



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y

DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, Lima, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTORA:

Rozas Uscamaita, Maria del Carmen (orcid.org/0000-0001-6437-6152)

ASESOR:

Dr. Cornejo Guerrero, Miguel Antonio (orcid.org/0000-0002-7335-6492)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

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

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria:

Este trabajo de investigación se lo dedico a toda mi familia y amigos, en especial a mis padres, mi hermana y mi hermano, quienes que con su esfuerzo y su amor me motivaron e inspiraron para poder cumplir mis objetivos en la carrera.

Agradecimiento:

A mis profesores de la carrera, por impartirme sus conocimientos y motivarme a seguir adelante, en especial a mis asesores quienes con su enseñanza y comprensión me orientaron en el desarrollo de la tesis.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
Declaratoria de originalidad del autor	viii
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1 Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y operacionalización.....	16
3.3 Población, muestra, muestreo	17
3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos	18
3.5 Procedimientos	20
3.7. Aspectos éticos	34
IV. RESULTADOS	34
V. DISCUSIÓN	44
VI. CONCLUSIONES	52
VII. RECOMENDACIONES	53
REFERENCIAS.....	56
ANEXOS.....	61
Anexo N° 1: Matriz de Operalización	

Anexo N° 2: Matriz de Consistencia

Anexo N° 3: Instrumento de recolección de datos

Anexo N°4: Determinación del tamaño de la muestra

Anexo N° 5: Prueba binomial y validez de expertos

Anexo N° 6: Alfa de Crombach

Anexo N° 7: Confiabilidad

Anexo N° 8: Ficha de consentimiento

Anexo N°9: Validaciones

Anexo N°10: Ficha de consentimiento y asentimiento

Anexo N° 11: Brief del proyecto

Anexo N° 12: Pieza gráfica grupo control

Anexo N° 13: Evidencias

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Identificación de variables.....	16
Tabla N°2: Prueba Chi cuadrado de Pearson Hipótesis general (G.C).....	30
Tabla N°3: Prueba Chi cuadrado de Pearson Hipótesis general (G.E).....	31
Tabla N°4: Prueba Chi cuadrado de Pearson de la hipótesis específica 1 (G.C).....	32
Tabla N°5: Prueba Chi cuadrado de Pearson de la H. específica 1(G.E).....	32
Tabla N°6: Prueba Chi cuadrado de Pearson de la hipótesis específica 2 (G.C).....	33
Tabla N°7: Prueba Chi cuadrado de Pearson de la hipótesis específica 2 (G.E).....	33

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura N°1: Gráfico de barras del Ítem 1.....	22
Figura N°2: Gráfico de barras del Ítem 2.....	22
Figura N°3: Gráfico de barras del Ítem 3.....	23
Figura N°4: Gráfico de barras del Ítem 4.....	23
Figura N°5: Gráfico de barras del Ítem 5.....	24
Figura N°6: Gráfico de barras del Ítem 6.....	25
Figura N°7: Gráfico de barras del Ítem 7.....	25
Figura N°8: Gráfico de barras del Ítem 8.....	26
Figura N°9: Gráfico de barras del Ítem 9.....	26
Figura N°10: Gráfico de barras del Ítem 10.....	27
Figura N°11: Gráfico de barras del Ítem 11.....	28
Figura N°12: Gráfico de barras del Ítem 12.....	28

Resumen

El presente estudio plantea como objetivo general determinar la influencia de la animación digital sobre valores en la percepción visual en niños de la Institución Educativa “2082 Héroes del Pacifico”, San Martín de Porres, Lima, 2023. En cuanto a la metodología se hizo uso de un enfoque cuantitativo de tipo aplicada con un diseño experimental de nivel cuasi experimental. La población estuvo conformada por 225 estudiantes y una muestra de 108 escolares, seleccionados por medio de un muestro probabilístico aleatorio simple, formados en grupo control y experimental. El instrumento utilizado fue el cuestionario con la técnica de la encuesta. Los resultados obtenidos en el análisis inferencial y descriptivo, demuestran que se aceptó la hipótesis de investigación, con una significancia de ($p=0,010<0,05$), lo que determina que existe una correlación positiva moderada por parte de los estudiantes hacia la animación digital sobre valores. Finalmente se concluye que la animación digital sobre valores, influye significativamente debido a la correcta composición de los elementos, redacción del guion, diseño de los personajes, y el tiempo de duración del vídeo.

Palabras clave: animación digital, percepción visual, valores, dibujo, movimiento.

Abstract

The general objective of this study is to determine the influence of digital animation on the values in visual perception in children of the Educational Institution “2082 Heroes del Pacifico”, San Martin de Porres, Lima, 2023. As for the methodology, an applied quantitative approach was used, with a quasi-experimental experimental design. The population was made up of 225 students and a sample of 108 schoolchildren, selected through a simple random probability sampling, formed into a control and experimental group. The instrument used was the questionnaire with the survey technique. The results obtained in the inferential and descriptive analysis demonstrate that the research hypothesis was accepted, with a significance of ($p=0.010<0.05$), which determines that there is a moderate positive correlation on the part of the students towards animation. digital on values. Finally, it is concluded that digital animation on values has a significant influence due to the correct composition of the elements, writing of the script, design of the characters, and the duration of the video.

Keywords: Digital animation, visual perception, values, drawing, movemet.

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo globalizado en el que vivimos actualmente, nos conduce a estar más de cerca con la tecnología, la computadora, el celular, la Tablet, entre otros aparatos tecnológicos. A la par de esta realidad actual, las herramientas digitales se han ido transformado en instrumentos audiovisuales útiles para mejorar métodos y procesos educativos, estas herramientas benefician tanto a los alumnos como a los profesores, desde la explicación de temas o contenido que suelen ser más complejos de entender, debido a que los niños comprenden más rápido mediante imágenes y sonidos en movimiento a diferencia de los libros educativos que tienen textos extensos que generan fácil distracción en los alumnos.

La animación digital busca captar la completa atención del espectador, su habilidad para plasmar visualmente conceptos complicados, la convierte en un instrumento valioso para profundizar la retención y entendimiento de la información, explicando de una manera didáctica y sencilla cualquier tipo de información.

A nivel internacional, en España se presentó The Cubby House, una animación con fines educativos dirigido a niños en edad escolar a nivel mundial. Este proyecto difunde principios básicos de convivencia, derechos humanos y valores, a través de las aventuras de ficción en los dibujos animados. La trama consiste en el intercambio de información y vivencias en historias de todos los rincones del planeta basados en hechos reales, lo cual muestra el incumplimiento de los derechos básicos en el mundo. Los protagonistas logran resolverlas y todos juntos avanzan hacia un mundo mejor. (The Cubby House, 2018)

En Chile, el corto animado Historia de un Oso, fue el primer cortometraje animado latinoamericano en ganar un Oscar en el año 2016, dirigida por Gabriel Osorio y escrito por Daniel Castro. La historia se centra en un solitario y triste oso que fabrica un asombroso diorama manualmente como un intento de revivir el recuerdo de la vida feliz que tuvo al lado de su esposa y su pequeño hijo. Producido por la productora Punkrobot, esta animación digital es un gran ejemplo del avance de la industria latinoamericana en la animación digital.

