



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE

ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una
Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTOR:

Ancajima de la Cruz, Anthony Wolfgang (orcid.org/0000-0003-3511-1141)

ASESOR:

Dr. Apaza Quispe, Juan (orcid.org/0000-0002-1157-7185)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

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

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ
2023

Dedicatoria

Este proyecto de investigación lo dedico a toda mi familia, porque en todo momento de mi formación académica estuvieron conmigo para darme fortaleza y lograr mis metas.

Agradecimiento

Expreso mi agradecimiento a Dios por guiar mi vida, así como también a mis padres por su apoyo incondicional. Además, agradezco a los docentes de la Universidad César Vallejo por sus conocimientos compartidos y permitirme ser un profesional.

Declaratoria de autenticidad del asesor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, APAZA QUISPE JUAN, 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: "Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023", cuyo autor es ANCAJIMA DE LA CRUZ ANTHONY WOLFGANG, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, 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, 21 de Noviembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
APAZA QUISPE JUAN DNI: 10453803 ORCID: 0000-0002-1157-7185	Firmado electrónicamente por: APAZAQU el 05-12- 2023 08:13:45

Código documento Trilce: TRI - 0658270



Declaratoria de originalidad del autor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ANCAJIMA DE LA CRUZ ANTHONY WOLFGANG 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: "Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 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
ANTHONY WOLFGANG ANCAJIMA DE LA CRUZ DNI: 74848762 ORCID: 0000-0003-3511-1141	Firmado electrónicamente por: ALACR5 el 21-11-2023 18:59:58

Código documento Trilce: TRI - 0658272

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras.....	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	21
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	21
3.2. Variables y operacionalización	22
3.3. Población, muestra y muestreo	23
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	25
3.5. Procedimientos	26
3.6. Método de análisis de datos.....	26
3.7. Aspectos éticos	53
IV. RESULTADOS	54
V. DISCUSIÓN	63
VI. CONCLUSIONES	90
VII. RECOMENDACIONES.....	92
REFERENCIAS	93
ANEXOS.....	104

Anexo n.º 1: Matriz de operacionalización

Anexo n.º 2: Matriz de consistencia

Anexo n.º 3: Instrumento de recolección de datos

Anexo n.º 4: Determinación del tamaño de la muestra

Anexo n.º 5: Prueba binomial y validez de expertos

Anexo n.º 6: Confiabilidad – Alfa de Cronbach

Anexo n.º 7: Autorización de la Institución Educativa

Anexo n.º 8: Ficha de consentimiento y asentimiento

Anexo n.º 9: Data SPSS

Anexo n.º 10: Brief

Anexo n.º 11: Pieza gráfica

Anexo n.º 12: Capturas de evidencias

Anexo n.º 13: Turnitin

Índice de tablas

Tabla 1: Caracterización de las variables	22
Tabla 2: Correlación de Spearman de la hipótesis general.....	47
Tabla 3: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 1	48
Tabla 4: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 2.....	49
Tabla 5: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 3.....	50
Tabla 6: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 4.....	51
Tabla 7: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 5.....	52

Índice de figuras

Figura 1: Indicador de estilo artístico.....	27
Figura 2: Indicador de estilo artístico.....	28
Figura 3: Indicador de estilo artístico.....	29
Figura 4: Indicador de estilo artístico.....	30
Figura 5: Indicador de estilo artístico.....	31
Figura 6: Indicador de contenido.....	32
Figura 7: Indicador de contenido.....	33
Figura 8: Indicador de contenido.....	34
Figura 9: Indicador de medios tecnológicos.....	35
Figura 10: Indicador de medios tecnológicos.....	36
Figura 11: Indicador de propagación.....	37
Figura 12: Indicador de propagación.....	38
Figura 13: Indicador de propagación.....	39
Figura 14: Indicador de propagación.....	40
Figura 15: Indicador de contagio.....	41
Figura 16: Indicador de contagio.....	42
Figura 17: Indicador de procesos psicológicos.....	43
Figura 18: Indicador de procesos psicológicos.....	44
Figura 19: Indicador de estímulos.....	45
Figura 20: Indicador de estímulos.....	46

RESUMEN

El presente estudio denominado “Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023” tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Siendo diseñado un cómic digital nombrado como “El encuentro esperado”. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, aplicada, con diseño no experimental y de nivel correlacional. Se tuvo como población a 150 estudiantes y como muestra a 108 alumnos a los cuales se les aplicó una encuesta de 20 ítems en escala de Likert, validado por 3 expertos y comprobándose por medio del Alfa de Cronbach de 0.758 el cual, es una confiabilidad buena, así mismo, se implementó el Rho Spearman por lo que la significancia se mantuvo en 0.000 menor al 0.05 y el coeficiente de correlación fue de 0.444 el cual marco una correlación positiva media. Se concluyo que existió una percepción aceptable en los estudiantes sobre el cómic digital, demostrando que los aspectos técnicos usados en su elaboración pudieron retratar la problemática planteada.

Palabras claves: Cómic digital, covid-19, percepción

ABSTRACT

The present study called “Digital comic about covid-19 and the perception of students of an Educational Institution of San Martín de Porres, Lima – 2023” aimed to determine the relationship that exists between the digital comic about covid-19 and the perception of 3rd and 4th high school students of the Villa América Educational Institution of the San Martín de Porres district, Lima – 2023. A digital comic named “The expected encounter” is being designed. The research had a quantitative, applied approach, with a non-experimental design and a correlational level. The population was 150 students and the sample was 108 students to whom a 20 items survey on a Likert scale was applied, validated by 3 experts and verified through Cronbach's Alpha of 0.758, which is a good reliability. Likewise, the Rho Spearman was implemented so the significance remained at 0.000 less than 0.05 and the correlation coefficient was 0.444 which marked a medium positive correlation. It was concluded that there was an acceptable perception among the students about the digital comic, demonstrating that the technical aspects used in its development were able to portray the problems raised.

Keywords: Digital comic, covid-19, perception

I. INTRODUCCIÓN

El cómic digital logró alcanzar un gran impacto a nivel mundial debido a que, este se favoreció por los avances tecnológicos, convirtiéndolo en un medio de comunicación el cual es aceptado por sus narrativas simples, ilustraciones secuenciales y textos breves. Por esta razón, Cabañas (2021) indicó que, en España el cómic digital se desarrolló dentro de un panorama muy favorable, esto mismo es posible ya que según el Instituto Nacional de Estadística (INE) los menores de edad representaron el 94,5% que utilizaron Internet facilitando el acceso a plataformas digitales que se relacionan a toda una gama de propuestas y productos editoriales de los cuales destacó el cómic digital porque tiene como finalidad expresar su arte, transmitiendo historias y variedad de percepciones que atrajeron a sus lectores con un mensaje simple e informativo.

En Latinoamérica, el cómic digital permitió que muchos de los cómics tradicionales sean actualizados en un formato digital para expandir a su público lector por otros medios de difusión. En este sentido, Romero (2020) mencionó que, en Argentina a través de la Encuesta nacional de consumos culturales (ENCC) hubo un incremento del 12% con respecto a la lectura de libros y cómics digitales, por lo cual, las historias y personajes emblemáticos como Mafalda se trasladaron a un formato digital por medio de redes sociales que tuvo la finalidad de captar al público lector con mayor facilidad para que, estos mismos empaticen con temas relacionados a la política, sociedad y la desigualdad de clases que generó un cambio de percepción reflejado por una narrativa de alto valor en la sociedad.

Los docentes del Perú denominaron al cómic digital, como un instrumento en el área pedagógica ya que, este facilita el aprendizaje lector en los estudiantes permitiendo desarrollar sus habilidades narrativas y creativas. En relación a ello, Arbizu (2021), afirmó que, en el Perú, la Institución Educativa José Gálvez Barrenechea en Junín, los docentes incorporaron en el sistema de enseñanza al cómic digital como una plataforma interactiva, la cual ayudo en el avance de sus habilidades perceptivas,

narrativas y tecnológicas en estudiantes los cuales organizaron ideas a través de imágenes y textos breves de una forma entretenida e intuitiva.

En Lima se organizó eventos para exponer a los nuevos artistas del cómic, es así que el cómic digital ocupó un lugar importante, puesto que es un formato que captaba la atención de los lectores, incluyendo historias, temas de actualidad y de concientización, acorde a las percepciones que se viven a diario. Por esta razón, Mendoza (2023) señaló que, en el evento denominado Cómic Festival, desarrollado en el distrito de Jesús María, se presentaron los artistas del estudio Tawa, creadores de un innovador cómic, en plataformas digitales basado en la Constitución Política del Perú, el cual influenció al hábito de la lectura, pero, a su vez marco una percepción distinta, enseñando una solución a problemas de la sociedad como también los derechos y deberes que posee cada ciudadano.

En la actualidad a nivel mundial, la covid-19 es conocido por ser una enfermedad viral altamente contagiosa, que se expandió globalmente, ocasionando una emergencia sanitaria de alta magnitud, la cual provocó la activación de diversos protocolos para frenar su avance. En adición a ello, la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (Cepal, 2020) resaltó que, en los Estados Unidos la covid-19, provocó una afectación grave en la política americana, llevándolos a una recesión al aumentar los casos por contagio y muertes. El gobierno estadounidense tomó medidas de gran relevancia para combatir la propagación de esta enfermedad, declarando una cuarenta obligatoria, provocando el cierre de cientos de empresas, tiendas minoristas y centros de trabajo que, generó despidos masivos como también la desaprobación de su población ante estos actos, dando como resultado una percepción negativa.

En el contexto latinoamericano, la covid-19 tuvo un amplio índice de contagios y muertes por lo cual, se tuvo que implementar medidas de emergencia sanitarias para contener la propagación de esta enfermedad. Vinculado a esto, Ratto et al. (2021), establecieron que, Brasil fue el primer país en presentar el caso de un paciente

infectado por la covid-19 en toda Latinoamérica, posteriormente todos los demás países han reportado contagios masivos, lo cual produjo la implementación de estrategias políticas ante la pandemia, pero estas mismas tuvieron una repercusión lenta y descoordinada debido a que, los ciudadanos no acataban los protocolos que aconsejaba la Organización Mundial de la Salud (OMS) teniendo resultados bastante desfavorables, superando la cifra del millón de casos confirmados en cuanto a contagios los cuales, dejaron alrededor de cincuenta mil muertos, provocaron cuestionamientos por parte de la población hacia el gobierno brasileño.

Referente al Perú existieron departamentos los cuales, su población más joven desarrollo problemas de salud mental ocurrida en la cuarentena causada por la covid-19. A partir de estas afirmaciones, Chávez (2021) específico que, en Piura se contuvo el 6.6% de la población juvenil del país por lo cual, durante la pandemia de la covid-19, los jóvenes de entre los 15 y 29 años, se vieron afectados en su salud mental por diversos factores, ya sea el confinamiento obligatorio, el miedo al contagio, el desempleo, la falta de educación, problemas familiares y percepciones negativas con respecto a su futuro, repercutiendo en ellos, cuadros de ansiedad severos, los cuales deben ser tratados por especialista de la salud.

En Lima se promovió entre los ciudadanos campañas de vacunación para frenar los frecuentes contagios producidos por la covid-19. En adición a ello, Valdivia (2023) señaló que, en la ciudad capital, la jefa de inmunizaciones del Minsa registró alrededor de 219,000 decesos, pero con la implementación de campañas de inoculación, se logró frenar los continuos contagios, a su vez exhortó que existen dos grupos, que aún no reciben ni completan su esquema de vacunación, los cuales son adolescentes de entre 12 y 18 años, así como jóvenes de 18 a 29 años, siendo la cobertura actual de la tercera dosis 74.10% y de la cuarta dosis el 25.85%.

De este modo, de acuerdo a los hechos expuestos, se planteó la elaboración de un cómic digital sobre la covid-19 para, identificar las percepciones de estudiantes en edad escolar, con el propósito de informar acerca de esta enfermedad, a fin de

conseguir opiniones en relación a sus percepciones que ellos tienen con respecto a esta enfermedad.

Acorde a lo mencionado anteriormente, Arispe et al. (2020) afirmó que, se debe tener precisión al momento de plantear un problema porque, definirá el propósito en la elaboración de un estudio. En este sentido, se planteó el problema general: ¿Qué relación existe entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?

Además, como problemas específicos se planteó:

¿Qué relación existe entre el estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?

¿Qué relación existe entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?

¿Qué relación existe entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?

¿Qué relación existe entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?

¿Qué relación existe entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?

Según Fernández (2020), la justificación metodológica es una técnica que buscó expandir conocimientos de confiabilidad precisos. Es por ello que, se implementó un cuestionario, para ser usado como un recurso, con la finalidad de

aportar información necesaria a la investigación de acuerdo a los temas que se están abordando en la misma.

Dentro de este marco, Álvarez (2020) mencionó que, la justificación teórica necesariamente se debe reflejar los hallazgos precisos de la investigación para influir en la manera que se vive actualmente la realidad en el área predilecta. A fin de, lograr como resultado una correlación entre variables significativas.

Adicional a ello, Arias et al. (2022) señalaron a la justificación práctica como un paso el cual, un investigador observa el problema y plantea estrategias para solucionarlo con la necesidad de mejorar la realidad de un estudio. Por este motivo, se tuvo en cuenta un tema de interés general y actual, que ha generado en las personas diversas maneras de reaccionar frente a esta enfermedad; en este contexto, el proyecto se propuso averiguar la percepción que tienen los estudiantes sobre la covid-19. Por consiguiente, el objetivo general que se propone en esta investigación es: Determinar la relación que existe entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Adicionalmente, se propuso los siguientes objetivos específicos:

Determinar la relación que existe entre el estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Determinar la relación que existe entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Determinar la relación que existe entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Determinar la relación que existe entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Determinar la relación que existe entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Las hipótesis son presunciones que se elaboraron a partir de un problema con carácter de interés, informaciones o sucesos que se deberán probar o desechar por medio de una investigación. Por lo tanto, para Espinoza (2018) las hipótesis de una investigación son diversas, pero pueden ser posibles resultados que pueden existir entre las variables. En este sentido, se presentó la hipótesis general:

Hi: Existe relación significativa entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

En este sentido, las hipótesis específicas fueron las siguientes:

Hi: Existe relación significativa entre el estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima-2023.

Ho: No existe relación significativa entre el estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Hi: Existe relación significativa entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Hi: Existe relación significativa entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Hi: Existe relación significativa entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Hi: Existe relación significativa entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Con la finalidad de sustentar teóricamente el marco investigativo, se profundizaron con diversos estudios tanto nacionales como internacionales.

En el aspecto nacional, encontramos a Cáceres (2021) en su estudio titulado “Cómico digital sobre el Covid-19 y la enseñanza infantil en Carabayllo”. Donde tuvo como propósito, encontrar la relación entre su pieza gráfica y la Covid-19 en la enseñanza educativo de los infantes en el distrito de Carabayllo, mediante un método cuantitativo, no experimental del tipo aplicada. Utilizando unos cuestionarios con 13

ítems en escala Likert en 92 estudiantes de nivel primario en una institución educativa. Teniendo como resultado, una significancia que fue del 0.000 siendo menor al 0.05, con una correlación del 0.753 donde de igual forma válido la premisa de estudio. Concluyendo que, los cómics digitales tienen un papel relevante en el aprendizaje, especialmente con la gráfica y colores, los cuales fomentan una información en relación a un tema de interés como lo es la Covid-19.

Rodríguez (2022) con el título de estudio “Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico en Los Olivos”. El cual, buscó encontrar una similitud entre sus variables de estudio, usando un método cuantitativo, no experimental de tipo aplicada. Aplicando unos cuestionarios virtuales con escala Likert que tuvo a 120 alumnos asociados a su población de investigación. Obteniendo un resultado correlativo del 0.821 y una significancia del 0.000, negándose de esta forma la hipótesis nula. Concluyendo con una relación entre ambas variables con la percepción de los alumnos.

Valencia (2021) en su investigación “Cómic digital sobre violencia de género y percepción visual en usuarios de redes sociales”. Se propuso identificar la relación existente entre sus variables en una población asociada a su tema de estudio, aplicando una metodología cuantitativa y con un modelo no experimental y de valor correlacional. Utilizando unos cuestionarios en escala Likert que tuvo como muestra a 108 personas del género femenino, las cuales utilizan las redes sociales, residen en el distrito de los Olivos y posean la edad de entre los 21 a 30 años. Obteniendo como resultado principal que, el estilo visual del cómic digital es totalmente identificable. A su vez, los lugares donde se desarrolla el cómic digital son reconocibles por las personas y que el tema abordado es sencillo de comprender. Por lo cual, la lectura pieza gráfica, lleva un orden coherente. Determinando una significancia de 0.000 menor al 0.05 mostrando de esta forma, la aceptación de la pieza gráfica y su aplicación.

Castillo (2022) en “Cómics digitales y la comprensión lectora de los estudiantes del nivel primario en una institución educativa de Concepción”. Donde, buscó la unión entre sus variables de estudio, utilizando un método cuantitativo no experimental. Aplicando un cuestionario virtual en escala de Likert que fue aplicada a 92 alumnos de nivel primario en la Institución Educativa Heroínas Toledo de Concepción en Junín. Obteniendo como resultado principal, una correlación positiva del 0.500 y una significancia del 0.000. Concluyendo con la relación de variables por parte de los alumnos en su muestra de estudio, desarrollando sensaciones visuales y emotivas tratadas en las piezas gráficas.

López (2018) en “Diseño de una Historieta digital sobre consejos de seguridad y la percepción de los trabajadores del Banco Falabella”. Se propuso a, verificar la similitud entre las variables en su investigación, aplicando un método cuantitativo y no experimental de tipo aplicada. Utilizando unos cuestionarios en escala de Likert la cual, tuvo como muestra a 278 empleados del Banco Falabella. Obteniendo un resultado positivo del 0.000 menor al 0.05 y una correlación del 0.782. Teniendo como conclusión principal, la unión existente en relación a la historieta digital diseñada y la percepción en su población, logrando la comprensión deseada y evidenciando las complicaciones que poseía el tema de la seguridad en torno al Banco Falabella.

En relación a los antecedentes internacionales se presentaron los siguientes trabajos de investigación:

Navarro (2020) en “El cómic digital como herramienta de comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Calderón”. El cual se propuso, encontrar una similitud entre sus variables de investigación, ante una población determinada. Realizando un método cuantitativo no experimental correlacionado. Aplicando encuestas en escala de Likert a 30 estudiantes del Primero de Bachillerato. Obteniendo un resultado altamente positivo del 0.000 menor al 0.05. y una correlación del 0.722. Concluyendo que, sus variables de estudio, rechazan su hipótesis nula, destacando la hipótesis del estudio.

Mieles (2018) con el título de estudio “Análisis semiótico: Saga Avengers y su percepción en los estudiantes del segundo semestre en una Universidad en Guayaquil”. Propuso analizar una unión entre sus variables mediante una determinada población por medio de una pieza gráfica de tipo digital. Ejecutando un método cuantitativo de tipo aplicado con un grado correlativo. Aplicando encuestas en escala de Likert, a un grupo de 100 alumnos cuya edad oscilan los 18 a 29 años. Obteniendo un resultado del 56% aprobatorio hacia los personajes utilizados en la pieza gráfica, aceptando la hipótesis del estudio.

Suyanto et al. (2019) en “Effectiveness of Comic Based Learning in Pancasila and Civic Education in Inclusive School”. Propusieron, hallar una efectividad en la enseñanza de niños de una escuela inclusiva por medio de un cómic digital. Aplicando una metodología cuantitativa, no experimental de tipo correlativo. Utilizando unos cuestionarios, estructurados con escala de Likert, cuyo muestreo es 108 estudiantes de los tres últimos niveles en educación primaria. Teniendo una significancia del 0.000 menor al 0.05. Determinando una relación eficiente entre las premisas de estudio y el aprendizaje de los niños por medio del cómic digital propuesto.

Putri et al. (2018) en su estudio denominado como “The Development of Biology Comic Education with Compare and Contrast Learning”. Los cuales propusieron, demostrar el desarrollo educativo del curso de biología y el método de aprendizaje por contraste a través de un cómic digital, para mejorar la literatura en estudiantes. Realizando una metodología cuantitativa aplicada. Desarrollando encuestas en escala de Likert para un grupo de 120 alumnos del curso de biología en un determinado centro educativo. Generando un nivel significativo positivo del 0.000 menor al 0.05. Concluyendo que, hubo un desarrollo efectivo, en la educación de los estudiantes del curso de biología por medio del aprendizaje de contraste a través del cómic digital.

Bowen (2017) en “Female perception of comic book superheroines”. Propuso analizar percepciones en mujeres que se identifican con personajes dentro de los

cómics digitales, para determinar que, los lectores son asiduos a la lectura de cómics. Utilizando una metodología cuantitativa y no experimental. Empleando unos cuestionarios online en escala de Likert, a una muestra de 368 mujeres que oscilan entre los 18 a 25 años. Teniendo como resultado al 28.3% los cuales, aseguran haber leído diversos cómics. Sin embargo, el 49.7% negó haber leído comics digitales sobre superheroínas. Concluyendo que, las mujeres que leen con frecuencia cómics digitales, tienen una percepción positiva ante aquellas mujeres que no son lectoras habituales.

En cuanto a las bases teóricas de la investigación, se incorporó tres variables primordiales, las cuales son el cómic digital (Soler, 2019), la covid-19 (Concytec, 2020) y la percepción (Sánchez, 2019).

En este sentido, se empezó a examinar la primera variable la cual es, el cómic digital, en relación a distintos autores:

Es importante mencionar que, el cómic digital, así como el tradicional, cumplen una misma finalidad, en cuanto a los procesos creativos y elementos visuales en un mismo material. Sin embargo, tuvo una ligera ventaja, al brindar la oportunidad de ser visualizado de manera digital por medio de laptop, celulares y otros dispositivos electrónicos.

En este sentido, Soler (2019) definió al cómic digital como una evolución efectuada en los inicios del milenio, donde se destacó la presentación de instrumentos digitales al momento de realizar los contenidos, presentando una variedad de recursos para diseñar y personalizar el estilo artístico como también imágenes acompañado, de un crecimiento en el uso de los medios tecnológicos, con el principal propósito de darle un mayor alcance a cada pieza que se pretende publicar.

Para Rentería (2021) mencionó que, el cómic digital o historieta digital, es un formato digitalizado, el cual se puede visualizar desde diversos dispositivos tecnológicos que cuenten con una pantalla. Del mismo modo, los elementos como el lenguaje visual, permitieron captar el interés del lector por medio de imágenes y textos breves, otorgando entretenimiento, volviéndolo una herramienta didáctica para el aprendizaje e información.

Por otra parte, Farinella (2018) declaró que, los cómics digitales son narrativas visuales, pues unen textos e imágenes y a través de esto, cuentan una historia de valor, convirtiéndose en una herramienta útil de comunicación, consiguiendo que los temas científicos sean comprensibles y fascinantes, captando un público extenso.

Así mismo, Ulloa (2018) consideró al cómic digital como, una sucesión de imágenes que componen una narrativa, la cual puede o no contener un texto en el. Sin embargo, su finalidad es contar una historia simplificada, para poder influir en el lector de manera persuasiva, permitiendo una rápida captación del material, tocando temas que pueden cambiar el punto de vista y opiniones.

De igual, manera Zúñiga (2020) hizo hincapié en el cómic digital añadiendo que, no es un medio que resuelve problemas, sino que es la transformación de un formato impreso a la pantalla digital, radicando su dificultad en lo que se refiere a la legibilidad y la diagramación de sus imágenes y pictogramas. Teniendo en cuenta un medio masivo de comunicación, obteniendo una gran demanda para alcanzar popularidad y valor como pieza gráfica.

Según Prado (2022) el cómic digital evolucionó en las plataformas digitales, mediante dispositivos y herramientas que facilitan su elaboración, destacando las imágenes como atracción principal, seguido de las viñetas, textos, colores y pictogramas. Permitiendo al público captar el interés de una narrativa, con una mayor facilidad en cuanto a comprensión lectora se refiere.

Acorde a lo mencionado por Soler (2019) en relación a la primera dimensión indicó lo siguiente:

El estilo artístico desde la influencia de las novelas gráficas, se ha marcado una línea específica entorno a la pieza gráfica y el cómic digital no es una excepción. Esto se debe, porque con el pasar de los tiempos, este mismo se fue refinando para adaptarse a las nuevas tecnologías, al utilizar herramientas avanzadas que facilitan y garantizan una conexión con el lector, al estar involucrados los personajes, escenarios como también la diagramación. En adición a ello, Montenegro (2020) mencionó que, el estilo artístico marca las diferentes manifestaciones, tanto artísticas como culturales, que influyen en el resultado final de una obra o proyecto, y cuenta con diversos diseños que pretenden manifestar en el lector, un material original, simple de entender y preciso en cuanto a la repartición de una información específica.

Vinculado a ello, los indicadores alineados al estilo artístico Albao (2022) mencionó que, el diseño es la generación conjunta de elementos visuales los cuales, se relacionan con el color, trazos y textos en el desarrollo de una composición artística para generar un peso visual ordenado en un material específico de diferentes formatos.

Reforzando lo mencionado Olivares (2018) afirmó que, el cómic digital tiene como elemento visual relevante a la imagen lo cual, otorga al propio texto una relevancia predominante donde se genera un peso visual balanceado en su diseño al momento de ejecutarlo por diversos canales de difusión.

En este sentido, para el segundo indicador Molina (2019) destacó la función de las imágenes en el estilo artístico ya que, es una interpretación visual de objetos y figuras las cuales desean transmitir una intención comunicativa directa por medio de una pieza gráfica que busca captar la atención de un público determinado.

Para el tercer indicador denominado como personajes, Gómez (2019) enlazó individuos, criaturas materiales o ficticias las cuales, aportan soporte a la narrativa

teniendo de por medio un estilo artístico definido y original acorde a los criterios que el autor les desee brindar a su público con un material específico.

Acorde a ello, Llanas y Mata (2018) mencionaron que, los personajes dentro de una historia o narrativa son importantes porque a través, de las expresiones, características y emociones logran transmitir una dirección amplia en la trama ejerciendo interés como también un vínculo con el propio lector.

Como cuarto indicador Viñamagua (2018) determinó que, los pictogramas se alinean al estilo artístico propio de un material porque, son un tipo de gráfico donde la información se efectuaba a través de símbolos o iconos para captar una situación determinada al lector objetivo con mayor facilidad.

El contenido como segunda dimensión se relacionó con el estilo grafico ya que, es una pieza fundamental, para la planeación de un cómic digital, al tener presente diversos atributos específicos, los cuales determinan el rumbo por el cual estará orientado toda la realización del material digital. De este modo, Beretta (2019) afirmó que, los contenidos son la información que se almacena y determina la dirección de un material especialmente en formato digital, logrando transmitir y usarse a través de las redes de telecomunicaciones o también en las nuevas tecnologías. Existen una variedad extensa de formatos, que son utilizados para almacenar los contenidos desde aplicativos, videos, imágenes, textos y audios.

En este sentido, acorde al conjunto de indicadores en torno al contenido, Cordero et al. (2021) mencionó a la temática refiriéndolo como, temas en conjunto dentro de una historia o argumento la cual, entrelaza un vínculo con el lector y el material provocando un interés en sus emociones.

Por consiguiente, para el segundo indicador Vilches (2019) destacó a las secuencias dentro del estilo artístico ya que, son elementos que se suceden unos a

otros guardando relación entre ellas mismas de una manera original conservando una estética propia del autor agrupándolos en páginas.

Adicional a ello, el tercer indicador denominado como narrativa son enlazados por Morales et al. (2022) al ser una habilidad o destreza en relatar historias por medio de textos e imágenes de manera paralela, empleando un formato determinado para su presentación y fácil comprensión.

Por otro lado, los medios tecnológicos como tercera dimensión, son medios que necesitaron ser ayudados por dispositivos para lograr difundir un mensaje o información determinado. Adicional a ello, Sierra (2019) especifico que, los medios tecnológicos tales como programas, aplicativos o dispositivos avanzados, son fundamentales para, colaborar con piezas gráficas tales como un cómic digital con la finalidad de facilitar la transmisión de información, mejorando la recepción del mensaje de manera directa e interactiva hacia un público específico.

En cuanto al primer indicador de medios tecnológicos, Gamarra (2021) destacó a la difusión porque, es la transmisión de un mensaje específico, haciendo uso de los medios digitales, plataformas o redes sociales para una mayor expansión evocada al material que se desea exponer.

Para el segundo indicador denominado como dispositivo, Agreda (2019) lo enlazó como una serie de mecanismos tecnológicos los cuales, desarrollaron diferentes acciones con el propósito de comunicar un determinado mensaje, permitiendo una fácil comprensión y aprendizaje de un material digital.

En cuanto a la temática denominada como la covid-19, se amplió los conceptos teóricos en base a los siguientes autores:

Para el Consejo nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica (Concytec, 2020) la covid-19 es una afección respiratoria muy infecciosa, que se trasmite por medio de la respiración, a través de pequeñas gotas de saliva, que

despide cualquier individuo que haya sido contagiado, provocando la propagación en masa si no fuese tratado en el momento debido.

En relación a lo mencionado, Flores (2021), especificó que, la covid-19 es una enfermedad, con un alto índice de contagio, para lo cual se recomienda un distanciamiento social de al menos dos metros de separación, los especialistas sostienen que, no solo las personas sintomáticas, tienen la posibilidad de transmitir la enfermedad, sino que los asintomáticos, también la pueden transmitir.

Así mismo, Quillay (2022) expresó a la covid-19 como una enfermedad diferente a otras, ya que su periodo de incubación es de aproximadamente cinco días entre la infección y los primeros síntomas. Los especialistas señalaron que la infección se inicia dentro del organismo en dos días, antes del inicio de los síntomas conocidos, tales como fiebre, cefalea, tos y fatiga.

Adicional a ello, Ayala (2022) mencionó que, la covid-19 es una afección en la cual la mayoría tienen graves cuadros respiratorios, lo cual ha provocado su expansión masiva en numerosos países por lo que, la Organización Mundial de la Salud (OMS), evaluó esta enfermedad llamándola una crisis sanitaria de magnitud internacional, agregando que, es una enfermedad distinta a otras porque, posee proporciones y cifras de contagio altas las cuales, dieron como resultado una epidemia infecciosa.

Maciel et al. (2021) especificaron que, durante la pandemia de la covid-19 fue de importancia la higiene de las manos y la eficiencia del seguimiento en cuanto a los protocolos de seguridad como principales medios preventivos en tiempos de cuarentena, evitando el contagio de la infección de esta enfermedad.

En relación al aporte mencionado, Alvarez y Harris (2020) estipularon que, las personas al ser infectadas por la covid-19, manifiestan síntomas severos en la zona nasofaríngea, permaneciendo estos síntomas durante casi una semana. Los especialistas de la salud han indicado que los pacientes pre existentes o graves,

pueden permanecer con estos síntomas, por mucho más tiempo, representándoles un gran riesgo para sus vidas, por ello recomiendan que se les realice determinados procedimientos como la intubación o el uso de nebulizadores, para salvaguardar sus vidas.

El Consejo nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica (Concytec, 2020) en relación a la primera dimensión, indicó lo siguiente:

La propagación, se refirió cuando una persona se ha infectado con algún virus o bacteria en un determinado lugar, incluidas aquellas personas que no saben cómo ni donde se pudieron infectar de alguna enfermedad específica. En relación a ello, Diaz et al. (2021) recalcaron que, la propagación se entiende al traslado de algo, a distintos lugares donde se produjo un contagio, pudiéndose dilatar o extender en el tiempo. Por ende, este término es comúnmente asociado a las enfermedades o amenazas, que pueden ser altamente riesgosas para las personas.

Vinculado a ello, acorde a los indicadores alineados a la propagación Sedano (2020) mencionó que, la higiene estuvo dirigida a las practicas orientadas al mantenimiento de la limpieza y aseo personal a través de cuidados que necesitaba el cuerpo para poseer un estado saludable.

En este sentido, para el segundo indicador Salazar (2020) rescató que, la función primordial de las gotículas respiratorias ya que, son partículas respiratorias muy pequeñas que exhala una persona infectada provocando la propagación indirecta de una enfermedad sin que el individuo tenga conocimiento de su transmisión.

Para el tercer indicador denominado como las mascarillas, Romero et al. (2021) los enlazaron como un producto sanitario eficaz que permite cubrir lo boca y fosas nasales para evitar la propagación de enfermedades contagiosas como también delimitar el contagio frente a otros individuos.

Como cuarto indicador Medina et al. (2020) determinaron que, la cuarentena se alinea al aislamiento preventivo durante un determinado tiempo para evitar la propagación de una enfermedad infecciosa.

