sonidos ayudan a resaltar los hechos importantes en la historia, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

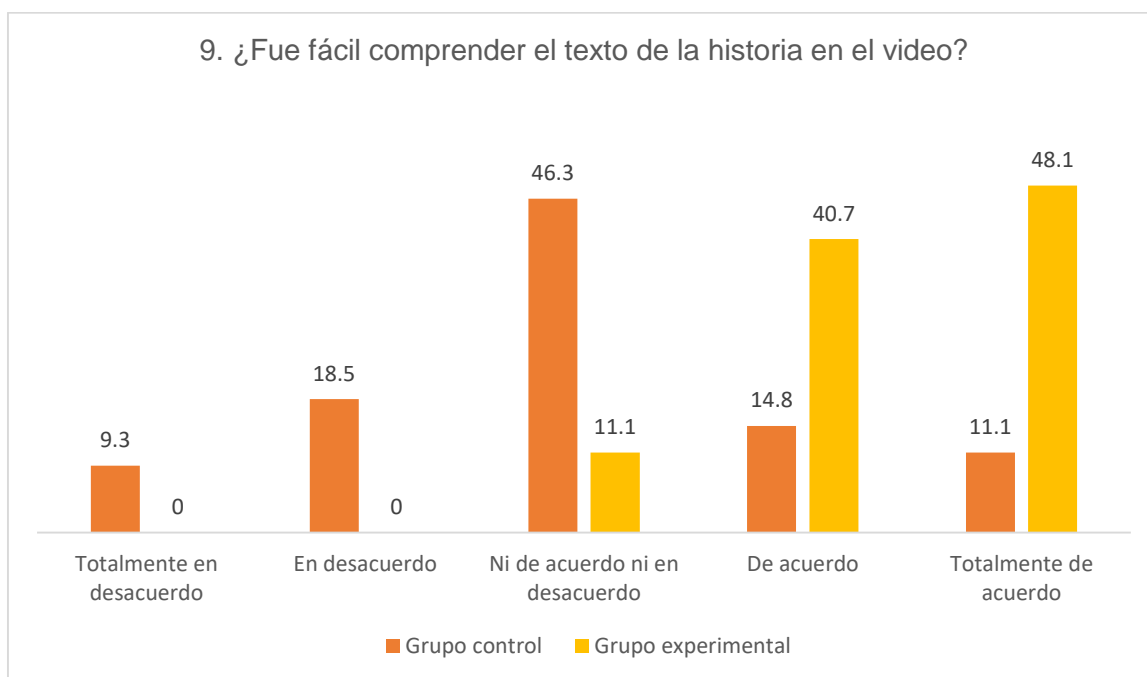
Figura 8: Gráfico del ítem 8 respecto a grabación sintetizada



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 22.2% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 20.4% están en desacuerdo, el 53.7% está ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 3.7% manifiesta estar de acuerdo. Haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 46.3% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 38.9% estuvo de acuerdo, el 14.8% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que en las otras dos alternativas no figuran respuestas. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora que el video es un material que bueno e interesante, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

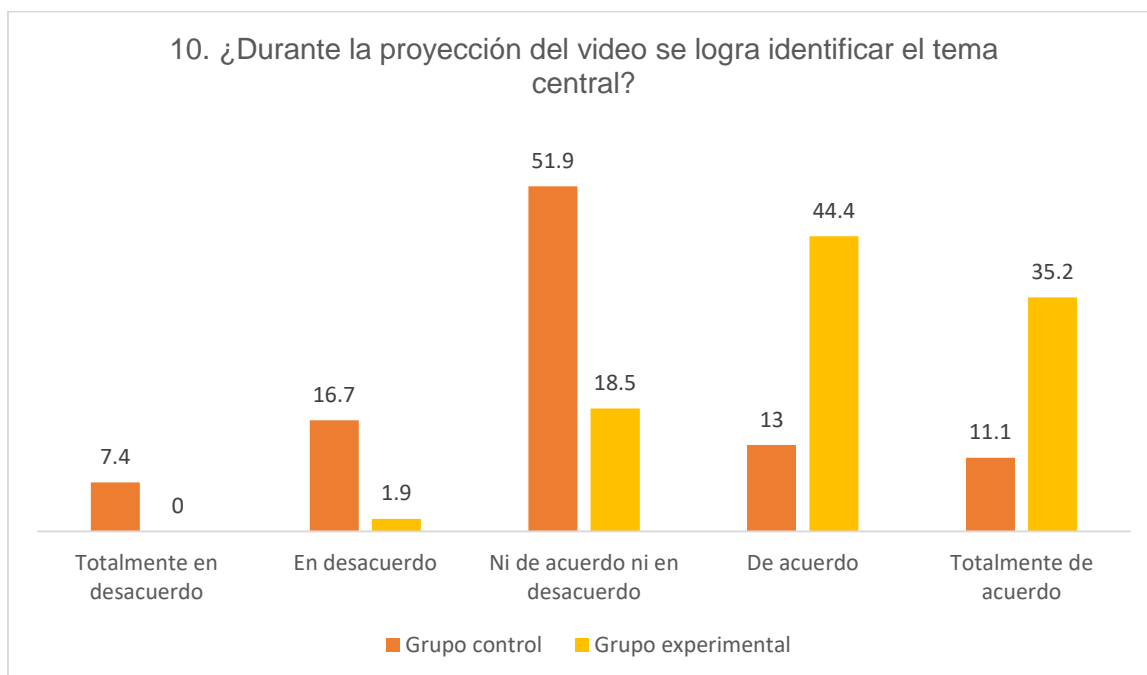
Figura 9: Gráfico del ítem 9 respecto a información



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 9.3% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 18.5% están en desacuerdo, 46.3% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 14.8% está de acuerdo y el 11.1 manifestó estar totalmente de acuerdo. Haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 48.7% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 40.7% estuvo de acuerdo, el 11.1% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que en las otras dos alternativas no figuran respuestas. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora que fue fácil comprender el texto de la historia en el video, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

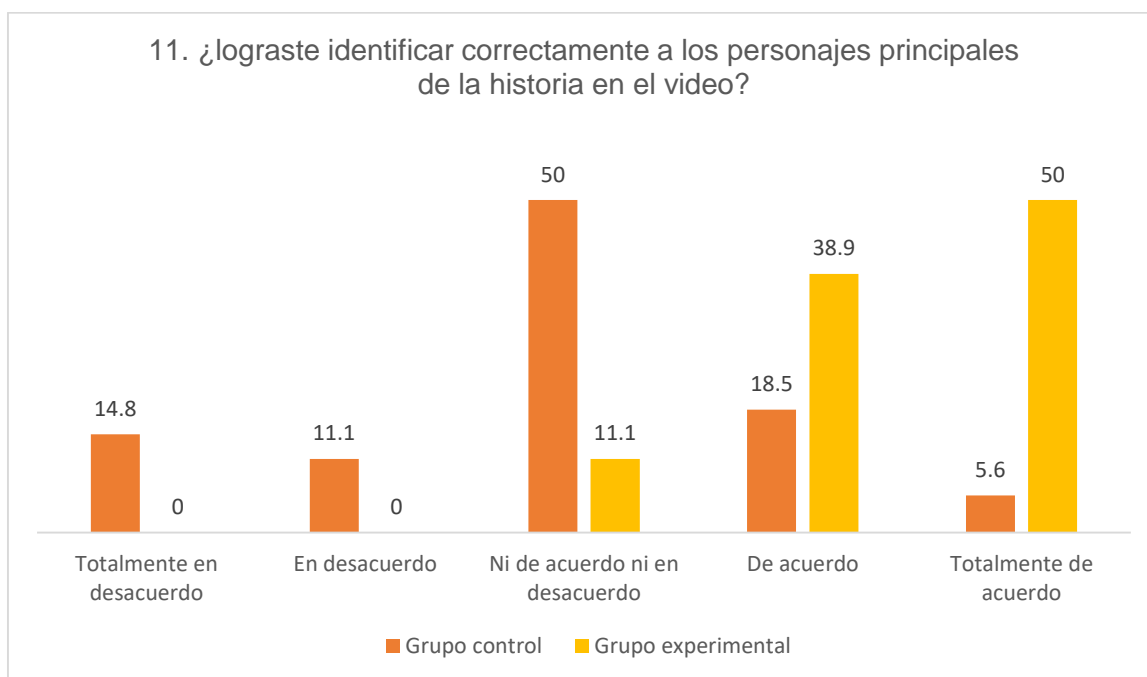
Figura 10: Gráfico del ítem 10 respecto a texto



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 7.4% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 16.7% están en desacuerdo, 51.9% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 13% está de acuerdo y el 11.1% manifestó estar totalmente de acuerdo. Haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 35.2% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 44.4% estuvo de acuerdo, el 18.5% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 1.9% indicó estar en desacuerdo. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora que es fácil identificar el tema central en el video, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

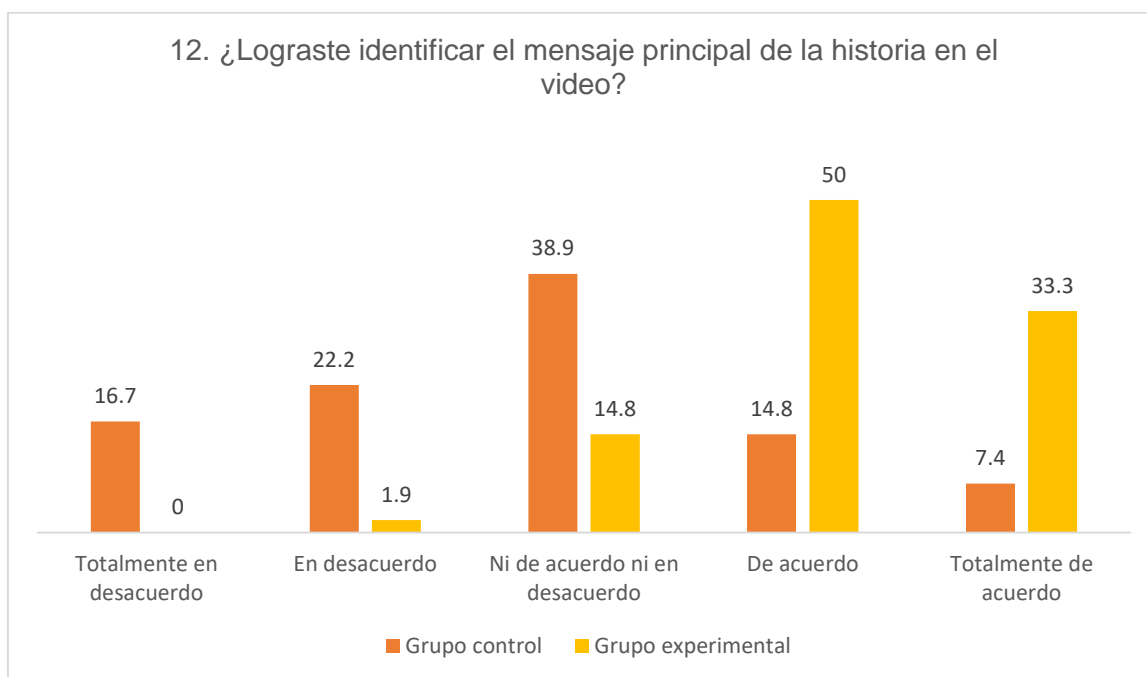
Figura 11: Gráfico del ítem 11 respecto a identificar.



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 14.8% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 11.1% están en desacuerdo, 50% están ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 18.5% de acuerdo, mientras el 5.6% manifestó estar totalmente de acuerdo. Haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 50% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 38.9% estuvo de acuerdo, el 11.1% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que en las otras dos alternativas no figuran respuestas. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora identificar a los personajes principales de la historia, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

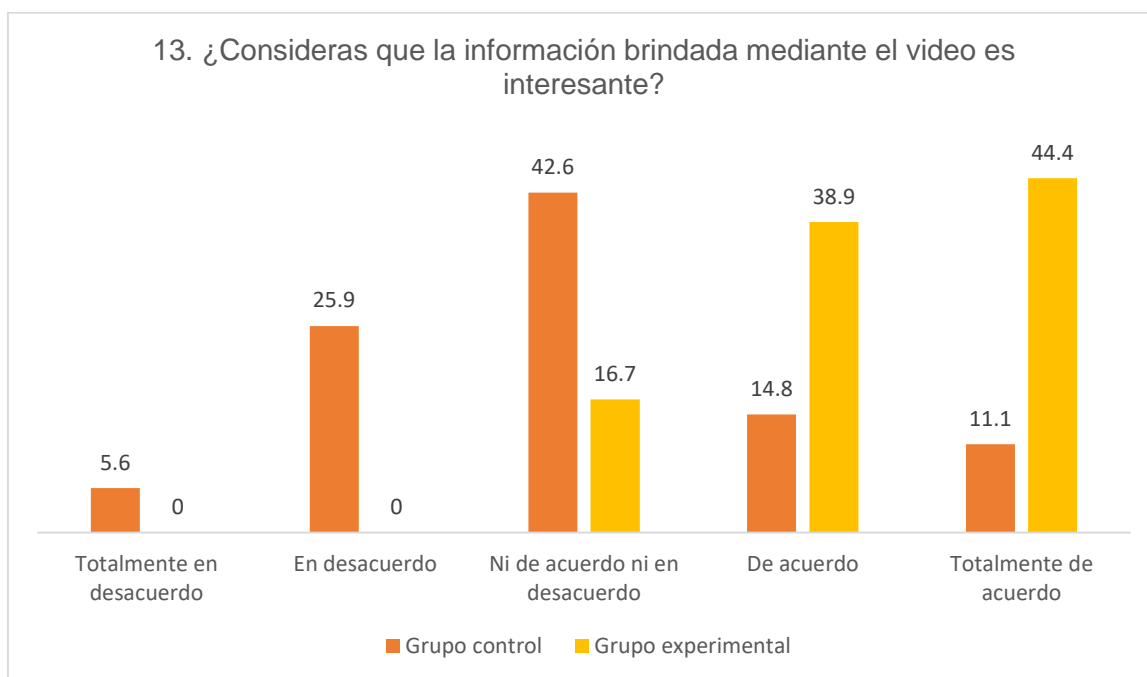
Figura 12: Gráfico del ítem 12 respecto a interpretación