Así mismo, a nivel nacional, en el Perú se expuso la cinta peruana Ainbo, la guerrera del Amazonas, quien fue reconocida en la categoría de mejor cinta animada en los Premios Platino 2022. Fue un homenaje a la región del Amazonas,

en especial a la tribu Shipibo Conibo, en sus costumbres y maravillas de la selva peruana. Producida por el estudio peruano Tunche Films, esta consagración no hace más que confirmar el gran momento de la animación digital peruana.

Perú también ingreso a la industria de la animación, pero, el país solo le dio utilidad para el fin publicitario. Más adelante, nace la primera productora de animación digital en el Perú, Alpamayo Entertainment, con su primer largometraje en 3D en Latinoamérica, Piratas del Callao (Montañez, 2017). Perú también ingreso a la industria de la animación, pero, el país solo le dio utilidad para el fin publicitario. Más adelante, nace la primera productora de animación digital en el Perú, Alpamayo Entertainment, con su primer largometraje en 3D en Latinoamérica, Piratas del Callao (Montañez, 2017).

Los métodos de enseñanza de algunos colegios en el país permanecen desactualizados generando una carencia en el interés por parte de alumnos en aprender. La integración de las nuevas tecnologías es vital para el avance educativo, debido a que actualmente se está en la constante búsqueda de métodos o técnicas de enseñanza que sean más didácticas e interactivas, un buen ejemplo es la animación digital.

Con relación a la falta de práctica de valores, la crisis de valores se evidencia a través de las reacciones poco reflexivas y empáticas que practican las personas, según CEPAL y UNICEF (2020), una de estas problemáticas es el castigo físico, práctica que es recurrente durante la infancia (entre 0 a 5 años), estos métodos de crianza son normalizado en Latinoamérica y en el Caribe, los métodos de crianza se vinculan con la violencia psicológica, según UNICEF señala que en las formas de crianza hay un predominio en la agresión física un 55%, y agresión psicológica un 48%.

La Encuesta Nacional de Valores y Ciudadanía 2020, del Proyecto Especial Bicentenario (PCM) concluyó que el 45% considera que en el país no practican ningún valor. La investigación demuestra cómo la alta percepción de carencia de valores y la incapacidad de diálogo, ha debilitado las relaciones entre compatriotas generando una relación caracterizada por la poca empatía a los demás y la desconfianza.

Así también, la XII Encuesta Nacional sobre percepciones de la corrupción

en el Perú, concluyó que las problemáticas más relevantes de la nación actualmente son la delincuencia, falta de seguridad 60% y la corrupción con 57%, en tercer lugar, se ubica la crisis política con 37%. La problemática social ocasionada en la ausencia de práctica de los valores se ha convertido en nuestro pan de cada día a día.

Las aulas de clase no son inmunes a esta problemática social. La difusión sobre la importancia de los valores ha ido decayendo actualmente, a consecuencia de la falta de comunicación, motivación y práctica en la sociedad. Por lo tanto, se ha determinado que la difusión de los valores se debe acoplar a los nuevos métodos y sistemas en tecnología que se usan actualmente.

Como justificación, la animación digital fue conveniente al explicar y fomentar la práctica de los valores a los estudiantes, facilitando la mejor comprensión del tema. Además, la animación digital tiene una relevancia social debido a que servirá como recurso gráfico para los todos los estudiantes de la institución educativa.

La relevancia o importancia del proyecto proviene de la necesidad de profundizar sobre la importancia de practicar los valores y el uso de las nuevas tecnologías en la educación básica. La presente investigación es oportuna, porque aporta información a próximos estudios sobre la relación de ambas variables de estudio. El concepto de la animación digital será para compartir información fundamental de los valores e informar sobre lo importante que es practicarlos en la vida diaria.

Debido al contexto actual, de la falta de práctica de los valores, la animación digital abordó la falta de contenido atractivo sobre el tema. Siendo viable debido a la creciente falta de práctica y altos índices de problemáticas sociales, por parte de la investigadora, por el respaldo financiero y el acceso a la zona de estudio.

La relevancia o importancia del proyecto proviene de la importancia del uso de las animaciones digitales en la educación actual. Las formas de enseñar en la Educación básica, son vitales debido a que este nivel es el más importante por ser la base de la escolaridad. Las nuevas tecnologías en la educación han demostrado que la animación digital es un instrumento muy eficaz para la enseñanza interactiva y didáctica en los niños de este nivel educativo, puesto que los grandes textos generan fácil distracción concluyendo que los niños aprenden más rápido mediante

imágenes y sonidos en movimiento a diferencia de los libros educativos, que tiene más texto que imágenes. La animación digital logra que los conceptos sean más visuales y fáciles de entender, lo que ayuda a los estudiantes a retener la información de manera más efectiva, generando más interés y motivación en el estudiante.

Por eso en este estudio se desarrollará una animación digital para comunicar de forma didáctica y entretenida sobre los valores y así beneficiar a los niños de la I.E 2082 Héroes del Pacífico, San Martín de Porres, Lima; reforzando su importancia y la práctica de ellos mediante mensajes asertivos e informativos. Finalizando la justificación, la investigación será beneficiosa para los futuros estudios que investiguen estas mismas temáticas, las cuales son la animación digital y la percepción visual.

Dicho lo anterior se formula el objetivo Determinar la influencia en el diseño de una animación digital sobre los valores y la percepción visual de los niños de una institución educativa, Lima, 2023, por lo cual se plantearon dos objetivos específicos, los cuales son Determinar la influencia en el diseño de una animación digital sobre los valores y los factores de agrupación, además Determinar la influencia en el diseño de una animación digital sobre los valores y las dinámicas.

De modo que, se formula como hipótesis general, Existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y la percepción visual en niños de una institución Educativa de San Martín de Porres, Lima, 2023.

Por ello se formulan dos hipótesis específicas, la primera hipótesis, Existe influencia en el diseño de una animación digital sobre los valores y los factores de agrupación, por otra parte, la segunda hipótesis nos indica que Existe influencia en el diseño de una animación digital sobre los valores y las dinámicas.

II. MARCO TEÓRICO

Dentro de la investigación se han tomado ciertas investigaciones que cumplen una óptima relación con las variables, las cuales son animación digital y percepción visual, el estudio está dirigido a un público infantil masculino y femenino de nivel primaria con el objetivo de impulsar la importancia de los valores en ellos como para su entorno. Se recopilan las siguientes investigaciones nacionales e internacionales, con relación al estudio de la animación digital para mejorar la

percepción visual se encontraron algunas investigaciones previas, que ayudaron a la investigación.

Arrieta (2022), en su investigación sobre el diseño de una animación digital sobre los malos hábitos alimenticios en la percepción visual, el cual tuvo como fin definir si ambas variables tienen relación. El estudio es de diseño no experimental, de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo. El instrumento utilizado fue el cuestionario conformado por 10 preguntas, que fue desarrollado por 109 alumnos de tercer grado que conformaron la muestra. Se determinó la que la animación influyo positivamente en los estudiantes encuestados, estableciendo una relación significativa entre las variables de estudio.

Villanueva (2022) en su tesis sobre el diseño de una campaña grafica sobre reciclaje y la percepción de escolares, tuvo como fin determinar la influencia de ambas variables. El estudio fue cuantitativo, de diseño experimental y de sub nivel cuasi experimental. Su población fue de 430 estudiantes, con una muestra de 200, divididos en grupo control y experimenta. Se hizo uso de la encuesta, conformada por 10 ítems, de escala tipo Likert. Como resultados, la hipótesis propuesta fue confirmada, con una significancia positiva. Se pudo concluir que la campaña elaborada influyo de manera efectiva en la percepción de los alumnos encuestados. Valle (2021), en su estudio sobre la animación digital sobre el reciclaje y el aprendizaje significativo. Tuvo como fin determinar la relación que existe entre ambas variables. El estudio conto con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental. Los datos fueron recolectados a través de la encuesta. El instrumento fue empleado a 109 adolescentes residentes en Carabayllo que conformaban la muestra. Como resultado se confirma que existe una relación significativa en ambas variables de investigación.