El contagio, como segunda dimensión se relacionó con la propagación cuando, puede ser directa o también indirecta para afectar a las personas, por lo cual su transmisión es rápida y puede producirse al tocar a un individuo infectado o algún objeto contaminado por la enfermedad o el virus. Por ello, Carrero (2022) mencionó que, un paciente afectado por algún padecimiento específico, le puede causar efectos negativos ya que, el paciente se estigmatiza con dicho padecimiento no pudiendo percibir el contagio del virus, impidiéndole que pueda buscar ayuda oportuna ante los profesionales de salud.

En este sentido, para el primer indicador, Noriega et al. (2020) destacó a los asintomáticos ya que, son personas que fueron infectados más no presentan ningún síntoma de algún padecimiento o afección de enfermedad o virus preponderante.

Para el segundo indicador denominado como protocolos de bioseguridad, Gómez (2021) los enlazó como conjunto de medidas que buscaron controlar y evitar la propagación o contagio de enfermedades virales utilizando diferentes mecanismos para ser prevenidos los cuales, tuvieron en los últimos años tuvieron una mayor recurrencia en cuanto a su uso.

Por último, se tuvo presente a la segunda variable que se le denominó como la percepción:

Para Sánchez (2019) definió a la percepción como un mecanismo sensorial y cognitivo de gran complejidad porque relaciona a los procesos psicológicos de detección y sinterización en cuanto a efectos ambientales, que permiten asociarse a experiencias pasadas como el juicio otorgándole a la memoria del ser humano el poder sentir, seleccionar e interpretar los estímulos con la finalidad de adaptarse a una mejor comprensión.

Según Forigua (2018) específico que, la percepción pasa por etapas, ya sea el estímulo, la electricidad, la experiencia y la acción. El estímulo es el medio físico que nos afecta tras prestarle nuestra atención, y se convirtió en una experiencia dentro de nuestro sistema nervioso, produciéndose procesos de trasmisión y procesamiento neuronales, emergiendo la experiencia consciente, la cual regula la acción y la retroalimenta de acuerdo a lo que nos va pasando, momento a momento.

Adicional a esto, Gavidia (2022) señaló que, la percepción nos entregó información sobre el mundo, por medio de ella estamos en contacto con la realidad. Debemos tener en cuenta que proviene de nuestros sentidos, en mérito al objeto que tenemos delante y otra parte procede de nuestra propia mente, en otras palabras, no somos espectadores pasivos puesto que, la percepción es un fenómeno activo que no es fácil determinar o percibir.

Para Rosales (2018) la percepción se definió como un proceso subjetivo y limitado. La parte subjetiva interviene en el proceso perceptivo como un elemento interno, el cual es el yo, y uno externo que es el mundo, razón por la cual una persona solo podrá conocer su percepción personal, sabiendo que difiere de la otra persona, además, esta será limitada, porque va a depender del funcionamiento de sus órganos sensoriales.

Según Ortega et al. (2018) especificaron que, la percepción es la facultad humana, que permitió mediante los sentidos, relacionarnos con el mundo. Sin embargo, resulta difícil precisar los linderos específicos. Por lo cual, podemos definirla como la capacidad para obtener información en relación a las sensaciones que se producen en la persona, acorde a su realidad que lo rodea.

Tras lo anteriormente mencionado por Sánchez (2019) en relación a la primera dimensión indicó lo siguiente:

Los procesos psicológicos, son una interpretación de una realidad la cual permite el desarrollo de efectos como también comportamientos propios de la persona. Vinculado a esto, Moreno et al. (2019) denominaron a los procesos psicológicos como interpretaciones de lo que el ser humano considera como real, siendo importante para ello la comprensión, las emociones, afectos y el comportamiento. Permitiendo a la persona tomar una postura de sí mismo y su entorno.

En adición a ello, los indicadores alineados a los procesos psicológicos para Baños (2022) es la conducta al ser un comportamiento exterior de una persona que se desenvuelve en un entorno específico, siendo observado objetivamente para un desenvolvimiento personal.

En este sentido, para el segundo indicador Gálvez et al. (2018) destacaron la función del aprendizaje en los procesos psicológicos ya que, es un desarrollo en el cual una persona modifica o altera diversos conocimientos básicos para su propio desarrollo personal en su medio específico.

Los estímulos, como segunda dimensión se relacionaron con la percepción, al ser conectores de sentidos los cuales permitieron percibir diversas circunstancias como también cambios en el interior o exterior de la persona. A partir de esto, Tucno (2019) destacó a los estímulos como canales que producen un cambio físico o conductual en la persona de manera intrapersonal, orientando una reacción y una respuesta por parte del organismo.

En cuanto al primer indicador de estímulos, García (2019) propuso a las sensaciones ya que, son un conjunto de datos importantes dados por el sistema nervioso a los órganos sensoriales cuyo propósito es dar respuesta al cuerpo humano para generar una percepción determinada.

Para el segundo indicador denominado como interpretación, Diez (2017) lo destacó como parte de los estímulos al ser un juicio o una conclusión que el individuo realizó frente a determinadas situaciones con la finalidad de comprender su progreso personal y emocional.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La investigación fue de tipo aplicada ya que, para Baena (2017) la aplicación de un tipo de investigación de caracteres aplicado, dirige su atención a los hechos puntuales. Es por este motivo que, la investigación se realizó en un contexto determinado para ser puesto en práctica, utilizando los fundamentos previamente analizados que, sirvieron de soporte en el desempeño del estudio.

3.1.2. Diseño de investigación

Para este apartado, se enfatizó en un diseño no experimental, puesto que, según Cabezas (2018) mencionó que, es un respaldo para el desarrollo de un estudio, enfocándose principalmente en el aspecto numérico, donde se recopila información analizada y procesada al momento de generar las preguntas en torno a la investigación. En este sentido, el estudio tuvo un diseño de naturaleza no experimental porque, estudia diferentes eventos que transcurrieron en forma natural para que luego fuesen analizados en base a una opinión.

3.1.1. Nivel de investigación

En cuanto al nivel del estudio, buscó identificar las respuestas ante diversos fenómenos, según Stol et al. (2018) mencionaron que, la aplicación de un nivel correlacional en un estudio, permite el análisis de grupos no aleatorizados, los cuales, estuvieron previamente establecidos, donde se busca indicar la manipulación de determinadas variables independientes. Por ello, en base a las categorías y conceptos

de las variables de la investigación, se identificó la correlación donde se procedió a la examinación de las hipótesis.

3.1.2. Enfoque de investigación

La investigación tuvo una perspectiva cuantitativa que, según Hassan (2017) afirmó al enfoque cuantitativo, como un apoyo durante el proceso, el cual se orienta sobre todo en lo numérico y estadístico con la finalidad de obtener una respuesta específica ante las interrogantes que posee una investigación. En este sentido, el estudio buscó acentuar datos y analizar las respuestas de las preguntas que se emplearon para después ser analizadas por medio de técnicas estadísticas determinadas con la finalidad de tener un resultado preciso.

3.2. Variables y operacionalización

3.2.1. Variables

Se obtuvieron dos variables que son: cómic digital sobre la covid-19 y percepción. A continuación, se harán presentes sus características.

Tabla 1

Caracterización de las variables

	Variables	Naturaleza	Escala	Categoría
V1	Cómic digital sobre covid-19	Cualitativa	Nominal	Independiente
V2	Percepción	Cualitativa	Nominal	Independiente

Fuente. Elaboración propia (2023)

En relación a la variable 1, Cómic digital sobre la covid-19, se mostraron 3 dimensiones para cómic digital, los cuales fueron: estilo artístico, contenidos y medios tecnológicos, cada una de las dimensiones se dividen en indicadores. La dimensión de estilo artístico tuvo como indicadores: diseño, imágenes, personajes y pictogramas. En cuanto a la segunda dimensión, contenidos, se obtuvo como indicadores: temática,

secuencias y narrativa. Finalmente, la tercera dimensión medios tecnológicos, presentó como indicadores: difusión y dispositivo.

En cuanto a la temática, la covid-19 se determinó 2 dimensiones las cuales fueron: propagación y contagio, donde ambas obtuvieron indicadores. La dimensión de la propagación, presentó como indicadores: higiene, gotículas respiratorias, mascarillas y cuarentena. Por otro lado, la segunda dimensión contagio, tuvo como indicadores: asintomáticos y protocolos de bioseguridad.

Por parte de la variable 2, Percepción, se mostraron 2 dimensiones: procesos psicológicos y estímulos, cada una de ellas se dividieron en indicadores. La dimensión de procesos psicológicos tuvo como indicadores: conducta y aprendizaje. Finalmente, la segunda dimensión estímulos, obtuvo como indicadores: Sensaciones e interpretación.

3.2.2. Operacionalización de variables

Para este proceso, se elaboraron los conceptos, características y citas teóricas pertinentes de cada variable como también, se pudo definir de manera precisa cada una de ellas. Por ende, se elaboró una tabla de operacionalización de variables ya que, fue un propósito primordial para la elaboración de esta tabla debido a este estudio el cual, tuvo un enfoque netamente cuantitativo. **(Anexo 1)**

Dentro de este marco, las 2 variables, fueron divididas en 2 o 3 dimensiones, cada dimensión tuvo de igual manera su concepto y cita, del mismo modo que el anterior mencionado, las dimensiones se partieron en indicadores, a partir de los conceptos extraídos y analizados de las dimensiones.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

Estuvo compuesto directamente por individuos que tuvieron características semejantes. Por lo cual, Franco et al. (2017) mencionaron que, la población está

formada, por una cantidad específica y determinada de personas las cuales, poseen cualidades idénticas. Debido a ello, el presente estudio, obtuvo una cantidad finita de 150 estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres.

Criterio de inclusión:

El proyecto de investigación, contó con un criterio de inclusión donde se empleó a jóvenes, tanto a hombres cuanto a mujeres que son estudiantes del 3ro y 4to de secundaria, quienes pertenecen a la Institución Educativa Villa América y que estén matriculados en el año 2023.

Criterio de exclusión:

Para este apartado, no se consideró a estudiantes de otras secciones, ni que tuviesen bajas notas o que pertenezcan a otros centros educativos.

3.3.2 Muestra

En la muestra se extrajeron mínimas relaciones de la población, con el fin de agilizar la investigación. Adicional a ello, Gutiérrez (2017) afirmó que, la muestra es un grupo minoritario de una población que pretende seleccionar grupos con similares atributos en el desarrollo para conservar recursos y tiempo. Por lo tanto, acorde a la aplicación de una fórmula, la proporción de la muestra seleccionada fue un total de 108 estudiantes de 3ro y 4to de secundaria. **(Anexo 4)**

3.3.3 Muestreo

En cuanto al muestreo, se aplicó un experimento probabilístico aleatorio simple ya que, para Otzen et al. (2017) mencionaron que, el objetivo es evaluar el criterio de un grupo de personas determinando un valor en base a una información obtenida. Por este motivo, se dispuso una lista en relación a las unidades que conforman la población, especificando los criterios de legibilidad en el estudio, obteniendo un resultado numérico.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

Se tuvieron por el conjunto de ideas, generando registros acordes con el tema a investigar. En este sentido, para Sánchez et al. (2021) recolectar datos es importante en toda investigación, ya que, recopila información utilizando características e ideas relacionadas con un tema específico. Por este motivo, la técnica usada para esta investigación es una encuesta y las preguntas estuvieron redactadas específicamente según los indicadores de las dimensiones. Adicional a ello, se elaboraron preguntas para ser respondidas con criterio nominal en escala de Likert.

3.4.2 Instrumento

Consistió en obtener datos, fundamentos y panoramas de variables anteriormente investigadas. De igual manera, Hernández et al. (2018) especificaron que, los datos a analizar o estudiar en una investigación cuentan con el objetivo de acumular bases conceptuales y perspectivas sobre las variables previamente estudiadas. En este sentido, la recolección de datos fue mediante unos cuestionarios en escala de Likert compuesto de 20 ítems múltiples, divididos entre las variables como lo fueron cómic digital sobre covid-19 y la percepción. Sin embargo, se estuvieron tomando preguntas politómicas llevando como valores determinados: Totalmente en desacuerdo= 1, en desacuerdo= 2, ni de acuerdo, ni en desacuerdo= 3, de acuerdo= 4 y totalmente de acuerdo= 5.

3.4.3. Validez

En una investigación, Villasís et al. (2018) afirmaron que, es necesario verificar si el instrumento de medición el cual se va a utilizar, mide lo que realmente se quiere alcanzar. Por ende, se debieron definir todos los procedimientos para obtener una significancia precisa.

En este sentido, se aplicó el procedimiento de validez, tomando en cuenta la evaluación de 3 expertos conformados por la Mgtr. Arias Soria, Susana, Mgtr. Carrasco

Ángeles, Elvis y la Mgtr. Pachas Gutiérrez, Eleonora, donde se efectuó la evaluación de las preguntas teniendo como base principal las variables de estudio.

Seguido de este proceso, se ejecutó una prueba binomial, donde los datos resultantes reflejaron una significancia del 0.000 por parte del instrumento siendo un valor menor al 0.05. **(Anexo 5)**

3.4.4. Confiabilidad

Extendiendo al arqueo investigativo, según Moreno (2017) mencionó que, la medida con la cual el investigador va a recurrir cuando recolecte resultados, deberá ser un cálculo utilizando el método esencial en la prueba de confiabilidad. Por ende, el presente estudio aplicó, un método de obtención de datos por medio del Alfa de Cronbach, determinando la confiabilidad, donde se obtuvo el resultado del 0.758 comprobando un índice de buena confiabilidad. **(Anexo 6)**

3.5. Procedimientos

Se utilizó un cuestionario basado en lo indicado por las variables, dicho cuestionario fue entregado a un grupo de personas en un lugar específico, determinando un muestreo aleatorio por simplicidad de uso, luego de manera aleatoria, los encuestados decidieron qué alternativas deben marcar, siguiendo las instrucciones para completar la encuesta propuesta. Seguidamente se ordenó los datos, procesando la información en una hoja de Excel, donde se desarrolló en el programa IBM SPSS 25. Dicha información fue analizada utilizando las técnicas estadísticas como la prueba de validez binomial, el alfa de Cronbach para la fiabilidad y el análisis descriptivo e inferencial. Resaltando la interpretación necesaria para la resolución del problema.

3.6. Método de análisis de datos

Está formulado mediante el análisis descriptivo e inferencial, los cuales fueron examinados en base al software IBM SPSS 25 para, medir con esquemas de barras relacionados con el valor que se ingresaron a la base de cifras, comenzando con la

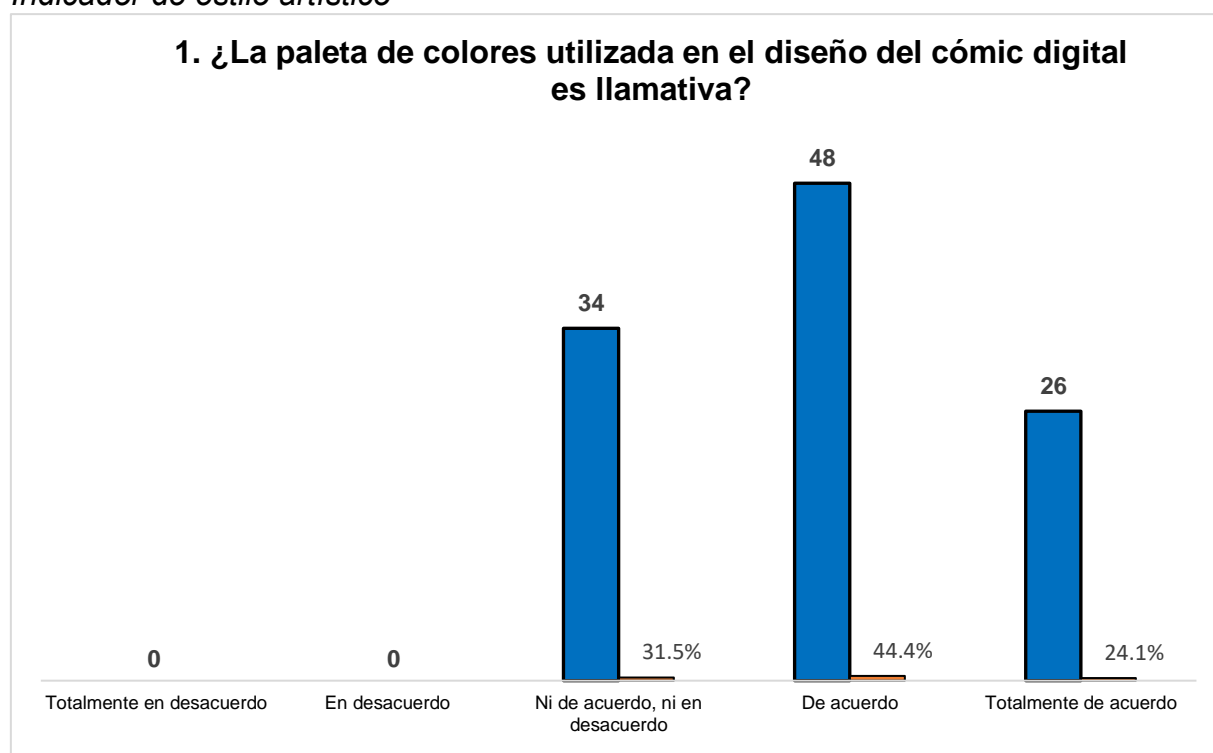
veracidad del contenido para comprobar los aspectos de normalidad y compararlos con las premisas encontradas.

3.6.1. Análisis descriptivo

Para esta sección, se presentaron los datos resultantes del cuestionario el cual, fue aplicado a 108 estudiantes de 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, la cual, se constituyó de 20 preguntas y siendo representadas en base a gráficos en barras.

Figura 1

Indicador de estilo artístico

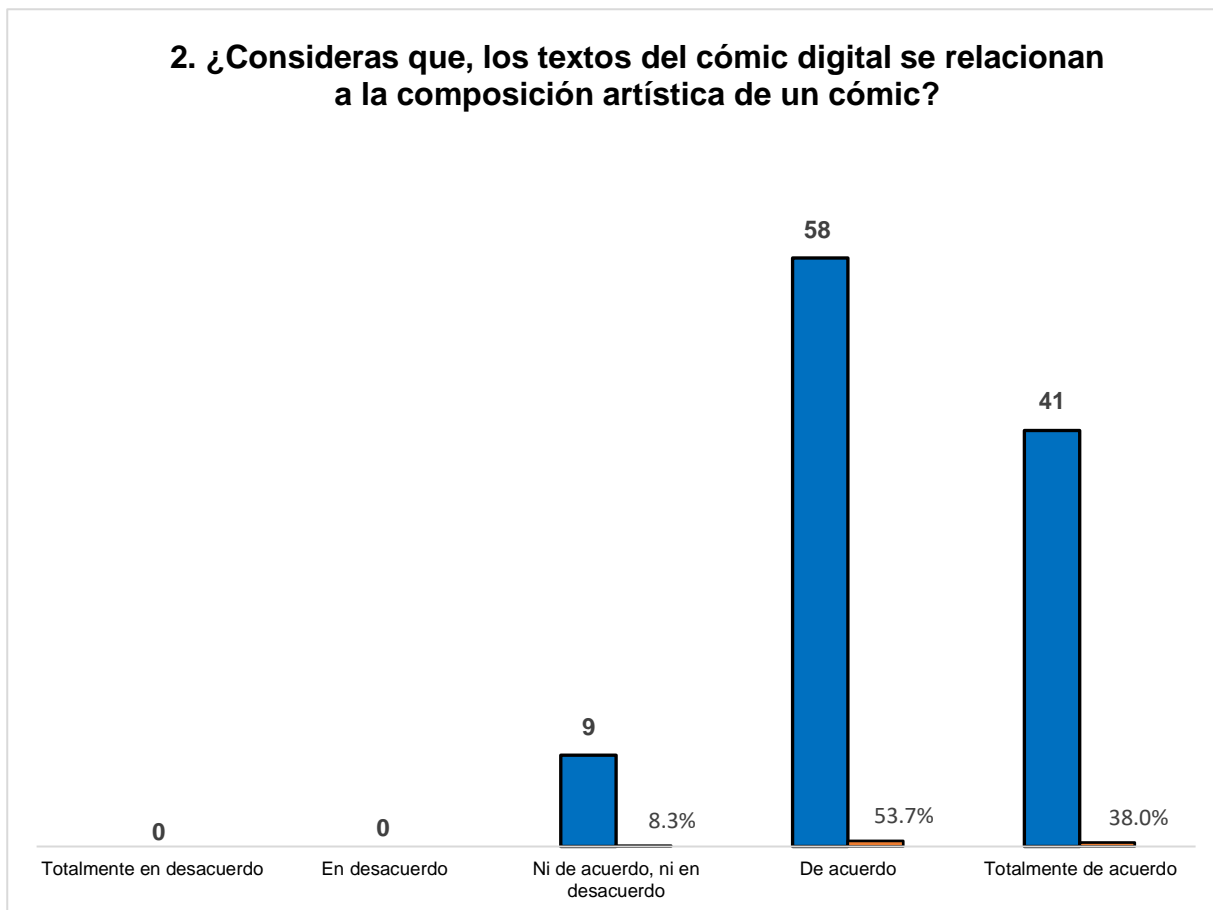


Fuente. Elaboración propia (2023)

La figura 1 muestra a 48 estudiantes que conforman el 44.4%, quienes estuvieron “de acuerdo” en que, el cómic digital posee una paleta de colores llamativa. Sin embargo, 34 estudiantes que representan el 31.5%, aseguran estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” y 26 estudiantes que se constituyen por el 24.1% afirman estar “totalmente de acuerdo”.

Figura 2

Indicador de estilo artístico

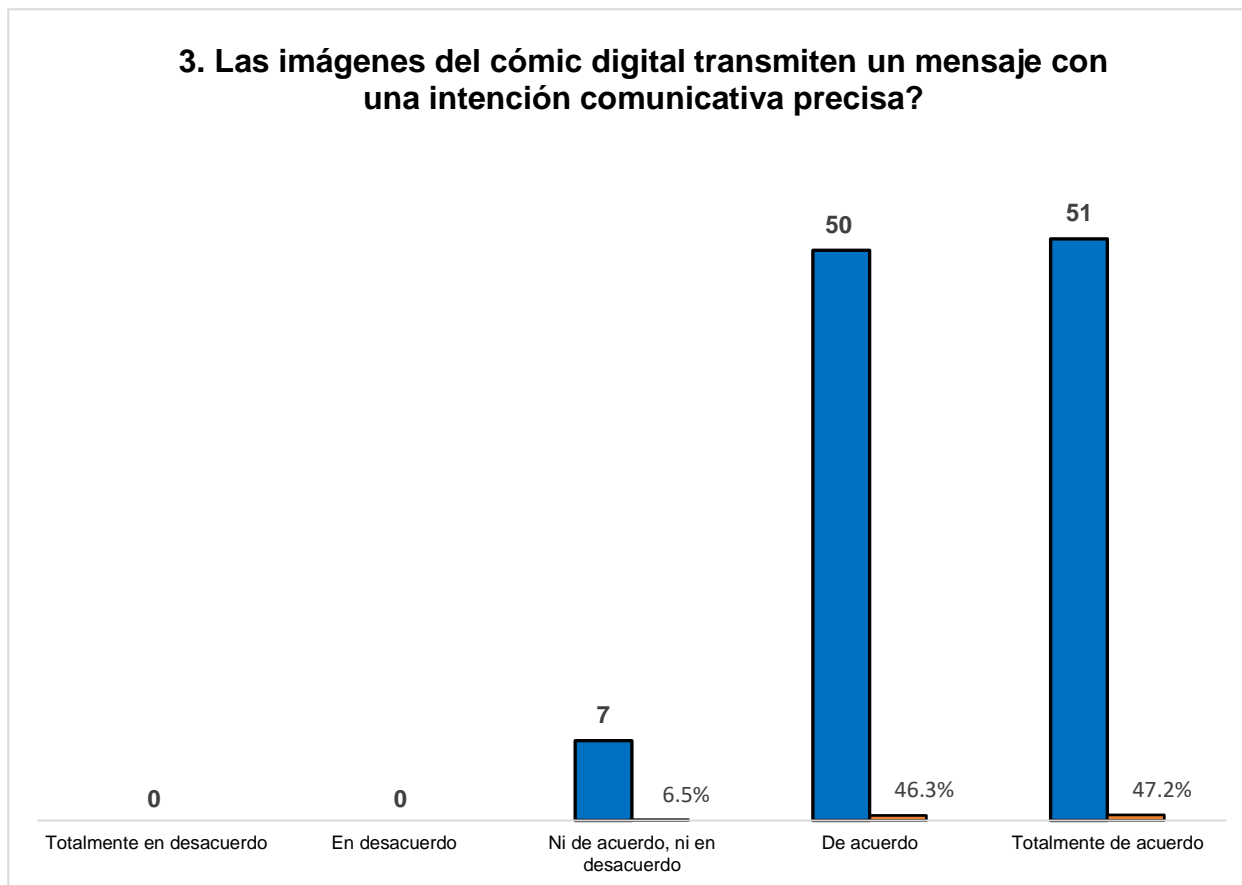


Fuente. Elaboración propia (2023)

Para la figura 2, se muestran a 58 estudiantes que representan el 53.7%, quienes estuvieron “de acuerdo” en que, el texto del cómic digital se relaciona con la composición artística de un cómic. No obstante, 41 estudiantes que conforman el 38% aseguran estar “totalmente de acuerdo” y 9 estudiantes con el 8.3%, afirman estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 3

Indicador de estilo artístico

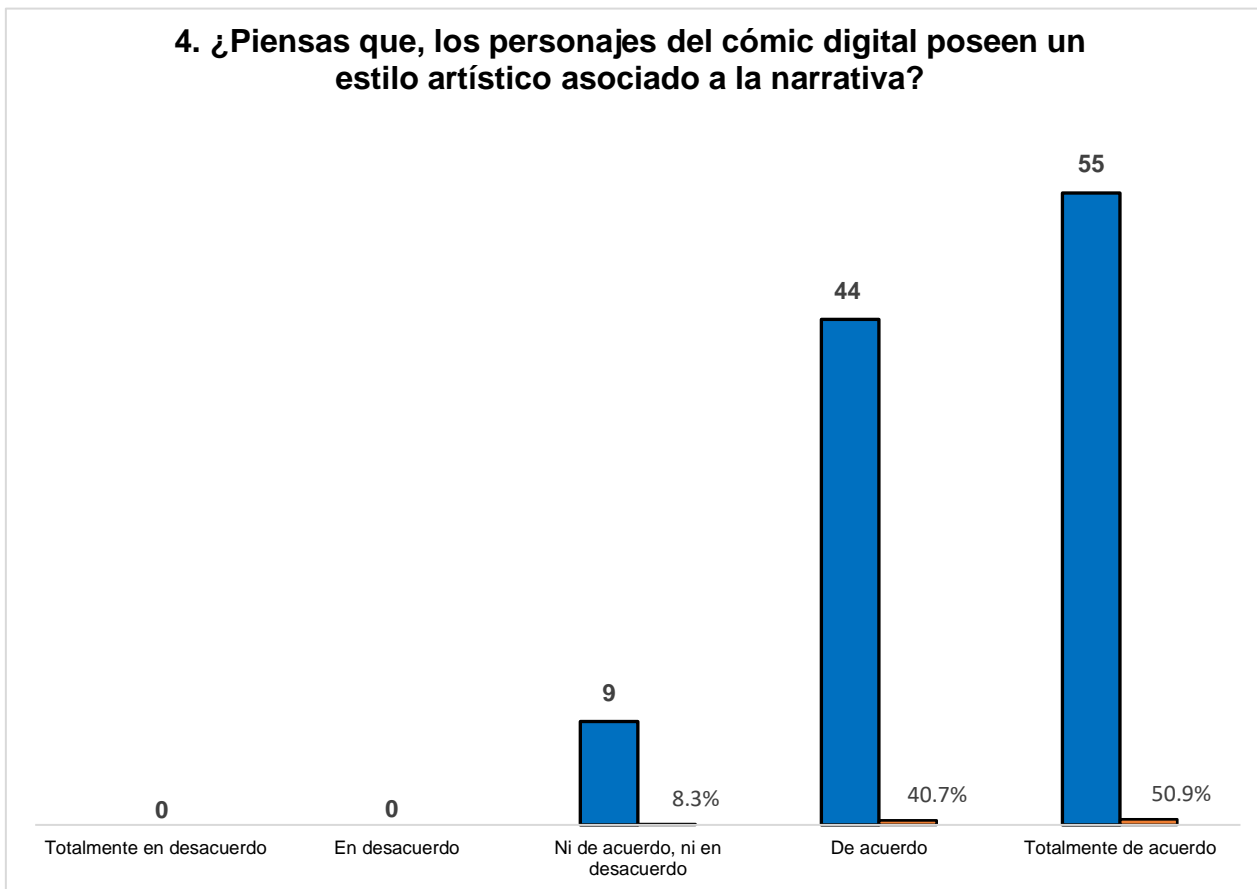


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 3, se muestran 51 estudiantes que representan el 47.2%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, las imágenes transmiten un mensaje con una intención comunicativa precisas. Por otro lado, 50 estudiantes que conforman el 46.3%, están “de acuerdo” y 7 estudiantes que representan el 6.5% afirman estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 4

Indicador de estilo artístico

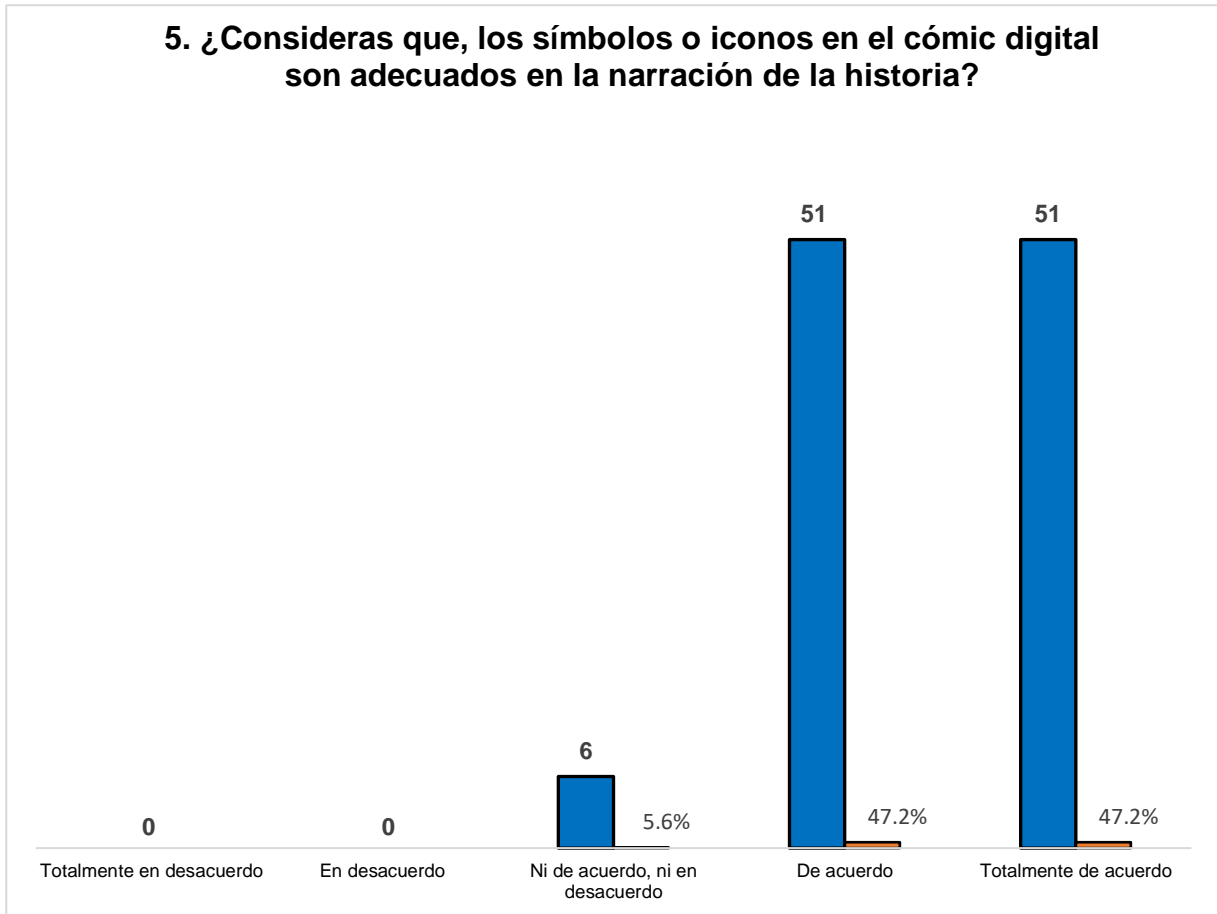


Fuente. Elaboración propia (2023)