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 16.7% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 22.2% están en desacuerdo, 38.9% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, 14.8% de acuerdo y el 7.4% manifestó estar totalmente de acuerdo. Haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 33.3% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 50% estuvo de acuerdo, el 14.8% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 1.9% manifestó estar en desacuerdo. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora el mensaje de la historia, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

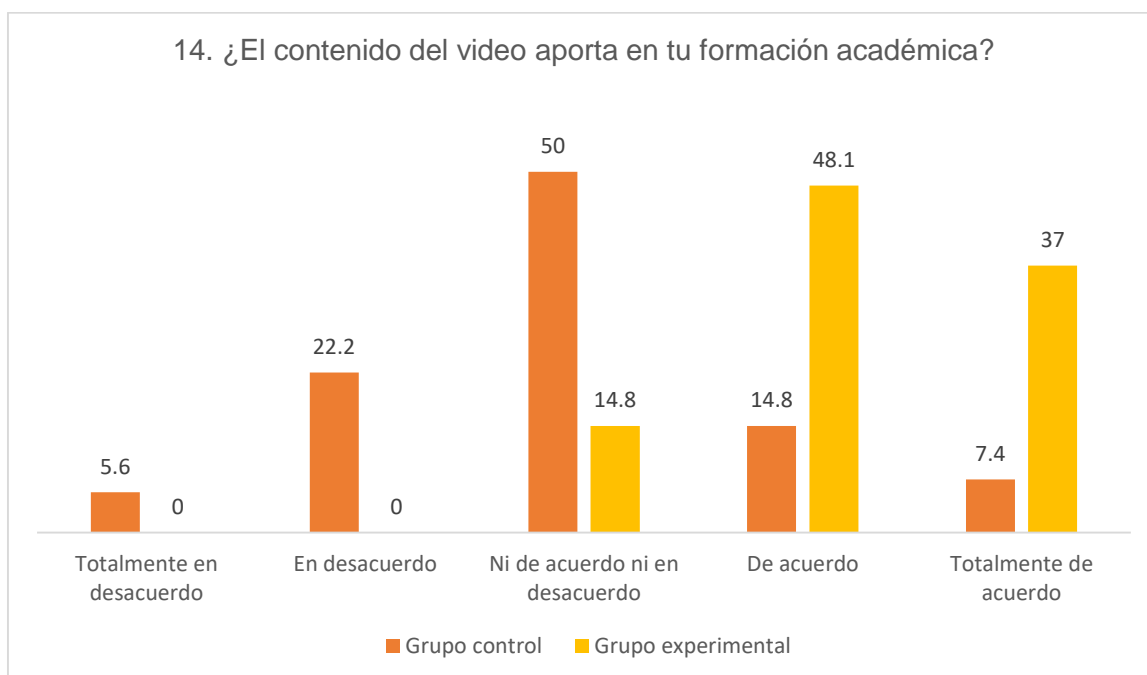
Figura 13: Gráfico del ítem 13 respecto a lectura



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 5.6% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 25.9% están en desacuerdo, 42.6% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 14.8% de acuerdo y el 11.1% manifestó estar totalmente de acuerdo. Haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 44.4% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 38.9% estuvo de acuerdo, el 16.7% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que en las otras dos alternativas no figuran respuestas. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora que la información es interesante, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

Figura 14: Gráfico del ítem 14 respecto a contenido.



Fuente: Programa SPSS 26.

Interpretación: En la gráfica se aprecia que en el grupo control el 5.6% de estudiantes encuestados están totalmente en desacuerdo, 22.2% están en desacuerdo, 50% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, 14.8% de acuerdo y el 7.4% manifestó estar totalmente de acuerdo. Haciendo un contraste con el grupo experimental se muestra que 37% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 48.1% estuvo de acuerdo, el 50% indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que en las otras dos alternativas no figuran respuestas. En base a los resultados se demuestra que el grupo experimental es donde más se valora que el contenido de material aporta en la formación académica, lo cual es determinante para medir el impacto de la variable.

Prueba de Normalidad

Antes del elaborar el análisis inferencial, se efectuó la prueba de normalidad, dicha prueba nos indicara cual es el análisis que se tiene que emplear, los cuales podrían ser Chi cuadrado o Rho Sperman. Para encontrar la normalidad emplearemos el Kolmogorov-Smirnov porque nuestra muestra es mayor a 50.

Tabla 5: Prueba de normalidad grupo experimental*Normalidad*

	Prueba de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	SG.	Estadístico	gl	SG.
Motion Graphics	,104	54	,200	,978	54	,426
Comprensión lectora	,128	54	,027	,962	54	,084
Imagen en movimiento	,190	54	,000	,935	54	,006
Texto Narrativo	,204	54	,000	,898	54	,000
Efecto de sonido	,166	54	,001	,928	54	,003

Fuente: Programa SPSS 26**Análisis inferencial**

En la siguiente tabla se mostrará el análisis de los resultados realizados a través de la encuesta para semejanza y la verificación de los datos, los cuales servirán para determinar la aceptación o negación de la hipótesis, en dicho proceso se usó el Rho de Spearman al ser estadística no paramétrica, para medir la relación entre las variables Motion Graphics y la comprensión lectora. (ver tabla 6)

Prueba de Hipótesis General

Grupo experimental

Hi: El Motion Graphics de Don Quijote si tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Ho: El Motion Graphics de Don Quijote no tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Según los datos que se muestran en la tabla el resultado de significancia es ,000 el cual es menor a 0.05 por lo tanto la hipótesis de investigación es aceptada y la nula denegada, así mismo se puede ver el nivel de correlación es de ,638, lo cual determina la existencia de una correlación positiva media entre las variables Motion Graphics y comprensión lectora.

Tabla 6: Correlación de las variables Motion graphics y comprensión lectora grupo experimental

			Correlaciones	
			Motion Graphics	Comprensión lectora
Rho de Spearman	Motion Graphics	Coeficiente de correlación	1,000	,638**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	54	54
	Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,638**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	54	54

Fuente: *Software SPSS 26*

Hipótesis específica 1

Grupo experimental

Hi: Existe impacto entre imagen en movimiento y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Ho No existe impacto entre imagen en movimiento y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

En el siguiente cuadro podemos observar que el nivel de significancia es 0,00 el cual es menor a 0,05 por lo tanto la hipótesis de investigación es aceptada, rechazando de esta manera a la hipótesis nula, a su vez el nivel del coeficiente

correlacional es de ,561 lo cual determina una correlación positiva media entre las variables imagen en movimiento y la comprensión lectora.

Tabla 7: Rho de Spearman de imagen en movimiento y comprensión lectora grupo experimental

		Correlaciones		
			Imagen en movimiento	Comprensión lectora
Rho de Spearman	Imágen en movimiento	Coeficiente de correlación	1,000	,561**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	54	54
	Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,561**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	54	54

Fuente: *Software SPSS 26*

Hipótesis específica 2

Hi: Existe impacto entre texto narrativo y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Ho: No existe impacto entre texto narrativo y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

En la presente tabla se muestra el nivel de significancia que indica 0.001 lo cual es menor a 0,05 por tal motivo la hipótesis de investigación es aceptada y se procede a rechazar la hipótesis nula, así mismo se detalla el nivel de coeficiente de correlación que es de 446 lo cual determina una correlación positiva débil entre las variables texto narrativo y la comprensión lectora.

Tabla 8: Rho de Spearman de texto narrativo y comprensión lectora grupo experimental

			Correlaciones	
			Texto narrativo	Comprensión lectora
Rho de Spearman	Texto narrativo	Coeficiente de correlación	1,000	,446**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	54	54
	Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,446**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	54	54

Fuente: *Software SPSS 26*

Hipótesis específica 3

Hi: Existe impacto entre sonido y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto y quinto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Ho No existe impacto entre sonido y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

En la presente tabla se muestra el nivel de significancia que indica 0.00 lo cual es menor a 0,05 por tal motivo la hipótesis de investigación es aceptada y se procede a rechazar la hipótesis nula, así mismo se detalla el nivel de coeficiente de correlación que es de 509 lo cual determina una correlación positiva media entre las variables de estudio efectos de sonido y la comprensión lectora.

Tabla 9: Rho de Spearman de efectos de sonido y comprensión lectora grupo experimental

			Correlaciones	
			Efecto de sonido	Comprensión lectora
Rho de Spearman	Efectos de sonido	Coeficiente de correlación	1,000	,509**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	54	54
	Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,509**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	54	54

Fuente: *Software SPSS 26*

GRUPO CONTROL

Tabla 10: Prueba de normalidad grupo control

Normalidad

	Prueba de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	SG.	Estadístico	gl	SG.
Motion Graphics	,117	54	,062	,943	54	,013
Comprensión lectora	,091	54	,200	,974	54	,295
Imagen en movimiento	,212	54	,000	,882	54	,000
Texto Narrativo	,257	54	,000	,888	54	,000
Efecto de sonido	,422	54	,000	,628	54	,000

Fuente: *Programa SPSS 26*

Prueba de Hipótesis General

Grupo control

Hi: El Motion Graphics de Don Quijote si tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Ho: El Motion Graphics de Don Quijote no tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Según los datos que se muestran en la tabla el resultado de significancia es ,008 el cual es menor a 0.05 por lo tanto la hipótesis de investigación es aceptada y la nula denegada, así mismo se puede ver el nivel de correlación es de ,355, lo cual determina la existencia de una correlación positiva débil entre las variables Motion Graphics y comprensión lectora.

Tabla 11: Correlación de las variables Motion graphics y comprensión lectora grupo control

			Correlaciones	
			Motion Graphics	Comprensión lectora
Rho de Spearman	Motion Graphics	Coeficiente de correlación	1,000	,355**
		Sig. (bilateral)	.	,008
		N	54	54
	Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,355**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008	.
		N	54	54

Fuente: Software SPSS 26

Hipótesis específica 1

Grupo control

Hi: Existe impacto entre imagen en movimiento y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Ho No existe impacto entre imagen en movimiento y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

En el siguiente cuadro podemos observar que el nivel de significancia es 452 la cual es mayor a 0,05 por lo tanto la hipótesis de investigación es rechazada, y se pasa a aceptar la hipótesis nula, a su vez el nivel del coeficiente correlacional es de ,105 lo cual determina una correlación positiva muy débil entre las variables imagen en movimiento y la comprensión lectora.

Tabla 12: Rho de Spearman de imagen en movimiento y comprensión lectora grupo control

			Correlaciones	
			Imagen en movimiento	Comprensión lectora
Rho de Spearman	Imagen en movimiento	Coeficiente de correlación	1,000	,105**
		Sig. (bilateral)	.	,452
		N	54	54
	Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,105**	1,000
		Sig. (bilateral)	,452	.
		N	54	54

Fuente: Software SPSS 26

Hipótesis específica 2

Grupo control

Hi: Existe impacto entre texto narrativo y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Ho: No existe impacto entre texto narrativo y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

En el siguiente cuadro podemos observar que el nivel de significancia es 165 el cual es mayor a 0,05 por lo tanto la hipótesis de investigación es rechazada, y se pasa a aceptar la hipótesis nula, a su vez el nivel del coeficiente correlacional es de ,192 lo cual determina una correlación positiva muy débil entre las variables imagen en movimiento y la comprensión lectora.

Tabla 13: Rho de Spearman de texto narrativo y comprensión lectora grupo control

		Correlaciones		
			Texto narrativo	Comprensión lectora
Rho de Spearman	Texto narrativo	Coeficiente de correlación	1,000	,192**
		Sig. (bilateral)	.	,165
		N	54	54
	Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,192**	1,000
		Sig. (bilateral)	,165	.
		N	54	54

Fuente: *Software SPSS 26*

Hipótesis específica 3

Grupo control

Hi: Existe impacto entre efecto de sonido y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto y quinto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

Ho No existe impacto entre efecto de sonido y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.

En el siguiente cuadro podemos observar que el nivel de significancia es 360 el cual es mayor a 0,05 por lo tanto la hipótesis de investigación es rechazada, y se

pasa aceptar la hipótesis nula, a su vez el nivel del coeficiente correlacional es de ,127 lo cual determina una correlación positiva muy débil entre las variables imagen en movimiento y la comprensión lectora.

Tabla 14: Rho de Spearman de efectos de sonido y comprensión lectora grupo control

			Correlaciones	
			Efecto de sonido	Comprensión lectora
Rho de Spearman	Efectos de sonido	Coeficiente de correlación	1,000	,127**
		Sig. (bilateral)	.	,360
		N	54	54
	Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,127**	1,000
		Sig. (bilateral)	,360	.
		N	54	54

Fuente: *Software SPSS 26*

3.7 Aspectos éticos

La presente investigación se elaboró conforme a los requerimientos y normas establecidas por la Universidad Cesar Vallejo, respetando las definiciones teorías y conocimientos de cada autor, dicha información fue recolectada a través de libros, artículos científicos, tesis, revistas indexadas, etc. La norma empleada en las referencias son las APA séptima edición.

IV. RESULTADOS

En el siguiente capítulo se muestran los resultados que fueron obtenidos a través del SPSS 26, sobre el análisis descriptivo e inferencial en referencia a los 14 ítems de la encuesta aplicados a la población.

En referencia al ítem #1 respecto al movimiento dinámico y atractivo que tienen las imágenes, se evidencio que en el grupo control el 68.5% indicaron estar totalmente en desacuerdo, un 22.2% estar en desacuerdo y un 9.3% en ni acuerdo ni desacuerdo, debido a que el material de aprendizaje con el cual se trabaja es netamente impreso y carece de movimiento lo cual limita el dinamismo de las figuras. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 29.6% estuvo totalmente de acuerdo y un 42.6% de acuerdo, ello evidencio que las imágenes en movimiento generan una mayor atracción, lo cual es determinante porque captará la atención del estudiante a la hora de exponer algún tema. Asimismo, un 27.8% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo.