Sánchez (2021), en su estudio revelo que la animación 3D tiene un impacto significativo en la percepción de la contaminación ambiental y la conciencia ambiental en los estudiantes. La investigación conto con un enfoque cuantitativo y de diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 108 personas. El instrumento fue un cuestionario con 18 ítems. En los resultados se pudo evidenciar que hay relación entre las variables. Los datos obtenidos mediante el IBM SPSS, indicaron que hay una alta confiabilidad, lo que sugiere que existe una alta consistencia interna entre las preguntas del cuestionario. De tal manera se pudo

demostrar que hay una relación significativa entre las dos variables y que las mediciones realizadas son confiables, aceptando la hipótesis de investigación.

Quiroz (2020) en su investigación demostró que el uso animación digital como apoyo didáctico cultural puede ser beneficioso para el aprendizaje de los niños, explicando de manera más ágil y exacta para poder contribuir al rescate de la cultura. El estudio tuvo un enfoque cualitativo y de tipo descriptiva. La muestra fue conformada por 100 encuestados. Se utilizó el cuestionario para la medición de los datos. El estudio pudo concluir que hay formas de promover el manejo de recursos a través de la inclusión de asignaturas o cursos para la elaboración de recursos audiovisuales al favor del rescate de la cultura.

Paredes (2017), en su análisis de estudio, tuvo como finalidad realizar una animación bidimensional sobre los valores a los escolares de Educación básica en la Unidad Educativa Fe y Alegría, en la Ciudad de Quito. Fue un estudio de enfoque mixto. Conformando una muestra de 189 estudiantes. Los objetivos planeados fueron favorables, permitiendo concluir que el video alcanzo un aprendizaje significativo sobre los valores hacia los alumnos del colegio. Los resultados indican que el video fue diseñado y ejecutado de manera acertada, que permitieron captar la atención de los alumnos para que pudieron comprender y reflexionar sobre los valores presentados en la animación.

Lligalo (2019) en su investigación tuvo objetivo realizar un cuento animado de la comunidad Chibuelo, utilizando la técnica 2d clásica. Fue un estudio de enfoque cualitativo y cuantitativo, los datos fueron recolectados mediante la encuesta y la entrevista. A través de un muestro no probabilístico, la muestra estuvo conformada por 127 alumnos y 13 profesores de la Unidad Educativa de Milenio de Chibuelo. Se tuvo como conclusión que la animación en herramientas digitales es primordial para poder transmitir información a las nuevas generaciones para fortalecer los saberes de la comunidad Chibuelo, Ámbato, Ecuador.

Clarck (2021) en su estudio tuvo como objetivo copilar información de la situación actual de la animación digital como medio en el desarrollo de la salud infantil, y poder elaborar un plan de campaña de comunicación. Este análisis conto con un

enfoque cuantitativo, y de tipo descriptivo. Se utilizó la encuesta y la entrevista como instrumentos de estudio. La población estuvo conformada por 1800 individuos entre alumnos y profesores. La muestra fue 1500 para las encuestas y 10 para las entrevistas. Se pudo concluir en el estudio que la animación digital ha demostrado ser de los mecanismos de comunicación más eficientes en el último siglo, su impacto en la cultural es enorme, podemos utilizarla también para la salud y el bienestar.

Pazmiño (2020), en su investigación se buscó utilizar la animación 3D como una herramienta atractiva para captar la atención de los estudiantes, desarrollando un cortometraje enfocado en las consecuencias del abuso de las drogas. El estudio fue de enfoque cualitativo. Para la recolección y medición de datos se hizo uso de las encuestas. La población estuvo conformada por escolares de 15 a 18 años de zonas rural y urbana. Se concluyó que el cortometraje sobre el abuso de las drogas instruyó positivamente en los estudiantes de las dos instituciones educativas. Se concluyó con los resultados que la animación cumplió el objetivo general, también se compartió un mensaje de llamado al no consumo de drogas en los jóvenes.

Abordando las definiciones teóricas de esta investigación, el teórico principal fue Maureen Furniss con el libro titulado “Art in motion, animation aesthetics”, el cual define a la variable de estudio animación digital, como segundo teórico, el libro “Educación visual” escrito por Georgina Villafana, el cual sostiene la teoría de la variable percepción visual y por último el libro “Educación de valores, guía del formador”, redactado por el Ministerio de Educación del Ecuador, el cual define la variable temática de los valores.

En la primera variable Furniss (2017) nos define que la **animación digital** es la realización de dibujos realizados mediante figuras bidimensionales, la creación de dibujos y formas, figuras bidimensionales través de una computadora, tienen colores y líneas, mediante los procesos tecnológicos se puede generar movimiento dando la sensación de que el dibujo tiene vida propia.

El autor Williams (2019), también nos comparte su argumento teórico quien define a la animación digital como el pico de la expresión, diferenciándose de otros medios audiovisuales, debido al realismo que resalta mediante el peso y el volumen que

asumen las figuras en movimiento enfatizan su capacidad para hacer que las figuras estáticas, pasen a otra dimensión.

El autor Feyersinger (2017) contribuye con su teoría, donde explica que la animación digital está basada en figuras y formas con colores, junto con movimientos que expresan referencias al mundo real.

Respecto a los elementos que componen una animación digital, Furniss (2017) considera que las figuras y el color son base fundamental en el dibujo. En cuanto al **color** menciona que en teoría son destellos absorbidos por la luz que son reflejados en los objetos. En referencia a la **figura** nos comenta que es grupo de formas que mediante líneas crea una figura de un objeto o persona, para después darle la percepción de movimiento.

Se entiende que el dibujo es la base creativa al momento de expresar la estructura de un objeto, de este modo Williams (2019) define que el dibujo es el elemento que todo animador debe tener en cuenta, y debería ser como su segunda naturaleza, sistema con gran ventaja al momento de expresar de una forma más sencilla las ideas que se desean proyectan mediante distintas figuras, en pocas palabras proporcionarle una mejor vida a lo que se quiere representar.

El dibujo debe ser muy claro y preciso para expresar la visión de lo que se desea transmitir. Así mismo Cholodenko (2020) en su artículo, nos explica que antes de la creación del dibujo o personaje, se debe comprender lo que se desea transmitir con el dibujo.

El proceso que lleva realizar una animación tiene como base el boceto o storyboard de la información que se desea expresar, en ese sentido Ochoa (2015) en su artículo, nos explica que el dibujo en la animación es un elemento fundamental debido a que en primera instancia se comienza realizando el storyboard, allí se realizan los bocetos de los personajes y la parte grafica de la animación.

Hernandez, J., Ramirez, M y Lopez, Z. (2022), nos comenta que se puede representar el dibujo, mediante técnicas, métodos y utensilios. El dibujo es el primer paso que se debe tomar para realizar una animación digital satisfactoria, debido a que los dibujos que compondrán la animación deben representar claramente el

mensaje que se desea transmitir. Es primordial que el dibujo se logre integrar con la historia, para generar una experiencia de reencuentro narrativo.