Para la figura 4, se muestra a 55 estudiantes que representan el 50.9%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” con los personajes del cómic digital, al poseer un estilo artístico asociado a la narrativa. Adicional a ello, 44 estudiantes que conforman el 40.7%, aseguran estar “de acuerdo” y 9 estudiantes que representan el 8.3% dicen no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 5

Indicador de estilo artístico

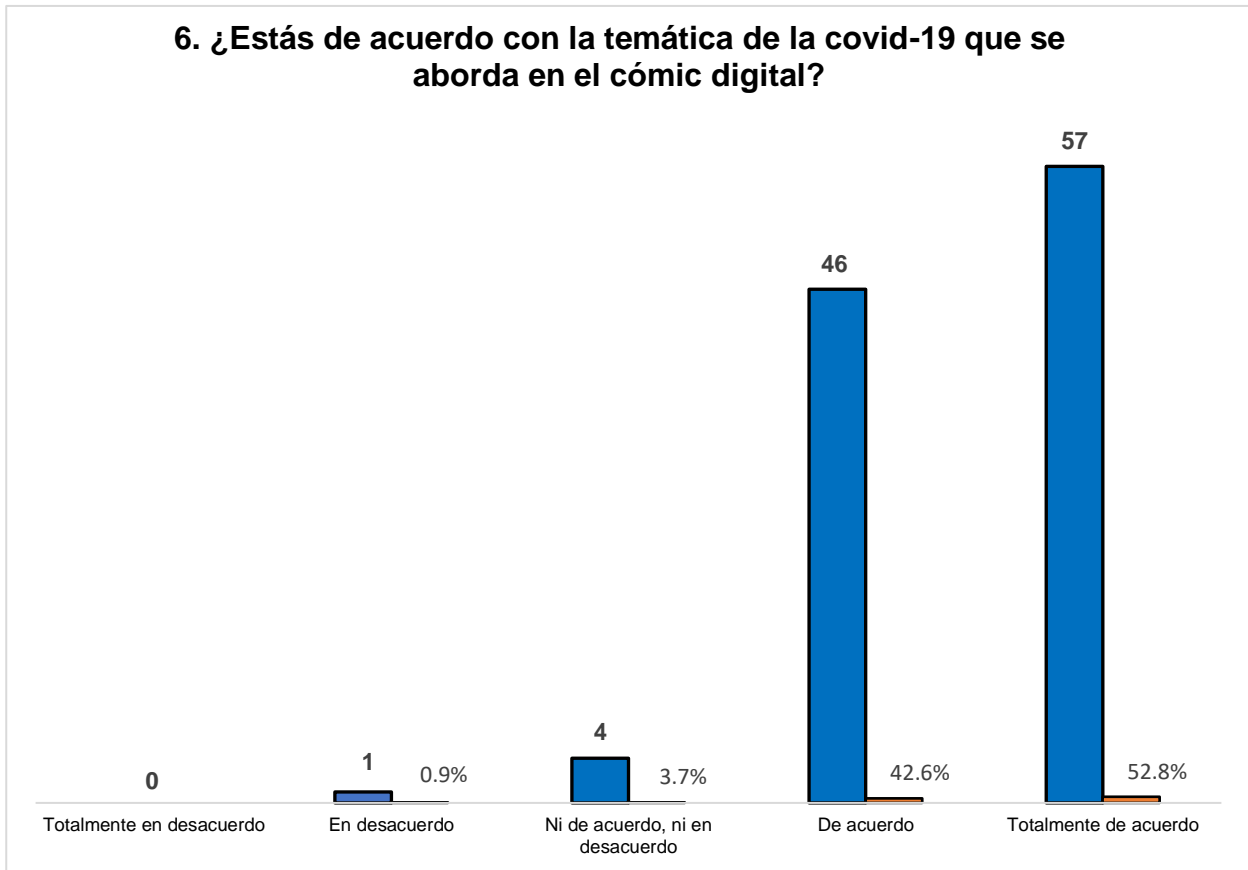


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 5, se evidencian 51 estudiantes representados por el 47.2%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, los símbolos o iconos en el cómic digital son adecuados en la narración de la historia. No obstante, otros 51 estudiantes que conforman el 47.2%, aseguran estar “de acuerdo” y finalmente 6 estudiantes que representan el 5.6%, afirman no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 6

Indicador de contenido

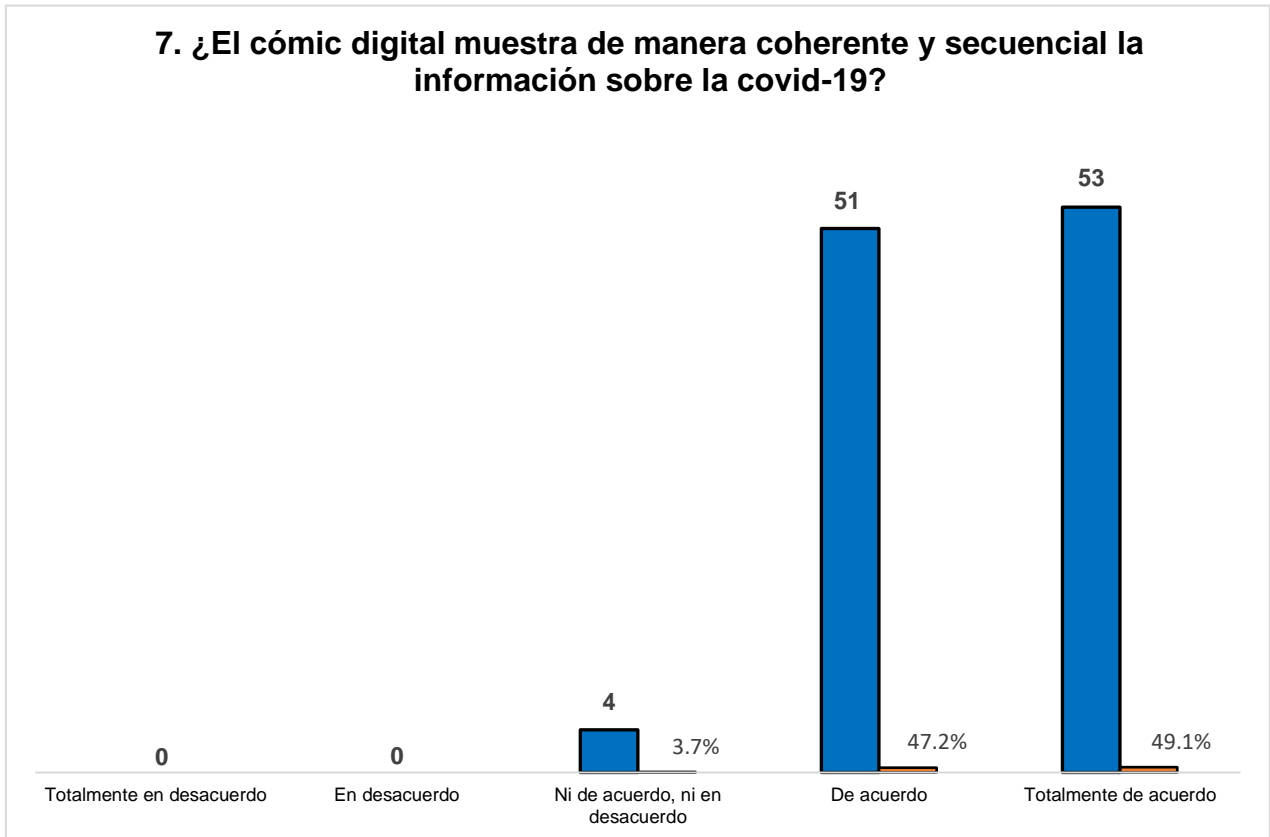


Fuente. Elaboración propia (2023)

Para la figura 6, se aprecia a 57 estudiantes que representan el 52.8%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” con la temática de la covid-19 que se aborda en el cómic digital. Por otro lado, 46 estudiantes que conforman el 42.6%, aseguran estar “de acuerdo”, 4 estudiantes que constituyen el 3.7%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” y 1 estudiantes que se le atribuye el 0.9%, esta “en desacuerdo”.

Figura 7

Indicador de contenido

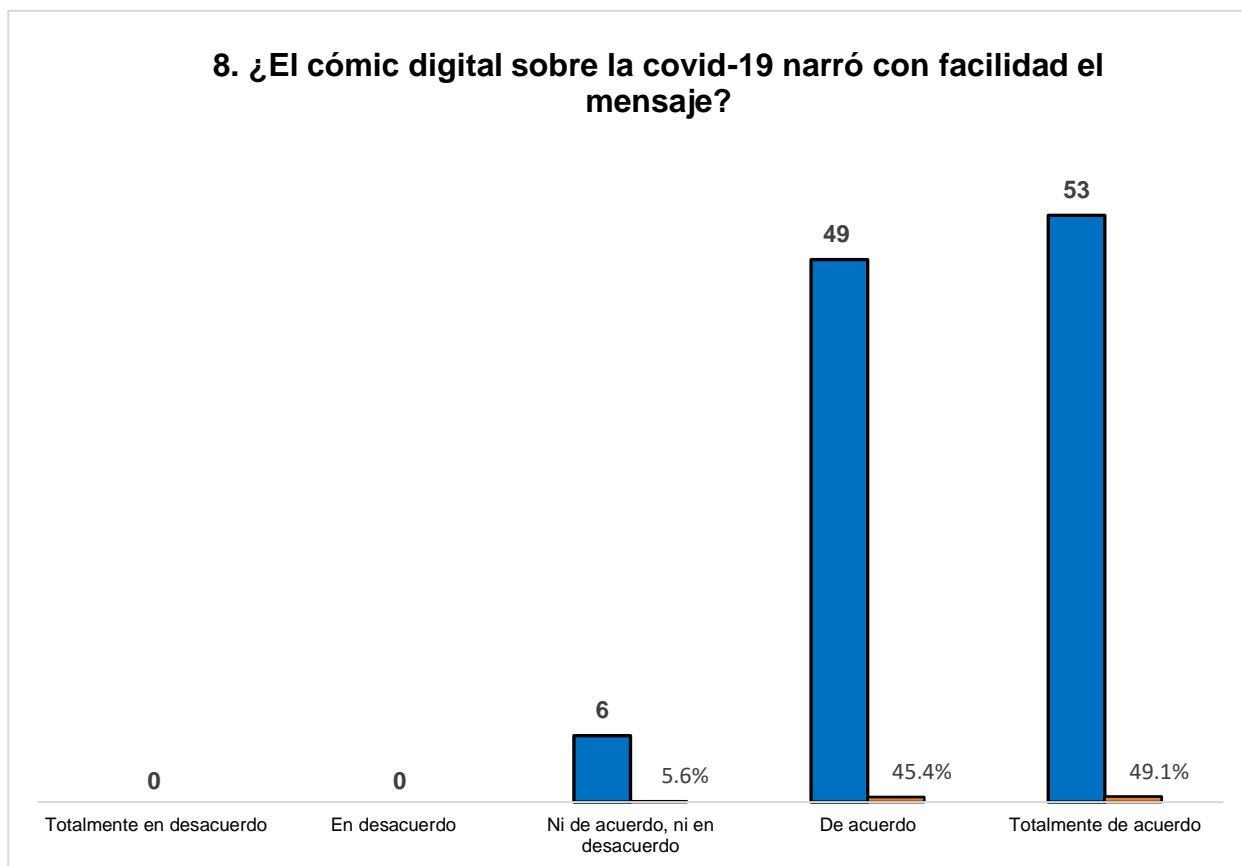


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 7, se evidencia a 53 estudiantes representados por el 49.1%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital, muestra de manera coherente y secuencial la información en relación a la covid-19. No obstante, 51 estudiantes que conforman el 47.2%, aseguran estar “de acuerdo” y 4 estudiantes que presentan el 3.7% dicen no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 8

Indicador de contenido

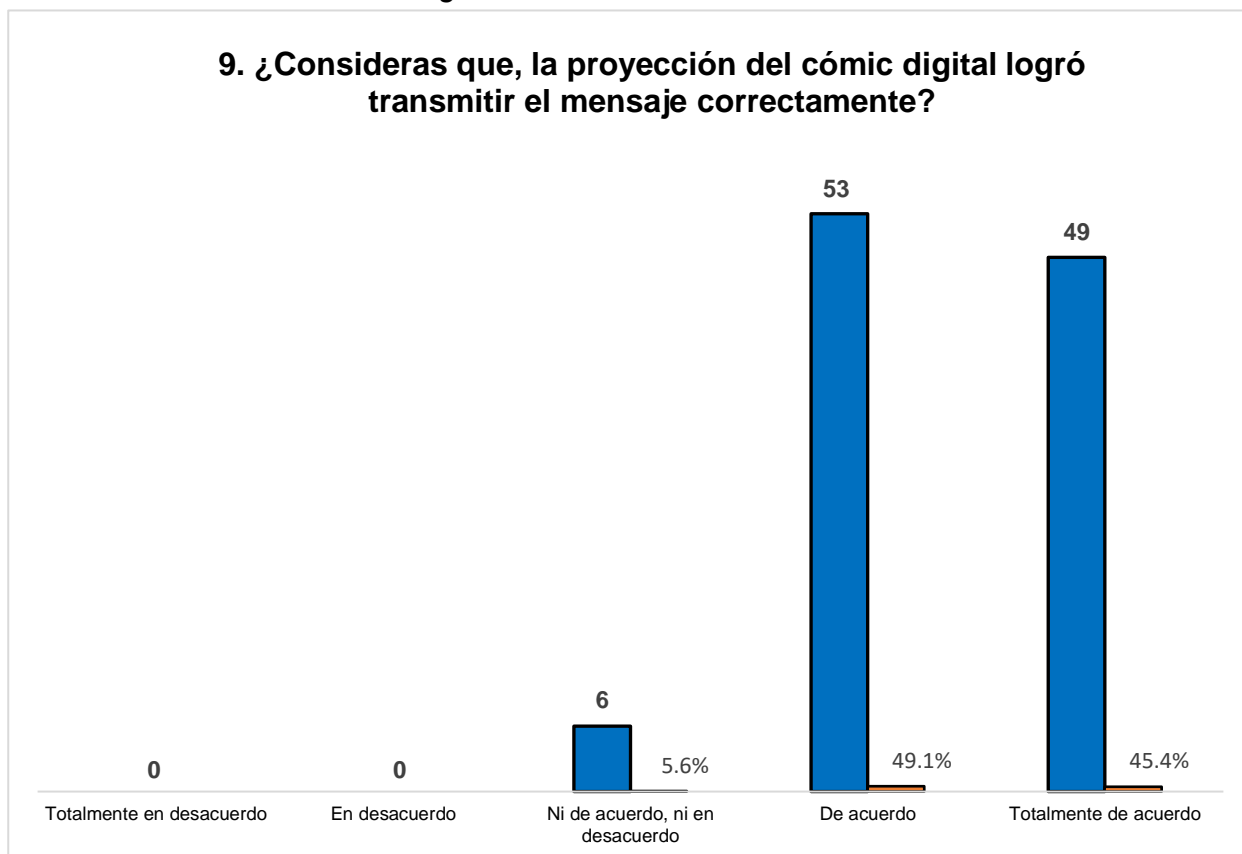


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 8, se muestra a 53 estudiantes que conforman el 49.1%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital sobre la covid-19 narró con mucha facilidad el mensaje. Por otro lado, 49 estudiantes que representan el 45.4%, aseguran estar “de acuerdo” y finalmente 6 estudiantes que tienen el 5.6%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 9

Indicador de medios tecnológicos

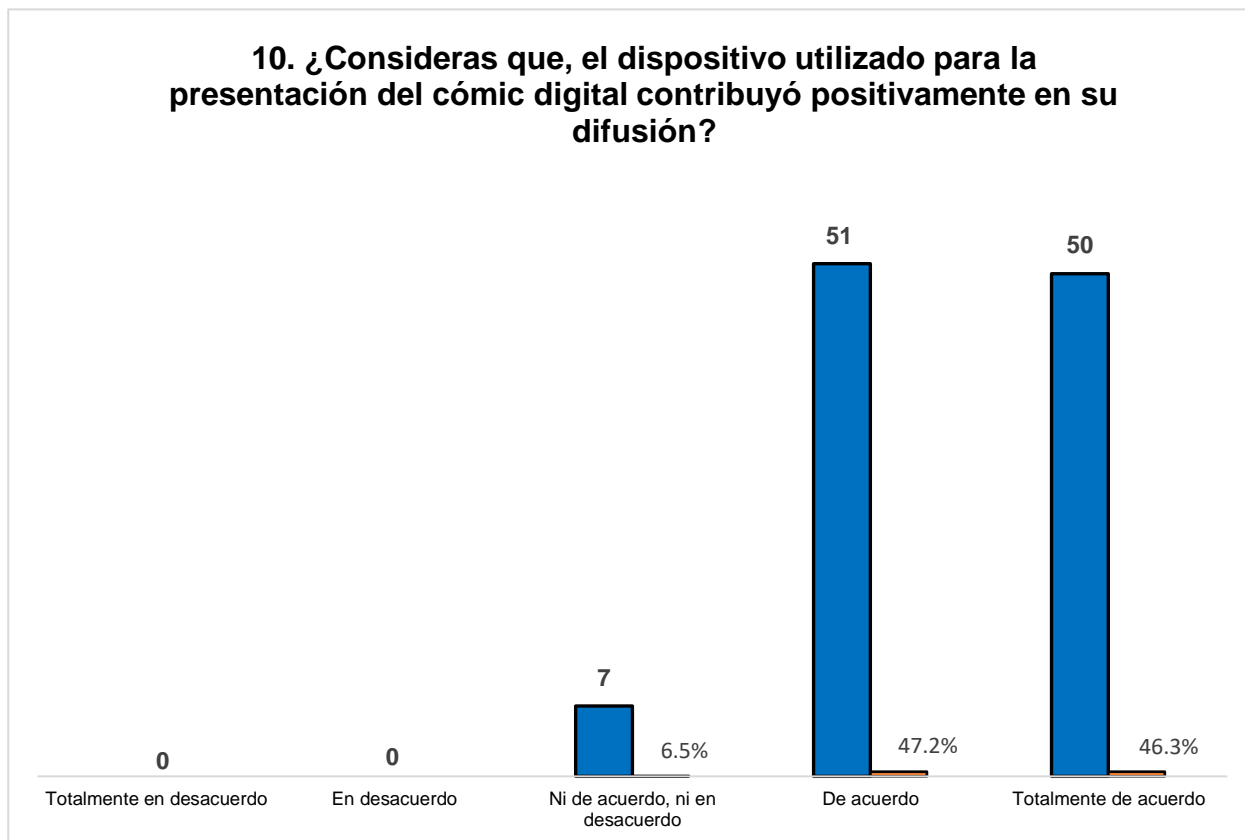


Fuente. Elaboración propia (2023)

Para la figura 9, se evidencia a 53 estudiantes que representan el 49.1%, los cuales afirmaron estar “de acuerdo” que, la proyección del cómic digital si logró transmitir el mensaje correctamente. Sin embargo, 49 estudiantes conformados por el 45.4%, están “totalmente de acuerdo” y 6 estudiantes presentan el 5.6%, mencionan no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 10

Indicador de medios tecnológicos

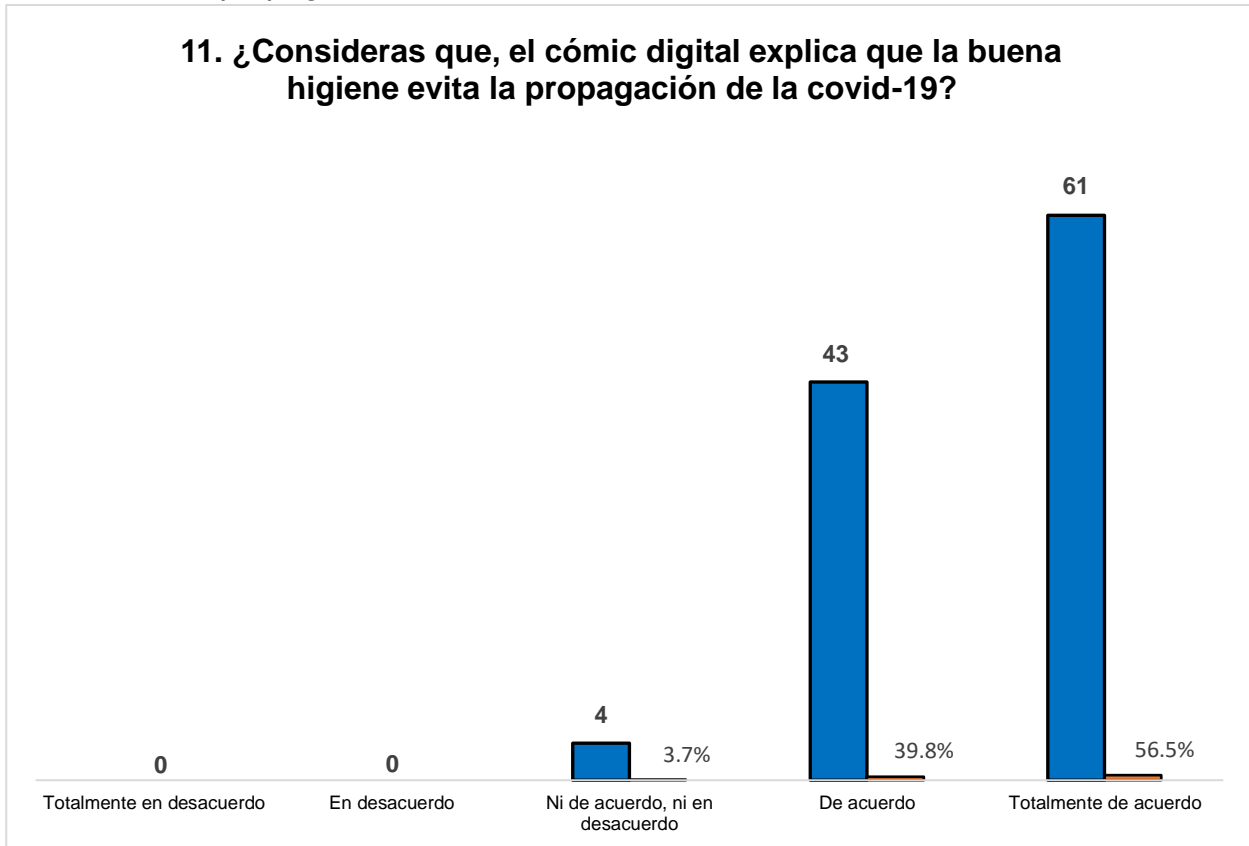


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 10, se evidencia a 51 estudiantes representados por el 47.2%, los cuales están “de acuerdo” con el dispositivo utilizado para la presentación del cómic digital contribuyendo positivamente en su difusión. Adicional a ello, 50 estudiantes conformados por el 46.3%, aseguran estar “totalmente de acuerdo” y 7 estudiantes presentados por el 6.5%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 11

Indicador de propagación

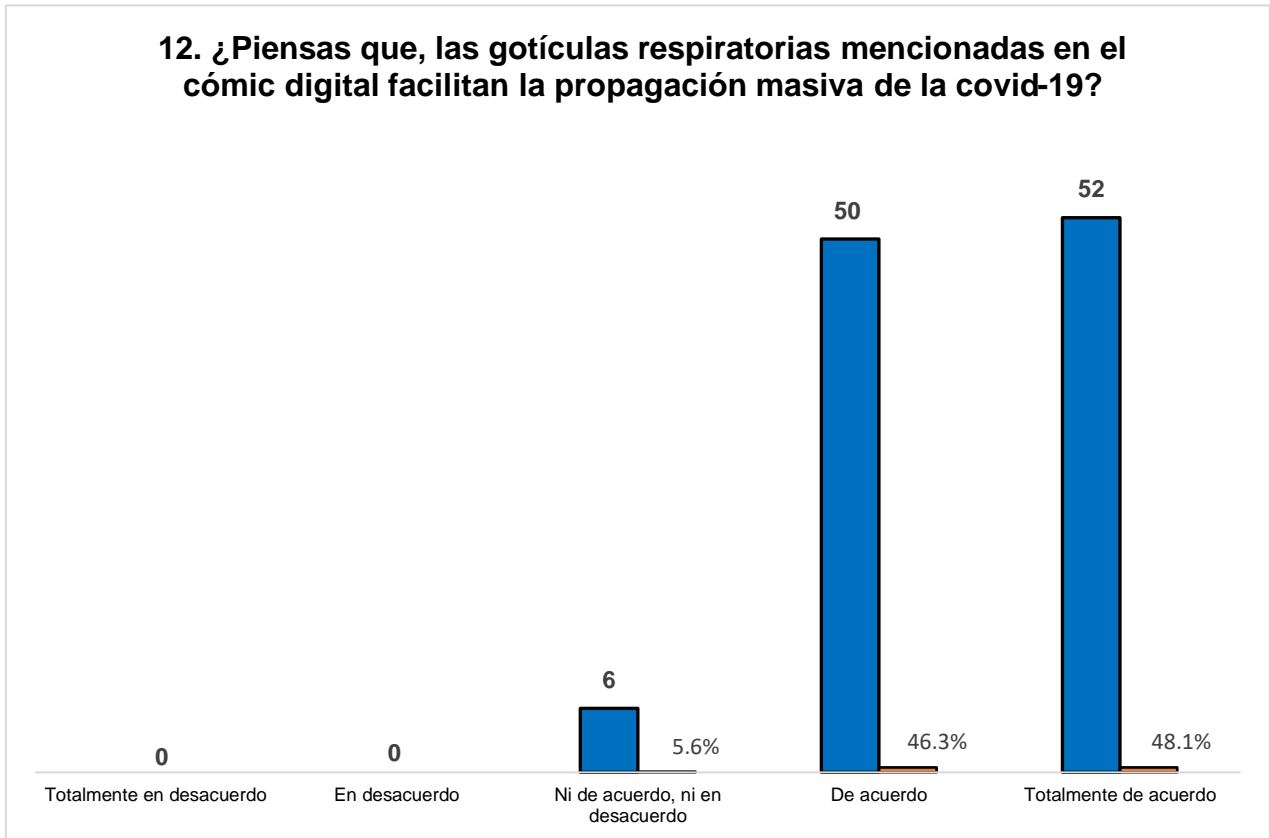


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 11, se muestra a 61 estudiantes que conforman el 56.5%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital explica que la buena higiene evita la propagación de la covid-19. Por otro lado, 43 estudiantes representados por el 39.8%, aseguran estar “de acuerdo” y finalmente 4 estudiantes que presentan el 3.7% no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 12

Indicador de propagación

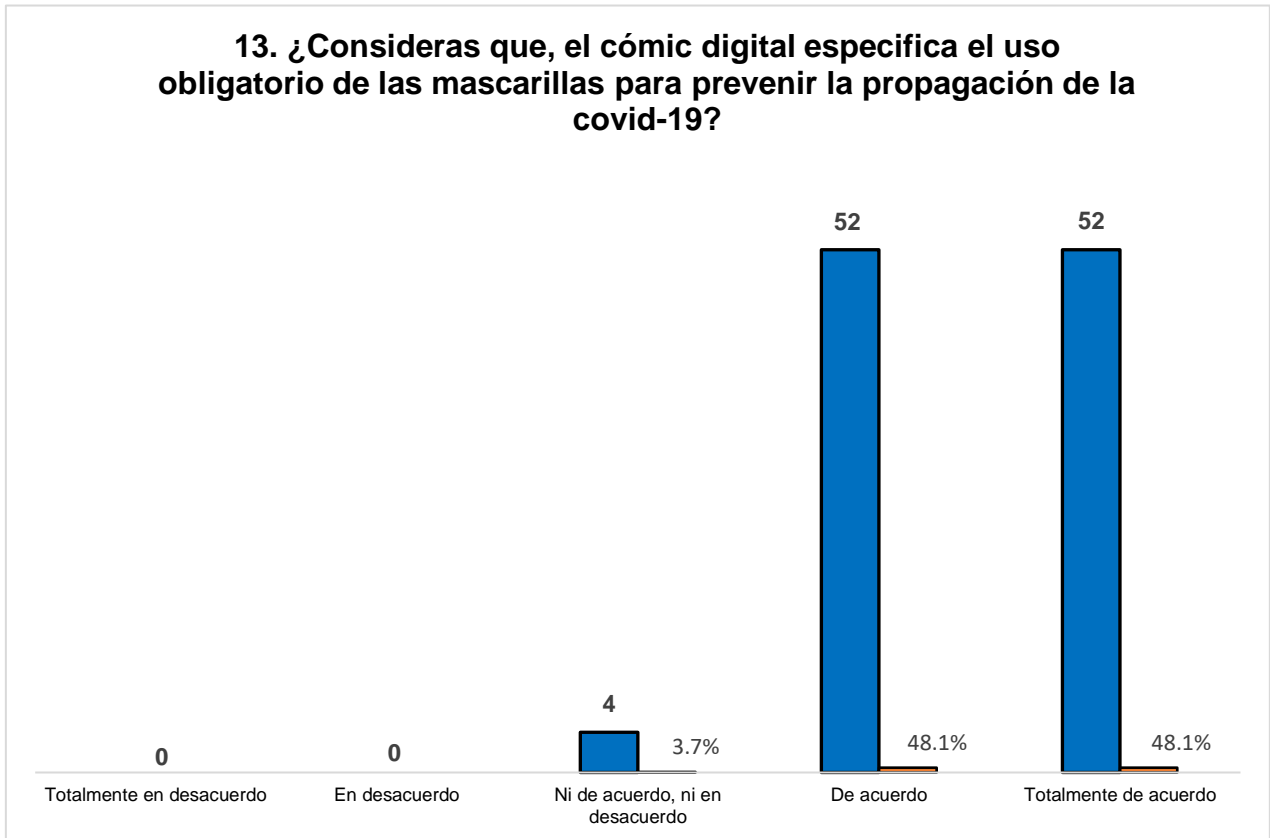


Fuente. Elaboración propia (2023)

Para la figura 12, se muestra a 52 estudiantes que representan el 48.1%, están “totalmente de acuerdo” que, las gotículas respiratorias mencionadas en el cómic digital, facilitan la propagación de la covid-19. Adicional a ello, 50 estudiantes que conforman el 46.3%, aseguran estar “de acuerdo” y 6 estudiantes que presentan el 5.6%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 13

Indicador de propagación

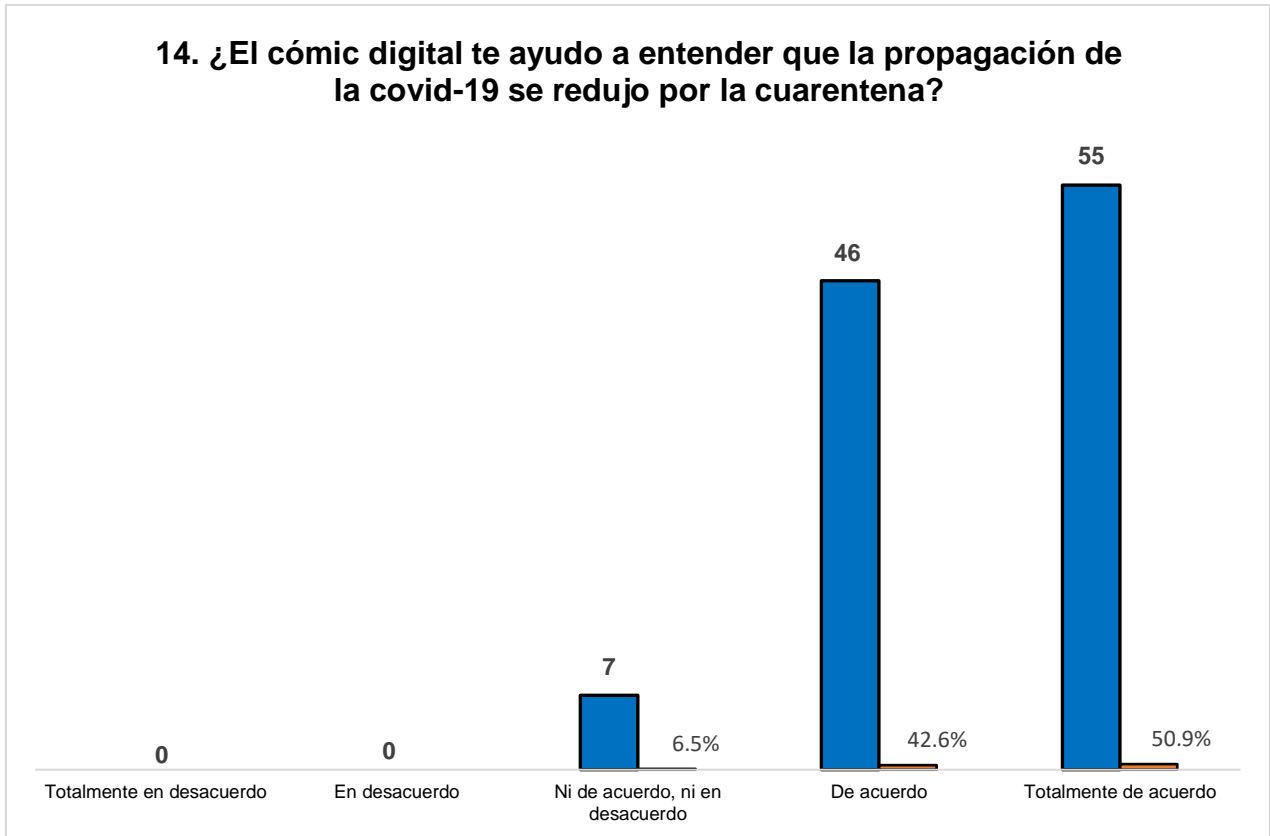


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 13, se aprecia a 52 estudiantes que presentan un 48.1% que, afirman estar “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital especifica correctamente, el uso obligatorio de las mascarillas para prevenir la propagación de la covid-19. Adicional a ello, 52 estudiantes que conforman el 48.1%, aseguran estar “de acuerdo” y 4 estudiantes que representan el 3.7%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 14