En el ítem #2 el enunciado refirió si las imágenes ayudan a comprender la historia, se evidencio que en el grupo control el 24.1% indicaron estar totalmente en desacuerdo, un 33.3% estar en desacuerdo, 35.2% en ni acuerdo ni desacuerdo y 7.4% de acuerdo, estas respuestas son debido a que el material que emplean predomina el texto, la cantidad y variedad de figuras son limitas. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 31.5% estuvo totalmente de acuerdo y un 50% de acuerdo, el Motion Graphics tiene la ventaja de poder emplear una diversidad de imágenes, en formas y tamaños que ayudan a comprender el mensaje que se desea brindar con mayor facilidad. Asimismo, un 18.5% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo.

En el ítem #3 respecto a la duración de la secuencia y velocidad es apropiada en el video se evidencio que en el grupo control el 61.1% indicaron estar totalmente en desacuerdo, un 25.9% estar en desacuerdo y un 9.3% en ni acuerdo ni desacuerdo, se debe tener en cuenta que el material tradicional que se emplea es impreso y es el mismo estudiante quien determina la secuencia y velocidad que emplea al leer un texto, el cual muchas veces resulta incómodo o no hay motivación para poder leer, un 3.7% estuvo de acuerdo posiblemente porque fue un extracto

de las escenas de un libro. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 38.9% estuvo totalmente de acuerdo y un 44.4% de acuerdo, debido a que el Motion Graphics puede crear un contenido interesante y resumirlo en un tiempo y velocidad adecuada para su fácil comprensión. Asimismo, un 16.7% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo debido a que la presentación se realiza en minutos y es muy rápida.

En el ítem #4 se consulta si el texto expresa con claridad lo que transcurre en la historia, se evidencio que en el grupo control el 3.7% indicaron estar totalmente en desacuerdo, un 16.7% en desacuerdo y un 46.3% en ni acuerdo ni desacuerdo, el 24.1% manifestó estar de acuerdo y el 9.3% totalmente de acuerdo, podemos evidenciar que al ser una lectura clásica los estudiantes no tienen muchas dificultades para poder entenderla debido a que está compuesta por aventuras. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 27.8% estuvo totalmente de acuerdo y un 50% de acuerdo, debido a que el texto en el Motion Graphics posee dinamismo, es explícito y directo. Asimismo, un 16.7% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo y 5.6% en desacuerdo, se debe tener en cuenta que es una propuesta nueva y lleva un proceso de adaptabilidad.

En el ítem #5 respecto si comprenden el significado de las palabras empleadas, se evidencio que en el grupo control el 5.6% indicaron estar en desacuerdo, 51.9% en ni acuerdo ni desacuerdo, 24.1% de acuerdo y 18.5% totalmente de acuerdo debido a que las palabras de la historia no son complejas y ayudan a captar la atención de estudiante. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 40.7% estuvo totalmente de acuerdo y un 33.3% de acuerdo, de esta manera podemos asumir que los sonidos y medios sonoros empleados en el Motion Graphics son de gran ayuda, son el complemento ideal para transmitir mensajes. Asimismo, un 24.1% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo y 1.9% en desacuerdo, podemos deducir que hay factores que son determinantes para que el sonido sea idóneo, es decir emplear un espacio y momento adecuado ayudará a comprender mejor el mensaje.

En el ítem #6 se evidencio que en el grupo control el 79.6% indicaron estar totalmente en desacuerdo y 20.4% estar en desacuerdo, este porcentaje responde a que el material tradicional empleado no tiene la característica de poseer un audio

que refuerce la lectura debido a que es un impreso. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 33.3% estuvo totalmente de acuerdo y un 46.3% de acuerdo, esto se debe a que el audio en un video busca reforzar y resaltar el mensaje que se desea transmitir, capta la atención de los estudiantes logrando que el tema sea de interés y de fácil comprensión. Asimismo, un 18.5% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo y 1.9% en desacuerdo debemos indicar que el audio debe gozar de buena calidad para que los estudiantes no presenten problemas o dudas al momento de visualizar el material.

En el ítem #7 respecto a que, si los sonidos resaltan los hechos importantes, se evidencio que en el grupo control el 77.8% indicaron estar totalmente en desacuerdo, un 20.4% estar en desacuerdo y 1.9% ni acuerdo ni desacuerdo, el porcentaje negativo de debe a que el material impreso entregado no tiene la característica del sonido, lo cual hace que la lectura necesite de mayor atención para su comprensión. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 27.8% estuvo totalmente de acuerdo y un 48.1% de acuerdo, el alto porcentaje de aceptación se debe a que el sonido tiene la capacidad de poder resaltar cualquier escena o concepto importante logrando adherirse a la mente de las personas sin mayor dificultad. Asimismo, un 24.1% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo porque consideran que el sonido no es indispensable en un material gráfico.

En el ítem #8 respecto a si el video presentado es bueno e interesante, se evidencio que en el grupo control el 22.2% indicaron estar totalmente en desacuerdo, un 20.4% estar en desacuerdo, 53.7% en ni acuerdo ni desacuerdo y 3.7% de acuerdo, debido a que el material de aprendizaje con el cual se trabaja es netamente impreso y carece de movimiento lo cual limita el dinamismo de las figuras. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 46.3% estuvo totalmente de acuerdo y un 38.9% de acuerdo, el video analizado por este grupo tiene la cualidad de ser muy versátil, muestra una variedad de capítulos resumidos en pocos minutos lo cual lo convierte en un material interesante, así mismo un 14.8% ni de acuerdo ni desacuerdo.

En el ítem #9 respecto a si fue fácil comprender el texto de la historia, se evidencio que en el grupo control el 9.3% indicaron estar totalmente en desacuerdo, 18.5% estar en desacuerdo y un 46.3% en ni acuerdo ni desacuerdo, de esta forma

los estudiantes no encontraron dificultades para poder entender la lectura, es así como el 14.8% indico estar de acuerdo y el 11.1% totalmente de acuerdo. Respecto al grupo experimental se pudo notar que el enunciado tiene una mayor aceptación, 48.1% estuvo totalmente de acuerdo y un 40.7% de acuerdo, ello indica que el Motion Graphics es determinante cuando se desea brindar información. Asimismo, un 11.1% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo.

En el ítem #10 respecto a si en la proyección del video se logra identificar el tema central, se evidencio que en el grupo control el 7.4% indicaron estar totalmente en desacuerdo, un 16.7% estar en desacuerdo y un 51,9% en ni acuerdo ni desacuerdo, la duda que se genera en los estudiantes se debe a la ausencia del video, lo cual imposibilita su apoyo para identificar el tema, así mismo el 13% de acuerdo y 11.1% totalmente de acuerdo debido a que la lectura impresa es un material que contribuye a la comprensión lectora, pero el porcentaje es inferior respecto al otro grupo. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 35.2% estuvo totalmente de acuerdo y un 44.4% de acuerdo, el porcentaje es mayor en referencia al grupo control con ello se demuestra que los estudiantes tienen mayor facilidad para comprender e identificar el tema. Asimismo, un 18.5% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo y 1.9% en desacuerdo, el porcentaje de desaprobación es mínimo y se debe buscar la adaptabilidad del estudiante a la estrategia propuesta.

En el ítem #11 respecto a la identificación de los personajes principales en la historia en el video, se evidencio que en el grupo control el 14.8% indicaron estar totalmente en desacuerdo, un 11.1% estar en desacuerdo y un 50% en ni acuerdo ni desacuerdo, así mismo 18.5% de acuerdo y 13% totalmente de acuerdo, debido a que los personajes no han podido ser identificados por medio del video sino a través de un material impreso. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 50% estuvo totalmente de acuerdo y un 38.9% de acuerdo y apenas un 11.1% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo, en el grupo se demuestra un alto porcentaje de aprobación a la hora de identificar a los personajes, lo cual significa que el Motion Graphics genera la atención debida en los estudiantes, logrando ayudar a comprender el tema de una manera dinámica.

En el ítem #12 respecto a si lograron identificar el mensaje principal a través del video, se evidencio que en el grupo control el 16.7% indicaron estar totalmente en desacuerdo, un 22.2% estar en desacuerdo y un 38.9% en ni acuerdo ni desacuerdo, la ausencia del video en el grupo genera las dudas respecto a cómo identificar el mensaje, así mismo 14.8% de acuerdo y 7.4% totalmente de acuerdo debido a que la lectura impresa es interesante y despierta interés. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 33.3% estuvo totalmente de acuerdo, un 50% de acuerdo y 14.8% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo, ello evidencia que el Motion Graphics es una forma muy efectiva para dar a conocer un determinado tema, simplificando el contenido y despertando interés en los estudiantes. Asimismo, y un 1.9% en desacuerdo.

En el ítem #13 respecto a si la información brindada es mediante el video interesante, se evidencio que en el grupo control el 5.6% indicaron estar totalmente en desacuerdo, un 25.9% estar en desacuerdo y un 42.6% en ni acuerdo ni desacuerdo, 14.8% de acuerdo y 11.1 totalmente de acuerdo. Como se puede notar la información impresa genera interés, pero los porcentajes no son los más óptimos porque ver tanto texto impreso no despierta tanta curiosidad. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 44.4% estuvo totalmente de acuerdo y un 38.9% de acuerdo, el alto porcentaje evidencio que el Motion Graphics despierta el interés en los estudiantes respecto al tema de estudio, transformándose así en una estrategia para motivar. Asimismo, un 16.7% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo lo cual demuestra que hay que realizar un trabajo más guiado para captar la atención de los estudiantes y no se queden dubitativos.

En el ítem #14 respecto a si el video aporta en la formación académica, se evidencio que en el grupo control el 5.6% indicaron estar totalmente en desacuerdo, un 22.2% estar en desacuerdo y un 50% en ni acuerdo ni desacuerdo, 14.8% de acuerdo y 7.4% totalmente de acuerdo, debido a que el material impreso es un clásico de la lectura y de fácil interpretación. Respecto al grupo experimental se pudo notar que un 37% estuvo totalmente de acuerdo y un 48.1% de acuerdo, el alto porcentaje de aceptación demuestra que el contenido es idóneo para fomentar el desarrollo en la educación y contribuir al desarrollo social. Asimismo, un 14.8% indico estar en ni acuerdo ni desacuerdo.

Así mismo respecto al análisis inferencial realizado en la investigación se obtuvieron los siguientes resultados:

En la hipótesis general el grupo experimental logro una significancia de ,000, mientras que el grupo control obtuvo ,008 en ambos casos es menor a 0.05 por lo cual se acepta la hipótesis general y se rechaza la nula, respecto al coeficiente de correlación ambos grupos lograron una correlación positiva entre el Motion Graphics y la comprensión lectora con la diferencia que el grupo experimental obtuvo un coeficiente de 638 determinando una correlación positiva media, mientras que el grupo control solo obtuvo un coeficiente de 355 lo cual muestra una correlación positiva pero débil. Podemos indicar que el procedimiento efectuado con el Motion Graphics en la comprensión lectora generan resultados positivos que beneficiaran a los estudiantes, con la diferencia que se logra una diferencia significativa en el grupo experimental.

Respecto a la hipótesis especifica 1 el grupo experimental logro una significancia de 0,00 la cual es menor a 0.05 por lo cual se acepta la hipótesis especifica 1 y se rechazó la nula, mientras que el grupo control obtuvo una significancia de 452 siendo mayor a 0.05 se pasó a rechazar la hipótesis especifica 1 y se acepta la nula, respecto al coeficiente de correlación entre las dimensiones imagen en movimiento y comprensión lectora el grupo experimental obtuvo un coeficiente de correlación de 561 determinado una correlación positiva media a diferencia del grupo control que obtuvo un coeficiente de 105 determinado una correlación positiva pero muy débil. Se puede indicar que la imagen en movimiento del Motion Graphics genera impacto en la comprensión lectora de los estudiantes del grupo experimental debido a la combinación de sus elementos que resaltan el contenido, caso contrario ocurre en el grupo control donde el impacto es mínimo entre las dimensiones debido a que se trabajó con el material tradicional.

De la misma forma en la hipótesis especifica 2 el grupo experimental logro una significancia de 0,001 la cual es menor a 0.05 por lo cual se acepta la hipótesis especifica 2 y se rechazó la nula, mientras que el grupo control obtuvo una significancia de 165 siendo mayor a 0.05 se pasó a rechazar la hipótesis especifica 2 y se acepta la nula, respecto al coeficiente de correlación entre las dimensiones texto narrativo y comprensión lectora el grupo experimental obtuvo un coeficiente

de correlación de 446 determinado una correlación positiva a diferencia del grupo control que obtuvo un coeficiente de 192 determinado una correlación positiva pero muy débil. Se determina que el texto narrativo del Motion Graphics genera un impacto en la comprensión lectora de los estudiantes del grupo experimental debido al dinamismo y versatilidad que tiene en la presentación, en el grupo control ocurre todo lo contrario, el impacto es nulo entre las dimensiones debido a que es más difícil despertar el interés necesario por ser un material impreso.

Así mismo en la hipótesis específica 3 el grupo experimental logro una significancia de 0,00 la cual es menor a 0.05 por lo cual se acepta la hipótesis específica 3 y se rechazó la nula, mientras que el grupo control obtuvo una significancia de 360 siendo mayor a 0.05 se pasó a rechazar la hipótesis específica 3 y se acepta la nula, respecto al coeficiente de correlación entre las dimensiones efecto de sonido y comprensión lectora el grupo experimental obtuvo un coeficiente de correlación de 509 determinado una correlación positiva media a diferencia del grupo control que obtuvo un coeficiente de 127 determinado una correlación positiva pero muy débil. De acuerdo al análisis se puede determinar que el efecto de sonido del Motion Graphics genera impacto en la comprensión lectora de los estudiantes del grupo experimental debido a que los sonidos o voz en off refuerzan el mensaje de manera cognitiva llamando la atención del subconsciente, respecto al grupo control el impacto no es significativo debido a la ausencia del sonido en el material didáctico.