El dibujo como medio para aplicar en la animación, es de gran relevancia para fomentar enseñanzas en los participantes, así mismo Wells (2009) en su libro *Los fundamentos de la animación*, nos comenta que aún ya no se utiliza como años atrás debido a que están siendo sustituidos por los programas en computadoras, es de todas formas una herramienta importante al momento de crear, este recurso es parte de la captación visual y la comunicación del contenido.

Ochoa (2015), nos comenta que el dibujo es una representación visual de la realidad, siendo una perspectiva específica del artista a través de la creación de imágenes creadas con puntos, líneas y manchas.

Williams (2019) nos explica que para elaborar un buen dibujo debemos comprender cómo está compuesto el cuerpo y cómo se desarrollan los movimientos, para poder lograr el realismo que se busca. De esta manera el dibujo adquiere aspectos únicos del mismo, motivando al espectador a interpretar las acciones del personaje a través de su personalidad, pensamientos y emociones, características que adquiere por medio de un dibujo elaborado eficazmente.

La estructura del dibujo es fundamental para expresar con claridad lo que se desea transmitir. García (2019), en su artículo, nos comenta que los dibujos de los personajes son retratados como elemento básico para representar el creador del universo, a través de una perspectiva material y conceptual, con sus enfoques de ver la vida, sus fantasías y sueños. El dibujo es la base creadora de los personajes que integran la animación digital, por medio del dibujo se puede representar la forma física material de los personajes o elementos, como también su psicología.

Ekman & Ekenel (2019), nos definen que las formas de las figuras deben tener rasgos expresivos humanos, atribuyéndole un movimiento que apoye la enseñanza que se muestra en la animación, para comprender mejor el mensaje, las figuras o personajes deben tener expresiones humanas.

En cuanto al indicador color, Furniss (2017) nos comenta que el color es la chispa reflejada en el elemento o espacio siendo captado a través de la luz logrando distinguirlos en el atuendo, objetos entre otros, así también los colores transmiten mensajes distintos al observador.

En cuanto a la simbología del color, es necesaria para representar aspectos del comportamiento humano, el autor Lara (2015), nos comenta que Goethe mediante su libro "Theory of colours" (1840), nos comenta que el significado subjetivo de los colores está estrechamente relacionado con la mente humana, mediante la percepción del color se les da una personalidad a los colores. Se basó en el diagrama de la mente humana, dándole una personalidad a cada color. Cuenta con 6 colores, el amarillo, el color parecido a la luz, expresa alegría, emoción; el azul se encuentra la energía y la tranquilidad; el rojo expresa amor, pasión, el violeta, expresa madurez, el naranja, energía y entusiasmo, y el verde, expresa equilibrio.

Según los autores Bueno, López, Martínez y Moreno (2006), la relación entre el color y naturaleza se pueden dividir en las siguientes categorías: el color amarillo representa luz brillante; el rojo está asociado al fuego y al calor, el color azul está relacionado con el agua y el cielo, el color naranja transmite en menor intensidad las mismas características del rojo y amarillo, el color verde está relacionado con los bosques.

Así también los autores Bueno, et al (2006) nos explican que los colores también se pueden asociar con la expresión emocional humana o actividades fisiológicas. Por ejemplo, el color rojo representa la acción, la pasión impulso, puede estimar la presión arterial. El color naranja se asocia con la euforia y el entusiasmo, puede estimular los procesos digestivos. El color amarillo se relaciona con la fuerza, buen humor, voluntad, también estimula el sistema nervioso. El color verde se relaciona con la frescura de la naturaleza, la esperanza, equilibrio emocional y espiritual.

En cuanto al indicador **movimiento**, Furniss (2017) nos define que el movimiento se genera mediante objetos inanimados, animándolos mediante el ordenador a través de fotogramas, con dos elementos, tiempo y espacio. Se utiliza el sistema de coordenadas del computador, permitiendo movimientos en todas las direcciones, generando una sensación de movimiento. El **tiempo** es un cambio que afecta al espacio de la imagen, aumenta o disminuyendo la velocidad de los gráficos.

El movimiento es una secuencia de cambios en ámbitos como el espacio, el

tiempo, la posición, la distancia, entre otros elementos.

Williams (2019) nos explica que un movimiento en su máximo esplendor debe considerar ciertos aspectos como el tiempo y el espacio, donde el tiempo es la fracción en la que se distribuye el desplazamiento, y el espacio es el corto desplazamiento que se produce durante estos procesos.

Se comprende que el movimiento es básico a la hora de animar un dibujo o personaje, dándole vida y sentido en la animación. De este modo Fernández, A (2018), nos comenta que el movimiento dentro de la animación es en base al movimiento de la vida real mediante el uso de las tecnologías, siendo representadas virtualmente mediante imágenes y ópticas que crean una ilusión, aunque definida por el tiempo y el espacio.

El movimiento recrea las acciones del dibujo o personaje, logrando interpretar la información para una mejor comprensión lectora. De este modo Castellano (2020) nos comenta que el movimiento cumple el rol de concederle vida a un dibujo o personaje plano.

Valdivieso (2016), también nos explica que la animación debe estar continuamente en movimiento, no debe detenerse o solo por unos segundos para comprender el contenido, tomando en consideración la dinámica y la rapidez.

Practicar los valores es una decisión libre, así lo comenta Pérez (2013), el autor comenta que el hombre tiene libertad para practicar o no los valores. Así mismo también sostiene que las personas o grupos sociales que se inclinan por practicar los valores, tienen la capacidad de dirigir su conducta, actitud o meta hacia hacer el bien, contribuyendo en la mejora de la sociedad, es necesario que las personas lo perfeccionen con la práctica constante de hacer el bien.

Es importante que desde muy jóvenes que corrijan las acciones y actitudes negativas de la persona, con la meta de construir ciudadanos honestos, que aporten a la sociedad. Los valores son replicables en el grupo social y en el estilo de vivir, es innato en la vida en comunidad. El centro vital es la familia, la cuna en la enseñanza en valores, así también las instituciones educativas que trabajan con niños y jóvenes deben adoptar de forma consciente la práctica de los valores.

Respecto al tema, el autor Aguirre (2011) nos comenta que las instituciones y familias que interactúan con niños deben tener claro que es lo que quieren en la vida como padres o institución, facilitándoles el desarrollo de sus proyectos, sueños y valores de manera clara.

Los autores Balboa y Jara (2015) plantean que los valores están conformados por hábitos, costumbres y actitudes por los cuales los individuos guían su comportamiento. Los valores influyen en la interacción humana al mismo tiempo que determinan su valor en la sociedad.

Finalmente, Noboa (2017), considera que los valores son un conjunto de leyes y normas que la sociedad imparte a los individuos, representando las maneras correctas de actuar. Por ello se concluye que la actitud positiva siempre es elogiada y considerada un modelo a seguir por los demás. Por lo tanto, la formación en valores incidirá positivamente en el comportamiento diario de cada uno y mejorará los errores que cometemos como seres humanos.

Según el Ministerio de Educación de Ecuador, (2016), los **valores** son aquellas pautas de vida y de convivencia que se construye socialmente, donde el reconocimiento y practica conlleva a emociones y actitudes positivas. Existe una gran cantidad de valores. Como son los valores familiares como la fraternidad, la hermandad, la familiaridad. Por otro parte, un mismo valor puede practicarse en la familia y en la sociedad, en la nación, como sucede con el respeto, la responsabilidad y la honestidad.