Indicador de propagación

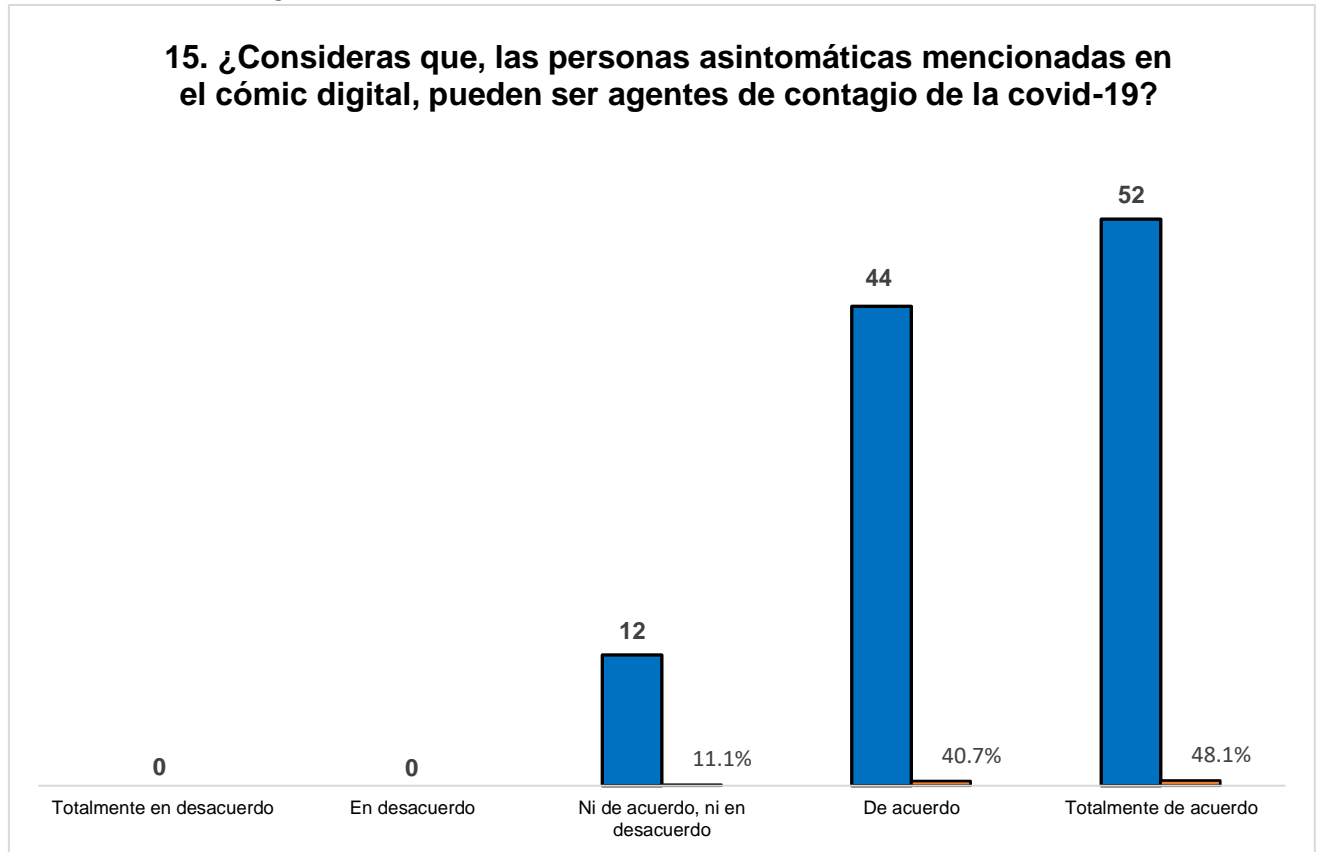


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 14, se muestra a 55 estudiantes que representa el 50.9%, quienes están “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital ayudo a entender que la propagación de la covid-19 se redujo por la cuarentena. Por ello, 46 estudiantes que conforman el 42.6%, aseguran estar “de acuerdo” y 7 estudiante que presenta el 6.5%, mencionan no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 15

Indicador de contagio

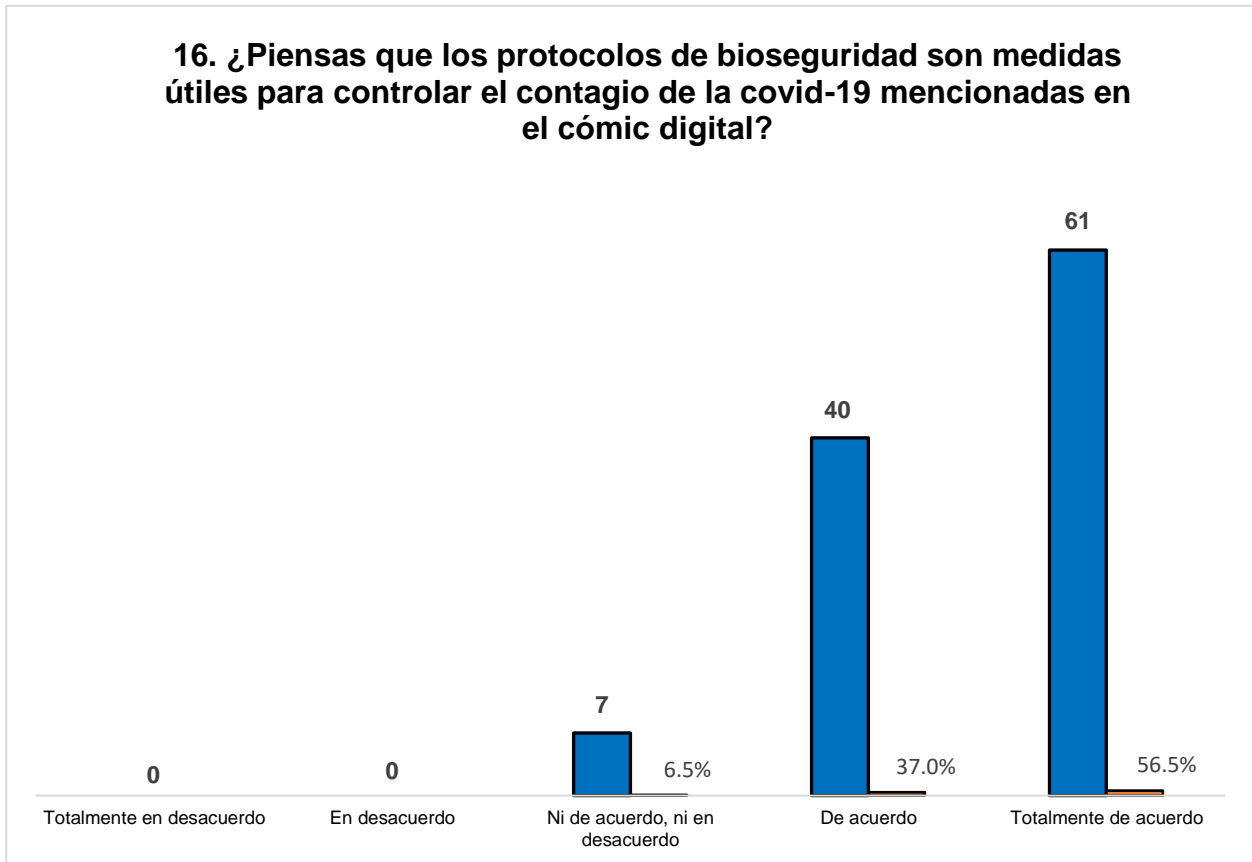


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 15, se evidencia a 52 estudiantes que representan el 48.1%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, las personas asintomáticas mencionadas en el cómic digital si pueden ser agentes de contagio de la covid-19. Adicional a ello, 44 estudiantes que conforman el 40.7%, aseguran estar “de acuerdo” y 12 estudiantes que presentan el 11.1%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 16

Indicador de contagio

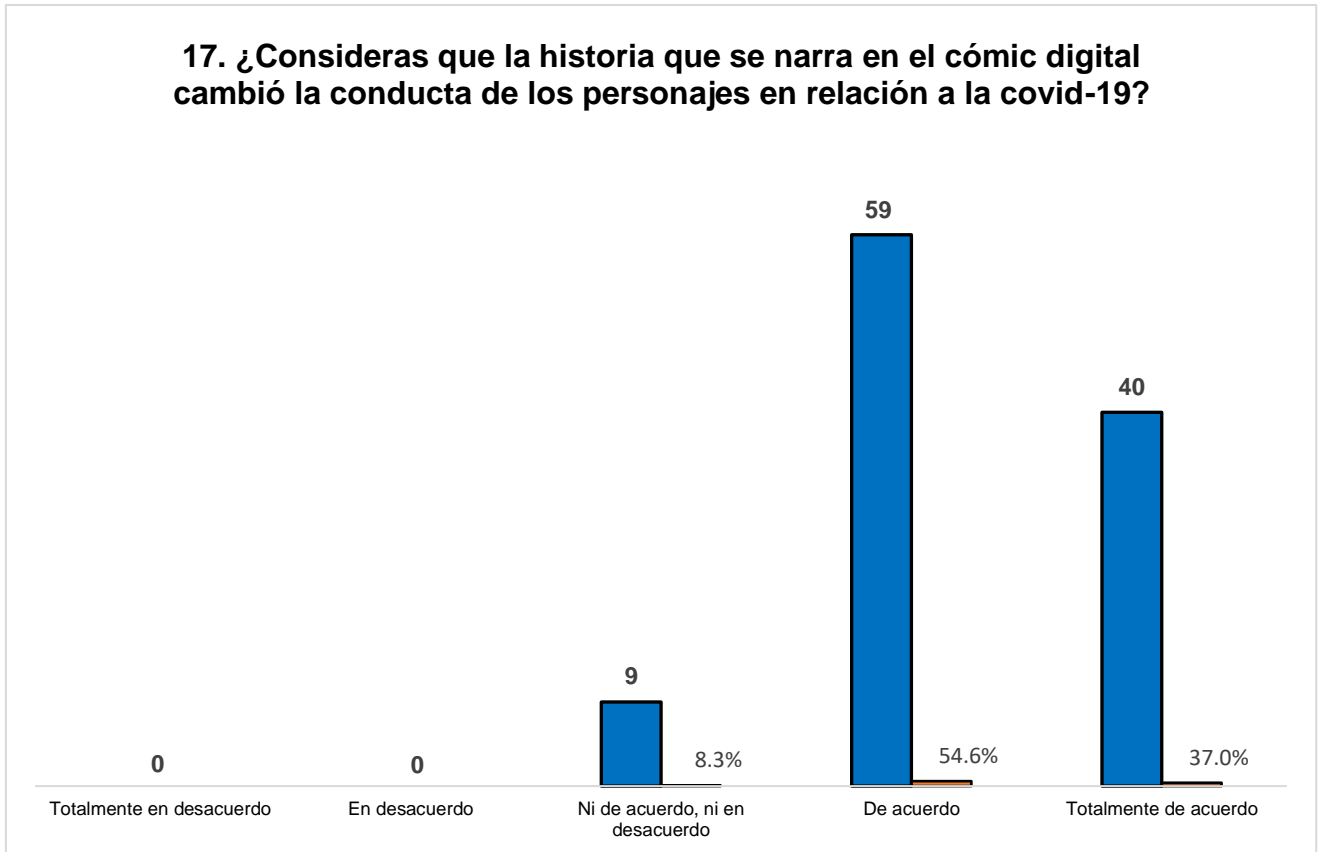


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 16, se muestra a 61 estudiantes que representan el 56.5%, afirman estar “totalmente de acuerdo” que, los protocolos de bioseguridad son medidas útiles para poder controlar el contagio de la covid-19 la cual fue mencionada en el cómic digital. No obstante, 40 estudiantes que conforman el 37%, aseguran estar “de acuerdo” y 7 estudiante que presentan el 6.5%, aseguran no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 17

Indicador de procesos psicológicos

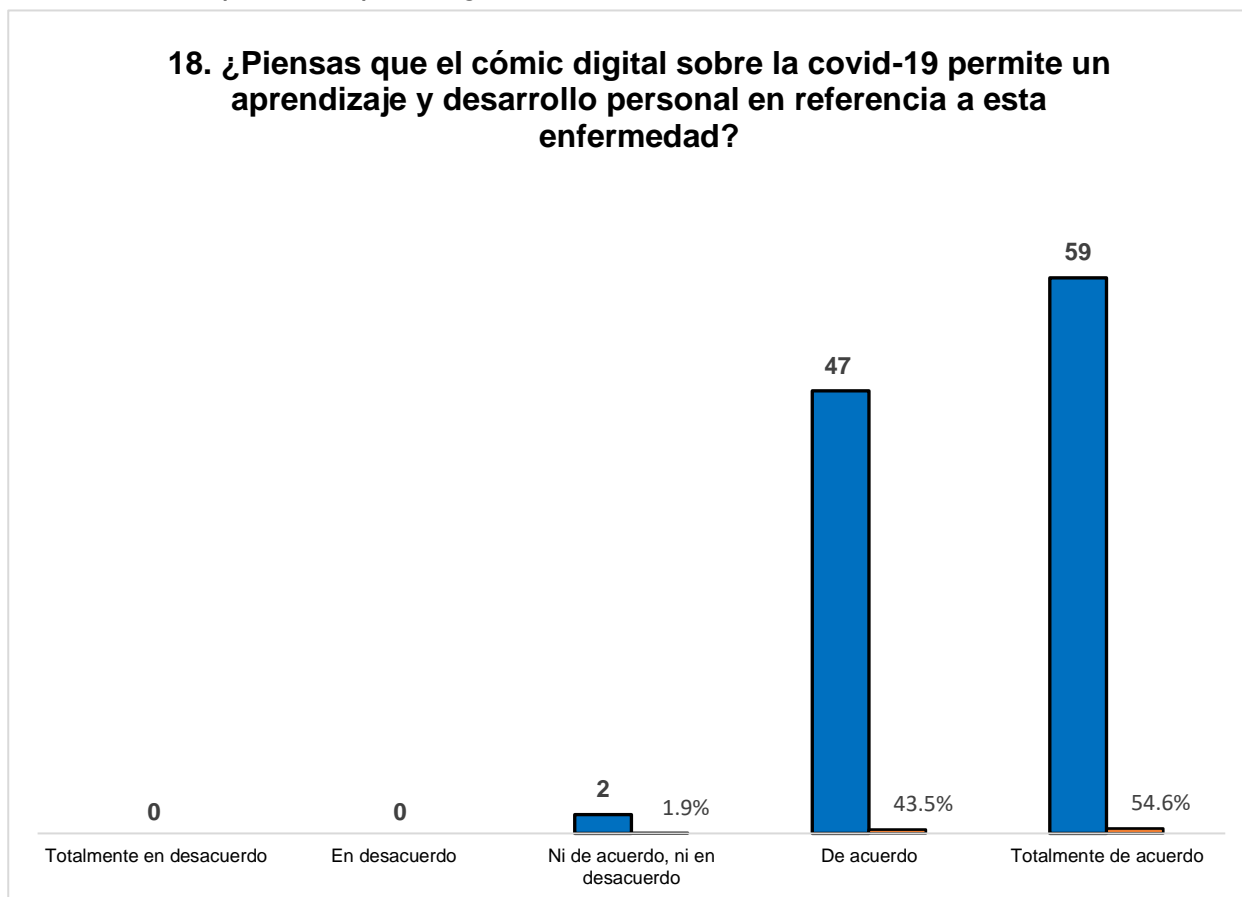


Fuente. Elaboración propia (2023)

Para la figura 17, se evidencia a 59 estudiantes que conforman el 54.6%, quienes afirman estar “de acuerdo” que, la historia narrada en el cómic digital cambió la conducta de los personajes en relación a la covid-19. En este sentido, 40 estudiantes que representan el 37%, aseguran estar “totalmente de acuerdo” y 9 estudiantes que presentan el 8.3%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 18

Indicador de procesos psicológicos

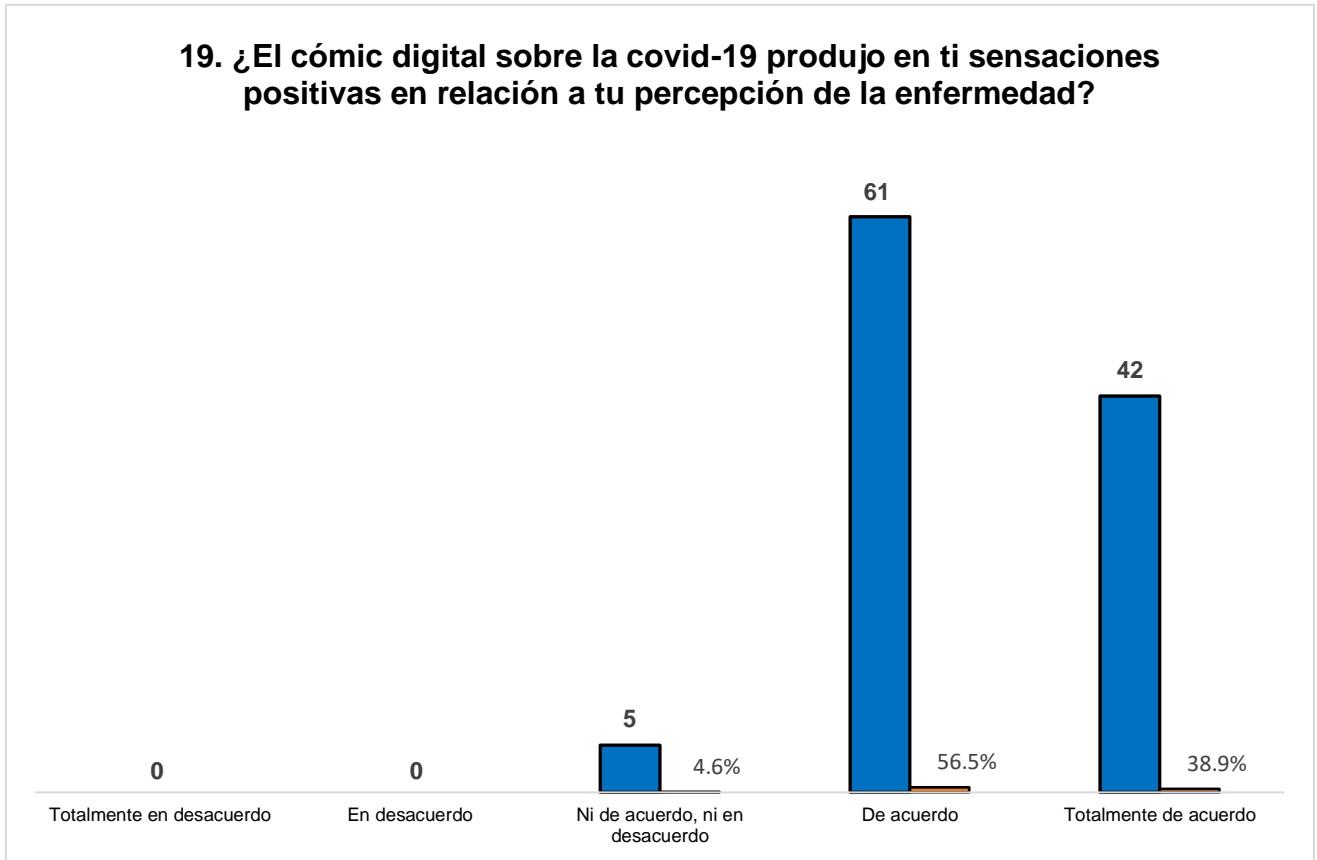


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 18, se muestra a 59 estudiantes que representan el 54.6%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” en que, el cómic digital sobre la covid-19 permite un aprendizaje y desarrollo personal en torno a la enfermedad. Adicional a ello, 47 estudiantes que conforman el 43.5% aseguran estar “de acuerdo” y 2 estudiantes que presentan el 1.9%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 19

Indicador de estímulos

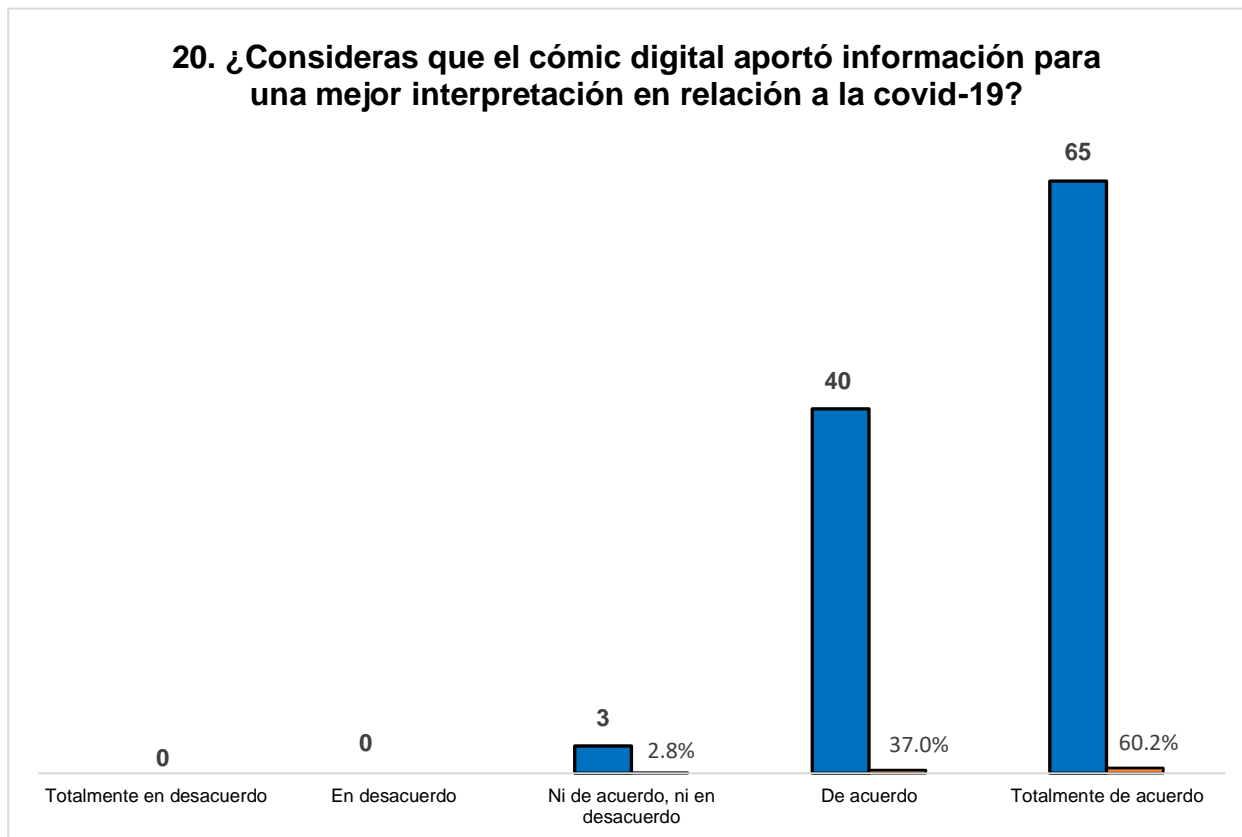


Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 19, se evidencia a 61 estudiantes que conforman el 56.5%, quienes están “de acuerdo” que, el cómic digital sobre la covid-19 produjo sensaciones positivas en relación a la percepción sobre la enfermedad. Sin embargo, 42 estudiantes que representan el 38.9%, aseguran estar “totalmente de acuerdo” y finalmente 5 estudiantes los cuales, presentan un 4.6%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Figura 20

Indicador de estímulos



Fuente. Elaboración propia (2023)

En la figura 20. muestra a 65 estudiantes que representan el 60.2%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital aportó información en relación a la covid-19 generando una mejor interpretación de la misma. En este sentido, 40 estudiantes quienes conforman el 37%, aseguran estar “de acuerdo” y 3 estudiante que constituyen el 2.8%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

3.6.2. Análisis inferencial

En relación al siguiente apartado, se realizó una prueba de normalidad la cual, aplicó un método estadístico denominado Kolmogórov-Smirnov consiguiendo el objetivo de demostrar las premisas para el estudio al ser distribuidos por la muestra que se desarrolló en base a la población determinada.

En este sentido, el nivel de significancia adquirido es del 0.000 menor al 0.05. Por lo tanto, se pudo constatar que existe un parámetro anormal el cual, involucro la aplicación de la correlación Rho Spearman para determinar la relación entre las hipótesis de la investigación. **(Anexo 6)**

Prueba de Hipótesis General

Hi: Existe relación significativa entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la I.E. Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la I.E. Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Tabla 2

Correlación de Spearman de la hipótesis general

		Correlaciones		
			T_CÓMICDIGITAL_ COVID19	T_PERCEPCIÓN
Rho de Spearman	T_CÓMICDIGITAL_ COVID19	Coefficiente de correlación	1,000	,444**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCIÓN	Coefficiente de correlación	,444**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Fuente. IBM SPSS 25 (2023)

Interpretación:

Se obtuvo una correlación positiva media equivalente al 0.444. Adicional a ello, se tuvo una significancia del 0.000. siendo un resultado menor al 0.05. En este sentido, se declina la hipótesis nula y se aprueba la del estudio, indicando una relación significativa entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Prueba de Hipótesis Especifica 1

Hi: Existe relación significativa entre el estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima-2023.

Ho: No existe relación significativa entre el estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Tabla 3

Correlación de Spearman de la hipótesis especifica 1

Correlaciones				
		ESTILO_ARTÍSTICO _D1_V1	T_PERCEPCIÓN	
Rho de Spearman	ESTILO_ARTÍSTI CO_D1_V1	Coeficiente de correlación	1,000	,335**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	108	108	
	T_PERCEPCIÓN	Coeficiente de correlación	,335**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N	108	108	

Fuente. IBM SPSS 25 (2023)

Interpretación:

Se identificó una correlación positiva media con un resultado del 0.335. No obstante, se tuvo una significancia del 0.000. siendo un resultado menor al 0.05. Es por ello que, se declina la hipótesis nula y se aprueba la del estudio, lo cual determinó, una relación significativa entre estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Prueba de Hipótesis Especifica 2

Hi: Existe relación significativa entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Tabla 4

Correlación de Spearman de la hipótesis especifica 2

		Correlaciones		
		CONTENIDO_D2_ V1	T_PERCEPCIÓN	
Rho de Spearman	CONTENIDO_D2_ V1	Coeficiente de correlación	1,000	,214*
		Sig. (bilateral)	.	,026
		N	108	108
	T_PERCEPCIÓN	Coeficiente de correlación	,214*	1,000
		Sig. (bilateral)	,026	.
		N	108	108

Fuente. IBM SPSS 25 (2023)

Interpretación:

Se determinó una significancia del 0.026 siendo un resultado menor al 0.05. Adicional a ello, se obtuvo una correlación positiva media con un resultado del 0.214. Por lo tanto, se declina la hipótesis nula y se aprueba la de investigación, lo cual indicó, una relación significativa entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Prueba de Hipótesis Especifica 3

Hi: Existe relación significativa entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Tabla 5

Correlación de Spearman de la hipótesis especifica 3

		Correlaciones		
		MEDIOS_TECNOL ÓGICOS_D3_V1	T_PERCEPCIÓN	
Rho de Spearman	MEDIOS_TECNO LÓGICOS_D3_V1	Coeficiente de correlación	1,000	,369**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	108	108	
	T_PERCEPCIÓN	Coeficiente de correlación	,369**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N	108	108	

Fuente. IBM SPSS 25 (2023)

Interpretación:

Se detecto una correlación positiva media obteniendo un valor aceptable del 0.369. No obstante, se tuvo una significancia del 0.000. siendo un resultado menor al 0.05. Es por ello que, se declina la hipótesis nula y se aprueba la del estudio, lo cual determinó, una relación significativa entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Prueba de Hipótesis Especifica 4

Hi: Existe relación significativa entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Tabla 6

Correlación de Spearman de la hipótesis especifica 4

		Correlaciones		
		PROPAGACIÓN _D1_VT	T_PERCEPCIÓN	
Rho de Spearman	PROPAGACIÓN_ D1_VT	Coefficiente de correlación	1,000	,402**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCIÓN	Coefficiente de correlación	,402**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Fuente. IBM SPSS 25 (2023)

Interpretación:

Se obtuvo la significancia del 0.000 siendo un resultado menor al 0.05. Adicional a ello, se adquirió una correlación positiva media con un valor de 0.402. Por lo tanto, se declina la hipótesis nula y se aprueba la de investigación, lo cual demostró, una relación significativa entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Prueba de Hipótesis Especifica 5

Hi: Existe relación significativa entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Tabla 7

Correlación de Spearman de la hipótesis especifica 5

		Correlaciones		
		CONTAGIO_ D2_VT	T_PERCEPCIÓN	
Rho de Spearman	CONTAGIO_D2_ VT	Coeficiente de correlación	1,000	,223*
		Sig. (bilateral)	.	,036
		N	108	108
	T_PERCEPCIÓN	Coeficiente de correlación	,223*	1,000
		Sig. (bilateral)	,036	.
		N	108	108

Fuente. IBM SPSS 25 (2023)

Interpretación:

Se identificó una correlación positiva media con un valor aceptable del 0.223. Sin embargo, se tuvo una significancia del 0.036, siendo un resultado menor al 0.05. Por ello, se declina la hipótesis nula y se aprueba la de estudio, lo cual indicó, una relación significativa entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.

3.7. Aspectos éticos

La siguiente investigación, se realizó bajo los diversos lineamientos éticos, utilizando información de diferentes autores basados en datos informativos como tesis, artículos científicos, libros y revistas indexadas los cuales, están fundamentados bajo las normas del manual APA 7ma edición. Así mismo, se tomó en cuenta los principios discutidos como lo es la autonomía, beneficencia, no maleficencia y justicia. Adicional a ello, se respetó los principios de independencia en la investigación, derechos de autor por medio del sistema Turnitin como también la buena fe para que, los datos recogidos fuesen protegidos con contraseñas en el ordenador personal del investigador donde se utilizó una ficha de consentimiento y asentimiento informado para los apoderados con la finalidad de autorizar la participación de sus menores hijos en el estudio. En este sentido, se preparó un informe completo para después eliminar los datos a fin de garantizar una confidencialidad a los participantes de la investigación. Por este motivo, la investigación no fue utilizada para fines ajenos a lo predilecto y los artículos como también el recurso del estudio formaron parte del criterio de inclusión para recomendar una mayor investigación basada en estos aspectos.

IV. RESULTADOS

Para la siguiente sección del estudio, se describieron los hallazgos interpretados a través del análisis descriptivo obtenidos mediante un cuestionario en el cual se desarrollaron las respuestas, teniendo en cuenta los 20 ítems del sondeo realizado a los 108 estudiantes encuestados.

Ítem 1: ¿La paleta de colores utilizada en el diseño del cómic digital es llamativa?

En cuanto al resultado obtenido del ítem, se consiguió en base a 48 estudiantes que fueron el 44.4%, los cuales estuvieron “de acuerdo” en que, el cómic digital es llamativo. Sin embargo, 34 estudiantes que representan el 31.5%, aseguraron estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” y 26 estudiantes que se constituyen por el 24.1% afirmaron estar “totalmente de acuerdo”. En ese sentido, se determinó que, el cómic digital tiene una paleta de colores llamativa y sencilla de percibir frente a los lectores.