V. DISCUSIÓN

En el presente capítulo se llevó a cabo la discusión de los resultados obtenidos frente a las investigaciones previas realizadas, como son las bases teóricas que están conformada por investigaciones nacionales e internacionales las cuales guardan relación con nuestra variable de estudio.

En el ítem #1 ¿Consideras que las imágenes que se presentan poseen un movimiento dinámico y atractivo?

Los resultados obtenidos en el grupo experimental son alentadores debido a que lograron una aprobación de un 69.8% , resaltando de esta forma que el movimiento

de las imágenes es determinante en una animación porque genera atracción y cautiva al espectador, dicho resultado guarda relación con lo mencionado por Mokhtarzadeh et al. (2020), quien indica que los gráficos en movimiento son muy eficaces cuando se emplean en el aprendizaje debido al atractivo visual que generan en los estudiantes, sobre todo en aquellos que son más pequeños, así mismo Özkirişçi, İ. H. (2021), sostiene que la imagen es el elemento principal del Motion Graphics, así como una herramienta determinante para la comunicación visual. De acuerdo a lo descrito podemos indicar que los resultados obtenidos en el grupo experimental tienen similitud con la investigación realizada por Quezada (2021), quien, en su estudio basado en una muestra de 31 estudiantes, obtuvo resultados positivos, pero más consistentes logrando un 97% debido a su estudio pre-experimental donde los estudiantes indicaron que las gráficas o imágenes son atractivas, lo cual genera mucha atención y contribuye a que se capte mejor el tema de exposición. Por el alto nivel de aprobación obtenido se considera un elemento altamente valorado por los estudiantes.

En el ítem #2 ¿Las imágenes presentadas ayudan a comprender las acciones que se desarrollan en la historia?

Respecto al enunciado se obtuvo un resultado positivo en los estudiantes del grupo experimental a diferencia del grupo control donde el resultado fue adverso, el 81.5% en el grupo experimental manifiestan que la variedad de imágenes y el dinamismo como se presentan es fundamental en la presentación, por lo cual los elementos en el Motion Graphics cumplen un rol determinante para ayudar a comprender una información, según Ibrahim (2022), sostiene que los gráficos en movimiento se pueden emplear en un tema complejo y sintetizarlo de manera que las personas puedan comprenderlo de manera fácil, respecto a ello Fauzyah y Franzia (2018), coincide en que los elementos en un diseño visual son muy influyentes a la hora de comunicar o informar, estos elementos visuales tienen como función impresionar a la audiencia y brindar información comprensible. De acuerdo a las teorías expuestas la investigación obtuvo resultados similares al estudio de Hapsari et al. (2019), donde la investigación compuesta por dos grupos experimental y control, mostraron que los resultados del grupo experimental son altamente favorables 71,2% y ayudan a comprender el tema logrando un rendimiento significativo a

comparación del grupo control, cabe resaltar que dicha investigación a pesar de que se realizó en dos escuelas distintas y se empleó un material 2D para el grupo control, guardo mucha similitud con nuestros resultados evidenciándose que el Motion Graphics aporta de manera positiva para que los estudiantes puedan comprender fácilmente los temas propuestos convirtiéndose en una experiencia agradable.

En el ítem #3 ¿La duración de la secuencia y velocidad empleada en el video fue adecuada para presentar el contenido?

En el desarrollo del enunciado se obtuvo una aprobación positiva 83.3%, por parte de los estudiantes del grupo experimental, contrario a ello es lo que sucedió en el grupo control donde el 87% mostro su negatividad. En base a los resultados se indica que es fundamental emplear el tiempo adecuado para que una presentación pueda ser del interés del espectador es así como Ibrahim (2022), indica que la duración del video no debería excederse de los 4 minutos debido a que los espectadores pueden aburrirse y la información debe contener una historia presentada de forma divertida. Se debe tener en cuenta que la secuencia de imágenes es quien le da la sensación de vida a los elementos, según Syaputra (2022), sostiene que la animación es una técnica para la presentación de imágenes de forma secuencial que contribuye a darle movimiento a las imágenes creando esa ilusión en el espectador. De acuerdo a lo expuesto el estudio realizado guarda relación con el estudio de Quezada (2020), donde obtuvo resultados positivos determinando lo esencial que es el tiempo de duración de un video a la hora de la presentación, en su investigación destaco que los estudiantes están 100% de acuerdo con el tiempo y la duración del contenido, se debe resaltar que el estudio se realizó a través de varias sesiones donde por cada sesión se proyectó 2 videos de 3 minutos teniendo los estudiantes mayor contacto visual con el material, lo cual determino que mostrarán una satisfacción mayor, el estudio de Hapsari et al. (2019), donde el Motion Graphics a pesar de durar 18 minutos y ser aplicado en 2 sesiones, obtuvo resultados satisfactorios, es decir que el Motion Graphics aplicado de 3 formas distintas de tiempo y espacio han dado un resultado positivo.

En el ítem #4 ¿Consideras que el texto relata con claridad lo que transcurre en la historia?

Los estudiantes del grupo experimental y control manifestaron una aceptación positiva evidenciando que hay practicidad para entender los textos, pero el grupo experimental logro alcanzar un nivel mayor con 77.8% de aprobación, debido a la facilidad de comprensión y relación que guarda el texto del Motion Graphics con las imágenes, respecto a ello el teorico Jan Proner (2020), sostiene que el Motion Graphics muestra una forma distinta de interacción con el espectador, a diferencia de los elementos estáticos debido a que el texto no solo comunica, sino que genera interés, a su vez Aranda (2015) sostiene que los lectores centran su atención al texto en movimiento que se visualiza en la pantalla antes que a cualquier elemento del Motion Graphics, independientemente del color, contraste, legibilidad u otra característica. Según lo expuesto la investigación realizada tiene similitud en el resultado del estudio de Amali et al. (2020), dicha investigación se realizó en una institución educativa de Indonesia, donde los indicadores que determinan la claridad del material (texto, imagen, color), obtuvieron aprobaciones mayores al 75%, lo cual determina niveles muy cercanos a nuestra investigación, por lo cual a pesar de tener niveles socio económicos distintos el impacto que genera el Motion Graphics en las instituciones educativas de ambos países son similares.

En el ítem #5 ¿Comprendes el significado de las palabras empleadas en la historia?

Respecto al enunciado ambos grupos de estudiantes manifestaron una aprobación positiva, con la diferencia que el grupo experimental obtuvo una aprobación alta de 74%, mientras que el grupo control obtuvo un 42.6%. Es evidente que el grupo experimental mostro mejores resultados por ende debemos de indicar que la asociación de sonidos bien articulados (palabras) ayuda a la comprensión del mensaje, el uso adecuado de las palabras ayuda a que el mensaje sea más sencillo al momento de brindar la información, es por ello que Yang (2020), indica que, mediante la narración visual los Motion Graphics ayudan a separar la información compleja y brinda información más explícita, convirtiendo la información en mensajes sencillos y claros. De acuerdo a lo expuesto se contrasto los resultados de la investigación con Amali et al. (2020), su investigación obtuvo un resultado

similar a nuestro estudio, considerando que el trabajó con una muestra más reducida constituida por 25 estudiantes, obteniendo buenos resultados que alcanzaron la puntuación de 87,9% en la sintaxis de aprendizaje, ello demuestra que a pesar de que su estudio se realizó en indonesia y tuvo como tema central la historia de dicho país el Motion Graphics causó el mismo impacto en los estudiantes de nuestra investigación.

En el ítem #6 ¿La voz del narrador capta tu atención durante la historia?

Según el enunciado, los estudiantes del grupo experimental mostraron su conformidad en un 79.6% gracias a la ayuda que brinda el sonido para comprender en mensaje, todo lo contrario sucedió en el grupo control que manifestó su desaprobación al 100% debido a que su material didáctico carece de sonido, contrastando los resultados el grupo experimental es quien ha mostrado un alto nivel de aprobación gracias al acompañamiento del sonido, lo cual evidencia que el es determinante para generar atención y despertar emociones en el estudiante, el resultado confirma lo mencionado por Ibrahim (2022), quien indica que se busca brindar información al espectador utilizando diversos elementos como gráficos en movimiento y texto, que son acompañados por voces en off que relatan la información de los gráficos y el texto de la presentación, de la misma forma Yang, (2020), manifiesta que la música y la voz en off generan un ambiente adecuado, crean una atmósfera emocional para el espectador, donde los estudiantes pueden sentir diferentes emociones al oír una narración. Los resultados obtenidos se asemejan al estudio de Hapsari et al. (2019), donde su población estuvo constituida por dos escuelas distintas, de donde obtuvo una muestra de 27 estudiantes por cada grupo, los resultados fueron positivos y significativos respecto a la inclusión de sonido en el material didáctico del grupo experimental 84.25. Mientras que en el grupo control no sucedió lo mismo, cabe resaltar que a pesar de que las muestras y la población son completamente distintas a nuestro estudio, los resultados del proceso de la aplicación del Motion Graphics evidencias mejoras en ambos grupos experimentales. Por tal motivo es esencial que el Motion Graphics sea complementado por el sonido y demás elementos debido a la motivación y atracción que genera.

En el ítem #7 ¿Los sonidos que acompañan el video resaltan los hechos importantes de la historia?

En referencia al enunciado, los estudiantes del grupo experimental mostraron su aprobación en un 75.9%, mientras que el grupo control mostro un resultado adverso donde los estudiantes manifestaron su desaprobación en 98.2%. Según el resultado obtenido por el grupo experimental, los sonidos buscan reforzar y resaltar el mensaje que se desea transmitir, captar la atención de los estudiantes logrando que el tema sea de interés y de fácil comprensión, respecto a lo mencionado Havwini (2022), sostiene que el audio o sonido se emplea para ambientar una animación, crear y resaltar las escenas. Así mismo el sonido es importante por la trascendencia emocional que logra en el espectador, los autores Fauzyah y Franzia (2018), sostienen que el Motion Graphics a través de una técnica simple puede crear un material extraordinario solamente complementándolo con el sonido, el cual puede evocar estados de ánimo y emociones solo al escucharlos.

Según la postura mencionada se ha podido encontrar coincidencias con la investigación de Quezada (2021), donde se resalta la importancia del sonido para facilitar la comprensión del tema, a diferencia de nuestro estudio el resultado obtenido por el teórico es satisfactorio al 100% (p. 150), por tal motivo se debe resaltar que en el desarrollo de la metodología se aplicaron sesiones teóricas y prácticas para lograr un impacto perfecto, así mismo en el estudio de Amali (2020), quien empleo una metodología basada en el modelo de Borg y Gall, también coincide con el aporte que genera el audio en el Motion Graphics 89.2% (p. 28). El resultado obtenido ayuda a despertar la conciencia e interés por el tema propuesto, así mismo se debe resaltar que a pesar de usar metodologías distintas en los 3 estudios se están logrando resultados positivos en los grupos experimentales.

En el ítem #8 Según tú opinión, ¿consideras que el video presentado es bueno e interesante?

Respecto al enunciado ambos grupos manifestaron respuestas positivas con la diferencia que los estudiantes del grupo experimental mostraron una aceptación mayor al obtener 85.2%, mientras que el grupo control solo manifestó 42.6% de aceptación. Contrastando los resultados, el video analizado por el grupo

experimental es muy versátil y tiene la capacidad de resumir las escenas en apenas minutos, lo cual facilita la comunicación con el espectador, sobre lo mencionado el autor Horowitz (2017), indica que el video es un medio de comunicación que tiene mucho poder y tiene la facilidad de cautivar al espectador, provocando emociones que se traducen en respuestas por parte de las personas.

Según lo mencionado, se ha encontrado relación con el estudio de Amali et al. (2021), donde indica que su investigación obtuvo niveles altos de aprobación respecto a la calidad del video superando el 80%, dichos resultados prueban que el Motion Graphics puede ser empleado para ayudar a los estudiantes a despertar el interés sobre cualquier tema, el estudio en mención se basó en una prueba previa para medir el nivel inicial en el que se encuentran y luego una posterior para medir el avance significativo de los estudiantes, ello tiene relación con el sistema empleado en nuestro procedo de muestreo, donde se pudo evidenciar los resultados del grupo control y experimental, los procesos han sido distintos pero con resultados muy similares.

En el ítem #9 ¿Fue fácil comprender el texto de la historia en el video?

En dicho enunciado ambos grupos de estudiantes manifestaron su aprobación, el grupo experimental se destacó con una aceptación de 88.8%, mientras el grupo control mostro una aceptación de 25.9%, visto los resultados se infiere que el Motion Graphics tiene cualidades que ayudan a interpretar su contenido y entender el mensaje sin mayores complicaciones, de acuerdo a lo descrito Valdivieso (2015), nos indica que el Motion Graphics es un instrumento que expone los conceptos del tema de una manera fácil y comprensible, lo cual ayuda en la educación y contribuye para que los estudiantes tengan opinión crítica.

Así mismo Wicaksana et al. (2021), en su estudio obtiene como resultado que los estudiantes inicialmente obtuvieron resultados bajos en cuanto a su aprendizaje, pero después de realizar su estudio experimental basado en el Motion Graphics los resultados fueron completamente distintos, los estudiantes entendieron fácilmente el contenido del tema expuesto, es así como el material presentado sirve de estrategia ayudando a comprender los temas y aumentar la motivación.

En el ítem #10 ¿Durante la proyección del video se logra identificar el tema central?

Respecto a la pregunta ambos grupos de estudio mostraron su aprobación, sobre saliendo el grupo experimental con un 80.5%, en contraste con ello el grupo control mostro un 24.1% de aprobación, analizando la información se demuestra que el grupo experimental goza de más variantes para identificar el tema debido a la diversidad de elementos que emplea el Motion Graphics al momento de la comunicación, según lo descrito Peralta (2021) indica que la creación de videos empleando el Motion Graphics permite relatar historias, a su vez estas pueden servir para enseñar algún tema específico mediante la creación de un video explicativo. A su vez Carpio-Padilla (2022), sostiene que dentro del Motion Graphics se emplea un discurso narrativo que no solo transmite un mensaje, sino que relata historias mediante elementos narrativos que buscan la empatía y emoción en el espectador lo cual ayuda en la comprensión del tema.