Las dimensiones de los valores mencionados por el Ministerio de Educación de Ecuador (2016) son los siguientes: la responsabilidad y el respeto.

A. Respeto

El respeto existe bajo una noción del respeto “al otro”, a quien es el interlocutor.

También se define como respeto a la diversidad, a la cultura y a la naturaleza. Lo realizamos cada individuo sin esperar la misma respuesta.

El respeto también se define como respeto a uno mismo, a nuestro cuerpo, a nuestras ideas, a las personas que somos, el abundante respeto a uno mismo y a los demás dignifica a las personas (Ministerio

de Educación del Ecuador, 2016).

El respeto es una cualidad que siempre guía a la persona en relación con otros individuos. Es la base primaria de la convivencia. Actuar con respeto, es reconocer el valor y dignidad de las personas. Este valor requiere ser recíproco entre las personas, si existe falta de respeto, se pierde la esencia de las acciones recíprocas en la comunidad.

El autor López (2008) nos comenta que respeto implica la interacción humana y el reconocimiento de que todas las personas tienen igual dignidad, debido a que todos contamos con los mismos derechos. El respeto promueve la convivencia saludable. Todos debemos respetarnos unos a otros porque aprendemos de todos.

Así mismo Tarazona (2015), nos menciona que el respeto y la responsabilidad es uno de los primeros valores que se enseñan. Del mismo modo este valor se debe trabajar y fomentar en casa, a través de acciones y actitudes que sirvan de ejemplo.

B. Responsabilidad

Es el cumplimiento de una obligación y aceptar las consecuencias de las propias acciones. Ser responsable significa tratar de garantizar que todas nuestras acciones se realicen de acuerdo con el concepto de justicia y que cumplamos con nuestras responsabilidades en todos los aspectos.
(Ministerio de Educación del Ecuador, 2016)

El autor Bain (2007) la define como el conocimiento sobre las consecuencias del que hacemos y no hacemos para nosotros mismos o para los demás. Por ejemplo, a la hora de estudiar o trabajar, el responsable realiza las tareas con esmero, seriedad y cuidado, porque sabe que las cosas se deben hacer bien de principio a fin, y solo así se puede enseñar de verdad, y beneficiarse de ello. La práctica de la responsabilidad asegura el cumplir de las obligaciones determinadas y crea confianza y calma en las personas.

El autor Tarazona (2015), nos comenta que el vivir en comunidad, desarrolla objetivos en común como la relación y la mejoría entre todos. La libertadas que se disfrutan están ligadas a las responsabilidades que asumimos desde muy niños. Cuando somos responsable ganamos algo muy valioso, la confianza en nosotros

mismos, y la confianza que nos infunden los demás.

El autor Febres (2007), considera que la responsabilidad viene del cumplimiento de las obligaciones personales, familiares, laborales y cívicas; ser responsable es obedecer a la conciencia, a la autoridad, a Dios, cumpliendo así con el deber de valorar a cada persona. Es el desarrollo de cada persona, requiere una revisión de las tareas y responsabilidades, despertando el deseo de superación y de ayudar a los demás a ser más responsables.

Febres (2007), también nos comenta que la persona es un ser mejorable, por lo que debe responder plenamente a cada acción y palabra mejorar el avance de la sociedad y la personalidad. La responsabilidad personal es mejorar cada día todos los aspectos de la vida, superar tus obstáculos y limitaciones, logrando un crecimiento ilimitado. Cada acción que se realiza es una semilla de buenas obras que cosecharan recompensas eternas.

Para la variable percepción visual según la teórica Villafaña (2017), nos comenta que la **percepción visual** es un análisis sistemático de cómo las personas interactúan con su entorno, captando esta información a través de sus sentidos. Por tanto, es crucial considerar tanto los elementos que influyen en la agrupación de estímulos como los procesos perceptivos en juego.

Se dimensionó en factores de agrupación y dinámicas:

La autora Villafaña (2017), nos comenta que **los factores de agrupación** son la capacidad de ordenar elementos. Observamos varios objetos, pero asociamos solo los elementos que conocemos. Existen dos niveles, la forma y la simultaneidad.

Los factores de agrupación se desglosan en un nivel de forma, donde percibimos y expresamos objetos en función de su significado para cada individuo. El nivel de simultaneidad es la tendencia a conectar coordinando todos los sentidos, permitiendo percibir un grupo de formas simultáneamente.

Así también, las dinámicas son elementos y fondos simples, también llamados dinámicas perceptivas. Se dividen en el cambio y la constancia. El cambio es la variación de la velocidad de un elemento, aumentada o disminuida. La constancia son los espacios que afectan el espacio del cuadro.

Así mismo el autor Galindo (2016), nos define que, en la percepción, la información sensorial converge a medida que cada persona la interpreta, y esta información se adquiere a través de los sentidos con el tiempo para formar su propio significado. Galindo (2016) en su investigación resalta 2 dimensiones principales. El primer proceso es a través de nuestro cerebro, quien interpreta las sensaciones visuales, siendo el primer momento donde podemos observar las características más resaltantes de la imagen, en este primer instante el cerebro procesa la figura principal o protagonista de la imagen, identificando su forma, color, contorno y tamaño. También se distingue el fondo donde se sitúa la figura, finalmente el cerebro percibe el movimiento de la imagen. Finalmente se llega a una conclusión final o se formula una hipótesis sobre las características observadas. El segundo proceso inicia en la interpretación de la información, la interpretación es subjetiva dependerá de la cultura, edad, experiencia de cada individuo. El proceso es esencialmente captado por la vista, además de los sentidos, la memoria a corto plazo juega un papel importante, al igual que el interés que exista en el estímulo. Cuanto más interesante o relevante sea el estímulo, más probabilidad hay que prestemos atención y lo retengamos en la memoria. Se señalan las formas y las acciones como indicadores. La interpretación de las formas de cada persona es subjetiva, cada individuo percibe de forma diferente mediante sus experiencias de vida, dando origen a una interpretación. Sobre las acciones, nos señalan el indicio de los individuos, sus intenciones, sentimientos y pensamientos.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo

Para Baena (2014) el tipo de investigación aplicada tiene como meta brindar hechos recientes, concentrándose su cuidado en las eventualidades concretas de alcanzar las teorías de forma general a la practicidad averiguando la resolución de los requerimientos planteados.

3.1.2 Diseño

En referencia al diseño del trabajo fue de carácter experimental, el autor Pagadala, (2017), nos menciona que por el motivo que se aplica cuando existe

una relación de causa, en el cual se menciona el grupo experimental y grupo control, donde participan la variable independiente al administrar al grupo experimental, más no al grupo de control, sin embargo, cada uno de estos grupos realizan su medición de la variable dependiente.

3.1.3 Sub diseño

Según el autor Hernández et al (2014), los diseños cuasi experimentales toman posesión deliberada de una variable independiente con la finalidad de reconocer su efecto frente a las variables dependientes, sin embargo, plantea una perspectiva diferente de los otros tipos de experimentos. Ya que los objetos de estudios están predefinidos, con lo cual no suelen ser conseguidos al azar para una prolongada formación de sus agrupaciones que acompañan a la experimentación del caso.

3.1.4 Enfoque

El presente estudio aplica el enfoque cuantitativo, según (Gómez, 2006) una investigación de enfoque cuantitativo busca averiguar, encontrar nuevos conocimientos abreviando las complejidades del contexto, efectuando recolectar y analizar datos para contestar a las interrogantes de estudio, examinando y comparando con las hipótesis propuestas, basándose en una medición del tipo numérico y estadístico descriptivo.