Ítem 2: ¿Consideras que, los textos del cómic digital se relacionan a la composición artística de un cómic?

Para este resultado, los 58 estudiantes que representaron el 53.7%, estuvieron “de acuerdo” en que, el texto del cómic digital se relaciona con la composición artística de un cómic. No obstante, 41 estudiantes los cuales conformaron el 38% aseguraron estar “totalmente de acuerdo” y 9 estudiantes con el 8.3%, afirmaron estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por lo tanto, se pudo relacionar con facilidad los textos con la composición artística en el cómic digital frente a uno tradicional.

Ítem 3: ¿Las imágenes del cómic digital transmiten un mensaje con una intención comunicativa precisa?

En este ítem se mostraron a 51 estudiantes que representaron el 47.2%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, las imágenes transmitieron un mensaje con una intención comunicativa precisa. Por otro lado, 50 estudiantes que conformaron el 46.3%, están “de acuerdo” y 7 estudiantes que representan el 6.5% afirmaron estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, el cómic digital si

logró obtener un mensaje con una intención comunicativa clara y precisa en sus imágenes frente a los lectores.

Ítem 4: ¿Piensas que, los personajes del cómic digital poseen un estilo artístico asociado a la narrativa?

Para este resultado, se mostraron a 55 estudiantes que representaron el 50.9%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” con los personajes del cómic digital, al poseer un estilo artístico asociado a la narrativa. Adicional a ello, 44 estudiantes que conformaron el 40.7%, aseguraron estar “de acuerdo” y 9 estudiantes que representaron el 8.3% dijeron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por lo tanto, la narrativa si estuvo asociada al estilo artístico que tuvieron los personajes del cómic digital.

Ítem 5: ¿Considera que, los símbolos o iconos en el cómic digital son adecuados en la narración de la historia?

En cuanto al resultado obtenido del ítem, se evidenciaron 51 estudiantes representados por el 47.2%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, los símbolos o iconos en el cómic digital son adecuados en la narración de la historia. No obstante, otros 51 estudiantes que conformaron el 47.2%, aseguraron estar “de acuerdo” y finalmente 6 estudiantes los cuales representaron el 5.6%, afirmaron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, se pudo determinar que, los iconos o símbolos que tuvo el cómic digital fueron adecuados y pertinentes en la narración de la historia propuesta.

Ítem 6: ¿Estás de acuerdo con la temática de la covid-19 que se aborda en el cómic digital?

Para este resultado, los 57 estudiantes que representaron el 52.8%, estuvieron “totalmente de acuerdo” con la temática de la covid-19 que se abordó en el cómic digital. Por otro lado, 46 estudiantes que conformaron el 42.6%, aseguraron estar “de acuerdo”, 4 estudiantes que constituyeron el 3.7%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” y 1 estudiante que se le atribuyó el 0.9%, esta “en desacuerdo”. De

acuerdo a los datos recolectados, se determinó que, gran parte de los participantes estuvieron conformes con la temática de la covid-19 que se abordó.

Ítem 7: ¿El cómic digital muestra de manera coherente y secuencial la información sobre la covid-19?

En este ítem, se evidenciaron a 53 estudiantes que representaron el 49.1%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital, mostro de manera coherente y secuencial la información en relación a la covid-19. No obstante, 51 estudiantes que conformaron el 47.2%, aseguraron estar “de acuerdo” y 4 estudiantes que presentaron el 3.7% mostraron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, la información sobre la covid-19 en el cómic digital se mostró de manera coherente y secuencial frente a sus lectores.

Ítem 8: ¿El cómic digital sobre la covid-19 narró con facilidad el mensaje?

Para este resultado, se presentaron a 53 estudiantes que conformaron el 49.1%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital sobre la covid-19 narró con mucha facilidad el mensaje. Por otro lado, 49 estudiantes que representaron el 45.4%, aseguraron estar “de acuerdo” y finalmente 6 estudiantes que mostraron el 5.6%, no estuvieron “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por lo tanto, el mensaje que propuso el cómic digital sobre la covid-19 fue narrado con facilidad y precisión.

Ítem 9: ¿Consideras que, la proyección del cómic digital logró transmitir el mensaje correctamente?

En cuanto al resultado obtenido del ítem, se evidencio a 53 estudiantes que representaron el 49.1%, los cuales afirmaron estar “de acuerdo” que, la proyección del cómic digital si logró transmitir el mensaje correctamente. Sin embargo, 49 estudiantes conformados por el 45.4%, estuvieron “totalmente de acuerdo” y 6 estudiantes que presentaron el 5.6%, mencionaron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, se pudo determinar que, el mensaje del cómic digital se logró transmitir de manera efectiva por medio de la proyección que se ejecutó frente a su público lector.

Ítem 10: ¿Consideras que, el dispositivo utilizado para la presentación del cómic digital contribuyó positivamente en su difusión?

En estos siguientes resultados, se evidencio a 51 estudiantes representados por el 47.2%, los cuales estuvieron “de acuerdo” con el dispositivo utilizado para la presentación del cómic digital contribuyendo positivamente en su difusión. Adicional a ello, 50 estudiantes que conformaron el 46.3%, aseguraron estar “totalmente de acuerdo” y 7 estudiantes representados por el 6.5%, no estuvieron “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por lo tanto, hubo una difusión adecuada y positiva del cómic digital para los lectores a través del dispositivo seleccionado.

Ítem 11: ¿Consideras que, el cómic digital explica que la buena higiene evita la propagación de la covid-19?

En este ítem, se encontraron a 61 estudiantes que conformaron el 56.5%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital explicó que la buena higiene evitó la propagación de la covid-19. Por otro lado, 43 estudiantes los cuales representaron el 39.8%, aseguraron estar “de acuerdo” y finalmente 4 estudiantes que presentaron el 3.7% no estuvieron “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, el cómic digital explicó de manera efectiva que la buena higiene evitó la propagación de la covid-19.

Ítem 12: ¿Piensas que, las gotículas respiratorias mencionadas en el cómic digital facilitan la propagación masiva de la covid-19?

Para este resultado, se mostraron a 52 estudiantes que representaron el 48.1%, los cuales estuvieron “totalmente de acuerdo” que, las gotículas respiratorias las cuales se mencionaron en el cómic digital, facilitaron la propagación de la covid-19. Adicional a ello, 50 estudiantes que conformaron el 46.3%, aseguraron estar “de acuerdo” y 6 estudiantes que conformaron el 5.6%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por lo tanto, los encuestados tuvieron un impacto altamente positivo en relación a que, las gotículas respiratorias mencionadas en el cómic digital, facilitaron la propagación masiva de la covid-19.

Ítem 13: ¿Consideras que, el cómic digital especifica el uso obligatorio de las mascarillas para prevenir la propagación de la covid-19?

En cuanto al resultado obtenido del ítem, se tuvieron a 52 estudiantes que presentaron un 48.1% que, afirmaban estar “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital específico correctamente, el uso obligatorio de las mascarillas para prevenir la propagación de la covid-19. Adicional a ello, 52 estudiantes que conformados por el 48.1%, aseguraron estar “de acuerdo” y 4 estudiantes que representaron el 3.7%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, se pudo confirmar que, el cómic digital si logró destacar el uso obligatorio de las mascarillas para evitar una directa propagación de la enfermedad.

Ítem 14: ¿El cómic digital te ayudo a entender que la propagación de la covid-19 se redujo por la cuarentena?

En este ítem, se mostraron a 55 estudiantes que representaron el 50.9%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital ayudo a entender que la propagación de la covid-19 se redujo por la cuarentena. Por ello, 46 estudiantes que conformaron el 42.6%, aseguraron estar “de acuerdo” y 7 estudiante que presentaron el 6.5%, mencionaron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por lo tanto, acorde a los resultados se pudo denotar que, el cómic digital ayudo a entender de manera precisa y directa sobre la cuarentena y su aporte a la reducción de la propagación de la covid-19.

Ítem 15: ¿Consideras que, las personas asintomáticas mencionadas en el cómic digital pueden ser agentes de contagio de la covid-19?

Para este resultado, se evidenciaron a 52 estudiantes que representaron el 48.1%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, las personas asintomáticas mencionadas en el cómic digital si pudieron ser agentes de contagio de la covid-19. Adicional a ello, 44 estudiantes que conformaron el 40.7%, aseguraron estar “de acuerdo” y 12 estudiantes que presentaron el 11.1%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, se pudo determinar que, las personas asintomáticas fueron agentes de contagio de la covid-19 siendo constatado en el cómic digital.

Ítem 16: ¿Piensas que los protocolos de bioseguridad son medidas útiles para controlar el contagio de la covid-19 mencionadas en el cómic digital?

En cuanto al resultado del ítem mencionado, se mostraron a 61 estudiantes que representaron el 56.5%, afirmaron estar “totalmente de acuerdo” que, los protocolos de bioseguridad fueron medidas útiles que controlaron el contagio de la enfermedad la cual, fue mencionada en el cómic digital. No obstante, 40 estudiantes que conformaron el 37%, aseguraron estar “de acuerdo” y 7 estudiante que presentaron el 6.5%, destacaron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por consiguiente, acorde a la respuesta de los encuestados, se pudo observar que, los protocolos de bioseguridad mencionados en el cómic digital, fueron medidas útiles para el control del contagio de la covid-19.

Ítem 17: ¿Considera que la historia que se narra en el cómic digital cambió la conducta de los personajes en relación a la covid-19?

En el siguiente resultado, se evidencio a 59 estudiantes que conformaron el 54.6%, quienes afirmaron estar “de acuerdo” que, la historia narrada en la pieza gráfica cambió la conducta de los personajes en relación a la covid-19. En este sentido, 40 estudiantes que representaron el 37%, aseguraron estar “totalmente de acuerdo” y 9 de ellos que equivalen el 8.3%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por este motivo, se pudo evidenciar que los encuestados estuvieron conformes con el cambio de conducta de los personajes del cómic digital frente a la covid-19 por medio de la historia que se relató en la misma.

Ítem 18: ¿Piensas que el cómic digital sobre la covid-19 permite un aprendizaje y desarrollo personal en referencia a esta enfermedad?

En este ítem, se mostraron a 59 estudiantes que representaron el 54.6%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” en que, el cómic digital sobre la covid-19 permitió un aprendizaje y desarrollo personal en torno a la enfermedad. Adicional a ello, 47 estudiantes que conformaron el 43.5% aseguraron estar “de acuerdo” y 2 estudiantes que denominaron el 1.9%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. De

este modo, se pudo constatar que, el cómic digital sobre la covid-19 destacó un aprendizaje y desarrollo frente al tema de esta enfermedad.

Ítem 19: ¿El cómic digital sobre la covid-19 produjo en ti sensaciones positivas en relación a tu percepción de la enfermedad?

En cuanto al resultado del ítem, se evidencio a 61 estudiantes que conformaron el 56.5%, quienes estuvieron “de acuerdo” que, el cómic digital sobre la covid-19 produjo sensaciones positivas en relación a la percepción sobre la enfermedad. Sin embargo, 42 estudiantes que representaron el 38.9%, aseguraron estar “totalmente de acuerdo” y finalmente 5 estudiantes los cuales, presentaron un 4.6%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por consiguiente, acorde a la respuesta de los encuestados, se pudo determinar que su percepción guardó relación con sus sensaciones en torno a la covid-19 la cual se evidenció en el cómic digital.

Ítem 20: ¿Consideras que el cómic digital aportó información para una mejor interpretación en relación a la covid-19?

En este ítem, se encontraron a 65 estudiantes que representaron el 60.2%, los cuales estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital aportó información en relación a la covid-19 generando una mejor interpretación de la misma. En este sentido, 40 estudiantes quienes conformaron el 37%, aseguraron estar “de acuerdo” y 3 estudiante que constituyeron el 2.8%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, se pudo determinar que, el cómic digital logró exponer una informar clara y precisa sobre la covid-19 para una mejor interpretación en relación a la enfermedad.

En cuanto al análisis inferencial, se procedió a describir los resultados obtenidos en relación a las premisas del estudio, tras haber sido distribuidos por la muestra que se desarrolló a fin de determinar las pruebas de hipótesis en la investigación.

Prueba de hipótesis general

El resultado obtenido en esta prueba fue de una correlación positiva media equivalente al 0.444. En este sentido, se tuvo una significancia del 0.000. siendo un resultado menor al 0.05. Por este motivo, se declinó la hipótesis nula y se aprueba la del estudio, indicando una relación significativa entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Por lo tanto, se pudo determinar que, el cómic digital logró captar el interés de los estudiantes en relación a la covid-19, exponiendo una información sencilla y directa en torno a la percepción de esta enfermedad.

Prueba de hipótesis específica 1

En el siguiente resultado se identificó una correlación positiva media del 0.335. No obstante, se tuvo una significancia del 0.000. siendo una cifra menor al 0.05. Es por ello que, se declinó la hipótesis nula y se aprobó la del estudio, lo cual determinó, una relación significativa entre estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Adicional a ello, se puede afirmar que, el estilo artístico presentado en el cómic digital, captó de manera precisa a los estudiantes por medio de su diseño, imágenes, personajes y pictogramas los cuales reforzaron el apartado visual de la narrativa que se desarrolló frente a su percepción.

Prueba de hipótesis específica 2

En el resultado obtenido de esta prueba, se determinó una significancia del 0.026 siendo un producto menor al 0.05. Adicional a ello, se obtuvo una correlación positiva media con una cifra del 0.214. Por lo tanto, se declinó la hipótesis nula y se aprueba la de propuesta en la investigación, lo cual indicó, una relación significativa entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Por este motivo, se pudo determinar que, el contenido del cómic digital logró reforzar el material ilustrado por medio de una temática actual, secuencias claras y una

narrativa específica que tuvo relación con los estudiantes como también la percepción que tenían.

Prueba de hipótesis específica 3

En esta prueba se detectó una correlación positiva media obteniendo un valor aceptable del 0.369. No obstante, se tuvo una significancia del 0.000. siendo una cifra menor al 0.05. Es por ello que, se declina la hipótesis nula y se aprueba la del estudio, lo cual determinó, una relación significativa entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Por consiguiente, se pudo determinar que los medios tecnológicos utilizados para la difusión del cómic digital, permitieron un mensaje correcto, utilizando dispositivos los cuales, captaron la atención de los estudiantes como también su comprensión del material expuesto y relacionado con sus distintas percepciones.

Prueba de hipótesis específica 4

El resultado obtenido de esta prueba, fue la significancia del 0.000 siendo una cifra menor al 0.05. Adicional a ello, se adquirió una correlación positiva media con un valor de 0.402. Por lo tanto, se declina la hipótesis nula y se aprueba la de investigación, lo cual demostró, una relación significativa entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. En este sentido, se puede afirmar que, la propagación de la covid-19 estuvo relacionado con la percepción de los estudiantes al estar asociados con temas en torno a la higiene, gotículas respiratorias como también la cuarentena y el uso de las mascarillas.

Prueba de hipótesis específica 5

Esta prueba resultó en una correlación positiva media con un valor aceptable del 0.223. Así mismo, se tuvo una significancia del 0.036, siendo una cifra menor al 0.05. Por ello, se declina la hipótesis nula y se aprueba la del estudio, lo cual indicó, una relación significativa entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to

de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Por ello, se pudo destacar que, el contagio tuvo una relación directa con la percepción de los estudiantes al estar involucrados indicadores claves como lo son las personas asintomáticas y los protocolos de bioseguridad los cuales permitieron la asociación directa con la covid-19.

V. DISCUSIÓN

En el desarrollo de este apartado se indicó las discusiones relacionadas a los resultados de la investigación por lo que, se tomó en cuenta los antecedentes tanto nacionales como internacionales y además se cotejaron ciertos aspectos de la metodología incorporando autores teóricos para reforzar los hallazgos obtenidos en los respectivos ítems del estudio.

De acuerdo al ítem 1, enlazado al indicador diseño incluido en la dimensión estilo artístico, en relación a la paleta de colores utilizada en el diseño del cómic digital es llamativa, se determinó que, en base a 48 estudiantes que fueron el 44.4%, los cuales estuvieron “de acuerdo” en que, el cómic digital es llamativo. Sin embargo, 34 estudiantes que representan el 31.5%, aseguraron estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” y 26 estudiantes que se constituyen por el 24.1% afirmaron estar “totalmente de acuerdo”. En este sentido, Soler (2019) mencionó al cómic digital como una evolución de gran ámbito que persevera hasta la actualidad, presentando una unidad de recursos para diseñar y personalizar al estilo artístico. Esto se relaciona con el resultado que obtuvo Rodríguez (2022) quien presentó un hallazgo superior del 70.4% de los alumnos los cuales estuvieron totalmente de acuerdo, 27.8% quienes mencionaron estar de acuerdo y 1.9% fueron indiferentes, en torno a los colores utilizados en las escenas del cómic digital. Así mismo, basándose en estas premisas Montenegro (2020) determinó que, el estilo artístico marca las diferentes manifestaciones tanto artísticas como culturales que influyen en el resultado final de un proyecto y cuenta con diversos diseños que pretenden manifestar en el lector un material original. De igual manera Albao (2022) aseguró al diseño como un generador de elementos visuales relacionados con el color, trazo y texto en el desarrollo de la

composición artística para generar un peso visual ordenado. Adicional a ello, estos hallazgos guardan similitud positiva con Cáceres (2021) quien recibió una respuesta aceptable del 70% de su muestra los cuales estuvieron totalmente de acuerdo, 26% de acuerdo y 4% ni de acuerdo ni en desacuerdo con respecto a los colores utilizados en la composición realizada en el cómic digital. Esto mismo también se reflejó con Valencia (2021) el cual un 70% de su muestra estuvo muy de acuerdo, el 37% de acuerdo y el 1% fueron indiferentes con respecto a los colores utilizados en el cómic digital al no saturar las escenas ilustradas de la pieza gráfica. Por lo tanto, de acuerdo a los resultados se precisó que, el color tuvo una relevancia al tener una ejecución llamativa en el cómic digital denotando claridad y coherencia en su diseño.

Acorde al ítem 2, relacionado al indicador diseño incorporado en la dimensión estilo artístico, sobre los textos del cómic digital se relacionan a la composición artística de un cómic, se encontró que, los 58 estudiantes que representaron el 53.7%, estuvieron “de acuerdo” en que, el texto del cómic digital se relaciona con la composición artística de un cómic. No obstante, 41 estudiantes los cuales conformaron el 38% aseguraron estar “totalmente de acuerdo” y 9 estudiantes con el 8.3%, afirmaron estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por tal motivo, Farinella (2019) mencionó al cómic digital como narrativas visuales pues unen textos e imágenes y a través de estos mismo se puede contar una historia de valor, convirtiéndose en una herramienta útil de comunicación. Esto mismo guarda relación con Prado (2022) quien afirmó que, el cómic digital y sus elementos visuales, se relacionan con el color, trazos y textos en el desarrollo de una composición artística para generar un peso visual ordenado en un material específico de variados formatos. Así mismo los resultados obtenidos concordaron con Navarro (2020) quien presentó un 60% de sus encuestados indicando la alternativa siempre, un 37% declararon casi siempre y el 3% destacaron estar a veces que, el lector, texto y el contexto son elementos claros en un cómic digital y se relacionan con la composición artística. Adicional a ello, Valencia (2021) tuvo un hallazgo positivo al tener 70% de su muestra la cual estuvo designada como muy de acuerdo, 35% de acuerdo y 3% ni de acuerdo ni en desacuerdo en que, los textos del cómic digital proporcionan canales de ayuda ante la violencia de género.

Adicional a ello, Olivares (2018) incluyó a los textos dentro de los elementos visuales obteniendo relevancia frente a un tema específico de la mano con la imagen pues permite que, lo sencillo y breve se ha comprensible para el lector. Tras esta afirmación, los hallazgos obtenidos también representaron una similitud con Castillo (2022) quien recibió una respuesta aceptable del 47%, un 35% deficiente y excelente un 18% por parte de su muestra al mencionar sobre la comprensión de sus textos en relación al cómic digital alcanzando una cifra considerable. Por tal motivo, en relación a los resultados se precisó que, los textos guardaron una relación con la composición artística del cómic digital como también en el entendimiento de temas variados para destacar un peso visual acorde al material elaborado.

En cuanto al ítem 3, enlazado al indicador imágenes incluido en la dimensión estilo artístico, en relación a las imágenes del cómic digital transmiten un mensaje con una intención comunicativa precisa, se determinó que, 51 estudiantes que representaron el 47.2%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, las imágenes transmitieron un mensaje con una intención comunicativa precisa. Por otro lado, 50 estudiantes que conformaron el 46.3%, están “de acuerdo” y 7 estudiantes que representan el 6.5% afirmaron estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, Molina (2019) destacó la función de las imágenes en el estilo artístico ya que, es una interpretación visual de objetos como también figuras las cuales transmiten una intención directa en cuanto a comunicación. Este aporte se relacionó con los resultados y guardaron similitud con Mieles (2018) quien obtuvo en su estudio a un 49% quienes estuvieron totalmente de acuerdo, 25% mencionaron estar de acuerdo y 13% ni de acuerdo ni en desacuerdo en que, el cómic digital de la saga Avengers contiene unas imágenes precisas acorde a su narrativa. Así mismo, basándose en estas premisas Ulloa (2018) consideró al cómic digital como, una sucesión de imágenes que componen una narrativa la cual puede o no contener un texto. Sin embargo, su finalidad es contar una historia simple para poder influir en el punto de vista del lector. De igual manera Rentería (2021) mencionó que, los elementos como el lenguaje visual, permitieron captar el interés del lector por medio de imágenes y textos breves otorgando entretenimiento, volviéndolo una herramienta didáctica para

exponer cualquier tipo de información. Adicional a ello, los hallazgos también guardan una relación positiva con Rodríguez (2022) quien recibió una respuesta aceptable del 62% de estudiantes los cuales estuvieron totalmente de acuerdo, 33.3% confirmaron estar de acuerdo y 5% indiferentes con respecto a las secuencias de imágenes en un cómic digital puesto que, comunican un mensaje claro. Esto mismo se reflejó en menor medida con Bowen (2017) quien obtuvo un 53.37% de su muestra la cual seleccionó si estuvo de acuerdo y 46.63% marco la opción no en relación a que, las imágenes del cómic digital si lograron impactar a un público objetivo. Por lo tanto, de acuerdo a los resultados se determinó que, las imágenes del cómic digital transmiten mensajes de comunicación precisas acorde a su narrativa que se implementó.

Acorde al ítem 4, relacionado al indicador personajes incorporado en la dimensión estilo artístico, sobre si piensas que, los personajes del cómic digital poseen un estilo artístico asociado a la narrativa, se encontró que, 55 estudiantes que representaron el 50.9%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” con los personajes del cómic digital, al poseer un estilo artístico asociado a la narrativa. Adicional a ello, 44 estudiantes que conformaron el 40.7%, aseguraron estar “de acuerdo” y 9 estudiantes que representaron el 8.3% dijeron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Vinculado a los resultados, Gómez (2019) mencionó que, los personajes ya sean personas o seres imaginarios brindan soporte a la narrativa, teniendo de por medio un estilo artístico definido y original acorde a los criterios que el autor desea otorgar a su público. Esto mismo guarda similitud con Soler (2019) el cual afirmó que, el cómic digital se fue adaptando a las nuevas tecnologías utilizando herramientas avanzadas que facilitan y garantizan una conexión con el lector, al estar involucrados los personajes, escenarios, así como también la diagramación. De igual manera, los resultados obtenidos tuvieron relación con Valencia (2021) quien presentó un 71% de su muestra quien indicó que estaban muy de acuerdo, un 32% que estaba de acuerdo y 5% ni de acuerdo ni en desacuerdo en que, las figuras principales del cómic digital se distinguen del fondo y guardan relación con la narrativa de la historia. Adicional a ello, Llanas y Mata (2018) incluyó que, el cómic digital permite entender la estructura de las historias al realizar diseños como también configurar en ellos a sus

personajes, las expresiones y emociones, teniendo presente la trama a desarrollar a través de los encuadres, planos como también los textos. Tras esta afirmación, los resultados obtenidos tuvieron una similar representación con Mieles (2018) quien obtuvo una respuesta aceptable del 54% totalmente de acuerdo por parte de su muestra, un 34% parcialmente de acuerdo, 11% ni de acuerdo, ni en desacuerdo y 4% parcialmente en desacuerdo en que, los personajes guardan relación con el cómic digital de la saga Avengers. Sin embargo, estos mismos resultados se reflejaron con Cáceres (2021) quien presentó un 53% totalmente de acuerdo por parte de su muestra seleccionada, 38% de acuerdo y un 6% estuvieron ni de acuerdo ni en desacuerdo en relación a que, si se logró apreciar la gestualidad y esencia de las figuras y objetos dentro de la narración en su pieza gráfica basada en la Covid-19. En este sentido, se pudo determinar las similitudes positivas en relación a que, los personajes del cómic digital tuvieron un estilo artístico asociado a la narrativa los cuales fortalecieron el desarrollo del cómic digital para una mayor claridad e interactividad con el lector.

En cuanto al ítem 5, enlazado al indicador pictogramas incluido en la dimensión estilo artístico, en relación a si, los símbolos o iconos en el cómic digital son adecuados en la narración de la historia, se determinó que, 51 estudiantes representados por el 47.2%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, los símbolos o iconos en el cómic digital son adecuados en la narración de la historia. No obstante, otros 51 estudiantes que conformaron el 47.2%, aseguraron estar “de acuerdo” y finalmente 6 de ellos los cuales representaron el 5.6%, afirmaron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, Zúñiga (2020) hizo hincapié en el cómic digital añadiendo que, no es un medio que resuelve problemas, sino que, de lo contrario es un formato impreso a la pantalla digital, radicando su dificultad en lo que se refiere a la legibilidad y la diagramación de sus imágenes y pictogramas. Este aporte guardó relación con lo mencionado por Prado (2022) al recomendar al cómic digital como una evolución en las plataformas digitales, destacando las imágenes como atracción principal, seguido de viñetas, textos y pictogramas. Sin embargo, Navarro (2020) quien elaboró un ítem en su estudio relacionado al cómic digital como herramienta de comprensión lectora para una Institución Educativa, obtuvo un 40% que, si estuvieron

de acuerdo y un 60% no está de acuerdo en relación a los elementos pictográficos e icónicos del cómic digital como un signo de soporte en la pieza gráfica determinando un resultado negativo. No obstante, Valencia (2021) el cual obtuvo una respuesta aceptable del 67% muy de acuerdo, el 35% de acuerdo y 6% ni de acuerdo ni desacuerdo sobre el reconocimiento de los símbolos y pictogramas como metáforas visuales presentes en el cómic digital. Esto mismo tiene relación con Viñamagua (2018) quien afirmó que, los pictogramas se alinean a las metáforas como también al estilo artístico propio de un material al ser un tipo de gráfico donde la información es efectuada a través de símbolos e iconos. Adicional a ello, en base a los hallazgos obtenidos se encontró una similitud con Cáceres (2021) al haber tenido un 42% los cuales dijeron estar de acuerdo, un 36% que estuvieron totalmente de acuerdo y un 12% ni de acuerdo ni en desacuerdo en base a su muestra, obteniendo un resultado positivo en relación al entendimiento de los iconos en el proceso de la narrativa en torno a su pieza gráfica asociada a la covid-19. Por consiguiente, acorde a las premisas obtenidas se determinó que, los pictogramas en el cómic digital se relacionan al generar un conocimiento adicional por medio de iconos y símbolos los cuales, el público lector puede asociar con facilidad.

Acorde al ítem 6, relacionado al indicador de temática incorporado en la dimensión de contenido, sobre si la covid-19 está acorde con la temática que se aborda en el cómic digital, se identificó que, los 57 estudiantes que representaron el 52.8%, estuvieron “totalmente de acuerdo” con la temática de la covid-19 que se abordó en el cómic digital. Por otro lado, 46 estudiantes que conformaron el 42.6%, aseguraron estar “de acuerdo”, 4 estudiantes que constituyeron el 3.7%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” y 1 estudiante que se le atribuyó el 0.9%, esta “en desacuerdo”. En base a ello, Beretta (2019) afirmó que, los contenidos son la información que se almacena y determina la dirección de un material que es específicamente en formato digital, logrando transmitir diversos mensajes por medio de una temática específica. Consecuente a lo mencionado, Cordero et al. (2021) respaldaron este aporte añadiendo que, la temática tiene temas en conjunto dentro de una historia o argumento, los cuales se asocian a cualquier pieza gráfica como también a un cómic

digital. De igual manera, Soler (2019) añadió que, el cómic digital tiene la facultad de poder adaptarse a los medios digitales, pero este mismo puede modificar o personalizar su desarrollo al generar un contenido específico asociado a una temática pertinente dependiendo del caso que se desea explorar. Así mismo los resultados que fueron adquiridos tuvieron concordancia con Cáceres (2021) quien presentó un 63% de sus encuestas indicando estar totalmente de acuerdo, un 27% estuvieron de acuerdo y el 10% ni de acuerdo, ni desacuerdo en relación a la ilustración que se realizó en el cómic digital sobre la covid-19 y si esta misma generó un interés en relación a la temática actual. Así mismo, Valencia (2021) tuvo unos hallazgos similares los cuales son positivos al poseer un 35% de su muestra los cuales afirmaron estar de acuerdo y 6% ni de acuerdo ni en desacuerdo con respecto a la temática de las metáforas visuales en el cómic digital. En adición a ello Mieles (2018) tuvo unos resultados favorables en su ítem que involucra a la temática como una representación visual en el cómic digital de la saga Avengers obteniendo un 54% que mencionó estar totalmente de acuerdo y el 11% que defirieron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por lo tanto, se puede afirmar que, tras los resultados obtenidos existe una similitud con los antecedentes en cuanto a los hallazgos positivos obtenidos en la temática del cómic digital al poseer la característica de asociarse a temas pertinentes y de fácil comprensión en su desarrollo.

Para el ítem 7, se enlazó al indicador secuencias incluido en la dimensión de contenido, en relación al cómic digital y su información coherente como secuencial sobre la covid-19, se determinó que, 53 estudiantes que representaron el 49.1%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital, mostró de manera coherente y secuencial la información en relación a la covid-19. No obstante, 51 estudiantes que conformaron el 47.2%, aseguraron estar “de acuerdo” y 4 estudiantes que presentaron el 3.7% mostraron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, Ulloa (2018) hizo hincapié específicamente en la historieta digital como una sucesión de imágenes que componen una determinada narrativa la cual puede o no contener un texto específico. Este aporte guardó relación con lo mencionado por Prado (2022) al identificar a un cómic digital como un instrumento que posee sucesiones de

imágenes las cuales tienen una atracción principal seguida de viñetas, textos y colores. Adicional a ello, Vílchez (2019) destacó a las secuencias dentro del estilo artístico como elementos que se suceden unos a otros, guardando relación entre ellas mismas de manera original. Por otro lado, en cuanto a los resultados, se encontró una similitud con Rodríguez (2022) quien elaboró un ítem relacionado a la secuencia de imágenes ya que, representan el paso del tiempo en el cómic digital, obteniendo un 62% que, si estuvieran de totalmente acuerdo y 5% dijeron estar indiferentes y no reconocieron las secuencias en la pieza gráfica. Así mismo, Cáceres (2021) presentó hallazgos positivos al tener, un 72% de sus encuestados totalmente de acuerdo en que, las sucesiones del cómic digital ayudan a entender la narrativa de la covid-19 pero, un 24% mencionaron estar de acuerdo y un 4% estuvieron ni de acuerdo, ni en desacuerdo con la presentación de su pieza gráfica. Adicional a ello, Mielles (2018) tuvo una relación positiva al poseer una aceptación del 49% por parte de su muestra, la cual consideró estar totalmente de acuerdo con las frases y secuencias que se utilizó en el cómic digital para los estudiantes del segundo semestre de una universidad. Así mismo, un equivalente al 35% estuvo parcialmente de acuerdo y 15% ni de acuerdo, ni en desacuerdo con su material presentado. Por lo tanto, acorde a la similitud en los resultados se determina que, las secuencias en el cómic digital si logran favorecer la ejecución de un cómic digital frente a un tema en específico.