De acuerdo a lo mencionado los resultados guardan relación con lo expuesto por Pastrana (2022), donde a pesar de ser un estudio correlacional basado en una muestra de 102 estudiantes obtiene resultados positivos, en dicho estudio los estudiantes lograron identificar el tema propuesto en un 90%, lo cual al ser contrastado con nuestro resultado confirman que el Motion Graphics es favorable y facilita la comprensión del tema propuesto, por consiguiente podemos determinar que a pesar de ser estudios con diseños de investigación distintos, las variables logran el impacto deseado.

En el ítem #11 ¿lograste identificar correctamente a los personajes principales de la historia en el video?

Referente al enunciado ambos grupos de estudio obtuvieron resultados positivos el grupo experimental se destacó con 88.9%, mientras que el grupo control logro un 31.5%, por lo tanto, se demuestra que el movimiento de los elementos e imágenes son determinantes al momento de identificar a los personajes, por el dinamismo que presentan. Así mismo Özkirişçi, İ. H. (2021), refiere que las lecturas de imágenes ayudan a aumentar el conocimiento y conciencia de la persona que las crea facilitando el proceso de su percepción.

Los resultados obtenidos por Chura (2020), guardan relación con nuestro estudio debido a que su investigación basada en un grupo experimental conformado por 15 personas logró aumentar con éxito el reconocimiento del personaje en un 67%, dicho resultado al ser contrastado con el 88.9% obtenido por los estudiantes de nuestro grupo experimental demuestra ser positivo por lo cual debemos de indicar que el nivel inferencial en ambos grupos a pesar de vivir en espacios geográficos distintos y tener número de muestras distintas mejoró respecto a la comprensión del tema, por lo cual se evidencia que después de la aplicación del Motion Graphics los resultados son significativos en ambas investigaciones.

En el ítem #12 ¿Lograste identificar el mensaje principal de la historia en el video?

En el estudio realizado ambos grupos obtuvieron resultados positivos, el grupo experimental logró 83.3%. Mientras que los estudiantes del grupo control obtuvieron un resultado no tan significativo con apenas 22.2%. En el grupo experimental se manifiesta que la comunicación es más efectiva para dar a conocer un determinado tema, logrando los estudiantes interpretarlo sin mayor dificultad. Respecto a ello Mokhtarzadeh et al. (2020), en su estudio sostiene que los gráficos pueden transmitir mensajes de forma tangible y sencilla, lo cual hace que la información sea más fácil y eficaz para que los espectadores puedan entenderla mejor.

De acuerdo a lo mencionado podemos indicar que el estudio de Vásquez (2022), con una muestra de 30 estudiantes, manifiesta una similitud con el resultado obtenido en nuestra investigación donde refiere que los estudiantes en el nivel inferencial alcanzaron 87.6% evidenciándose un desarrollo adecuado durante el proceso para poder identificar y relacionar a los personajes y el tema (p. 42). Así mismo a pesar de tener poblaciones y muestras distintas ambos resultados han sobrepasado el 80% de aprobación.

En el ítem #13 ¿Consideras que la información brindada mediante el video es interesante?

Respecto al enunciado ambos grupos de estudio manifestaron su aceptación destacando el grupo experimental al obtener 83.3% de aprobación, de la misma forma el grupo control manifestó un porcentaje positivo, pero no tan significativo de

25.9%, dichos resultados manifiestan que el Motion Graphics es efectivo para despertar el interés sobre el tema a tratar, según lo mencionado Rani (2021), indica en su estudio que usar el Motion Graphics en el aprendizaje ayuda a fomentar el interés en los estudiantes, estimulando su curiosidad sobre el tema presentado, lo cual los activa y motiva a expresar sus opiniones.

Así mismo en el estudio elaborado por Hanif (2020), se encontraron resultados similares a nuestra investigación a pesar de tener diferencias en su metodología debido a que su muestra estuvo compuesta por 2 clases de estudio de diferentes escuelas, distribuidas en 2 grupos de 27 estudiantes, el grupo experimental respecto al contenido del Motion Graphics, logro una puntuación promedio de 71.72 en los estudiantes después de ser aplicado el post-test demostrando que hay mejoras en el aprendizaje en comparación con el grupo control que obtuvo una puntuación de 65.67, así mismo señala que las características de animación en movimiento captan con suma facilidad la atención y despierta el interés de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo y alegre. Dichos resultados demuestran que el empleo del Motion Graphics logra un impacto en los estudiantes a pesar de ser ejecutado en grupos de estudio completamente distintos.

En el ítem #14 ¿El contenido del video aporta en tu formación académica?

El porcentaje obtenido en ambos grupos de estudio son positivos, destacando el grupo experimental por el nivel de aprobación obtenido de 85.1%, en relación al grupo control manifestaron una aprobación de 22.2%, de acuerdo a la información notamos que es mayor el porcentaje de aceptación del grupo experimental, lo cual se demuestra que el Motion Graphics es idóneo para fomentar el desarrollo en la educación y poder emplearlo en diferentes campos de estudio. Respecto a lo mencionado Schlittler (2015), sostiene que la animación se emplea como una alternativa para comunicar ideas, las cuales pueden ser empleadas en otros campos, como la biología médica, la física, capacitaciones en sistemas corporativos e ingeniería.

Así mismo en el estudio de Barrenechea (2021), se encontró similitudes en los resultados con nuestra investigación, donde sostiene que el aporte de los videos

en las sesiones para el aprendizaje del inglés es muy útil y favorece al estudiante, ayudándole a comprender los temas de forma clara, los participantes que fueron parte de sus sesiones de aprendizaje obtuvieron calificaciones destacadas. Se debe indicar que la muestra de dicha investigación se realizó con 33 estudiantes de nivel superior, lo que indica que es una muestra muy distinta a nuestra investigación, pero aún así se obtienen resultados muy positivos que determinan el impacto existente entre las variables. Así mismo el estudio de Hanif (2020), que estuvo constituida por una muestra de 27 estudiantes, muestran una relación con los resultados obtenidos en nuestro estudio, en sus resultados indica que el uso del Motion Graphics genera un impacto significativo en los estudiantes, debido a que mejora su rendimiento cognitivo, pues se observa que el grupo experimental está más activo y concentrado, hay mayor interactividad y comprenden fácilmente el tema. Por tal motivo todos los resultados de las investigaciones demuestran que el Motion Graphics tiene mayor efectividad en la comunicación que los medios tradicionales.

En el siguiente párrafo se pasó analizar el análisis inferencial donde se contrastará el resultado de la hipótesis general de ambos grupos con los antecedentes, así mismo se analizarán las hipótesis específicas las cuales determinarán el nivel de relación de las variables.

En la hipótesis general el grupo experimental logro una significancia de ,000, mientras que el grupo control obtuvo ,008 en ambos casos es menor a 0.05 por lo cual se acepta la hipótesis general y se rechaza la nula, respecto al coeficiente de correlación ambos grupos lograron una correlación positiva entre el Motion Graphics y la comprensión lectora con la diferencia que el grupo experimental obtuvo un coeficiente de 638 determinando una correlación positiva media, mientras que el grupo control solo obtuvo un coeficiente de 355 lo cual muestra una correlación positiva pero débil. Podemos indicar que el procedimiento efectuado con el Motion Graphics en la comprensión lectora generan resultados positivos que beneficiaran a los estudiantes, con la diferencia que se logra una diferencia significativa en el grupo experimental.

El resultado de la hipótesis guarda relación con lo descrito por Chura (2020), donde refiere que se acepta la hipótesis planteada debido a la relación encontrada

en los análisis de interpretación y en la discusión de resultados que realizó con otros autores, asegurando que la animación digital ayuda a mejorar la expresión y comprensión oral de los estudiantes, dicha investigación a pesar de tener un enfoque cualitativo ha obtenido resultados similares a nuestra investigación. Así mismo Barrenechea (2021), obtuvo resultados significativos que guardan relación con nuestra investigación al afirmar que el aprendizaje se vio potenciado gracias a la relación de las variables donde los estudiantes pudieron mejorar su desempeño.

Respecto a la hipótesis específica 1 en el grupo experimental se aceptó dicha hipótesis referente a la dimensión imagen en movimiento y comprensión lectora debido a su significancia que fue 0,00 con un coeficiente de correlación de 561, mientras que en el grupo control se rechazó la hipótesis debido a su alto nivel de significancia 452 y su bajo coeficiente de correlación 105, según lo descrito se evidencia que el grupo experimental ha logrado un mejor resultado causando un mayor impacto, por lo cual la investigación guarda similitud con el estudio de Pastrana (2022), donde a pesar de ser una investigación cualitativa evidencian una buena relación entre la dimensión movimiento y comprensión lectora obteniendo una significancia igual a nuestra investigación es decir 0,000 y un coeficiente de 0,871, demostrando que existe impacto.

De la misma forma en la hipótesis específica 2 en el grupo experimental se acepta la hipótesis debido al nivel de significancia de 0,001 con un coeficiente de correlación de 446, con respecto al grupo control se rechazó la hipótesis debido al nivel alto de significancia 165 y su coeficiente bajo de correlación 192, según lo evidenciado el grupo experimental ha logrado un mayor impacto en la dimensión de texto narrativo y comprensión lectora, nuestro resultado concuerda con el estudio de Domínguez (2019), donde a pesar de ser una investigación pre experimental se evidencia que el grupo pretest empezó con un nivel bajo al inicio en la comprensión de textos 3% para luego ir mejorando progresivamente lo cual se demuestra en el posttest con 69%.

Así mismo en la hipótesis específica 3 en el grupo experimental se acepta la hipótesis de investigación al haber obtenido un nivel de significancia 0,00 y una correlación 509, en el grupo control se rechazó la hipótesis y se aceptó la nula debido al alto nivel de significancia 360 y su bajo coeficiente 127, por consiguiente,

se evidencia que el grupo experimental obtuvo mejores resultados logrando un impacto con entre las dimensiones efecto de sonido y comprensión lectora es así como nuestros resultados guardan similitud con el estudio de Vásquez (2022) y Domínguez (2019), quien elaboro una investigación pre experimental que mostro un nivel bajo en el pretest para luego ir mostrando mejoras significativas en el post test que es donde se aplicó del recurso audiovisual obteniendo una mejora de 86.7% y 69.4%, se debe indicar que dicho estudio se realizó con un solo grupo de estudiantes que estuvieron sujetos a un proceso de aprendizaje que obtuvo finalmente un resultado positivo que evidencia la mejora de la comprensión lectora al igual que nuestro estudio.

VI. CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados descriptivos e inferenciales obtenidos en la investigación:

Se concluye que el Motion Graphics de Don Quijote si tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en, Lima 2023. El nivel de significancia es ,000 el cual es menor a 0.05 por lo tanto la hipótesis de investigación es aceptada y la nula denegada, así mismo el nivel de correlación es 638, lo cual determina una correlación positiva media. Durante la investigación se pudo notar que el Motion Graphics tiene mucha versatilidad al momento de comunicar, está cualidad es generada por la combinación de sus elementos que simplifican y adecuan el mensaje de la forma más simple y directa para que el estudiante no tenga problemas de comprensión, despertando de esta forma el interés por el tema expuesto, esto lo convierte en un material que se adecua a cualquier contexto, de esta forma el Motion Graphics se convierte en una estrategia para fomentar la comprensión lectora.

Así mismo se concluye que la imagen en movimiento si tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en, Lima 2023. El nivel de significancia es 0,00 lo cual es menor a 0,05 por lo tanto la hipótesis de investigación es aceptada, rechazando de

esta manera a la hipótesis nula, a su vez el nivel de correlación es 561 lo cual determina una correlación positiva media. Se ha podido notar que el movimiento de las imágenes no solo hace atractivo el mensaje, sino que despierta la curiosidad por el contenido, el cual fomenta la interactividad en el espectador, lo cual ayuda a la comprensión lectora.

Respecto al texto narrativo se concluye que tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023. El nivel de significancia es 0.001 lo cual es menor a 0,05 por tal motivo la hipótesis de investigación es aceptada y se procede a rechazar la hipótesis nula, así mismo el nivel de correlación es 446 lo cual determina una correlación positiva débil. Se ha podido notar en la investigación que es determinante que el texto narrativo este acompañado con otros elementos que refuercen el mensaje como la música y el sonido que estimulan el lado cognitivo del estudiante.

Finalmente se concluye que el sonido tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023. El nivel de significancia es 0.00 la cual es menor a 0,05 por tal motivo la hipótesis de investigación es aceptada y se procede a rechazar la hipótesis nula, así mismo el nivel de correlación es 509 lo cual determina una correlación positiva media. El sonido es el complemento ideal en el Motion Graphics porque ayuda a resaltar las emociones que se desea transmitir, su diversidad de altos y agudos tiene la capacidad de recrear escenarios en nuestra mente, realce al contenido, el cual se combina con los demás elementos dándole fuerza al mensaje.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda realizar la investigación en su nivel cuasi experimental debido a que nos permite realizar el estudio con grupos accesibles y constituidos, el trabajar con dos grupos previamente establecidos permite contrastar mejor los resultados de la investigación y así señalar con exactitud la relación de puede existir entre las variables de estudio. Se debe acotar que la inversión es menor en comparación de una investigación experimental.

Así mismo se recomienda el empleo del Motion Graphics por su versatilidad en la comunicación como material didáctico en los diferentes ámbitos y en especial en el sector educación para que los docentes puedan fomentar la comprensión lectora, utilizándolo como estrategia en la enseñanza en de las diferentes materias en las instituciones educativas.

Respecto al empleo del Motion Graphics como material didáctico se recomienda tener bien en claro cuál es el público objetivo y el tema a exponer para poder crear una línea gráfica adecuada que ayude a interactuar con el espectador, así mismo se debe tener presente el tiempo de duración del video el cual es esencial, porque si es muy largo no despertará el interés esperado y la comunicación se verá afectada.