3.2. Variables y operacionalización

Tabla N°1: Identificación de variables

3.2.1 Caracterización de las variables

Las variables de estudio empleadas en esta investigación fueron dos, la primera es animación digital (Furniss, 2017) y la segunda es percepción visual y su caracterización: (Villafana,2016)

Tabla N° 1 *Clasificación de las variables*

	Variables	Naturaleza	Escala	Categoría
V1	Animación digital sobre valores	Cuantitativa	Nominal	Independiente
V2	Percepción visual	Cuantitativa	Nominal	Dependiente

Elaboración propia

Nota:

Las dos variables empleadas presentan dimensiones e indicadores, sobre la primera variable, animación digital, el autor la dividió en dos dimensiones, las cuales son el dibujo y el movimiento. La primera dimensión a su vez presenta dos indicadores que son el color y la figura, mientras que la segunda dimensión presenta dos indicadores que son el tiempo y el espacio.

Con respecto a la variable temática, valores, el autor la dividió en dos dimensiones, el respeto y la responsabilidad, respecto a la primera dimensión esta se subdivide en dos indicadores, respeto a uno mismo y respeto hacia los demás; con respecto a la segunda dimensión se divide en, decidir por sí solo/a y hacerse cargo de sus conductas.

La segunda variable, percepción visual, presenta dos dimensiones, las cuales son los factores de agrupación y las dinámicas, la primera dimensión presenta dos indicadores los cuales son la forma y la simultaneidad, mientras que la segunda dimensión se subdivide en el cambio y la constancia.

3.2.2 Operacionalización de las variables

En cuanto a la operalización, se utilizó las definiciones conceptuales y operacionales, de la siguiente manera:

La primera variable ha sido operacionalizada a través de la definición conceptual obteniéndose dos dimensiones, y que a su vez cada dimensión ha sido operacionalizada a través de la definición operacional obteniéndose los indicadores de la animación digital.

La variable temática fue operacionalizada a través de la definición conceptual obteniéndose dos dimensiones y que a su vez cada dimensión ha sido operacionalizada a través de la definición operacional obteniéndose los indicadores de la variable valores.

Mientras que la segunda variable ha sido operacionalizada a través de la definición conceptual obteniéndose dos dimensiones y a su vez estas dimensiones han sido operacionalizadas a través de la definición operacional obteniéndose los indicadores de percepción visual, estos datos pueden ser observados en la matriz de operalización de variables. **(Anexo 1)**

3.3 Población, muestra, muestreo

3.3.1 Población

Es considerado principal en el proceso de estudio, debido que, al obtener una correcta selección, se conseguirán respuestas verídicas, asimismo estos resultados podrán dirigirse a diversas poblaciones similares, por otro lado, su correcta selección afirmara aparentar la manera precisa. (Gomes et al. 2016).

La población es finita, porque está determinada por un número determinado. La población estuvo conformada de alumnos seleccionados en los criterios, son 150 alumnos del cuarto al quinto grado de primaria de la I.E 2082 Héroes del Pacifico en el distrito de San Martín de Porres, Lima, Perú.

3.3.1.1 Criterios de inclusión

Se incluyen a estudiantes de cuarto y quinto año de nivel primaria de la I. E 2082 Héroes del Pacifico, de edades de 9 a 10 años, considerando ambos sexos, femenino y masculino, quienes accedieron voluntariamente a participar del proyecto.

3.3.2.1 Criterios de exclusión

Se excluyen a alumnos estudiantes que no sean del cuarto y quinto año del nivel primario de la I.E 2082 Héroes del Pacifico en el distrito de San Martín de Porres, se excluyen también a estudiantes de una edad menor de 9 y mayores de 10 años.

3.3.3 Muestra

La muestra se determinó en base a una fórmula matemática de la cantidad total d estudiantes. La muestra resulto de 108, en donde se seleccionó a 54 individuos por cada grupo.

3.3.4 Muestreo

Según el autor Villasis (2017), el muestreo confirma la exactitud correcta de los elementos que nos interesan también pueden definir propiedades como el diseño probabilístico y el diseño no probabilístico. De modo que se elaboró un muestro con método probabilístico del tipo aleatorio simple. Lo que significa que serán escogidos de acuerdo a las características que se han mencionado tanto en la muestra como en la población.

3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos.

3.4.1 Técnica de recolección de datos

El autor Hernández (2020), nos comenta que la recolección de datos se considera una óptima medición del conocimiento científico, la recolección de datos involucra

procedimientos que proporciona a los investigadores adquirir información directa y confiable necesaria y lograr las respuestas de las preguntas. El estudio se realizó mediante encuestas con diversas preguntas, permitiendo obtener los datos. Los resultados fueron enviados al programa Excel, creando gráficas de tipo estadístico, lo cual permitió interpretar los resultados. La encuesta estuvo constituida por preguntas relacionadas a las variables de estudio, animación digital sobre valores y la percepción visual.

3.4.2 Instrumento

Los autores Hernández y Ávila (2020) plantearon que el propósito del instrumento de recolección de datos es facilitar la obtención de información precisa y relevante para responder a las preguntas de investigación. Para lograr eso, el instrumento debe cumplir con ciertos requisitos, entre ellos validez, confiabilidad y objetividad. Por ello, se diseñó el cuestionario para ambos grupos, el control y experimental. La encuesta desarrollada estuvo conformada por 12 preguntas, para la variable animación digital se planteó 4 preguntas, de igual manera en la variable temática "valores" se formuló 4 preguntas, y finalmente las últimas 4 preguntas corresponden a la variable percepción visual. Esta escala de validación se utilizó para medir el nivel de acuerdo o desacuerdo de los participantes con respecto a una determinada afirmación o pregunta. Cada opción numerada representaba un grado diferente de acuerdo o desacuerdo, desde "muy de acuerdo" hasta "muy en desacuerdo". Al asignar una calificación a cada opción, los participantes podían expresar su opinión de manera más precisa. Se podrá visualizar la encuesta completa en el apartado de **Anexo 3**.

3.4.3 Validez

La investigación fue sometida a revisión por tres expertos con amplio conocimiento y experiencia en el tema. Estos expertos son actualmente profesores en la Universidad Cesar Vallejo y en la Universidad Nacional Federico Villarreal. Su participación en la validación de la investigación garantiza la calidad y rigurosidad del estudio realizado.

Responden a los nombres de Mgtr. Mariano Octavio Vargas Arias – especialista en Ciencias de la Comunicación, Mgtr. Karla Robalino Sánchez – especialista en Arte y Educación y Mgtr Abel Levano Tasayco – especialista en Comunicación

Organizacional.

Interpretación: El instrumento fue validado por tres expertos que aportaron en críticas y consejos para la obtención de la significancia exacta bilateral fue de 0.10 donde al ser menor a nivel de significancia del 0,5 el instrumento es calificado como válido para proceder aplicarse.

3.4.2.1 Confiabilidad

Según el autor Muñoz (2019), la confiabilidad es una medida de que tan bien los investigadores utilizan las pruebas piloto para hacer estimaciones utilizando métodos básicos. Por lo tanto, el instrumento fue validado por medio del Alfa de Cronbach para evaluar la confiabilidad.