En relación al ítem 8, se relacionó al indicador narrativa incluido en la dimensión de contenido, sobre si el cómic digital sobre covid-19 narró con facilidad el mensaje, se obtuvo a 53 estudiantes que conforman el 49.1%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital sobre la covid-19 narró con mucha facilidad el mensaje. Por otro lado, 49 estudiantes que representan el 45.4%, aseguran estar “de acuerdo” y finalmente 6 estudiantes que tienen el 5.6%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por tal motivo, referente al indicador mencionado, Morales et al. (2022) enfatizaron que, la narrativa esta enlazada por habilidades o destrezas para relatar historias por medio de variedad en textos como imágenes. Este aporte tuvo relación directa con lo mencionado por Farinella (2018) mencionando a los cómics digitales como narrativas visuales puesto que, poseen texto e imágenes llamativas las cuales

son capaces de contar una determinada historia a su público lector. Sin embargo, Gómez (2019) discrepo de los anteriores aportes afirmando que, la narrativa solo brinda soporte a los personajes teniendo de por medio un estilo artístico definido. Por otro lado, en cuanto a los resultados, se encontró una similitud positiva con Castillo (2022) quien tuvo un 45% de aprobación por parte de sus encuestados con respecto a la narrativa de dominio en la comprensión lectora en el cómic digital. No obstante, el 18% es excelente con respecto al dominio narrativo que tuvo su pieza gráfica. Así mismo, Valencia (2021) presentó hallazgos considerables al tener, un 63% de encuestados que estuvieron de acuerdo sobre el cómic digital presentado y su narrativa en la historia relacionada a la covid-19 pero, un 34% declaro estar de acuerdo y el 10% ni de acuerdo, ni en desacuerdo. Este resultado tuvo relación con Rodríguez (2022) la cual tuvo una relación positiva al poseer el 68.5% por parte de su muestra, la cual afirmó que, el cómic digital sobre la covid-19 narró y describió las acciones de las personas. Sin embargo, 30.6% dijeron estar de acuerdo y el 0.9% mencionaron estar indiferentes en cuanto a la premisa. Por tal motivo, en relación a la similitud positiva de resultados en torno al indicador mencionado se determina que, la narrativa es un agregado significativo porque involucra tanto a las imágenes, textos y a los personajes en un cómic digital.

Con respecto al ítem 9, se enlazó al indicador difusión agregado en la dimensión de medios tecnológicos, sobre si la proyección del cómic digital logró transmitir el mensaje correctamente, evidenciándose a 53 estudiantes que representaron el 49.1%, los cuales afirmaron estar “de acuerdo” que, la proyección del cómic digital si logró transmitir el mensaje correctamente. Sin embargo, 49 estudiantes conformados por el 45.4%, estuvieron “totalmente de acuerdo” y 6 estudiantes que presentaron el 5.6%, mencionaron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por consiguiente, en relación al indicador difusión, Gamarra (2021) mencionó que, la difusión es la transmisión de un mensaje determinado, haciendo uso de los medios digitales, plataformas o redes sociales para, una mayor expansión de un material que se desee evidenciar. Este mismo aporte posee una relación con lo que declaró Sierra (2019) sobre los medios tecnológicos ya que, colaboraron con piezas gráficas tales como el cómic digital con

el objetivo de transmitir información, mejorando la recepción del mensaje hacia un público objetivo. Adicional a ello, Rentería (2021) determinó a los elementos como el lenguaje visual permitiendo captar el interés del lector por medio de imágenes y textos otorgándoles información como también estética. Por otro lado, para los resultados, se identificó una similitud con Putri et al. (2018) quien adquirió un 56.72% de aprobación con respecto a su ítem que buscó transmitir el mensaje correctamente por medio de su cómic digital sobre el curso de biología para estudiantes en una Institución Educativa. No obstante, el 24.06% estuvo de acuerdo y el 19.21% mencionó estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo. Así mismo, Navarro (2020) presentó hallazgos considerables al tener un, 87% de aceptación donde su muestra determinó que si consideran las ventajas y desventajas de un cómic digital como una herramienta para transmitir un mensaje correcto. Sin embargo, el 13% mencionaron no estar de acuerdo con su pieza gráfica. Adicional a ello, Cáceres (2021) obtuvo un resultado positivo del 67% de sus encuestados los cuales estuvieron totalmente de acuerdo en que, si se logró entender la información que se transmitió en la historieta digital. Más aún, un 24% estuvo de acuerdo y otro 9% mencionó estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo. En relación a los resultados dictaminados, se pudo encontrar una similitud positiva en torno a los medios tecnológicos ya que, brindan información precisa y de manera adecuada a todo material gráfico que obtenga un propósito determinado como lo es un cómic digital.

En relación al ítem 10. se relacionó al indicador dispositivo incluido en la dimensión de medios tecnológicos, sobre si el dispositivo utilizado para la presentación del cómic digital contribuyó de manera precisa en su difusión, se evidenció a 51 estudiantes representados por el 47.2%, los cuales estuvieron “de acuerdo” con el dispositivo utilizado para la presentación del cómic digital contribuyendo positivamente en su difusión. Adicional a ello, 50 estudiantes que conformaron el 46.3%, aseguraron estar “totalmente de acuerdo” y 7 estudiantes representados por el 6.5%, no estuvieron “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por tal motivo, en cuestión al indicador de dispositivo, Agreda (2019) enfatizó que, un dispositivo es una serie de mecanismos tecnológicos los cuales, desarrollaron diferentes acciones con el propósito de

comunicar un determinado mensaje. Este aporte se relacionó con Rentería (2021) mencionando a los cómics digitales como unos formatos digitalizados los cuales se pueden visualizar desde diversos dispositivos tecnológicos que cuenten con una pantalla. Adicional a ello, Zúñiga (2020) destacó a los medios tecnológicos como un soporte que transformó al cómic digital en un dispositivo el cual transmite mensajes precisos. Por otro lado, en cuanto a los resultados, se encontró una similitud con Navarro (2020) quien obtuvo el 37% de encuestados quienes mencionaron si estar siempre de acuerdo con la información brindada por el dispositivo para comprender un cómic digital. Por otro lado, un 60% mencionó estar casi siempre y un 3% a veces. No obstante, Castillo (2022) quien tuvo un 46% de aprobación por parte de sus encuestados con respecto a si, el dispositivo tecnológico permitió una comprensión lectora en el mensaje del cómic digital. Por otro lado, un 30% fue considerado deficiente y el 24% es excelente con respecto al dominio de lectura que obtuvo su pieza gráfica. Este mismo resultado tuvo una relación aprobatoria con Rodríguez (2022) la cual tuvo una relación positiva al poseer el 82.4% por parte de su muestra, la cual afirmó que, los diálogos que tiene el cómic digital a través de los dispositivos fueron claros y comprensibles. Sin embargo, 16.7% dijeron estar de acuerdo y el 1% mencionaron estar indiferentes en cuanto a la premisa. Por tal motivo, en relación a la similitud positiva de los resultados en torno al indicador, se determinó que, los dispositivos contribuyen al entendimiento de mensajes en un cómic digital de manera precisa y didáctica.

Acorde al ítem 11, vinculado al indicador de higiene incorporado en la dimensión propagación, sobre si, el cómic digital explica que la buena higiene evita la propagación de la covid-19, se identificó que 61 estudiantes los cuales, conformaron el 56.5%, estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital explicó que la buena higiene evitó la propagación de la covid-19. Por otro lado, 43 estudiantes los cuales representaron el 39.8%, aseguraron estar “de acuerdo” y finalmente 4 estudiantes que presentaron el 3.7% no estuvieron “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En base a ello, Sedano (2020) afirmó que, la higiene tuvo un propósito estuvo dirigido a las practicas orientadas al mantenimiento de la limpieza y aseo personal. Adicional a ello, Gómez

(2021) añadió a los protocolos de bioseguridad indicando una relevancia en la higiene primaria la cual es el lavado de manos. No obstante, Maciel et al. (2021) mencionó que, durante la pandemia de la covid-19 fue importante la higiene personal solo para evitar el contagio de esta enfermedad. En este sentido, basándose en los hallazgos obtenidos, se encontró una similitud de resultados con Rodríguez (2022) quien presentó un 66.7% totalmente de acuerdo por parte de su muestra al haber mencionado que, en un cómic digital se mostró un correcto lavado de manos, un 2.8% de acuerdo y 0.9% indiferente como también en desacuerdo con su material elaborado. Así mismo, Navarro (2020) tuvo un 40% por parte de su muestra al estar casi siempre conformes con la exposición de la importancia sobre la higiene durante la pandemia en el cómic digital, 37% a veces y un 23% siempre. Por otro lado, Mielles (2018) quien obtuvo un 44% de sus encuestados al estar totalmente de acuerdo que, la identificación de los personajes del cómic digital los cuales realizaron una buena higiene fue clara, 28% estuvieron de acuerdo y el 13% indiferentes. En este sentido, se pudo determinar un acuerdo afirmativo en torno a la higiene y su importancia al prevenir la covid-19 durante la pandemia.

Para el ítem 12, relacionado al indicador denominado como gotículas respiratorias adjuntado en la dimensión propagación, sobre si el cómic digital menciona que las gotículas respiratorias permitieron la propagación masiva de la covid-19, donde se obtuvo a 52 estudiantes que representaron el 48.1%, los cuales estuvieron “totalmente de acuerdo” que, las gotículas respiratorias las cuales se mencionaron en el cómic digital, facilitaron la propagación de la covid-19. Adicional a ello, 50 estudiantes que conformaron el 46.3%, aseguraron estar “de acuerdo” y 6 estudiantes que conformaron el 5.6%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, Salazar et al. (2020) mencionaron que, las gotículas respiratorias son partículas respiratorias minúsculas, la cual una persona puede exhalar al ser infectada por una enfermedad. Así mismo Alvarez y Harris (2020) manifestaron que, los individuos con síntomas de covid-19, transmiten a través de las gotas de la saliva este tipo de infección. Reforzando los aportes mencionados, el Consejo nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica (CONCYTEC, 2020) aseguraron que, la covid-19

es una afección respiratoria altamente contagiosa al propagarse mayormente por medio de las gotas de saliva que puede expulsar un individuo. Por lo tanto, teniendo como base los hallazgos obtenidos, se encontró una relación de resultados con Cáceres (2021) quien tuvo un 42% de acuerdo por parte de sus encuestados al observar el cómic digital, comprendiendo que, el contagio de la covid-19 fue causado mayormente por las gotículas respiratorias, un 39% totalmente de acuerdo y un 15% ni de acuerdo, ni en desacuerdo. De igual manera, Valencia (2021) presentó un resultado positivo del 63% donde parte de su muestra estuvo de acuerdo que, las escenas del cómic digital presentaron agresiones de género por medio de las redes sociales acorde a su temática. No obstante, el 35% estuvieron de acuerdo y el 9% declararon no estar seguros con su respuesta. En adición a ello, Rodríguez (2022) destacó al obtener hallazgos altamente aceptables con un 74.1% de sus encuestados los cuales estuvieron totalmente de acuerdo en que, las alternativas con respecto al estrés académico en el cómic digital fueron claras y precisas, así mismo un 25.9% estuvo de acuerdo. Por lo tanto, se pudo afirmar que, hubo una similitud positiva entre los resultados obtenidos comparados con los antecedentes propuestos, a pesar de utilizar otras temáticas implementadas en el cómic digital, permitiendo un panorama indiferente al resto de aportes mencionados.

En cuanto al ítem 13, vinculado al indicador mascarillas introducido en la dimensión propagación, con respecto a si el cómic digital específico el buen uso obligatorio de las mascarillas para prevenir la propagación de la covid-19, se identificó que 52 estudiantes que presentaron un 48.1% que, afirmaron estar “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital específico correctamente, el uso obligatorio de las mascarillas para prevenir la propagación de la covid-19. Adicional a ello, 52 estudiantes que conformados por el 48.1%, aseguraron estar “de acuerdo” y 4 estudiantes que representaron el 3.7%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por lo tanto, teniendo en cuenta los hallazgos, Romero et al. (2021) denominaron a las mascarillas como un producto sanitario de gran preponderancia en los tiempos de pandemia por parte de la covid-19 ya que, cubrió la boca y las fosas nasales evitando el contagio de infecciones. Adicional a ello, Maciel et al. (2021) especificaron que, las mascarillas

cumplieron una relevancia en la protección durante la pandemia, evitando la propagación de esta enfermedad denominada como la covid-19. No obstante, Gómez (2021) enlazó a los protocolos de bioseguridad como un conjunto de medidas o acciones que evitaron variedad de potenciales contagios, entre ellos destacándose las primordialmente las mascarillas, vacunas y otros tipos de métodos sanitarios. En este sentido, Cáceres (2021) obtuvo una similitud de resultados del 63% totalmente de acuerdo que, las ilustraciones realizadas en el cómic digital, generaron el correcto uso de las mascarillas, un 27% de acuerdo y 1% ni de acuerdo, ni en desacuerdo. De igual manera Rodríguez (2022) tuvo un 63% por parte de sus encuestados al haber estado totalmente de acuerdo que, en el cómic digital se mostró la necesidad en los personajes por conocer más sobre el estrés académico acorde a su temática, así mismo un 28.7% de acuerdo y 8.3% indiferentes al resto. Por otro lado, López (2018) quien adquirió un porcentaje altamente positivo del 64% estando totalmente de acuerdo con respecto a la implantación de consejos sobre seguridad para los trabajadores del banco Falabella en el cómic digital y su aporte en la prevención del personal, donde un 25% estuvo de acuerdo como también un 11% que menciono estar indeciso frente al resto de la muestra total. Por consiguiente, se determinó unos resultados similares comparados con los antecedentes propuestos los cuales, a pesar de tener diferentes indicadores temáticos, destacan por su relevancia al utilizar el cómic digital como medio pertinente para informar de manera precisa hechos de la realidad que se vinculan a su muestra.

Acorde al ítem 14, vinculado al indicador de cuarentena incorporado en la dimensión propagación, sobre si, el cómic digital ayudo a entender que la propagación de la covid-19 se redujo por la cuarentena, se pudo hallar a 55 estudiantes que representaron el 50.9%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital logró entender de manera efectiva que la propagación de la covid-19 se redujo por la cuarentena. Por ello, 46 estudiantes que conformaron el 42.6%, aseguraron estar “de acuerdo” y 7 estudiante que presentaron el 6.5%, mencionaron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En base a ello, Medina et al. (2020) determinaron que, la cuarentena se alineó al aislamiento preventivo durante un determinado tiempo para

evitar la propagación de una enfermedad grave. Adicional a ello, Maciel et al. (2021) añadieron que, en el transcurso de la covid-19 como pandemia, se implementaron medidas estrictas de protocolos de bioseguridad para detener la extensión en relación a la enfermedad. Así mismo Ayala (2022) reforzó este aporte afirmando que, durante la pandemia el organismo internacional declaró cuarentena obligatoria para reducir los altos índices de mortalidad en diversos países del mundo. En este sentido tomando en consideración los resultados, se relacionó una similitud de hallazgos con Navarro (2020) al haber presentado un 87% casi siempre en relación al cómic digital como herramienta para expresar diversos casos y temas de índole actual, a pesar de sus atributos característicos. No obstante, 13% de su muestra estuvo desacuerdo con su respuesta. Por otro lado, Rodríguez (2022) tuvo un 68.5% totalmente de acuerdo en que, el cómic digital representó fielmente los diversos síntomas del estrés académico resaltando el aislamiento y demás afecciones, así mismo un 27.9% estuvo de acuerdo y el 2.7% indiferentes al resto sus encuestados. Así mismo Cáceres (2021) tuvo una similitud positiva del 43% al mencionar que, el cómic digital cambió el comportamiento durante los tiempos de pandemia, así mismo, un 39% que considero estar totalmente y 13% ni de acuerdo ni en desacuerdo. Consecuente a ello, se pudo afirmar que, la cuarentena redujo una variedad de enfermedades virales como también a la covid-19 y su propagación. Adicional a ello, se pudo inferir que los resultados comparados con los antecedentes son factibles, teniendo una similitud con el hallazgo obtenido en el estudio con respecto al cómic digital y su intención para resaltar problemas complejos.

Para el ítem 15, relacionado a los asintomáticos adjuntado en la dimensión de contagio, sobre si las personas asintomáticas mencionados en el cómic digital pudieron ser agentes de contagio de la covid-19 se adquirió a 52 estudiantes que representaron el 48.1%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, las personas asintomáticas mencionadas en el cómic digital si pudieron ser agentes de contagio de la covid-19. Adicional a ello, 44 estudiantes que conformaron el 40.7%, aseguraron estar “de acuerdo” y 12 estudiantes que presentaron el 11.1%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, Noriega et al. (2020) mencionaron que, los asintomático son personas que no presentaron ningún tipo de síntoma o afecciones.

Así mismo Flores (2021) manifestó a los especialistas en la salud que, tras haber obtenido un resultado en relación a las personas infectadas las cuales son propensas de contagiar la enfermedad de la covid-19 donde están incluidos los asintomáticos. Reforzando estos hechos, Maciel et al. (2021) aseguraron que, los protocolos de bioseguridad fueron medidas extremas durante la cuarentena, ayudando a proteger del contagio a personas infectadas como también asintomáticas. Por lo tanto, teniendo como base los hallazgos obtenidos, se encontró una relación de resultados con Cáceres (2021) quien tuvo un 50% de aceptación por parte de sus encuestados al observar que, el personaje utilizado en el cómic digital presentaba un cuadro asintomático. Así mismo tuvo un 33% totalmente de acuerdo. De igual manera, Navarro (2020) presentó un resultado positivo del 53% donde parte de su muestra estuvo casi siempre de acuerdo en relación a la información brindada sobre los beneficios y el proceso de lectura en un cómic digital en la sociedad actual. No obstante, 13% no estuvieron seguros con su respuesta. En adición a ello, Valencia (2021) destacó al obtener hallazgos altamente aceptables con un 63% de sus encuestados los cuales estuvieron muy de acuerdo en que, el cómic digital evidencio la escasa información en torno a las personas que sufrieron violencia de género a través de las redes sociales. Sin embargo, un 27% estuvieron indiferentes en su respuesta. Por lo tanto, se pudo afirmar que, los asintomáticos son agentes de contagio en relación a la covid-19 y otras afecciones durante la pandemia. Por otro lado, en cuanto a los antecedentes se puede destacar la similitud con los resultados en torno a las diversas temáticas aplicadas en base al cómic digital como pieza fundamental para darle soporte a la escasa información que se tiene sobre contenidos específicos.

Acorde al ítem 16, en torno al indicador de protocolos de bioseguridad incorporado en la dimensión contagio, sobre sí, los protocolos de bioseguridad son medidas útiles para controlar el contagio de la covid-19 mencionadas en el cómic digital se pudo hallar a 61 estudiantes que representaron el 56.5%, quienes estuvieron “totalmente de acuerdo” que, los protocolos de bioseguridad fueron medidas útiles para lograr controlar el contagio de la covid-19 la cual fue mencionada en el cómic digital. No obstante, 40 estudiantes que conformaron el 37%, aseguraron estar “de acuerdo”

y 7 estudiantes que presentaron el 6.5%, destacaron no estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En base a ello, Gómez (2021) especificó a los protocolos de bioseguridad como un conjunto de medidas que buscaron controlar y evitar la propagación de enfermedades virales, utilizando diferentes mecanismos para su prevención. Adicional a ello, Maciel et al. (2021) añadieron que, los protocolos de bioseguridad se activaron para proteger a las personas del contagio de la covid-19. Así mismo Flores (2021) reforzó este aporte afirmando que, durante la pandemia se recomendó un distanciamiento social de por lo menos dos metros por persona, siendo una regla importante en los protocolos de seguridad para evitar la propagación de esta enfermedad viral. En este sentido tomando en consideración los resultados, se relacionó una similitud de hallazgos con Rodríguez (2022) al haber presentado un 52.4% totalmente de acuerdo en relación a que, se han realizado medidas adecuadas para presentar alternativas útiles para controlar el estrés académico entre los estudiantes en el cómic digital. Por otro lado, Cáceres (2021) obteniendo un 50% de acuerdo en que, tuvieron alguna experiencia similar al personaje del cómic digital con respecto a los protocolos de bioseguridad. Así mismo Valencia (2021) tuvo una similitud positiva del 64.81% muy de acuerdo mencionó que, si considera que la historieta digital evidenció herramientas de ayuda ante la agresión de género y un 32.4% considero de acuerdo. Consecuente a ello, se pudo afirmar que, los protocolos de bioseguridad fueron medidas útiles las cuales, lograron implementar mecanismos que pudieron detener el avance de la covid-19. Por otro lado, se pudo determinar unos hallazgos similares con los antecedentes propuestos al utilizar el cómic digital para difundir alternativas útiles frente a diversas temáticas.

Para el ítem 17, vinculado a la conducta adjuntado en la dimensión de procesos psicológicos, sobre si la historia que se narra en el cómic digital cambió la conducta de los personajes en relación a la covid-19, se mencionó a 59 estudiantes que conformaron el 54.6%, quienes afirmaron estar “de acuerdo” que, la historia narrada en el cómic digital cambió la conducta de los personajes en relación a la covid-19. En este sentido, 40 estudiantes que representaron el 37%, aseguraron estar “totalmente de acuerdo” y 9 de ellos que fueron el 8.3%, no están “ni de acuerdo, ni en

desacuerdo". En este sentido, Baños (2022) mencionó que, la conducta al ser un comportamiento exterior de una persona permite que, se desenvuelva en un entorno específico. Por ello, puede ser observado objetivamente para un desenvolvimiento personal. Así mismo Forigua (2018) manifestó a los estímulos como un medio físico que nos afecta tras prestarle nuestra atención donde nos convierte en una experiencia dentro de nuestro sistema nervioso. Reforzando estos hechos, Tucno (2019) aseguró que, los estímulos son canales para los sentidos los cuales, permiten que cualquier factor produzca un cambio físico o conductual en la persona. Por lo tanto, teniendo como base los hallazgos obtenidos, se encontró una relación de resultados con Cáceres (2021) quien tuvo un 42% de aceptación por parte de sus encuestados al observar que, el cómic digital cambió la forma de conducta respecto a la percepción inicial y un 15% estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo. De igual manera, Mielles (2018) presentó un resultado positivo del 65% donde parte de su muestra estuvo casi siempre de acuerdo en relación al cómic digital y la conducta que refleja la narrativa en relación a la percepción del público aficionado a las representaciones visuales. No obstante, el 43% no estuvieron seguros con su respuesta. En adición a ello, Suyanto et al. (2019) destacaron al obtener hallazgos altamente aceptables con un 59% de sus encuestados los cuales estuvieron muy de acuerdo en que, las figuras principales del cómic digital poseen una conducta específica acorde a lo mencionado en su narrativa y el 31% indiferentes en su respuesta. Por lo tanto, se pudo afirmar que, la conducta es un comportamiento que permite un desarrollo personal en un determinado entorno.

Acorde al ítem 18, relacionado al indicador de aprendizaje incorporado en la dimensión de procesos psicológicos, sobre si, el cómic digital sobre la covid-19 permitió un aprendizaje y desarrollo personal en referencia a esta enfermedad, se pudo encontrar en este ítem a 59 estudiantes que representaron el 54.6%, quienes estuvieron "totalmente de acuerdo" en que, el cómic digital sobre la covid-19 permitió un aprendizaje y desarrollo personal en torno a la enfermedad. Adicional a ello, 47 estudiantes que conformaron el 43.5% aseguraron estar "de acuerdo" y 2 estudiantes que denominaron el 1.9%, no están "ni de acuerdo, ni en desacuerdo". En base a ello, Gálvez et al. (2018) determinaron que, el aprendizaje es un desarrollo en el cual una

persona modifica o altera diversos conocimientos básicos para su propio desarrollo personal en su medio específico. Adicional a ello, Ortega et al. (2018) añadió que, la percepción es la facultad humana que permitió mediante los sentidos, relacionarnos con el mundo. Así mismo Gavidia (2022) reforzó este aporte afirmando que, la percepción nos entregó información sobre el mundo, por medio de ella estamos en contacto con la realidad misma. En este sentido tomando en consideración los resultados, se relacionó una similitud de hallazgos con Navarro (2020) al haber presentado un 50% que si está de acuerdo en relación al cómic digital que aporó un nuevo aprendizaje por medio de esquemas de ayuda al lector. No obstante, el 33% estuvo no conforme. Por otro lado, Cáceres (2021) obteniendo un 42% de acuerdo en que, el aprendizaje desarrollado en la narrativa del cómic digital logró repercutir en la percepción con respecto a la información sobre la covid-19 y el 3.3% indiferentes al resto de la muestra. Así mismo Bowen (2017) tuvo una similitud positiva del 65% al mencionar que si, en relación al cómic digital y su aporte conductual de los personajes de superheroínas en su percepción como también un 18% que considero lo contrario. Consecuente a ello, se pudo determinar que, la conducta y el desarrollo personal, se asocian directamente a la percepción la cual, está arraigada al punto de vista de cada individuo ya sea frente a un tema, situación o material que se le presente.

En cuanto al ítem 19, vinculado al indicador de sensaciones introducido en la dimensión estímulos, con respecto si el cómic digital sobre covid-19 produjo sensaciones positivas en relación a la percepción de la enfermedad, se identificó que 61 estudiantes que conformaron el 56.5%, quienes estuvieron “de acuerdo” que, el cómic digital sobre la covid-19 produjo sensaciones positivas en relación a la percepción sobre la enfermedad. Sin embargo, 42 estudiantes que representaron el 38.9%, aseguraron estar “totalmente de acuerdo” y finalmente 5 estudiantes los cuales, presentaron un 4.6%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Por lo tanto, teniendo en cuenta los hallazgos, García (2019) denominó a las sensaciones como un conjunto de datos importantes referentes al sistema nervioso arraigado a los sentidos con el propósito de dar respuesta al cuerpo humano para intuir en una percepción específica. Adicional a ello, Ortega et al. (2018) especificaron que, las sensaciones son la

capacidad de obtener información que se produce en la persona, acorde a su realidad que lo rodea. Por otro lado, Gavidia (2022) enlazó a los sentidos mencionando que estos mismo provienen de objetos que tenemos delante y otra parte procede de la propia mente del individuo. En este sentido, Rodríguez (2022) obtuvo una similitud de resultados del 50.8% totalmente de acuerdo que, las sensaciones y las emociones usadas en el cómic digital se reflejan en las escenas de la historia y un 11.4% indiferente al resto. De igual manera Navarro (2020) tuvo un 50% por parte de sus encuestados al haber estado totalmente de acuerdo que, en la elaboración del cómic digital hubo percepciones arraigadas a las emociones de los personajes. Por otro lado, Mieles (2018) quien adquirió un porcentaje positivo del 54% estando totalmente de acuerdo con respecto a las representaciones visuales del cómic digital, influenciaron positivamente en su percepción, un 37% parcialmente de acuerdo como también un 14% que estuvo indeciso frente al resto de la muestra total. Por consiguiente, se pudo encontrar que, las sensaciones son una capacidad monótona que posee una persona al obtener variedad de informaciones las cuales, les permiten adquirir emociones arraigadas a hechos asociados a su realidad.

Para el ítem 20. relacionado a la interpretación adjuntado en la dimensión de estímulos, sobre si el cómic digital aportó información para una mejor interpretación en relación a la covid-19 se adquirió 65 estudiantes que representaron el 60.2%, los cuales estuvieron “totalmente de acuerdo” que, el cómic digital aportó información en relación a la covid-19 generando una mejor interpretación de la misma. En este sentido, 40 estudiantes quienes conformaron el 37%, aseguraron estar “de acuerdo” y 3 estudiante que constituyeron el 2.8%, no están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. En este sentido, Diez (2017) mencionó que, la interpretación forma parte de los estímulos al ser un juicio o una conclusión que el individuo realiza frente a determinadas situaciones, con la finalidad de comprender su progreso personal y emocional. Así mismo Rosales (2018) manifestó a la percepción personal difiere del otro individuo, además esta es limitada porque depende del funcionamiento de sus órganos sensoriales. Reforzando estos hechos, Gavidia (2019) alineo estos aportes afirmando que, el proceso de la propia mente nos define como unos espectadores

pasivos puesto que la percepción es un fenómeno pasivo que es difícil de percibir al igual que la interpretación de cada individuo. Por lo tanto, teniendo como base los hallazgos obtenidos, se encontró una relación de resultados con Castillo (2022) quien tuvo un 46% de aceptación por parte de su muestra al observar que, la interpretación desarrollada en el cómic digital acompañó a la comprensión de su historia en torno a la percepción de sus encuestados, así mismo un 19% no estuvieron conformes. De igual manera, Putri et al. (2018) presentaron un resultado positivo del 55% donde parte de su muestra estuvo de acuerdo sobre el cómic digital y su objetivo para poder entender la interpretación de sus personajes en un curso de biología. No obstante, el 40% mencionó estar totalmente de acuerdo y el 10% no estuvieron seguros con su respuesta. En adición a ello, Navarro (2020) destacó al obtener hallazgos aceptables como los otros antecedentes con un 46% de sus encuestados los cuales estuvieron de acuerdo en que, se desarrolló de manera lógica la interpretación de la temática del cómic digital asociada a las herramientas de comprensión lectora, así mismo un 37% totalmente de acuerdo y el 7% indiferentes en su respuesta. Por lo tanto, se pudo afirmar que, la interpretación es una conclusión perceptiva que posee todo individuo el cual, le permite tener un criterio propio frente a un tema en particular como también asociados a su entorno el cual se desarrolla.

En cuanto a las pruebas de hipótesis, se realizó la discusión de los hallazgos con respecto a las premisas en el estudio para poder determinar una relación en cuanto a los resultados con otros antecedentes y también bases teóricas que orienten a una comparación en el desarrollo implementado de las premisas en la investigación.

Para la prueba de hipótesis general se obtuvo una correlación positiva media equivalente al 0.444. En este sentido, se tuvo una significancia del 0.000. siendo un resultado menor al 0.05. Por este motivo, se declinó la hipótesis nula y se aprueba la del estudio, indicando una relación significativa entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Así mismo Soler (2019) mencionó que, el cómic digital es un paso enfocado a la evolución de

elementos digitales donde, se recopila información didáctica utilizando al lector y su interés para generar un alcance en ellos. Sin embargo, Ortega et al. (2018) defirieron de ello, mencionando que la percepción transforma únicamente el pensamiento de las personas con ideas fáciles de adaptar acorde a la demanda o el grado de valor que tiene un tema en particular. Estos hechos se pueden asociar con las premisas obtenidas por López (2018) quien buscó verificar una similitud entre sus variables en torno al diseño de una historieta digital sobre consejos de seguridad y la percepción de los trabajadores del Banco Falabella. Obteniendo una significancia del 0.000 menor al 0.05 determinando que, la historieta digital diseñada tuvo una relación positiva alta del 0.782 al utilizar una encuesta en escala de Likert basada en 14 preguntas. Por otro lado, Navarro (2019) también realizó un método cuantitativo no experimental correlacionado aplicando una encuesta de un grupo finito de 30 estudiantes del primero de bachillerato donde buscó la relación de sus variables de estudio enfocadas al cómic digital como herramienta de comprensión lectora en los estudiantes de bachillerato, adquiriendo como resultado una correlación altamente positiva del 0.722 y una significancia del 0.000. En este sentido, Putri et al. (2018) utilizó una técnica no experimental, correlacionada y aplicada la cual, buscó un método de aprendizaje para los alumnos del curso de biología por medio de un cómic digital, resultando en una significancia del 0.000 y a su vez un coeficiente de correlación moderado del 0.467. Estos resultados comparados con los del estudio se relacionan al aporte de Rentería (2021) quien afirmó que, un cómic digital puede estar vinculado a la persona y su percepción por medio de un lenguaje visual adaptado para captar el interés de su público, volviéndolo una herramienta didáctica y multifuncional. En este sentido, se pudo afirmar una similitud positiva equivalente a los resultados ya que, no difiriendo en cuanto a la significancia, pero si en otros aspectos como la correlación al poseer un nivel moderado a comparación de los antecedentes relacionados a las premisas del estudio.

En relación a la prueba de hipótesis específica 1 se identificó una correlación positiva media del 0.335. No obstante, se tuvo una significancia del 0.000. siendo una cifra menor al 0.05. Es por ello que, se declinó la hipótesis nula y se aprobó la del

estudio, lo cual determinó, una relación significativa entre estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Este hallazgo guarda relación con lo mencionado por Ulloa (2018) quien mencionó que, el estilo artístico utiliza herramientas avanzadas las cuales facilitan directamente mensajes precisos en torno al estilo de vida del lector donde pueden estar involucrados los diseños y también la diagramación clara en un cómic digital. De igual manera, Montenegro (2020) menciona que, el estilo artístico marca las distintas manifestaciones artísticas como culturales que el autor desea exponer a su público objetivo. Este aporte guarda similitud con Sánchez (2019) quien destacó a la percepción como un mecanismo sensorial y cognitivo de gran complejidad porque relaciona a los procesos psicológicos de detección y sinterización en cuanto a efectos ambientales. Estos hechos discutidos también se pudieron asociar con las premisas obtenidas por Rodríguez (2022) quien buscó verificar una similitud entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial. Obteniendo una correlación positiva moderada del 0.615 determinando que, las imágenes del cómic digital tuvieron relación con la percepción de los alumnos y que, a su vez, le otorgó una significancia del 0.000. Por otro lado, Cáceres (2021) aceptó su hipótesis de estudio difiriendo de la nula concluyendo que existe una relación entre el aprendizaje del cómic digital y el lenguaje visual obteniendo un resultado correlativo positivo medio del 0.681. Así mismo, Castillo (2022) obtuvo una relación positiva entre la elaboración de su historieta digital y la comprensión lectora de estudiantes de educación primaria obteniendo una correlación moderada del 0.500 y una significancia aprobatoria del 0.000. Por lo cual se pudo destacar que existe una similitud positiva media en relación a los antecedentes relacionados a la investigación.