En relación a la comprensión lectora se recomienda tener en cuenta que ya no solo se motiva al estudiante con el texto debido a que el cerebro se ha acostumbrado a la recepción de códigos los cuales son interpretados cognitivamente, así mismo el estudiante se ha acostumbrado a recibir un cúmulo de estímulos debido al mundo de la virtualidad donde las imágenes tienen la función de despertar el interés.

Finalmente se recomienda seguir realizando investigaciones sobre el Motion Graphics debido a su eficiencia comunicativa en los diferentes ámbitos sociales, dichos estudios servirán como antecedentes para futuras investigaciones experimentales, las cuales ayudarán al desarrollo social y estudiantil.

REFERENCIAS

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion graphic animation video as alternative learning media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 23-30
<https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación.
- Barómetro. (2021, 16 octubre). CICLIP. <https://ciclip.com/barometro-ciclip/>
- Barrenechea González, M. J. (2021). *Motivando el uso de entornos virtuales para potenciar el aprendizaje de inglés en los estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima*. <https://acortar.link/R0ZDDV>
- Brandão, J. A. (2015). Motion graphics ergonomics: Animated semantic system, for typographical communication efficiency. *Procedia manufacturing*, 3, 6376-6379. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.964>
- Caballero, N. y Ruiz Gómez, S.Y. (2019). Estrategia didáctica para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes del grado sexto. (Tesis de postgrado). <http://hdl.handle.net/20.500.12494/13948>
- Cárdenas, L., Salazar, W., & Cárdenas, L. (2021). La comprensión lectora en el contexto de las ciencias sociales. <https://acortar.link/J3arbY>.
- Carpio-Padilla, P. (2022). Motion Graphics, un recurso audiovisual en el modelo del flipped classroom. *Tsantsa. Revista De Investigaciones artísticas*, (13), 117–131. <https://doi.org/10.18537/tria.13.01.09>
- Carrera, P., & Patricio, M. (2017). *Motion graphics, como material de apoyo en la enseñanza de valores para estudiantes de educación básica media en la Unidad Educativa Fe y Alegría La Dolorosa de la ciudad de Quito*. Quito: Universidad de las Américas, 2017.

- Chura, E. G. (2020). *Aplicación de la técnica animación digital en el desarrollo de la expresión y comprensión oral de niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la institución educativa N° 811 Cusibamba Baja, del distrito de Ccorca, provincia de Cusco 2020*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/14679>
- Crook y Beare (2017), *Motion Graphics principles and practices from the ground up*.
- Domínguez Zeta, Y. (2020). *Recursos audiovisuales lúdicos para la mejora de la comprensión lectora en alumnos del tercer grado de educación primaria de la IE Almirante Miguel Grau N° 20134, Castilla, Piura-2018*. Universidad Católica Los Ángeles - Chimbote.
- Donoso, C., Lecaros, C., & Ow, M. (2020). *Formando comunidades lectoras*. <https://acortar.link/UqerW1>.
- Espinoza, E.E. (2018). La hipótesis de la investigación. *Mendive. Revista de educación*, 16(1), 122-139. <https://acortar.link/Dm2z9>
- Esteban, N. (2018). Tipos de investigación. <https://acortar.link/FzRKtQ>
- Freeman, H., D. (2016). *The Moving Image Workshop*.
- Fauzyah, R., & Franzia, E. (2018). Motion Graphic Promosi Pasar Papringan Di Temanggung, Jawa Tengah. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 3(2), 159-174.
- Gerónimo Avalos, B. J. (2021). *Estrategias virtuales pedagógicas del plan lector y la comprensión lectora*. <http://hdl.handle.net/20.500.12872/677>
- González, J. L. A., Gallardo, M. R. C., & Chávez, M. C. (2020). Formulación de los objetivos específicos desde el alcance correlacional en trabajos de investigación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 4(2), 237-247. DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.73

- Guillen. O., Sánchez. M. y Begazo. Luis. (2020), Pasos para elaborar una tesis de tipo correlacional.
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245-1255. <http://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- Hanif, M., & Universitas Pendidikan Indonesia Serang Campus, Indonesia, muhammadhanif@upi.edu. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Hawwini, T. et al. (2021). Developing motion graphic video for English speaking practice in vocational higher education. In *2nd International Conference on English Language Teaching (ICON-ELT) 2021*.
- Hernández, H., Orozco, F., Maldonado, S., Magzul, J., Montenegro, R., & Cotto, E. Enseñanza de la comprensión lectora. Xnaq'tzb'il tu'n tel tniky'ti'j u'jb'il (mam). Libro para docentes del Nivel Primario.
- Ibrahim, Faten. (2022). Employing motion graphics videos in public awareness advertisements on social media platforms جرافيك فيديوهات توظيف الحركة الاجتماعي التواصل منصات على العامة التوعية إعلانات في. <https://acortar.link/H4EQPW>
- Huillca, V., & Vladimir, L. (2021). *Formación de hábitos de lectura y desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del 2do año de secundaria de la Institución Educativa Pública 153 Alejandro Sánchez Arteaga, San Juan de Lurigancho, 2019 (Lima, Perú)*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. <https://acortar.link/J63W2>

- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta . México: Mc Graw Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Horowitz, D. (2017). Teaching video editing and motion graphics with Photoshop. *Innovative Marketing (hybrid)*, 13(3), 17-24. doi:10.21511/im.13(3).2017.02
- León, S., & Esteban, D. (2020). *La animación digital como herramienta en la educación general básica en la ciudad de Ambato*. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Manterola, C. (2018). Fiabilidad, precisión o reproducibilidad de las medidas. Métodos de valoración, utilidad y aplicaciones en la práctica clínica. *Revista chilena de infectología*, 35(6), 680-688. <https://dx.doi.org/10.4067/S0716-10182018000600680>
- Martínez Díaz, M. d. M., & Torres Soto, A. (2019). *Hábito lector en estudiantes de primaria: Influencia familiar y del plan lector del centro escolar*. <https://acortar.link/ebhPSC>
- Madrid, P. I. & Italiano Madrid, P., (2017), Alas de papel 5, Comprensión de lectura. <https://acortar.link/Ooo5xD>
- Ministerio de Educación del Perú (2019) *Resultados, Evaluaciones Nacionales de Logros de Aprendizaje*. Resultados de las evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje 2019 | UMC | Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (minedu.gob.pe)
- Ministerio de Educación y formación profesional. (2018). *PISA 2018 resultados de la lectura en España*. <https://acortar.link/Y2IQzM>
- Mokhtarzadeh, M., Qomi, M. T., Nikafrooz, M., & Atashafrooz, A. (2020). Hearing aids maintenance training for hearing-impaired preschool children with the help of motion graphic tools. *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, 14(11), 1064-1067.

- Obez, R. M. et al. (2018). *Técnicas mixtas de recolección de datos en la investigación cualitativa: proceso de construcción de las prácticas evaluativas de los profesores expertos en la UNNE*.
<https://acortar.link/0oqH3W>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International journal of morphology*, 35(1), 227-232.
<https://acortar.link/eyJpdV>
- Özkirişçi, İ. H. (2021). Hareketli Grafiklerin Göstergibilimsel Çözümlemesi; Intention Örneği. *Art-e Sanat Dergisi*, 14(28), 846-868.
- Paredes, M. P. (2017), *Motion Graphics, como material de apoyo en la enseñanza de valores para estudiantes de educación básica media en la unidad educativa fe y alegría "La Dolorosa" de la ciudad de Quito*.
<http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/7992>
- Pastor, B.F.R. (2019). Población y muestra. *Pueblo continente*, 30(1), 245-247.
<https://acortar.link/ViiKPs>
- Pastrana Bravo, C. (2022). *Animación digital sobre cuento infantil y la comprensión lectora en estudiantes de 4to grado de primaria, Los Olivos, 2022*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/93839>
- Peralta Bravo, M. (2021). *Motion graphics como material de apoyo para el aprendizaje en niños sobre conceptos, normas y procedimientos del entorno de una pandemia* (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).
- Pimienta, J. & De la Orden Hoz, A. (2017). *Metodología de la investigación: competencia-aprendizaje-vida*. <https://acortar.link/opE6oH>
- Quezada Cáceres, S. (2020). "Motion Graphics y Edpuzzle" como recurso didáctico en Aula Invertida: una experiencia en la enseñanza aprendizaje de una asignatura teórica en Diseño Industrial." *Revista Internacional de Aprendizaje* 6 (1): 141-156. doi:10.18848/2575-5544/CGP/v06i01/141-156.
- Rani, W. J., & Wusqo, I. U. (2021). Development of Problem-based Motion Graphic Video on the Global Warming Theme to practice High-Level Thinking Skills

- and Collaborative Ability for Junior High School Students. *Journal of Environmental and Science Education*, 1(2), 41-51.
- Redipe (2019), Libro de investigación apropiación, generación y uso edificador del contenido.
- Sanchez, D. (2020), *La animación digital como herramienta en la educación general básica en la ciudad de Ambato*. Universidad Tecnológica Indoamérica. <http://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/2015>
- Schlittler, J. P. A. (2015). Motion graphics and animation. *Animation Studies, Valência (CA/USA)*, 10, 2-3.
- Syaputra, A. (2022). Implementasi Metode Random Sampling Pada Animasi Motion Graphic Herbisida Dan Fungisida. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 11(2), 142-147. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1370>
- Torres, M., Salazar, F. G., & Paz, K. (2019). Métodos de recolección de datos para una investigación. <https://acortar.link/cOWDvs>
- Torres, R. Y. (2018). *Imágenes como estrategia didáctica y comprensión lectora en estudiantes de la institución educativa inicial bilingüe n°1050 del distrito de pangoa-2018*. Universidad Católica de los Angeles. <https://acortar.link/apWych>
- UNICEF. (22 de junio 2022). *Cuatro de cada cinco niños y niñas en America Latina y el caribe no podrán comprender un texto simple*. <https://acortar.link/OP10jb>
- Useche, M. C. et al. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos*. <https://acortar.link/yb87vA>
- Valdivieso, C. (2015). Enseñar con Motion Graphics / Teaching with Motion Graphics. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 14(3), 75-84. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.14.3.75>
- Valencia, L. V. (2021). *Formación de hábitos de lectura y desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del 2do año de secundaria de la Institución Educativa Pública 153 Alejandro Sánchez Arteaga, San Juan de Lurigancho, 2019*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

- Valle, M. A. (2021). *Animación digital sobre el reciclaje y el aprendizaje significativo en los adolescentes, Carabaylo, Lima – 2021*. Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/77239>
- Vasquez Quiñones, G. (2021). *Los videocuentos para mejorar la comprensión lectora en niños de 5 años de la IEI N° 322-Chimbote-Ancash, 2021*. Universidad Católica Los Ángeles - Chimbote.
- Velázquez, A. P. (2017). Tipos de muestreo. *Centrogeo, México*. <https://acortar.link/czbvU>
- Wicaksana, E. J., Binanggra A. P., Pramana A., & Wikanso. (2021). E-Learning Based Motion Graphics Media to Improve Student Motivation on Biodiversity Material. *Bioeduscience*, 5(1), 1-6.
- Yang, X. (2020). Exploration of the Motion Graphics Educational tools based on the animations 'Weddings'. Rochester Institute of Technology.

ANEXOS

Anexo 1: Documentos digitales firmados en TRILCE

Anexo 2: Barometro

Grado de correlación

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

Fuente: *Hernández (2014)*

Anexo 3: Evaluación por juicios de experto



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Castillo Osorio Areli Lizbeth

Título y/o Grado: Master en Dirección de Comunicación y Asuntos Públicos

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

Universidad que labora:

Fecha: 22 de abril 2023

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023

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 Items indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre Motion Graphics como plan lector y la comprensión lectora.

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Rodriguez Armas, Wilfredo Rocel

Título y/o Grado: Licenciado en Arte con especialidad en Diseño gráfico (PUCP)
 Maestro en Docencia universitaria (UCV)

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

 Universidad que labora: PUCP (desde el 2021), UCV (desde el 2021)
 UTP (desde el 2021), UCAL (2012-2014)

Fecha: 29 de noviembre de 2022
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Motion Graphics como plan lector y la comprensión lectora de estudiantes en una institución educativa en S.M.P. Lima - 2022

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 Motion Graphics como plan lector y la comprensión lectora.

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		11		

SUGERENCIAS:

Mantener, fielmente, el cuestionario, como lo vienes haciendo. Los mejores deseos para la investigación.

Firma del experto:



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Cardenas Vila Ada Mery

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad Cesar Vallejo

Fecha: 25JUNIO2023
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023

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 Motion Graphics de Don Quijote y la comprensión lectora.

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?			
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		

SUGERENCIAS: Existe suficiencia



Firma del experto:

Anexo 4: Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA VISITA N° 010-2023-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 26 de mayo de 2023

Señores
I.E.P. CRISTO REY DE REYES
Av. Miraflores Mz. Q, Lt. (10-11-12), Urb. Santa Elisa – Los Olivos
Presente. -

Atención: Medina Poma Giovanna Esmeralda
Director

De mi consideración:

Por medio de la presente permítame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculada en el X ciclo (semestre 2023-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	OSORIO ESCALANTE RÓMULO JOSIAS	41601845

En el marco de la agenda académica, la estudiante en mención solicita permiso para que pueda recolectar datos para la elaboración de su Tesis de Investigación que vienen realizando, la cual cumple con el programa de estudios, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



Los Olivos Palmer Luna Victoria Cabrera
Director(e) de la EP de Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Filial Lima – Campus Los Olivos



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Estudiante: Rómulo Josias Osorio Escalante	Ciclo: X
Carrera: Arte y diseño gráfico empresarial	Universidad: César Vallejo - sede Lima Norte

A continuación, una breve descripción del proyecto a ejecutar, la investigación se llevará a cabo durante el ciclo X.

TIPO DE PROYECTO: Motion Graphics

¿Qué es el Motión Graphics?