Interpretación: Según los resultados, se interpreta que al pertenecer al rango de 0,604 a 1,00 se le considera al instrumento con un nivel de confiabilidad moderada para el grupo experimental. En tanto al grupo control, de 0,323 a 0,604, se considera como un nivel de confiabilidad baja moderada. según el cuadro de coeficiente de confiabilidad.

3.3 Procedimientos

3.5 Procedimientos

Algunas de las fuentes utilizadas incluyeron textos académicos relevantes en el campo de estudio, revistas científicas, bases de datos especializadas y libros actualizados en la materia. Los datos estadísticos recopilados fueron analizados utilizando software especializado como el SPSS para garantizar la precisión y confiabilidad de los resultados. Las referencias bibliográficas se realizaron siguiendo las normas y pautas establecidas por la APA, asegurando así la correcta citación y presentación de las fuentes utilizadas en el estudio. Además, se realizaron revisiones por parte de un equipo de expertos en el tema, quienes validaron el instrumento utilizado para la recolección de datos.

El estudio se desarrolló bajo la supervisión y dirección de la universidad Cesar Vallejo, siguiendo sus criterios y lineamientos académicos. Además, se utilizó el software Turnitin para verificar posibles similitudes con otros trabajos académicos y asegurar la originalidad del estudio.

Para el desarrollo de las encuestas, se asistió de manera presencial a la I.E 2082

Héroes del Pacífico, San Martín de Porres, habiendo ya conseguido el permiso necesario por el colegio. Luego en el interior de las aulas se separó ambos grupos de estudio, se proyectó la animación digital mediante un proyector para el grupo experimental, y se enseñó las piezas graficas del colegio al grupo control.

Una vez que se explicó a los estudiantes en qué consistían las encuestas, se les permitió responderlas. Los datos obtenidos de las encuestas fueron introducidos en cuadros de Excel para su posterior análisis. Luego, se procedió a interpretar estos datos utilizando el programa IBM SPSS, el cual fue utilizado para el análisis estadístico y la interpretación de la información adquirida. Este análisis nos permitió obtener los resultados del estudio y extraer conclusiones relevantes.

3.6 Método de análisis de datos

El uso del programa IBM SPSS Statistics 25 nos permitió analizar los datos de la encuesta de manera precisa y obtener resultados con mayor confiabilidad. Este software cuenta con diversas herramientas y técnicas estadísticas que facilitan el procesamiento de los datos y la generación de informes detallados.

Además, se realizó una prueba de confiabilidad del instrumento aplicado, lo que nos permitió evaluar la consistencia interna de las preguntas de la encuesta. Esta prueba nos ayuda a asegurarnos de que el instrumento utilizado es confiable y que las respuestas obtenidas son consistentes.

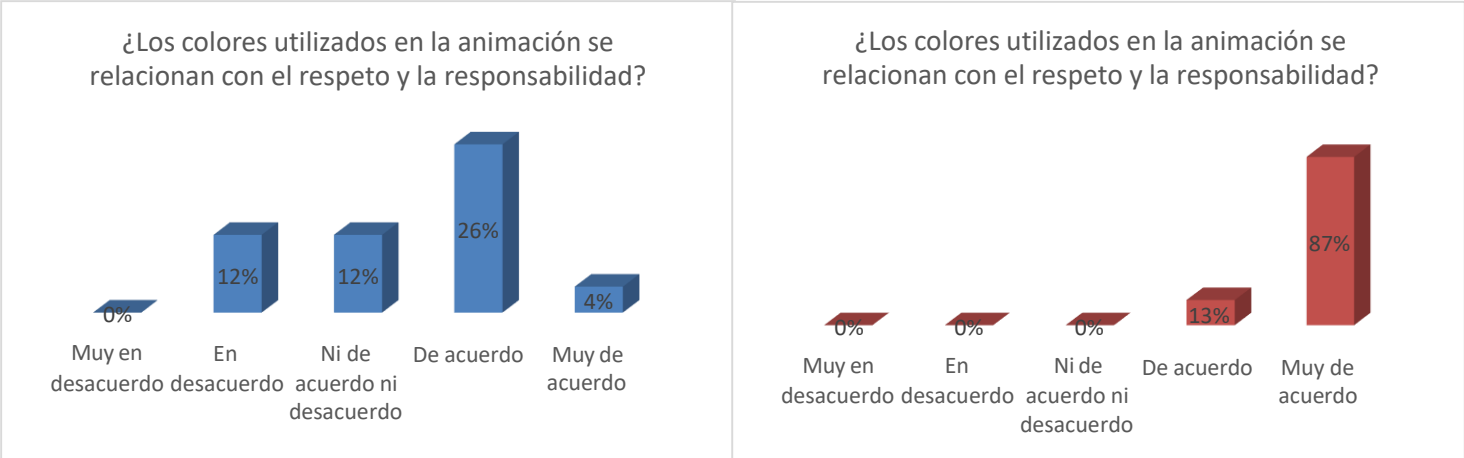
Por otro lado, el programa de Excel 2019 fue utilizado para distribuir la información recopilada y realizar diversos análisis descriptivos. Mediante la creación de gráficos y la utilización de funciones estadísticas, pudimos visualizar de manera clara los patrones y tendencias presentes en los datos.

3.6.1 Análisis descriptivo

En el análisis descriptivo, se utilizó el programa IBM SPS para obtener los resultados. Estos resultados se presentaron en forma de gráficos que muestran la relación entre la variable de interés, en este caso la animación digital, y la percepción visual. La interpretación de cada gráfico se hará teniendo en cuenta los 12 ítems y las 5 opciones de respuesta que se presentan en cada gráfico.

Cada ítem representa una pregunta o afirmación, y las opciones de respuesta son las diferentes posibilidades de acuerdo o desacuerdo con cada ítem.

Figura N°1: Resultados del indicador "color"



En cuanto a la primera interrogante, en el grupo control se obtuvo como resultado que un 12% de los estudiantes están en desacuerdo en que los colores utilizados en la animación se relacionan con el respeto y la responsabilidad, el otro 12% están ni de acuerdo ni desacuerdo, el 26% están de acuerdo y un 4% de los encuestados están muy de acuerdo. Por otro lado, el grupo experimental demostró el resultado 13% de los encuestado están de acuerdo en que los colores utilizados en la animación se relacionan con el respeto y la responsabilidad, mientras que el 87% de los estudiantes están muy de acuerdo.