En relación a la prueba de hipótesis específica 2 se determinó una significancia del 0.026 siendo un producto menor al 0.05. Adicional a ello, se obtuvo una correlación positiva media con una cifra del 0.214. Por lo tanto, se declinó la hipótesis nula y se aprueba la de propuesta en la investigación, lo cual indicó, una relación significativa entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la

Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Este hallazgo guarda relación con lo mencionado por Beretta (2019) quien indicó que, los contenidos son la información que se almacena y determina la dirección de un material en un formato digitalizado. De igual manera, Cordero et al. (2021) mencionaron que, la temática el estilo artístico marca las distintas manifestaciones artísticas como culturales que el autor desea exponer a su público objetivo. Este aporte guarda similitud con Ortega et al. (2018) quienes destacaron a la percepción como un proceso subjetivo y limitado que puede cautivar a la persona por medio de un detonante asociado a su estilo de vida. Estos hechos discutidos también se pudieron asociar con las premisas obtenidas por Rodríguez (2022) quien buscó verificar una similitud entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico. Obteniendo una correlación positiva moderada del 0.410 determinando que, las imágenes del cómic digital tuvieron relación con la percepción visual de los alumnos y que, a su vez, le otorgó una significancia del 0.000. Por otro lado, Cáceres (2021) aceptó su hipótesis de estudio difiriendo de la nula concluyendo que existe una relación con los contextos que tuvo su pieza gráfica con el lenguaje visual obteniendo un resultado correlativo positivo media del 0.371. Así mismo, Castillo (2022) obtuvo una relación positiva entre los Ansiedad y la comprensión de lectura en estudiantes de educación primaria obteniendo una correlación moderada del 0.500 y una significancia aprobatoria del 0.000. Por lo cual, se pudo destacar que existe una similitud positiva media en relación a los antecedentes relacionados a una de las variables del estudio.

En cuanto a la prueba de hipótesis específica 3 se detectó una correlación positiva media obteniendo un valor aceptable del 0.369. No obstante, se tuvo una significancia del 0.000. siendo una cifra menor al 0.05. Es por ello que, se declina la hipótesis nula y se aprueba la del estudio, lo cual determinó, una relación significativa entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Estos resultados fueron relacionados con lo mencionado por Sierra (2019) quien afirmó que, los medios tecnológicos utilizan herramientas avanzadas las cuales, facilitan la aplicación de un material gráfico o de

alta influencia con la finalidad de mejorar la recepción del mensaje hacia un público de manera directa e interactiva. De igual manera, Gamarra (2021) afirmó que, la transmisión de un mensaje por los medios o dispositivos tecnológicos pueden evocar a la expansión del material que se desea tratar. Esto mismo guardó una relación con Forigua (2018) quien destacó a específicamente a la percepción como el transmisor y procesador de experiencias consientes ya que, retroalimenta la situaciones y vivencia que un individuo posee. Estos hechos mencionados también se pudieron asociar con las premisas obtenidas por Valencia (2021) el cual obtuvo una relación acorde a su dimensión elementos y la percepción visual en estudiantes de una Institución Educativa determinada. Por ello, tuvo unos hallazgos correlacionados positivos con una cantidad del 0.715 garantizando que, los distintos elementos del cómic digital tuvieron una similitud con la percepción de los alumnos y que, a su vez, le otorgó una significancia del 0.000. No obstante, Suyanto et al. (2019) aceptó su hipótesis en su investigación, pero, con un resultado diferido que involucró la existencia de una relación entre el dispositivo utilizado en el cómic digital y el aprendizaje de los alumnos de la clase de bachillerato teniendo un hallazgo correlativo positivo medio del 0.336. Así mismo, Mielles (2018) obtuvo una relación positiva media entre su dimensión orientada a la composición artística y la percepción de los estudiantes del segundo semestre, encontrando una correlación moderada del 0.320 y una significancia aprobatoria del 0.000. En este sentido, se determinó, una similitud aprobatoria media entre los hallazgos obtenido y los antecedentes propuestos en la investigación.

Para la prueba de hipótesis 4, se identificó una significancia del 0.000 siendo una cifra menor al 0.05. Adicional a ello, se adquirió una correlación positiva media con un valor de 0.402. Por lo tanto, se declina la hipótesis nula y se aprueba la de investigación, lo cual demostró, una relación significativa entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. En este sentido, se pudo afirmar que, la propagación de la covid-19 estuvo relacionado con la percepción de los estudiantes al estar asociados con temas en torno a la higiene, gotículas respiratorias como también la cuarentena y el uso de las mascarillas. No

obstante, estos datos guardan relación con Diaz et al. (2021) quienes mencionaron que, la propagación presenta un riesgo en la salud de las personas, manifestando síntomas severos los cuales muchos individuos no prestan atención provocando la ejecución de procedimientos rigurosos para salvaguardar sus vidas. Así mismo Sedano (2020) acotó que la higiene es una práctica importante para un buen manejo en la limpieza. Sin embargo, muchas personas dejan pasar por alto esta recomendación relacionado al aseo y cuidado del cuerpo. Estos aportes se pudieron complementar con Gavidia (2022) quien hizo hincapié señalando que, la percepción en el ser humano es un medio que proviene de los propios sentidos en mérito al contacto o experiencia que giran acordes al estilo de vida de una persona. Esta mención tuvo una similitud directa con las premisas obtenidas por Bowen (2017) el cual obtuvo una relación acorde a su dimensión denominada estilo de vida y la percepción del público femenino amante de los cómics digitales de superheroínas. Por ende, tuvo unos resultados correlativos positivos medio con una cantidad del 0.220 garantizando que, las percepciones del público femenino contienen un estilo de vida similar en torno a la frecuencia de lectura en cómics digitales de superheroínas y que, a su vez, le otorgó una significancia del 0.000. Adicional a ello, Castillo. (2022) aceptó su hipótesis en su investigación, con un resultado que, involucró la existencia de una relación entre la dimensión historias y la comprensión lectora de estudiantes de una Institución Educativa teniendo un hallazgo correlativo positivo medio del 0.391. Así mismo, López (2018) obtuvo una relación positiva media entre su dimensión denominada calidad de servicio y la percepción de los trabajadores del banco Falabella en el cómic digital teniendo un resultado correlacionado del 0.240 y una significancia del 0.000 menor al 0.05 aceptándose su hipótesis en el estudio. En relación a los aportes mencionados, se evaluó una similitud aprobatoria media entre los antecedentes en torno a la comparativa de hipótesis obteniendo unos resultados variados que no tuvieron discrepancia con el hallazgo del estudio.

En cuanto a la prueba de hipótesis 5, se presentó una correlación positiva media con un valor aceptable del 0.223. Sin embargo, se tuvo una significancia del 0.036, siendo una cifra menor al 0.05. Por ello, se declina la hipótesis nula y se aprueba la

del estudio, lo cual indicó, una relación significativa entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Estos hallazgos fueron relacionados con lo mencionado por Carrero (2022) quien determinó que, el contagio es un padecimiento que afecta al estado físico y psicológico de la persona la cual, fue contaminada por una infección produciendo una transmisión rápida. De igual manera, Gómez (2021) afirmó al contagio como la transmisión de una enfermedad viral que busca manipular la propagación, infectando a muchos individuos. Esto mismo guardó una relación con Rosales (2018) quien destacó específicamente a la percepción como un elemento interno del individuo el cual busca esterilizar sus sentimientos al mundo. No obstante, estos resultados mencionados también se pueden asociar con las premisas obtenidas por Valencia (2021) la cual, obtuvo una relación acorde a su dimensión denominada como maltrato físico y la percepción visual en usuarios de redes sociales. Por ello, tuvo unos hallazgos correlacionados positivos con una cantidad del 0.663 determinando que el cómic digital está relacionado con la percepción de los usuarios en las redes que, a su vez, le otorgó una significancia del 0.000. No obstante, Rodríguez (2022) con su diseño de experimentación correlativa, aceptó su hipótesis de estudio con un resultado elevado el cual, involucró la existencia de una relación entre la dimensión exigencia de entorno y el aprendizaje de los estudiantes de diseño gráfico, teniendo un hallazgo correlativo positivo alto del 0.707. Así mismo, Mieles (2018) obtuvo una relación positiva alta entre su dimensión orientada a la diversidad de género y la percepción del público femenino amantes de los cómics de superheroínas, encontrando una correlación moderada del 0.438 y una significancia del 0.000. En este sentido, se determinó, una similitud alta entre los antecedentes. Sin embargo, existió una discrepancia en torno a las premisas resultantes del estudio, obteniendo un valor positivo medio de menor cifra lo cual indicó un resultado diferido a los aportes mencionados en torno a la hipótesis que se ejecutó.

VI. CONCLUSIONES

Para este apartado, se procederá a realizar un análisis de los resultados a través del objetivo general como específicos los cuales fueron planteados en el estudio.

En relación a la primera conclusión, se confirmó que existe una relación entre las variables las cuales, tuvieron como resultado un análisis inferencial que indica, la relación significativa entre el cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023 obteniendo, una correlación positiva media del 0.444 y una significancia del 0.000 menor al 0.05 es por ello, que se acepta la hipótesis del estudio y se rechaza la nula, logrando demostrar significativamente que, el cómic digital captó el interés de los estudiantes en relación a la covid-19 exponiendo una información sencilla y directa en torno a la percepción de esta enfermedad.

Para la segunda conclusión, se mostró que existe una relación significativa entre el estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023 obteniendo, un coeficiente de correlación del 0.335 y una significancia del 0.000 siendo menor al 0.05 por lo cual, se acepta la hipótesis de estudio y se rechaza la nula determinando que, el estilo artístico presentado en el cómic digital tuvo una acogida por parte de los estudiantes presentando una relación existente acorde a su percepción en torno al apartado visual del material y su mensaje narrativo.

En cuanto a la tercera conclusión, se afirmó que existe una relación significativa entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023 garantizando un resultado positivo en la prueba de significancia del 0.026 menor al 0.05 como también una correlación positiva media del 0.214. Por este motivo, se rechazó la hipótesis nula y se aprobó la propuesta en la investigación. En este sentido,

se pudo determinar que, el contenido del cómic digital logró reforzar el material ilustrado, por medio de una temática actual y de narrativa específica la cual, tuvo relación con los estudiantes como también la percepción que tienen.

Para la cuarta conclusión, se aseguró que, existe una relación significativa entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023 afirmando una correlación positiva media con un valor aceptable del 0.369 y su significancia del 0.000 siendo un resultado menor al 0.05 por ende, se declina la hipótesis nula aprobándose la hipótesis del estudio. Lo cual, permitió difundir un mensaje correcto utilizando dispositivos los cuales, captaron la atención de los alumnos como también la comprensión del material expuesto y relacionado con sus distintas percepciones.

Sobre la quinta conclusión, se destacó la existencia de una relación significativa entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023 teniendo una significancia del 0.000 menor al 0.05 consiguiendo un coeficiente de correlación positiva media del 0.402. Por lo tanto, se aprueba la hipótesis de la investigación rechazando la nula. En este sentido, se afirma que, la propagación de la covid-19 estuvo relacionada con la percepción de los estudiantes al estar asociados con aspectos referentes a la expansión de esta enfermedad.

En relación a la sexta conclusión se confirmó que, existe una relación entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023 obteniendo una correlación positiva media del 0.223 y el nivel de significancia fue del 0.036 siendo un resultado menor al 0.05. Es en este sentido que, se rechaza la hipótesis nula aceptando la hipótesis de estudio. Por ello, se destaca al contagio porque tuvo una relación directa con la percepción de los estudiantes al estar involucrados indicadores claves en torno a la transmisión de la covid-19.

VII. RECOMENDACIONES

En este aspecto, las recomendaciones cumplen un papel importante en una investigación, puesto que permite al profesional del diseño gráfico brindar un aporte en los diferentes problemas que afecta a la sociedad tanto en el ámbito social, político o cultural porque, no solo creamos materiales gráficos para entretener sino lo enfocamos en la practicidad de las piezas gráficas las cuales permiten visualizar o entender con mayor claridad mensajes orientados a temas específicos que ocurren en la actualidad.

Acorde a lo mencionado, se recomienda al Ministerio de Educación poder incorporar variedades de cómics digitales los cuales, aborden diversos temas de interés que ayuden a los estudiantes a comprender las diferentes problemáticas que puedan afectarlos porque, a través de las imágenes, textos y una narrativa sencilla obtengan conocimientos precisos brindando una solución acertada a dicha situación de índole actual.

Por otro lado, se les recomienda a los investigadores que aborden este tipo de temas, poder expandirse buscando actualizar sus conocimientos hacia los nuevos programas y dispositivos para garantizar una efectiva difusión del mensaje hacia un público específico ya que, es importante acoplarse a las nuevas tendencias tecnológicas las cuales evolucionan constantemente en el andar diario de acuerdo a la percepción de cada individuo con sus respectivas necesidades.

Para finalizar, se les recomienda a los estudios posteriores, tener presente el contenido en una pieza gráfica como lo es el cómic digital ya que, posee una amplia gama de temáticas actuales asociadas a una narrativa que pueda ser estudiada y a su vez ejecutada en diversas categorías de públicos con la finalidad de poder abordar distintos aspectos, no solo de la propia percepción de la persona sino también una mejora en cuanto al aprendizaje el cual, se busca transmitir.

REFERENCIAS

- Agreda, B. (2019). *El diseño de una app para promover la lectura del cómic peruano*. [Tesis de licenciatura, Universidad de ciencias y artes latinoamericanas]. Repositorio Institucional UCAL. <https://hdl.handle.net/20.500.12637/393>
- Albao, P. (2022). *El discurso visual del diseño gráfico comercial*. [Tesis de doctorado, Universidad de Palermo]. Repositorio Institucional UP. https://www.palermo.edu/dyc/doctorado_diseno/tesisdoctoral_albao_delgadillo.html
- Álvarez, A. (2020). *Justificación de la investigación*. Editorial de la Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/10821>
- Alvarez, R. y Harris, P. (2020). Covid-19 en América Latina: Retos y oportunidades. *Revista chilena de pediatría*, 91(2), 179-182. <https://dx.doi.org/10.32641/rchped.vi91i2.2157>
- Arbizu, Y. (2021). *Comic life para producir historietas en estudiantes de la Institución Educativa José Gálvez Barrenechea de Tarma*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Repositorio Institucional UNCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12894/7014>
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T. y Vasquez, M. (2022). *Metodología de la Investigación: El método ARIAS para hacer el proyecto de tesis*. Editorial del Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.016>
- Arispe, C., Yangali, J. y Guerrero, M. (2020). La investigación científica. *Una aproximación para los estudios de posgrado*. Editorial de la Universidad Internacional del Ecuador. <https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4310>

- Ayala, Y. (2022). *Nivel de conocimientos sobre medidas preventivas frente al covid-19 en comerciantes del mercado Vinocanchón, San Jerónimo Cusco-2021*. [Tesis de maestría, Universidad Andina Cusco]. Repositorio Institucional UAC. <https://hdl.handle.net/20.500.12557/4766>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Editorial Patria. https://www.academia.edu/40075208/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_Grupo_Editorial_Patria
- Baños, J. (2022). Behavioral Medicine: A historical review. *Revista de Neuro-Psychiatry*, 85(1), 29-37. <http://dx.doi.org/10.20453/rnp.v85i1.4153>
- Beretta, R. (2019). *Uso y consumo de contenido digital online en estudiantes de la Universidad la Salle, Arequipa 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Lasalle]. Repositorio Institucional ULASALLE. <http://repositorio.ulasalle.edu.pe/handle/20.500.12953/77>
- Bowen, D. (2017). *Female perception of comic book*. [Tesis de licenciatura, University of Alabama]. Repositorio Institucional UA. https://ir.ua.edu/bitstream/handle/123456789/3160/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cabañas, M. (2021). *Nila de las estrellas. Narrativa gráfica digital*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma del Estado de Morelos]. Repositorio Institucional UAEM. <http://riaa.uaem.mx/xmlui/handle/20.500.12055/2439>
- Cabezas, E. (2018). *Introducción a la metodología de investigación científica*. Editorial de la Universidad Nacional de las Fuerzas Armadas ESPE. <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/handle/21000/15424>
- Cáceres, B. (2021). *Comic digital sobre el Covid-19 y el aprendizaje en los niños de Carabayllo Lima-2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/77211>

- Cepal. (2020). *Impacto del COVID-19 en la economía de los Estados Unidos y respuestas de política*. Covid-19 Respuesta. <http://repositorio.cepal.org/handle/11362/45981>
- Carrero, Y. (2022). *Preocupación por el contagio de la covid-19 en adultos de la provincia de Santa Cruz, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Institucional USAT. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/4864>
- Castillo, D. (2022). *Historietas digitales y la comprensión lectora de los estudiantes del nivel primario de una Institución Educativa de Concepción – Junín*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional UNH. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/4448>
- Concytec. (2020). *Covid-19 ciencia, participación social y decisiones política*. Coloquio: Ciencia y sociedad. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2205>
- Cordero, M., Mejía, M. y Bermudo, J. (2022). *El Comic Como Recurso Didáctico Para Fortalecer Los Procesos De Comprensión Lectora*. [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Tomas]. Repositorio Institucional USTA. <http://hdl.handle.net/11634/38207>
- Chávez, N. (2021). *Así nos encontró: Las juventudes peruanas ante la pandemia*. SENAJU. <https://juventud.gob.pe/publicacion/asi-nos-encontro-las-juventudes-peruanas-ante-la-pandemia/>
- Diaz, L., Tesén, J., Carbajal, L. y Arellano, J. (2021). Propuesta de medidas preventivas para el control de la propagación de covid-19 en el centro poblado Palo Blanco - Pomahuaca, 2020. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 10191-10209. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.1065

- Diez, A. (2017). Más sobre la interpretación (II): ideas y creencias. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 37(131), 127-143. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352017000100008&lng=es&tlng=es.
- Espinoza, E. (2018). Hypothesis in research. *Education Magazine*, 16(1), 122-139. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962018000100122&lng=es&tlng=ing.
- Farinella, M. (2018). *The potential of comics in science communication*. JCOM 17. <https://doi.org/10.22323/2.17010401>
- Fernández, V. (2020). *Tipos de justificación en la investigación científica*. Espí-ritu Emprendedor TES. <https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>
- Flores, M. (2021). *Comparación de mortalidad por covid-19 en regiones del Perú desde marzo a septiembre del 2020*. [Tesis de maestría, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio Institucional URP. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/3768>
- Forigua, J. (2018). *Atención, sensación y percepción*. Fundación universitaria del Andina. <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/1439?show=full>
- Franco, A., Itzama, C. y Corral, Y. (2017). *Sample selection*. Editorial Mc Graw Hill Education. http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf
- Gálvez, E., Milla, R. y Sánchez, J. (2018). Evaluación del desempeño docente: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes en el Marco de Buen Desempeño Docente. *Propósitos y Representaciones*, 6(2), 407-429. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n2.236>
- Gamarra, R. (2021). *Uso de los medios de comunicación y tecnologías*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio Institucional UPCH. <https://hdl.handle.net/20.500.12866/10799>

- García, A. (2019). Neuroscience of emotions: Society seen from the individual. An approach to the sociology-neuroscience. *Sociological*, 34(9), 39-71. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0187-01732019000100039&lng=es&nrm=iso&tlng=en
- Gavidia, M. (2022). *La reinención de las pymes en el sector servicio post-pandemia*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de las Américas]. Repositorio Institucional ULASAMERICAS. <http://repositorio.ulasamericas.edu.pe/handle/upa/2407>
- Gómez, J. (2019). *Efectividad del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes del V ciclo del curso enfermería en salud adulto II en una Universidad Privada de Lima – 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica del Perú]. Repositorio Institucional UTP. <https://hdl.handle.net/20.500.12867/2759>
- Gómez, M. (2021). Education in medical schools around the world during the Sarscov-2 contingency period. *MedUNAB*, 24(1), 92–99. <https://doi.org/10.29375/01237047.3942>
- Gutiérrez, H. (2017). *Control estadístico de calidad y seis sigmas*. Editorial Mc Graw Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hassan, A. (2017). Comparison between Field Research and Controlled Laboratory Research. *Archives of Clinical and Biomedical Research*, 6(9), 101-104. https://www.researchgate.net/publication/316543113_Comparison_between_Field_Research_and_Controlled_Laboratory_Research
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

- López, G. (2018). *Diseño de una historieta sobre consejos de seguridad de la información y la percepción de los trabajadores del Banco Falabella de Cercado de Lima, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/34284>
- Llanas, S. y Mata, J. (2018). *Aprende a dibujar cómic paso a paso*. Editorial LIBSA.
- Maciel, J., Zamudio, G., Rangel, G., Bustamante, M., Valle, R. y Pérez, J. (2021). Apego a higiene de manos en 5 momentos y protección específica en un hospital de tercer nivel ante la pandemia de covid-19. *Gaceta médica de México*, 157(3), 327-331. <https://doi.org/10.24875/gmm.21000131>
- Medina, R., Jaramillo, L. y Fowler, E. (2020). Covid-19: Quarantine and Psychological Impact on the population. *SciELO Prints*, 36(5), 52-70 <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.452>
- Mendoza, R. (2023). Nuestra carta magna en cómic. *La República*. <https://larepublica.pe/domingo/2023/03/26/nuestra-carta-magna-en-comic-1051180>
- Mieles, R. (2018). *Análisis semiótico-visual: saga "Avengers" y su percepción en los estudiantes del segundo semestre de la carrera de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/32744>
- Molina, M. (2019). Image, movement and interactivity in digital comics. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 7(7), 44–51. <https://doi.org/10.4995/eme.2019.11360>
- Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento científico*, 8(1), 98-104. <https://doi.org/10.33881/2011-7191.mct.08111>

- Montenegro, P. (2020). *Diseño gráfico de un producto editorial interactivo para la difusión de la emergente industria del cómic ecuatoriano*. [Tesis de licenciatura, Universidad del AZUAY]. Repositorio Institucional UAZUAY. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9979>
- Morales, D., Murillo, Y. y Zurdo, P. (2022). *La narrativa gráfica como estrategia didáctica para fomentar la lectura comprensiva en estudiantes de grado sexto de tres instituciones educativas colombianas*. [Tesis de maestría, Universidad de las Salle]. Repositorio Institucional LASALLE. https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_didactica_lenguas/39/
- Moreno, I., Ospina, L. y Prieto, M. (2019). *Sentido de vida y resiliencia a partir de los procesos psicológicos en víctimas de homicidio indirecto*. [Tesis de licenciatura, Los Libertadores Fundación Universitaria]. Repositorio Institucional Los Libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/2771>
- Navarro, A. (2020). *El cómic como herramienta metodológica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Universidad Educativa Municipal "Calderón"*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central de Ecuador]. Repositorio Institucional UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21158>
- Noriega, B., Vivian, E. y Romero, T. (2020). La infección asintomática por el SARS-CoV-2: evidencias para un estudio poblacional en Cuba. *Revista Cubana de Salud Pública*, 46(1), 30–65. <https://scielosp.org/article/rcsp/2020.v46suppl1/e2707/es/#>
- Olivares, A. (2018). *Lectura de historietas para incentivar el hábito lector en los estudiantes del 2° grado de secundaria de la Institución Educativa Micaela Bastidas de Maranura*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34416>

- Ortega, C. (2020). *El estrés académico y su incidencia en las funciones cognitivas básicas en estudiantes de sexto y séptimo semestre de la carrera de psicopedagogía de la Universidad Técnica de Ambato*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/32572>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). *Sampling Techniques on a Study Population*. International Journal of Morphology. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Prado, J. (2022). *El cómic en el Perú: Su creación, diseño y protección de derechos de autor*. Indecopi. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Putri, R., Fida, R. y Wasis, W. (2018). *The Development of Biology Comic Education with Compare and Contrast Learning*. IOP Publishing Ltd. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1108/1/012028>
- Quillay, M. (2022). *Características clínicas y epidemiológicas de los pacientes pediátricos con diagnóstico de covid-19 en el hospital San Juan Bautista, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional UNJFSC. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/6491>
- Ratto, M., Gutiérrez, G. y Herrera, S. (2021). La misma pandemia, distintas estrategias. Aproximaciones desde la experiencia de los países del Cono Sur de América Latina: Argentina, Brasil, Chile, Paraguay y Uruguay. *Pandemia y crisis: El Covid-19 en América Latina*, 26(1), 118-141. <http://www.calas.lat/es/publicaciones/colecci%C3%B3n-calas-editorial-de-guadalajara/pandemia-y-crisis-el-covid-19-en-am%C3%A9rica>

- Rentería, Y. (2021). *Cómics digitales como Herramienta de Enseñanza-Aprendizaje Para el Fortalecimiento de Las Habilidades Investigativas en el Grado Sexo de la Básica Secundaria*. [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional UDES. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/4f380c82-41e6-4e1e-91f4-02178f6b5b5a/content>
- Rodríguez, K. (2022). *Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/109945>
- Romero, D. (2020). *Conceptualización metafórica del tiempo en la tira cómica Mafalda de Quino*. [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional UDEC. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/11792>
- Romero, J., Simaluiza, J., y Fernández, H. (2021). Medidas de prevención para evitar el contagio por la covid-19: de lo cotidiano a lo técnico-científico. *Revista Española de Salud Pública*, 16(1), 53-104. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1135-57272021000100188&lng=es&tlng=es.
- Rosales, S. (2020). *Investigación formativa y su relación con el proceso de enseñanza – aprendizaje en estudiantes de la especialidad de tecnología del Vestido de la Universidad Nacional de Educación, 2018*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional UNE. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/6183>
- Salazar, D., Uzquiano, M., Rivera, G. y Velasco, E. (2020). SARS-CoV-2 transmission mechanisms. *Nova Act*, 9(5), 773-792. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1683-07892020000200008&lng=es&tlng=ing.

- Sánchez, M. (2019). *Sensación y percepción: una revisión conceptual*. Editorial de la Universidad Cooperativa de Colombia. <https://doi.org/10.16925/gcnc.11>
- Sánchez, N. (2021). Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa: Las juventudes peruanas ante la pandemia. *Revista de Investigación Educativa*, 24(1), 205-222. <https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886011.pdf>
- Sedano, F. (2020). Covid-19 from the perspective of primary prevention. *Revista de la Facultad de Medicina Humana*, 20(3), 494-501. <https://dx.doi.org/10.25176/rfmh.v20i3.3031>
- Sierra, J. (2019). *La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria en estudiantes de grado noveno Del Colegio Juana Escobar (IED) para la jornada tarde*. [Tesis de licenciatura, Universidad ean]. Repositorio Institucional ean. <http://hdl.handle.net/10882/9623>
- Soler, I. (2019). *Corre comic digital*. Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/130442>
- Stol, A., Fitzgerald, D. y Rowder, D. (2018). The ABC of Software Engineering Research. *ACM Trans Softw Eng Method*, 27(3), 11-51. <https://doi.org/10.1145/3241743>
- Suyanto, T., Wahyudi, A. y Sigit, B. (2019). *Effectiveness of Comic Based Learning in Pancasila and Civic Education in Inclusive School*. European Alliance Innovation. <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.18-7-2019.2290397>
- Tucno, A. (2019). *Atención escolar en niños y niñas de 3 años de la institución educativa privada Angelito de San José, Ayacucho 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/19239>

- Ulloa, F. (2018). *El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado en el colegio Miguel Riofrío*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Institucional UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/21387>
- Valdivia, A. (2023). A dos años de la vacuna, aún hay muertes por Covid-19. *La República*. <https://larepublica.pe/sociedad/2023/02/05/minsa-dos-anos-de-la-vacuna-aun-hay-muertes-covid19-coronavirus-en-peru-vacuna-bivalente-quinta-ola--271970>
- Valencia, B. (2021). *Cómic digital sobre violencia de género durante la cuarentena y percepción visual en usuarios de redes sociales, Lima-2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/72059>
- Vilches, G. (2019). El cómic: ¿un arte secuencial? Una crítica al concepto de secuencia y la clasificación de las transiciones entre viñetas de Scott McCloud. *Editorial de la Universidad de Loja*, 9(10-12), 72-84. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7358034>
- Villasís, M., Márquez, H., Zurita, J., Miranda, G., y Escamilla, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Alergia México*, 65(4), 414-421. <https://doi.org/10.29262/ram.v65i4.560>
- Viñamagua, E. (2018). *Pictogramas como estrategia didáctica para mejorar la lecto-escritura en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Institucional UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20781>
- Zúñiga, J. (2020). *La promoción del uso didáctico de pictogramas en personas docentes de inglés para secundaria graduada de la Universidad Nacional*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Costa Rica]. Repositorio Institucional UNA. <https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/18758>

ANEXOS

Anexo n.º 1: Matriz de Operacionalización

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Nº1. Cómic digital	Según Soler (2019) define al cómic digital como un conjunto de herramientas digitales que gestiona variedad de contenidos con un estilo artístico a través de medios tecnológicos , cuyo propósito es generar un mayor alcance del público objetivo.	El cómic digital se emplea en el tema de la covid-19, teniendo un diseño, imágenes originales que relatan una narrativa específica en un entorno con la finalidad de recolectar opiniones en base a las diversas percepciones de estudiantes.	X1- Estilo artístico Marca diferentes manifestaciones gráficas propias de un artista que involucran, pictogramas , personajes y entornos los cuales, generan una composición de imágenes en un diseño original. (Soler, 2019, p. 20)	Diseño Conjunto de elementos visuales que se relacionan con el color, trazos y textos en el desarrollo de una composición artística. (Soler, 2019)	1. ¿La paleta de colores utilizada en el diseño del cómic digital es llamativa? 2. ¿Consideras que, los textos del cómic digital se relacionan a la composición artística de un cómic?	Escala de Likert: 1.Totalmente en desacuerdo. 2.En desacuerdo. 3.Ni de acuerdo ni en desacuerdo. 4. De acuerdo. 5. Totalmente de acuerdo.
				Imágenes Representación visual de objetos y figuras con una intención comunicativa. (Soler, 2019)	3. ¿Las imágenes del cómic digital transmiten un mensaje con una intención comunicativa precisa?	
				Personajes Personas o seres ya sean reales o imaginarios que aparecen en una narrativa. (Soler, 2019)	4. ¿Piensas que, los personajes del cómic digital poseen un estilo artístico asociado a la narrativa?	

				<p>Pictogramas Tipo de gráfico cuya información se realiza a través de símbolos o iconos. (Soler, 2019)</p>	<p>5. ¿Consideras que, los símbolos o iconos en el cómic digital son adecuados en la narración de la historia?</p>
			<p>X2- Contenido Genera información o mensajes que se transmiten a través de diferentes formatos, desarrollando temáticas de acuerdo a una narrativa, secuencias y un tono definido. (Soler, 2019, p. 40)</p>	<p>Temática Conjunto de temas dentro del contenido de una historia. (Soler, 2019)</p>	<p>6. ¿Estás de acuerdo con la temática de la covid-19 que se aborda en el cómic digital?</p>
				<p>Secuencias Serie de elementos que se suceden unos a otros y guardan relación entre sí. (Soler, 2019)</p>	<p>7. ¿El cómic digital muestra de manera coherente y secuencial la información sobre la covid-19?</p>
				<p>Narrativa Habilidad y destreza en narrar o contar algo. (Soler, 2019)</p>	<p>8. ¿El cómic digital sobre la covid-19 narró con facilidad el mensaje?</p>
		<p>X3- Medios tecnológicos Son medios que permiten la difusión de</p>	<p>Difusión Transmisión de un mensaje a través de un medio específico. (Soler, 2019)</p>	<p>9. ¿Consideras que, la proyección del cómic digital logró transmitir el mensaje correctamente?</p>	

			información a través un dispositivo tecnológico para obtener una adecuada comunicación. (Soler, 2019, p. 41)	Dispositivo Aparato o mecanismo que desarrolla acciones con el objetivo de comunicar (Soler,2019)	10. ¿Consideras que, el dispositivo utilizado para la presentación del cómic digital contribuyó positivamente en su difusión?
N°1. La covid-19	Para el Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (Concytec, 2020) la covid-19 es una enfermedad respiratoria altamente contagiosa , que se transmite de persona a persona provocando su propagación masiva.	La covid-19 es una enfermedad que produce graves síntomas, los cuales pueden ser prevenidos por diversos protocolos de bioseguridad.	X1- Propagación Asociadas a enfermedades contraídas por gotículas respiratorias , riesgosas para las personas las cuales pueden ser prevenidas por el uso de mascarillas , una buena higiene o las cuarentenas . (Concytec, 2020. p. 5)	Higiene Practicas orientadas a mantener condiciones de limpieza y aseo. (Concytec, 2020)	11. ¿Consideras que, el cómic digital explica que la buena higiene evita la propagación de la covid-19?
				Gotículas respiratorias Partículas respiratorias muy pequeñas que exhala una persona infectada. (Concytec, 2020)	12. ¿Piensas que, las gotículas respiratorias mencionadas en el cómic digital facilitan la propagación masiva de la covid-19?
				Mascarillas Producto sanitario que permite cubrir la boca y fosas nasales para evitar la propagación de enfermedades. (Concytec, 2020)	13. ¿Consideras que, el cómic digital especifica el uso obligatorio de las mascarillas para prevenir la propagación de la covid-19?