Son imágenes, formas y textos en movimiento acompañados de un audio, sirven para transmitir un mensaje lleno de dinamismo. Resultan visualmente atractivos y captan la atención con facilidad, por lo que tienen un gran poder de comunicación.

PROPUESTA: Creación de una animación digital (video), tema propuesto de acuerdo al plan lector y previa coordinación de la tutora del curso, quien evaluará previamente el contenido a hacer proyectado.

CRONOGRAMA:

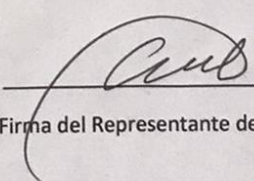
El presente proyecto consta de 3 fases (*Fecha a coordinar con la escuela*).

NOVIEMBRE- 2022	ABRIL- 2023	MAYO - 2023
<i>Fechas tentativas previa coordinación con la I.E.</i>		El material tendrá una duración aproximada de 3 min.
Identificación de problemática	Presentación propuesta	Presentación del video + encuesta

Una vez identificada la problemática o tema a tratar, se procederá a crear un storyboard (presentación de bocetos) relatando un acontecimiento que fomente la comprensión lectora, el cual será supervisado por la coordinadora del área.

Una vez aprobada la historia o el tema a difundir se procederá a crear el Motion Graphics (video animado) el cual será proyectado a los estudiantes en las fechas planificadas previa coordinación con la Institución Educativa, luego se procederá hacer una encuesta mediante un cuestionario con preguntas referentes al video, dichos resultados serán parte de la investigación.




Firma del Representante de la Institución Educativa.

Anexo 5: Instrumento



CUESTIONARIO

El presente cuestionario está compuesto por 14 preguntas que ayudarán a definir el Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas y responda marcando con una (x) el casillero con el número que considere apropiado.

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

Variable 1 Motion Graphics						
N°	Preguntas	5	4	3	2	1
1	¿Consideras que las imágenes que se presentan poseen un movimiento dinámico y atractivo?					
2	¿Las imágenes presentadas ayudan a comprender las acciones que se desarrollan en la historia?					
3	¿La duración de la secuencia y velocidad empleada en el video fue adecuada para presentar el contenido?					
4	¿Consideras que el texto relata con claridad lo que transcurre en la historia?					
5	¿Comprendes el significado de las palabras empleadas en la historia?					
6	¿La voz del narrador capta tu atención durante la historia?					
7	¿Los sonidos que acompañan el video resaltan los hechos importantes de la historia?					
8	Según tú opinión, ¿consideras que el video presentado es bueno e interesante?					
Variable 2 Comprensión lectora						
	preguntas	5	4	3	2	1
9	¿Fue fácil comprender el texto de la historia en el video?					
10	¿Durante la proyección del video se logra identificar el tema central?					
11	¿lograste identificar correctamente a los personajes principales de la historia en el video?					
12	¿Lograste identificar el mensaje principal de la historia en el video?					
13	¿Consideras que la información brindada mediante el video es interesante?					
14	¿El contenido del video aporta en tu formación académica?					

Anexo 6: Matriz de operacionalización.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Motion Graphics	Los gráficos en movimiento contienen movimiento, rotación o escalado de imágenes, video y texto a lo largo del tiempo en pantalla, generalmente acompañada de una banda sonora Crook y Beare (2017, p. 14)	La variable Motion Graphics se medirá en 3 dimensiones, que serán evaluados en 7 indicadores, mediante Ítems, se empleará una encuesta para recolectar de datos.	Imagen en movimiento Las imágenes fijas están siendo proyectadas frente a nuestros ojos en secuencia a una gran velocidad. (Crook y Beare 2017, p. 72)	Imágenes (Crook y Beare 2017, p. 78)	¿Consideras que las imágenes que se presentan poseen un movimiento dinámico y atractivo?	Likert
				Proyectadas (Crook y Beare 2017, p. 72)	¿Las imágenes presentadas ayudan a comprender las acciones que se desarrollan en la historia?	
				Secuencia y velocidad (Crook y Beare 2017, p. 72)	La duración de la secuencia y velocidad empleada en el video fue adecuada para presentar el contenido?	
			Texto narrativo El texto se refiere al contenido lingüístico de la colección de palabras. (Crook y Beare 2017 p. 98)	Contenido lingüístico (Crook y Beare 2017, p. 72)	¿Consideras que el texto relata con claridad lo que transcurre en la historia?	
				Palabras (Crook y Beare 2017, p. 72)	¿Comprendes el significado de las palabras empleadas en la historia?	
			Efecto de Sonido Los efectos de sonido pueden representar un suceso natural en el mundo real, ya sea grabado o sintetizado por la	Sonido sincronizado (Crook y Beare 2017, p. 197)	¿La voz del narrador capta tu atención durante la historia? ¿Los sonidos que acompañan el video resaltan los hechos importantes de la historia?	

			computadora u otro dispositivo. (Crook y Beare 2017, p.79).	Grabación sintetizada (Crook y Beare 2017, p. 72)	Según tú opinión, ¿consideras que el video presentado es bueno e interesante?
Comprensión lectora	Es el proceso mediante el cual un texto llega al lector de forma significativa y transforma su punto de vista referente a un tema, cuyos niveles son: lectura literal, inferencial y crítica. (Cárdenas, Salazar y Cárdenas, 2021, p. 25)	La variable comprensión lectora se medirá en 3 dimensiones, que serán evaluados en 6 indicadores, mediante ítems, se empleará una encuesta para recolectar de datos.	Nivel Literal Es la extracción de información explícita por medio de la identificación de elementos básicos que aparecen en un texto. (Cárdenas, Salazar y Cárdenas, 2021, p. 25).	Información	¿Fue fácil comprender el texto de la historia en el video?
				Texto	¿Durante la proyección del video se logra identificar el tema central?
			Nivel Inferencial El lector identifica lo que no se ha dicho explícitamente, para lograrlo, debe plantear esquemas de interpretaciones, inferencias y deducciones. (Cárdenas, Salazar y Cárdenas, 2021, p. 25).	Identificar	¿lograste identificar correctamente a los personajes principales de la historia en el video?
				Interpretación	¿Lograste identificar el mensaje principal de la historia en el video?
			Nivel Crítico El lector explica hechos de la lectura con argumentos razonados bien fundamentados. (Cárdenas, Salazar y Cárdenas, 2021, p. 25).	Lectura	¿Consideras que la información brindada mediante el video es interesante?
				Contenido	¿El contenido del video aporta en tu formación académica?

Anexo 7: Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿Cuál es el impacto del Motion Graphics de Don Quijote en la comprensión lectora de estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?	Determinar el impacto del Motion Graphics de Don Quijote en la comprensión lectora de estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.	<p>Hi: El Motion Graphics de Don Quijote si tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.</p> <p>Ho: El Motion Graphics de Don Quijote no tiene impacto en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.</p>	MOTION GRAPHICS	Imágenes en movimiento	imágenes	Enfoque: Cuantitativo Tipo de Investigación: Aplicada Diseño: Experimental Nivel de investigación: Cuasi experimental
					proyectadas	
					Secuencia y velocidad	
				Texto narrativo	Contenido lingüístico	
					Palabra	
				Efectos de sonido	Sonido sincronizado	
	Grabación sintetizada					
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICAS	COMPRENSIÓN LECTORA	Nivel literal	información	
¿Qué impacto tiene la imagen en movimiento en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?	¿Identificar qué impacto tiene la imagen en movimiento en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?	<p>Hi: Existe impacto entre imagen en movimiento y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.</p> <p>Ho No existe impacto entre imagen en movimiento y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en</p>			Texto	

		una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.			
¿Qué impacto tiene el texto narrativo en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?	¿Analizar qué impacto tiene el texto narrativo en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?	<p>Hi: Existe impacto entre texto narrativo y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.</p> <p>Ho: No existe impacto entre texto narrativo y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.</p>	Nivel inferencial	Identificar	
				Interpretación	
¿Qué impacto tiene el efecto de sonido en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?	¿Conocer qué impacto tiene el efecto de sonido en la comprensión lectora en estudiantes del cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023?	<p>Hi: Existe impacto entre sonido y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto y quinto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.</p> <p>Ho No existe impacto entre sonido y la comprensión lectora de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado en una institución educativa en Los Olivos, Lima 2023.</p>	Nivel crítico	Lectura	
				Contenido	

Anexo 8: SPSS26

DATA GRUPO EXPERIMENTAL.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Imágenes	Numérico	1	0	1. ¿Consideras...	{1, Totalme...	Ninguna	6	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
2	Proyectadas	Numérico	1	0	2. ¿Las imagen...	{1, Totalme...	Ninguna	5	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
3	Sec_velocidad	Numérico	1	0	3. ¿La duración...	{1, Totalme...	Ninguna	7	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
4	Cont_linguis...	Numérico	1	0	4. ¿Consideras...	{1, Totalme...	Ninguna	5	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
5	Palabras	Numérico	1	0	5. ¿Comprende...	{1, Totalme...	Ninguna	5	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
6	Son_sincro...	Numérico	1	0	6. ¿La voz del ...	{1, Totalme...	Ninguna	5	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
7	Son2_sincr...	Numérico	1	0	7. ¿Los sonido...	{1, Totalme...	Ninguna	6	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
8	Gra_sintetiz...	Numérico	1	0	8. Según tú opi...	{1, Totalme...	Ninguna	6	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
9	Información	Numérico	1	0	9. ¿Fue fácil co...	{1, Totalme...	Ninguna	4	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
10	Texto	Numérico	1	0	10. ¿Durante la...	{1, Totalme...	Ninguna	6	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
11	Identificar	Numérico	1	0	11. ¿lograste id...	{1, Totalme...	Ninguna	4	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
12	Interpretación	Numérico	1	0	12. ¿Lograste i...	{1, Totalme...	Ninguna	5	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
13	Lectura	Numérico	1	0	13. ¿Considera...	{1, Totalme...	Ninguna	4	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
14	Contenido	Numérico	1	0	14. ¿El conteni...	{1, Totalme...	Ninguna	4	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
15	IMAGEN_D...	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	15	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
16	TEXTO_D2_...	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	14	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
17	EFEC_SON...	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	11	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
18	NIV_LITER...	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	17	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
19	NIV_INFER...	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	14	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
20	NIV_CRITIC...	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	13	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
21	T_MOT_GR...	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	14	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
22	T_COMP_L...	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	16	≡ Derecha	●●● Nominal	↘ Entrada
23											

DATA GRUPO EXPERIMENTAL.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Imágenes	Proyectadas	Secundariedad	Conlenguístico	Palabras	Sonsonización	Son2sincronizado	Grasintetizada	Información	Texto	Identificar	Interpretación	Lectura	Contenido	IMAGEN_D1_V1	TEXTO_D2_V1	EFECSONIDO_D3_V1	NIV_LITEI
1	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	14	10	14	
2	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	14	9	14	
3	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	3	13	10	13	
4	4	3	3	5	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	10	10	11	
5	3	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	3	4	4	10	9	13	
6	5	4	3	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	12	10	11	
7	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	14	9	14	
8	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	13	9	13	
9	4	3	5	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	4	12	9	14	
10	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	15	9	12	
11	4	4	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	4	4	13	10	14	
12	5	4	5	5	4	5	4	5	3	4	5	5	4	5	14	9	14	
13	5	4	4	5	3	4	4	5	5	3	5	5	5	5	13	8	13	
14	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	11	8	12	
15	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	14	9	14	
16	4	4	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	5	13	10	12	
17	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	3	5	4	4	13	10	11	
18	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	12	8	14	
19	5	4	4	4	3	3	5	3	3	3	3	4	3	5	13	7	11	
20	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	3	5	12	8	13	
21	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	12	8	11	
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	8	11	

Vista de datos Vista de variables

Prueba Binomial

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

Fuente: Programa SPSS 26

Anexo 9: Piezas gráficas de Don Quijote

Brief Don Quijote



Programas



Se empleo el programa Adobe Illustrator para digitalizar los bocetos que se realizaron a mano alzada.



Se utilizó el programa Adobe premier para la edición del video y agregar los sonidos.



Se empleo el Adobe Affter Effects para dar movilidad a los elementos de la composición.

Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023.

Guión

El guión estuvo compuesto de 12 escenas las cuales relatan la historia de Don Quijote.

Escena 1

En un rincón del pequeño país de la mancha, existía un señor flaco y cincuentón.

Escena 2

Que se llamaba Alonso Quijano conocido como Don Quijote

Lo único que le interesaba eran sus libros de caballería, los cuales leía de día y de noche

Escena 3

Leyendo estos libros empezó a confundir la realidad con la fantasía, Empezó a creer que era un caballero (voz en off: todo caballero necesita un caballo)

Escena 4

Llamó a su caballo Rocinante, se dio cuenta que necesita un escudero

Escena 5

Fue a casa de su vecino y le dijo: Amigo Sancho quieres ser mi escudero, Sancho aceptó y le prometió que lo convertiría en gobernador.

Escena 6

Don Quijote y sancho empezaron sus aventuras, montados sobre sus animales, Al atardecer sintieron unos vientos debido a unos molinos, Don Quijote dijo mirad Sancho son 40 gigantes me enfrentare contra ellos

Sancho: no son gigantes son molinos de viento

Don Quijote: Sancho el miedo no te deja ver la realidad

Don Quijote: Se preparó a luchar contra los molinos

Escena 7

Don Quijote no hizo caso a Sancho y termino herido al chocar contra los molinos.

Sancho: Mi señor no son gigantes son molinos

Don Quijote: No sancho, son gigantes, solo que el sabio Frestón los convirtió en molino para quitarme la gloria de derrotarlos.

Escena 8

La descomunal Batalla de Don Quijote

Don Quijote y sancho estaban cabalgando cuando de pronto escucharon una bulla.

¡Sssshhh! ¡silencio! ¡Presta atención! ¿No oyes nada? Susurro Don Quijote

Si es como un rebaño de ovejas, No son Ovejas ¡Son terribles guerreros! ¡Ejercitos feroces!

Sancho se asusto

Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023.