				<p>Cuarentena Aislamiento preventivo durante un determinado tiempo para evitar la propagación de una enfermedad (Concytec, 2020)</p>	<p>14. ¿El cómic digital te ayudo a entender que la propagación de la covid-19 se redujo por la cuarentena?</p>
			<p>X2- Contagio Transmisión producida al exponerse a un individuo infectado que, contrae los síntomas o también ser asintomático, por lo cual se recomienda los protocolos de bioseguridad para evitar una infección temprana. (Concytec, 2022, p. 13)</p>	<p>Asintomáticos Persona infectada, pero que, no presenta ningún síntoma de la enfermedad. (Concytec, 2020)</p>	<p>15. ¿Consideras que, las personas asintomáticas mencionadas en el cómic digital, pueden ser agentes de contagio de la covid-19?</p>

				<p>Protocolos de Bioseguridad Conjunto de medidas para controlar y evitar el contagio de alguna enfermedad. (Concytec,2020)</p>	<p>16. ¿Piensas que los protocolos de bioseguridad son medidas útiles para controlar el contagio de la covid-19 mencionadas en el cómic digital?</p>	
<p>N°2. Percepción</p>	<p>Sánchez (2019) afirma que, la percepción es un mecanismo sensorial y cognitivo porque, relaciona los procesos psicológicos con la interpretación de los estímulos dentro del ser humano asociadas a experiencias pasadas.</p>	<p>La percepción se efectúa a través de la interpretación como también sensaciones provocadas por el aprendizaje que almacena la memoria en los estudiantes al mencionarles el tema de la covid-19.</p>	<p>X1- Procesos psicológicos Interpretaciones que el ser humano considera como real a través del aprendizaje y la conducta adecuada a su entorno. (Sánchez, 2019, p. 49)</p>	<p>Conducta Comportamiento exterior de una persona que son observados por otros. (Sánchez, 2019)</p>	<p>17. ¿Consideras que la historia que se narra en el cómic digital cambió la conducta de los personajes en relación a la covid-19?</p>	

				<p>Aprendizaje Proceso en el cual una persona modifica y adquiere conocimientos para su desarrollo personal. (Sánchez, 2019)</p>	<p>18. ¿Piensas que el cómic digital sobre la covid-19 permite un aprendizaje y desarrollo personal en referencia a esta enfermedad?</p>
			<p>X2- Estímulos Canal orientado a las sensaciones que provocan un cambio en la interpretación del ser humano. (Sánchez, 2019, p. 24)</p>	<p>Sensaciones Respuesta del cuerpo humano, ante un estímulo sensorial captado por los sentidos. (Sánchez, 2019)</p>	<p>19. ¿El cómic digital sobre la covid-19 produjo en ti sensaciones positivas en relación a tu percepción de la enfermedad?</p>
				<p>Interpretación Constituye un juicio o una conclusión que un individuo realiza sobre algo determinado. (Sánchez, 2019)</p>	<p>20. ¿Consideras que el cómic digital aportó información para una mejor interpretación en relación a la covid-19?</p>

Fuente. Elaboración propia (2023)

Anexo n.º 2: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGIA	TECNICA E INSTRUMENTO
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General				
¿Qué relación existe entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?	Determinar la relación que existe entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.	<p>Hi: Existe relación significativa entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.</p> <p>Ho: No existe relación significativa entre el cómic digital sobre la covid-19 y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.</p>	Comic digital sobre la covid-19	<p>Estilo Artístico</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseño 2. Imágenes 3. Personajes 4. Pictogramas <p>Contenido</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Temática 2. Secuencias 3. Narrativa <p>Medios tecnológicos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Difusión 2. Dispositivo <p>Propagación</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Higiene 2. Gotículas respiratorias 3. Mascarillas 4. Cuarentena <p>Contagio</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asintomáticos 2. Protocolos de bioseguridad 	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Correlacional</p> <p>Diseño: No experimental</p>	<p>ENCUESTA: Cuestionario</p> <p>ESCALA DE LIKERT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Totalmente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni en acuerdo ni en desacuerdo 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo

Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Percepción	Procesos Psicológicos 1.Conducta 2.Aprendizaje Estímulos 1.Sensaciones 2.Interpretación		
¿Qué relación existe entre el estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?	Determinar la relación que existe entre estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.	Hi: Existe relación significativa entre el estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima-2023. Ho: No existe relación significativa entre el estilo artístico y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.				
¿Qué relación existe entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?	Determinar la relación que existe entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.	Hi: Existe relación significativa entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Ho: No existe relación significativa entre el contenido y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.				
¿Qué relación existe entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?	Determinar la relación que existe entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.	Hi: Existe relación significativa entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023. Ho: No existe relación significativa entre los medios tecnológicos y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito				

		de San Martín de Porres, Lima – 2023.				
¿Qué relación existe entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?	Determinar la relación que existe entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.	<p>Hi: Existe relación significativa entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.</p> <p>Ho: No existe relación significativa entre la propagación y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.</p>				
¿Qué relación existe entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023?	Determinar la relación que existe entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.	<p>Hi: Existe relación significativa entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.</p> <p>Ho: No existe relación significativa entre el contagio y la percepción de estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Villa América del distrito de San Martín de Porres, Lima – 2023.</p>				

Fuente. Elaboración propia (2023)

Anexo n.º 3: Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO

Este cuestionario está realizado con preguntas para evaluar la relación entre el cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres – 2023.

INSTRUCCIONES: Lea cuidadosamente cada pregunta y responde marcando una “X” en el recuadro con la respuesta que considere conveniente.

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

VARIABLE 1: Cómic digital sobre covid-19

PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1. ¿La paleta de colores utilizada en el diseño del cómic digital es llamativa?					
2. ¿Consideras que, los textos del cómic digital se relacionan a la composición artística de un cómic?					
3. ¿Las imágenes del cómic digital transmiten un mensaje con una intención comunicativa precisa?					
4. ¿Piensas que, los personajes del cómic digital poseen un estilo artístico asociado a la narrativa?					
5. ¿Consideras que, los símbolos o iconos en el cómic digital son adecuados en la narración de la historia?					
6. ¿Estás de acuerdo con la temática de la covid-19 que se aborda en el cómic digital?					
7. ¿El cómic digital muestra de manera coherente y secuencial la información sobre la covid-19?					
8. ¿El cómic digital sobre la covid-19 narró con facilidad el mensaje?					

9. ¿Consideras que, la proyección del cómic digital logró transmitir el mensaje correctamente?					
10. ¿Consideras que, el dispositivo utilizado para la presentación del cómic digital contribuyó positivamente en su difusión?					
11. ¿Consideras que, el cómic digital explica que la buena higiene evita la propagación de la covid-19?					
12. ¿Piensas que, las gotículas respiratorias mencionadas en el cómic digital facilitan la propagación masiva de la covid-19?					
13. ¿Consideras que, el cómic digital especifica el uso obligatorio de las mascarillas para prevenir la propagación de la covid-19?					
14. ¿El cómic digital te ayudo a entender que la propagación de la covid-19 se redujo por la cuarentena?					
15. ¿Consideras que, las personas asintomáticas mencionadas en el cómic digital, pueden ser agentes de contagio de la covid-19?					
16. ¿Piensas que, los protocolos de bioseguridad son medidas útiles para controlar el contagio de la covid-19 mencionadas en el cómic digital?					

VARIABLE 2: Percepción

PREGUNTAS	1	2	3	4	5
17. ¿Consideras que, la historia que se narra en el cómic digital cambió la conducta de los personajes en relación a la covid-19?					
18. ¿Piensas que, el cómic digital sobre la covid-19 permite un aprendizaje y desarrollo personal en referencia a esta enfermedad?					
19. ¿El cómic digital sobre la covid-19 produjo en ti sensaciones positivas en relación a tu percepción de la enfermedad?					
20. ¿Consideras que, el cómic digital aportó información para una mejor interpretación en relación a la covid-19?					

Anexo n.º 4: Determinación del tamaño de la muestra

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

Donde:

e = Precisión o error máximo admisible

q = Probabilidad de fracaso

p = Probabilidad de éxito o proporción esperada

Z = Nivel de confianza

N = Tamaño de la población

Reemplazando valores:

N = 150

Z = 95% = 1.96

p = 50% = 0.05

q = 50% = 0.05

e = 3% = 0.03

$$n = \frac{150 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{0.03^2 * (150 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

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

$$n = 108$$

Anexo n.º 5: Prueba binomial y validez de expertos

Prueba binomial						
		Categoría	N	Prop. observa da	Prop. de prueba	Significació n exacta (bilateral)
Mgtr.Arias_Susana _CLARIDAD	Grupo 1	ALTO NIVEL	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Mgtr.Arias_Susana _COHERENCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	19	,95	,50	,000
	Grupo 2	MODERADO NIVEL	1	,05		
	Total		20	1,00		
Mgtr.Arias_Susana _RELEVANCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	18	,90	,50	,000
	Grupo 2	MODERADO NIVEL	2	,10		
	Total		20	1,00		
Mgtr.Carrasco_Elvi s_CLARIDAD	Grupo 1	ALTO NIVEL	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Mgtr.Carrasco_Elvi s_COHERENCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Mgtr.Carrasco_Elvi s_RELEVANCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Mgtr.Pachas_Eleon ora_CLARIDAD	Grupo 1	ALTO NIVEL	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Mgtr.Pachas_Eleon ora_COHERENCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Mgtr.Pachas_Eleon ora_RELEVANCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		

Fuente. IBM SPSS 25 (2023)



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	<i>Eleonora Dadas RIVERA</i>		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica (X)	Social	()
	Educativa ()	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	<i>Gestión en los Servicios de la Salud</i>		
Institución donde labora:	<i>Hospital San José - Callao.</i>		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años	(X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario (Escala Likert)
Autor:	Ancajima de la cruz, Anthony Wolfgang.
Procedencia:	Universidad César Vallejo
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Villa América
Significación:	Analizar el "Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023". Dicho cuestionario está compuesto en escala de Likert utilizando una serie de preguntas dicotómicas las cuales, están asociadas con las dimensiones e indicadores que componen cada variable en el marco investigativo.



4. Soporte teórico
(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Cómico digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023”. Elaborado por Ancajima de la cruz, Anthony Wolfgang en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel



• Variable 01: Cómic digital sobre covid-19


Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diseño	1 - 2	4	4	4	
Imágenes	3	4	4	4	
Personajes	4	4	4	4	
Pictogramas	5	4	4	4	
Temática	6	4	4	4	
Secuencias	7	4	4	4	
Narrativa	8	4	4	4	
Difusión	9	4	4	4	
Dispositivo	10	4	4	4	
Higiene	11	4	4	4	
Gotículas respiratorias	12	4	4	4	
Mascarillas	13	4	4	4	
Cuarentena	14	4	4	4	
Asintomáticos	15	4	4	4	
Protocolos de Bioseguridad	16	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

• Variable 02: Percepción

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conducta	17	4p	4p	4p	
Aprendizaje	18	4p	4p	4p	
Sensaciones	19	4p	4p	4p	
Interpretación	20	4p	4p	4p	

 GOBIERNO REGIONAL DEL CALLAO
DIRESA - HOSPITAL SAN JOSE
.....
Lic. ELEONORA PACHAS GUTIERREZ
C.E.P. 28459

Eleonora Pachas Gutierrez

Mag: 1669

Firma del evaluador

DNI: 21792004



4. **Soporte teórico**
(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Cómico digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023”. Elaborado por Ancajima de la cruz, Anthony Wolfgang en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel



• Variable 01: Cómic digital sobre covid-19

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diseño	1 - 2	4	4	4	
Imágenes	3	4	4	4	
Personajes	4	4	4	4	
Pictogramas	5	4	4	4	
Temática	6	4	4	4	
Secuencias	7	4	4	4	
Narrativa	8	4	4	4	
Difusión	9	4	4	4	
Dispositivo	10	4	4	4	
Higiene	11	4	4	4	
Gotículas respiratorias	12	4	4	4	
Mascarillas	13	4	4	4	
Cuarentena	14	4	4	4	
Asintomáticos	15	4	4	4	
Protocolos de Bioseguridad	16	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

• Variable 02: Percepción

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conducta	17	4	4	4	
Aprendizaje	18	4	4	4	
Sensaciones	19	4	4	4	
Interpretación	20	4	4	4	

Firma del evaluador

DNI: 06000133

Luis E. Carrasco Angeles
Mg. Educación, Mención:
Docencia y Gestión Educativa

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Susana Arias Soria	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Area del Diseño Gráfico	
Institución donde labora:	Universidad San Ignacio de Loyola	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (X)	Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario (Escala Likert)
Autor:	Ancajima de la cruz, Anthony Wolfgang.
Procedencia:	Universidad Cesar Vallejo
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Villa América
Significación:	Analizar el “Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023”. Dicho cuestionario está compuesto en escala de Likert utilizando una serie de preguntas dicotómicas las cuales, están asociadas con las dimensiones e indicadores que componen cada variable en el marco investigativo.



4. **Soporte teórico**

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Cómico digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023”. Elaborado por Ancajima de la cruz, Anthony Wolfgang en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

• Variable 01: Cómic digital sobre covid-19

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diseño	1 - 2	4	4	4	
Imágenes	3	4	3	4	
Personajes	4	4	4	4	
Pictogramas	5	4	4	4	
Temática	6	4	4	4	
Secuencias	7	4	4	4	
Narrativa	8	4	4	4	
Difusión	9	4	4	3	
Dispositivo	10	4	4	4	
Higiene	11	4	4	3	
Gotículas respiratorias	12	4	4	4	
Mascarillas	13	4	4	4	
Cuarentena	14	4	4	4	
Asintomáticos	15	4	4	4	
Protocolos de Bioseguridad	16	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

• Variable 02: Percepción

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conducta	17	4	4	4	
Aprendizaje	18	4	4	4	
Sensaciones	19	4	4	4	
Interpretación	20	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI: 46880489

Anexo n.º 6: Confiabilidad y Alfa de Cronbach

- **Prueba de confiabilidad:**

Resultado de fiabilidad: Buena

Alfa de Cronbach	N de elementos
,758	20

Fuente: IBM SPSS 25 (2023)

- **Tabla interpretativa de confiabilidad:**

Magnitud	Rango
Alta fiabilidad	0.8 al 1
Buena fiabilidad	0.6 al 0.8
Moderada fiabilidad	0.4 al 0.6
Baja fiabilidad	0.2 al 0.4
Muy baja fiabilidad	0 al 0.2

Fuente. Tabla de confiabilidad por Hernández et al. (2018)

- **Prueba de normalidad:**

	Prueba de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
T_CÓMICDIGITAL_CO VID19	,162	108	,000	,912	108	,000
T_PERCEPCIÓN	,224	108	,000	,927	108	,000
ESTILO_ARTÍSTICO_ D1_V1	,168	108	,000	,959	108	,002
CONTENIDO_D2_V1	,205	108	,000	,910	108	,000
MEDIOS_TECNOLÓGI COS_D3_V1	,227	108	,000	,875	108	,000

Fuente. IBM SPSS 25 (2023)

- **Baremo de coeficientes de correlación:**

Coefficiente	Relación
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0.00	No existe correlación
+0.01 a +0.10	Correlación positiva débil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.76 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

Fuente. Niveles de correlación por Mondragón, M. (2014)

Anexo n.º 7: Autorización de la Institución Educativa



COLEGIO
Villa América
INICIAL - PRIMARIA - SECUNDARIA

“Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo”

Villa Universitaria, 21 de Setiembre 2023

CARTA N° 001

SEÑOR:

ANTHONY WOLFGANG, ANCAJIMA DE LA CRUZ

Presente. -

ASUNTO: AUTORIZO LA APLICACIÓN DE SUS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION PARA SU PROYECTO

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar la autorización para la aplicación de sus instrumentos de recolección de datos de su proyecto titulado **“CÓMIC DIGITAL SOBRE COVID-19 Y LA PERCEPCIÓN DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN MARTÍN DE PORRES, LIMA-2023”**. Por ello debo indicar que toda coordinación para la aplicación de instrumentos será a través de las aplicaciones presenciales.

Aprovecho la oportunidad para testimoniarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,




Lic. Gloria Acosta Medina
Directora



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA VISITA N° 047-2023-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 12 de septiembre de 2023

Señores
VILLA AMÉRICA S.A.C.
Urb. Villa Universitaria Mz. D, Lt, 44 – S.M.P.
Presente. -

Atención: Acosta Medina Gloria
Directora

De mi consideración:

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

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	ANCAJIMA DE LA CRUZ ANTHONY WOLFGANG	74848762

En el marco de la agenda académica, la estudiante en mención solicita permiso para que pueda recolectar datos para la elaboración de su Trabajo 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,



Mimer Luna Victoria Cabrera
Mimer Luna Victoria Cabrera
Directora de la EP de Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Filial Lima – Campus Los Olivos



Gloria Acosta Medina
Gloria Acosta Medina
DIRECTORA

Anexo n.º 8: Ficha de consentimiento y asentimiento



Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Investigador: Ancajima de la cruz, Anthony Wolfgang.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023”, cuyo objetivo es, identificar las percepciones de estudiantes en edad escolar, con el propósito de informar acerca de esta enfermedad, a fin de conseguir opiniones en relación a sus percepciones que ellos tienen con respecto a la covid-19.

Esta investigación es desarrollada por un estudiante de Pregrado de la carrera profesional de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa Villa América.

Describir el impacto del problema de la investigación:

En la actualidad a nivel mundial, la covid-19 fue conocida por ser una enfermedad viral altamente contagiosa, que se expandió por todo el mundo ocasionando una emergencia sanitaria de alta magnitud, la cual provocó la activación de diversos protocolos para frenar su avance. Al ser una infección desconocida causó en la población muchos decesos e incertidumbre aunada a una desinformación sobre esta problemática, produciéndose diferentes percepciones en torno a la enfermedad.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: “Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023.”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el auditorio de la Institución Educativa Villa América. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Ancajima de la cruz, Anthony Wolfgang. Email: anthonyancajima05@gmail.com y Docente asesor Apaza Quispe, Juan. Email: apazaqu@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Percy Felix ZAYRA PEREZO

Fecha y hora: 26-09-23 - 08:20 PM

Firma del apoderado

Firma del Investigador
Ancajima de la cruz, Anthony Wolfgang



Anexo 5

Asentimiento Informado

Título de la investigación: Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023.

Investigador: Ancajima de la cruz, Anthony Wolfgang.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023”, cuyo objetivo es, identificar las percepciones de estudiantes en edad escolar, con el propósito de informar acerca de esta enfermedad, a fin de conseguir opiniones en relación a sus percepciones que ellos tienen con respecto a la covid-19.

Esta investigación es desarrollada por un estudiante de Pregrado de la carrera profesional de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa Villa América.

Describir el impacto del problema de la investigación:

En la actualidad a nivel mundial, la covid-19 fue conocida por ser una enfermedad viral altamente contagiosa, que se expandió por todo el mundo ocasionando una emergencia sanitaria de alta magnitud, la cual provocó la activación de diversos protocolos para frenar su avance. Al ser una infección desconocida causó en la población muchos decesos e incertidumbre aunada a una desinformación sobre esta problemática, produciéndose diferentes percepciones en torno a la enfermedad.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: “Cómic digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima – 2023.”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el auditorio de la Institución Educativa Villa América. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

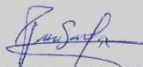
Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Ancajima de la cruz, Anthony Wolfgang. Email: anthonyancajima05@gmail.com y Docente asesor Apaza Quispe, Juan. Email: apazaqu@ucvvirtual.edu.pe.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: PERCY FELIX ZOYRA PINEDA
Fecha y hora: 26-09-23 8:20 PM



Firma del apoderado



Firma del Investigador
Ancajima de la cruz, Anthony Wolfgang

Anexo n.º 9: Data SPSS

DATOS ENCUESTA 2.0.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Visible: 29 de 29 variables

	DISEÑO	DISEÑO1	IMÁGENES1	PERSONAJES	PICTOGRAMAS	TEMÁTICA	SECUENCIAS	NARRATIVA	DIFUSIÓN	DISPOSITIVO	HIGIEN
86	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3
87	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5
88	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4
89	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
90	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4
91	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
92	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5
93	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5
94	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5
95	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5
96	4	3	4	4	5	5	4	5	3	5	5
97	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3
98	5	5	3	4	5	4	3	5	5	5	5
99	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
100	4	4	3	4	3	5	4	4	5	3	3
101	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5
102	3	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4
103	3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4
104	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	4
105	4	5	4	5	4	5	5	3	3	4	4
106	4	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4
107	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5
108	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

DATOS ENCUESTA 2.0.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	DISEÑO	Numérico	1	0	1. ¿La paleta d...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
2	DISEÑO1	Numérico	1	0	2. ¿Consideras...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
3	IMÁGENES1	Numérico	1	0	3. ¿Las imagen...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
4	PERSONAJ...	Numérico	1	0	4. ¿Piensas qu...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
5	PICTOGRAM...	Numérico	1	0	5. ¿Consideras...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
6	TEMÁTICA	Numérico	1	0	6. ¿Estás de a...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
7	SECUENCI...	Numérico	1	0	7. ¿El cómic di...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
8	NARRATIVA	Numérico	1	0	8. ¿El cómic di...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
9	DIFUSIÓN	Numérico	1	0	9. ¿Consideras...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
10	DISPOSITIVO	Numérico	1	0	10. ¿Considera...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
11	HIGIENE	Numérico	1	0	11. ¿Considera...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
12	GOTÍCULA...	Numérico	1	0	12. ¿Piensas q...	{1, TOTALM...	Ninguno	14	Derecha	Nominal	Entrada
13	MASCARIL...	Numérico	1	0	13. ¿Considera...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
14	CUARENTE...	Numérico	1	0	14. ¿El cómic ...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
15	ASINTOMÁ...	Numérico	1	0	15. ¿Considera...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
16	PROTOCOL...	Numérico	1	0	16. ¿Piensas q...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
17	CONDUCTA	Numérico	1	0	17. ¿Considera...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
18	APRENDIZ...	Numérico	1	0	18. ¿Piensas q...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
19	SENSACIO...	Numérico	1	0	19. ¿El cómic ...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
20	INTERPRET...	Numérico	1	0	20. ¿Considera...	{1, TOTALM...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
21	ESTILO_AR...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
22	CONTENID...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
23	MEDIOS_T...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
24	PROPAGA...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
25	CONTAGIO...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
26	PROCESO...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Brief del Cómic digital

EL ENCUENTRO ESPERADO

● ANÁLISIS DEL PÚBLICO OBJETIVO:

EDAD

Personas que oscilan los 15 a los 16 años de edad.

SEXO

Masculino como femenino.

CLASE SOCIAL

Clase B y C.

NIVEL DE INGRESO

Medio - Alto.

ESTUDIOS

Nivel secundaria.

COMPORTAMIENTO

Personas responsables, amantes del trabajo colaborativo entre amigos como también curiosos por los temas de la actualidad, con una alta capacidad de reflexión y análisis.

Sobre el relato de la pieza gráfica:

El cómic digital narra la historia de cuatro compañeros de una institución educativa en Lima. Los cuales, se volvieron a encontrar tres años después, debido a la pandemia por la covid-19 por lo cual empiezan a contar sus experiencias vividas durante estos años en cuarentena y su percepción sobre esta enfermedad.

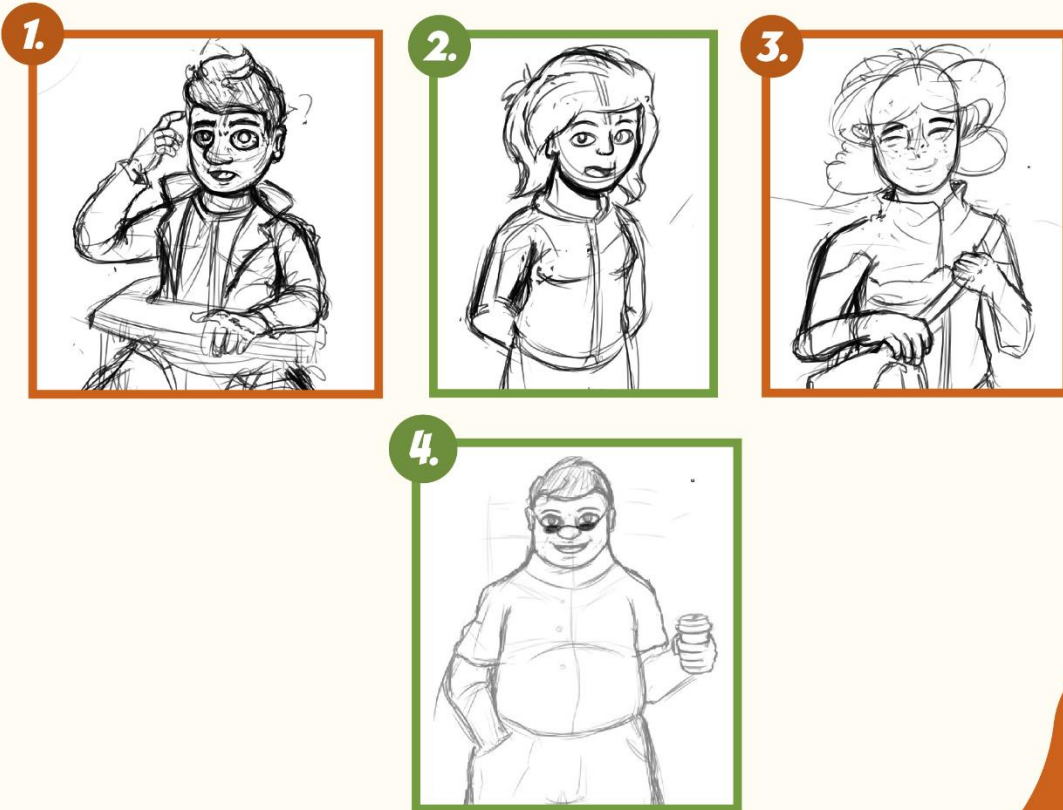
Páginas del cómic digital:

El presente material ilustrado contiene 10 páginas, contando la portada y contraportada con la finalidad de generar una distribución dinámica utilizando viñetas, diversas poses en los personajes y globos de textos acorde a la situación.

● MOODBOARD:



● BOCETOS DE PERSONAJES:



FUENTES TIPOGRÁFICAS:

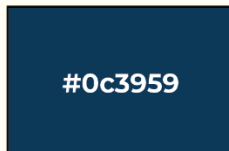
- FAITO

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
?!@&%\$, ; : < > " [] { }

- ANIME ACE

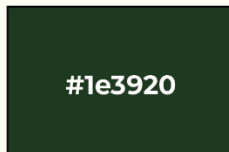
AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ
KK LL MM NN OO PP QQ RR SS
TT UU VV WW XX YY ZZ 1234567
890
?!@&%\$, ; : < > " [] ÷

PALETA DE COLORES:



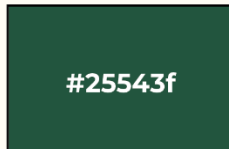
#0c3959

C: 100%
M: 75% R: 12
Y: 39% G: 57
K: 33% B: 89



#1e3920

C: 84%
M: 50% R: 30
Y: 89% G: 57
K: 62% B: 32



#25543f

C: 84%
M: 41% R: 37
Y: 75% G: 84
K: 42% B: 63



#6d8e3c

C: 62%
M: 25% R: 109
Y: 90% G: 142
K: 9% B: 60



#d8e5a9

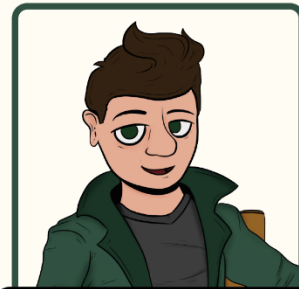
C: 24%
M: 4% R: 216
Y: 31% G: 229
K: 0% B: 169



#b65c17

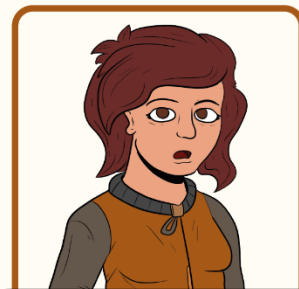
C: 21%
M: 68% R: 182
Y: 100% G: 92
K: 12% B: 23

PERSONAJES PRINCIPALES



KEVIN

EL ALUMNO PUNTUAL



ROSA

ALUMNA DESTACADA



FABIAN

ALUMNO POCO APLICADO



VALERIA

ALUMNA EXTROVERTIDA

● PROCESO CREATIVO:



● APLICACIÓN:



• LOGOTIPO: (MARCA PERSONAL)



EVIL DEAD

AA BB CC DD EE FF GG HH
II JJ KK LL MM NN OO PP
QQ RR SS TT UU VV
WW XX YY ZZ

VARIANTES



POSITIVO

PREDETERMINADO

NEGATIVO

• PIEZAS DE MERCHANDISING:





EL ENCUENTRO ESPERADO



AUTOR: ANCAJIMA DE LA CRUZ, ANTHONY WOLFGANG.

UNA MAÑANA TRANQUILA EN EL COLEGIO SALVATORE.



1.



2.



YO CREO QUE, TODO ESTO DE LA COVID-19 ES UNA GRAN MENTIRA, PORQUE MIS VECINOS NO SE VACUNARON, NI USARON MASCARILLA Y NUNCA SE CONTAGIARON.

MI FAMILIA Y YO SEGUIMOS TODOS LOS PROTOCOLOS DE BIOSEGURIDAD Y DE ESA FORMA EVITAMOS SER CONTAGIADOS POR ESTA ENFERMEDAD.



SI, PERO SEGÚN LAS NOTICIAS DE LA TV, LOS PROTOCOLOS DE BIOSEGURIDAD Y LAS VACUNAS SI HAN AYUDADO A LA GENTE.



ESTO ME HUELE A QUE QUISIERON DESHACERSE DE LA POBLACIÓN MUNDIAL, PORQUE NUNCA HABÍA SUCEDIDO ALGO PARECIDO.



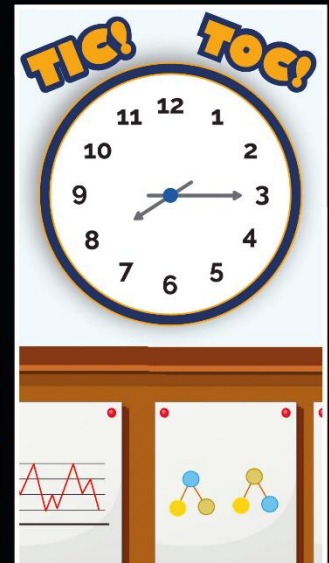
DE REPENTE, ELLOS ERAN ASINTOMÁTICOS.

YO PIENSO QUE LAS VACUNAS CONTRA LA COVID-19 Y LAS MASCARILLAS NUNCA FUERON EFECTIVAS.

DE TODAS FORMAS, MIS PADRES ME LLEVARON A VACUNAR POR EL TEMOR A ESTA ENFERMEDAD.



CONSIDERO QUE ESTA ENFERMEDAD, FUE UNA LECCIÓN PARA TODOS, PORQUE DEMOSTRÓ LO VULNERABLE QUE SOMOS.





DESPUÉS DE CLASES, EN LOS PASILLOS DEL COLEGIO.



EL FIN.



Anexo n.º 12: Capturas de evidencia