Escena 9

Don Quijote vio en las ovejas a los ejércitos de ¡El Príncipe Pentapolín del Arremangado Brazo, que se va a enfrentar con el rey Alifanfarrón! y se dispuso atacarlos con su lanza, asustando a las ovejas sin poder sancho detenerlo.

Escena 10

Los pastores del rebaño al ver lo que hicieron Don Quijote y sancho se enfadaron y empezaron a lanzarles piedras.

Escena 11

Sancho corrió ayudar a Don Quijote y ambos se subieron a sus caballos para emprender la huida y descansar para su próxima aventura.

Escena 12

Si te gusto estas historias, de seguro te encantaran las demás, no dejes de leer las siguientes aventuras

Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023.

Programas



Se empleo el programa Adobe Illustrator para digitalizar los bocetos que se realizaron a mano alzada.

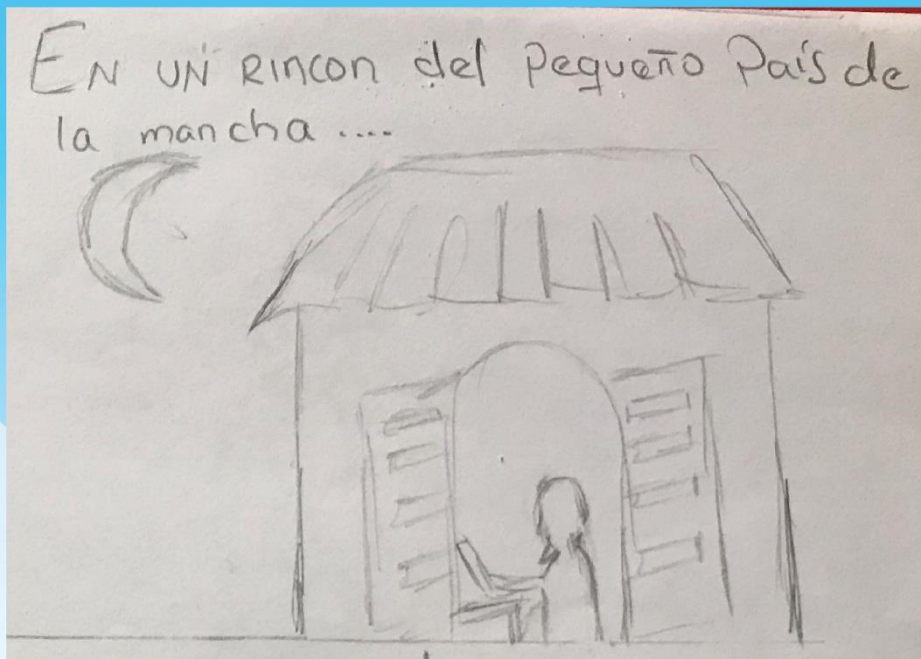


Se utilizó el programa Adobe premier para la edición del video y agregar los sonidos.

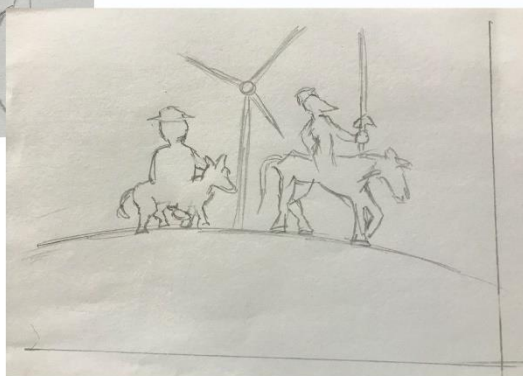
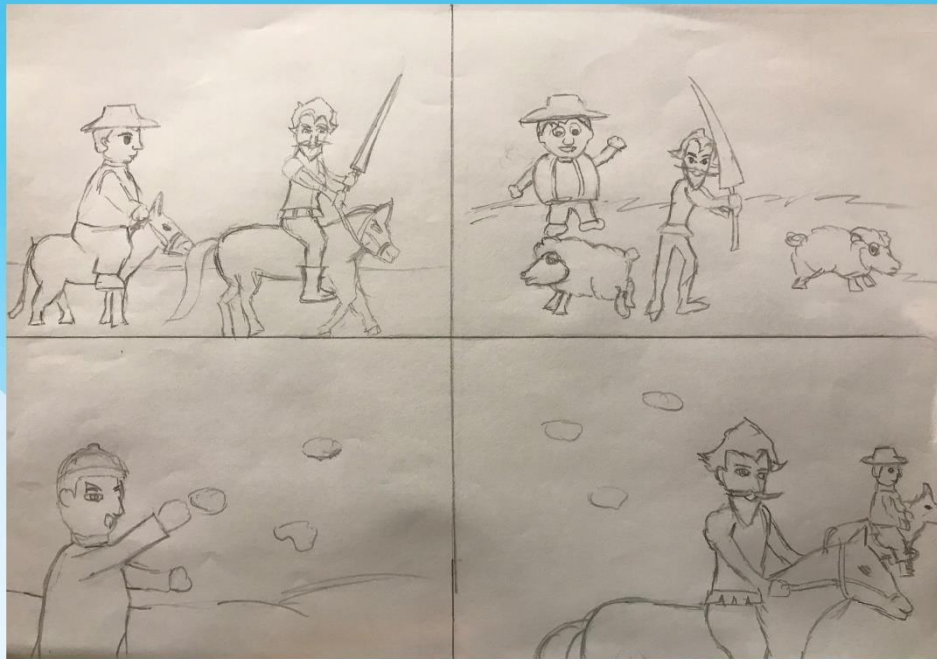


Se empleo el Adobe Affter Effects para dar movilidad a los elementos de la composición.

Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023.

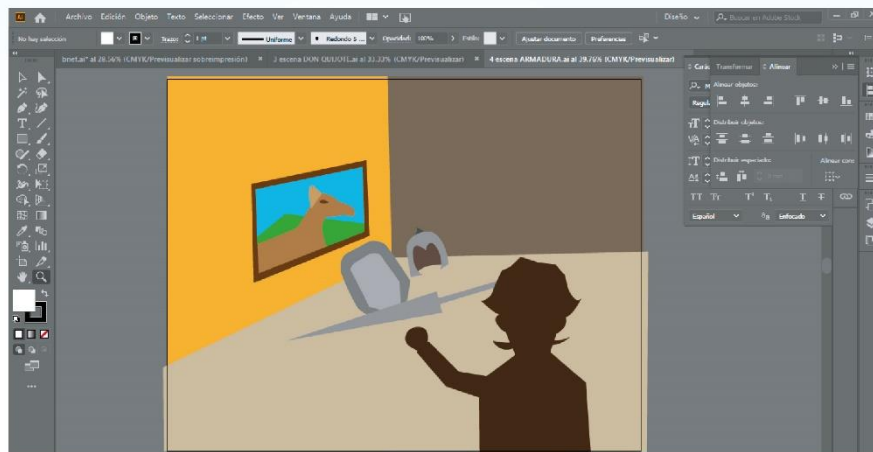
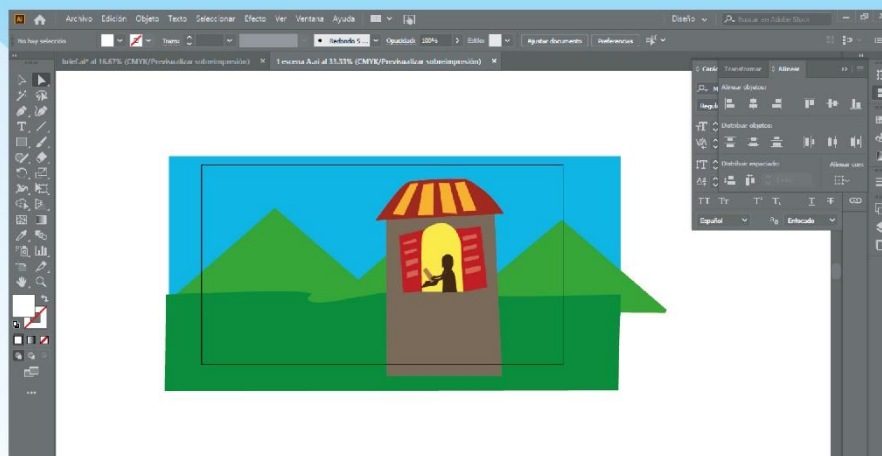


Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023.

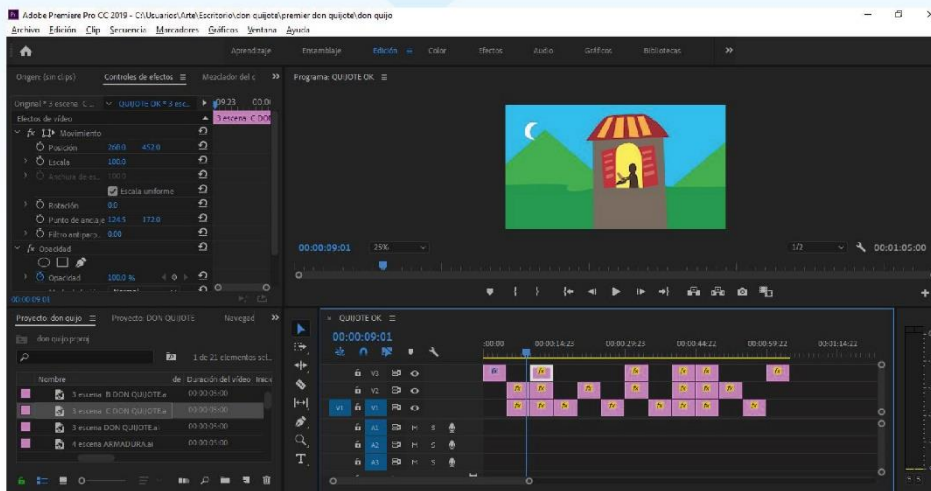
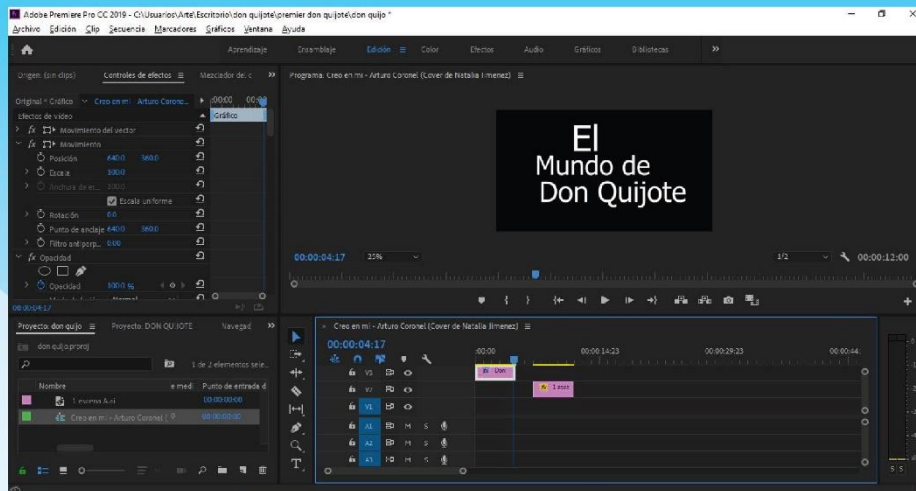


Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023.

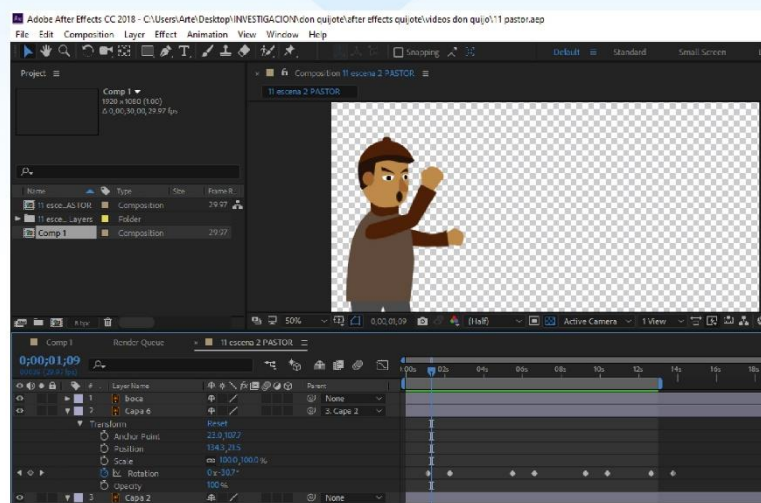
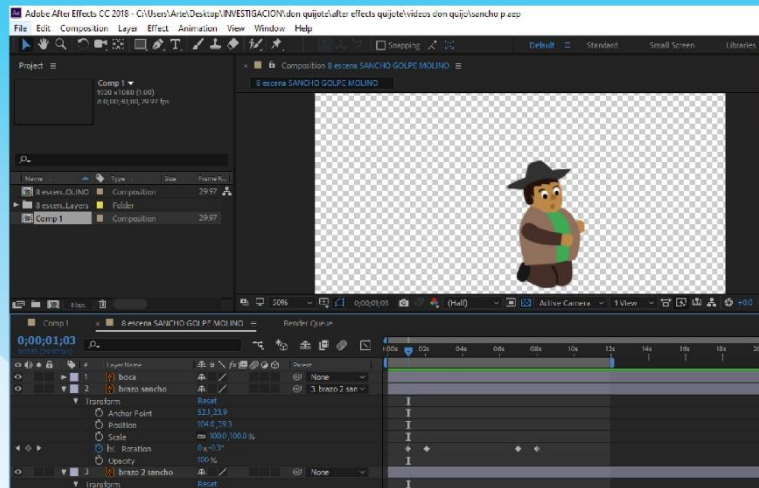
Luego de los bocetos se digitalizaron las escenas, procediendo con la edición y animación de la pieza gráfica.



Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023.



Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023.



Motion Graphics de Don Quijote y su impacto en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en Lima, 2023.

https://drive.google.com/drive/folders/1-Gfaa-hDmk61InxnFy1YMwzbhJ-M8veQ?usp=drive_link

Recolección de datos