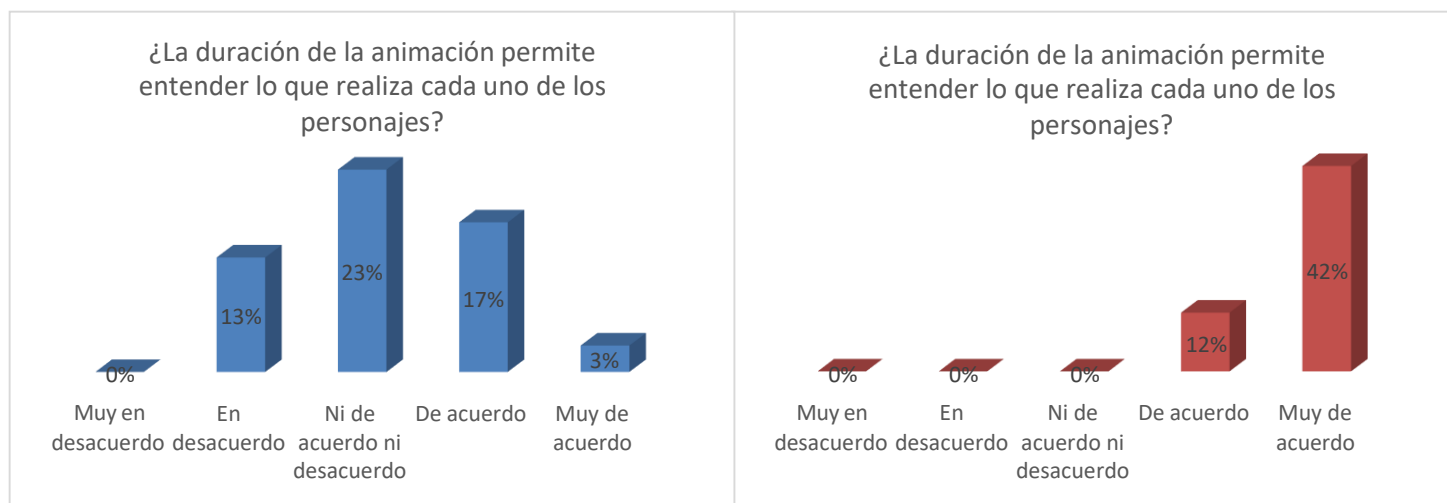
Figura N°2: Resultados del indicador “figura”



En la interrogante 2, el grupo control tuvo como resultados que el 8% de los estudiantes están en desacuerdo en que las formas de los personajes de los valores son adecuadas, el 28% están ni de acuerdo ni desacuerdo, el 15% de acuerdo y un 3% están muy de acuerdo. En cuanto al grupo experimental se pudo

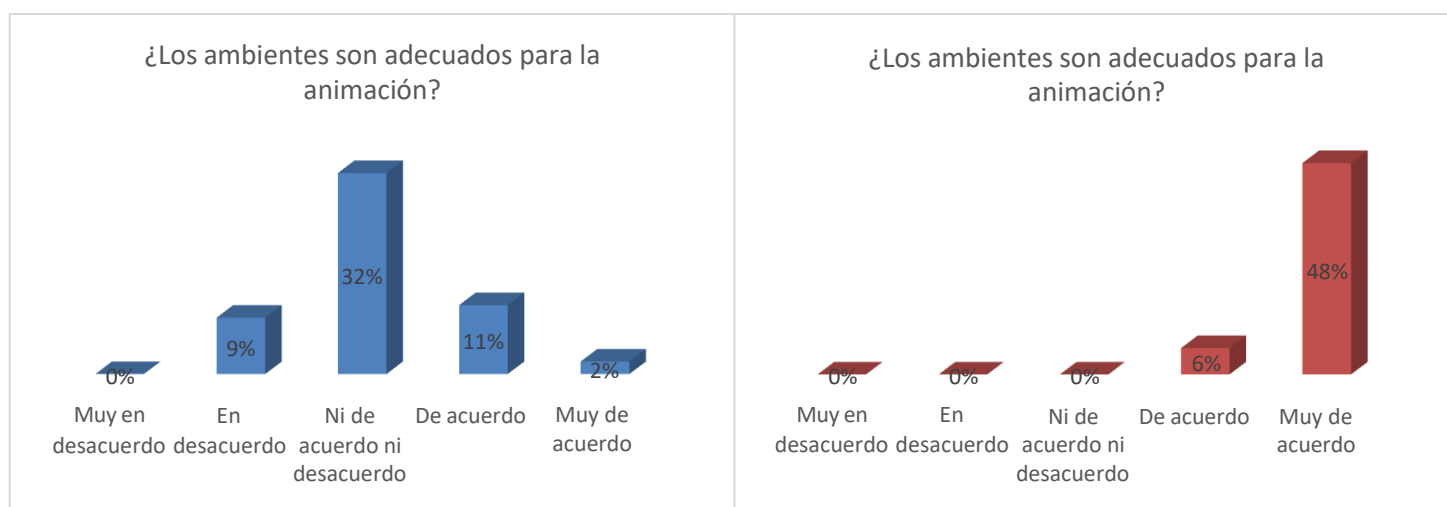
evidenciar que el 1% de los estudiantes están ni de acuerdo ni en desacuerdo en que las formas de los personajes de los valores son adecuadas, el 11% de los estudiantes están de acuerdo, mientras que el 42% muy de acuerdo.

Figura N°3: Resultados del indicador “tiempo”



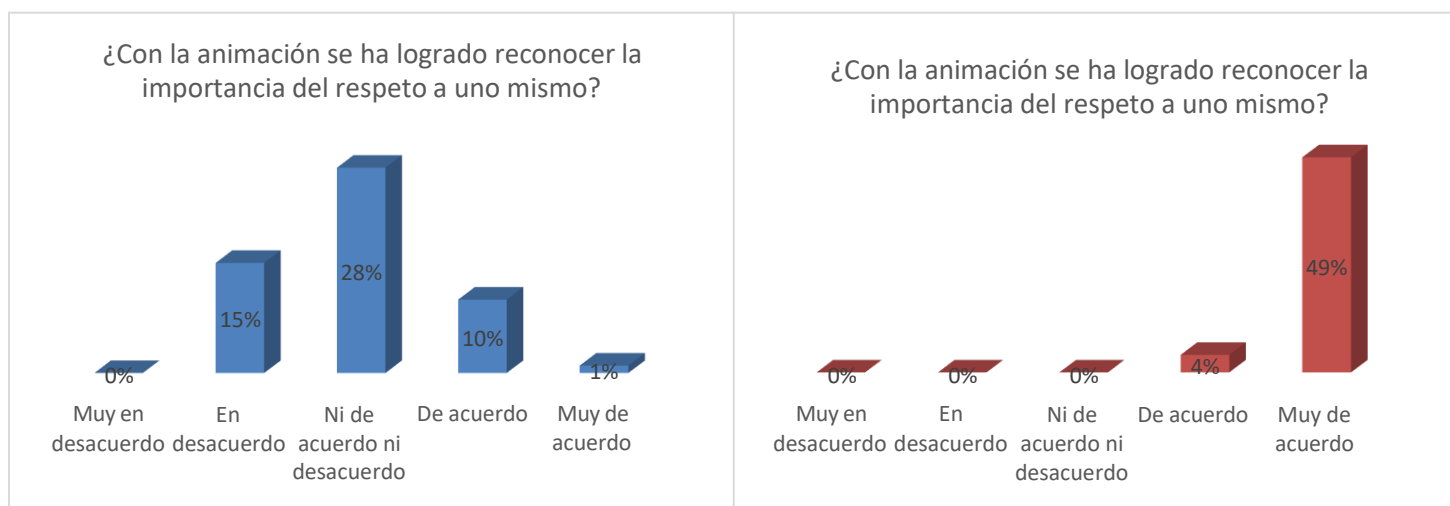
Así mismo para la interrogante 3, en el grupo control, el 13% de los estudiantes están en desacuerdo de que la duración de la animación permite entender lo que realiza cada uno de los personajes, mientras que el 23% están ni de acuerdo ni desacuerdo, un 17% de los encuestados están de acuerdo, mientras que el 3% están muy de acuerdo. Así mismo en el grupo experimental se alcanzó el resultado que el 12% de los estudiantes encuestados están de acuerdo en que la duración de la animación permite entender lo que realiza cada uno de los personajes, mientras que un 42% están muy de acuerdo.

Figura N°4: Resultados del indicador “espacio”



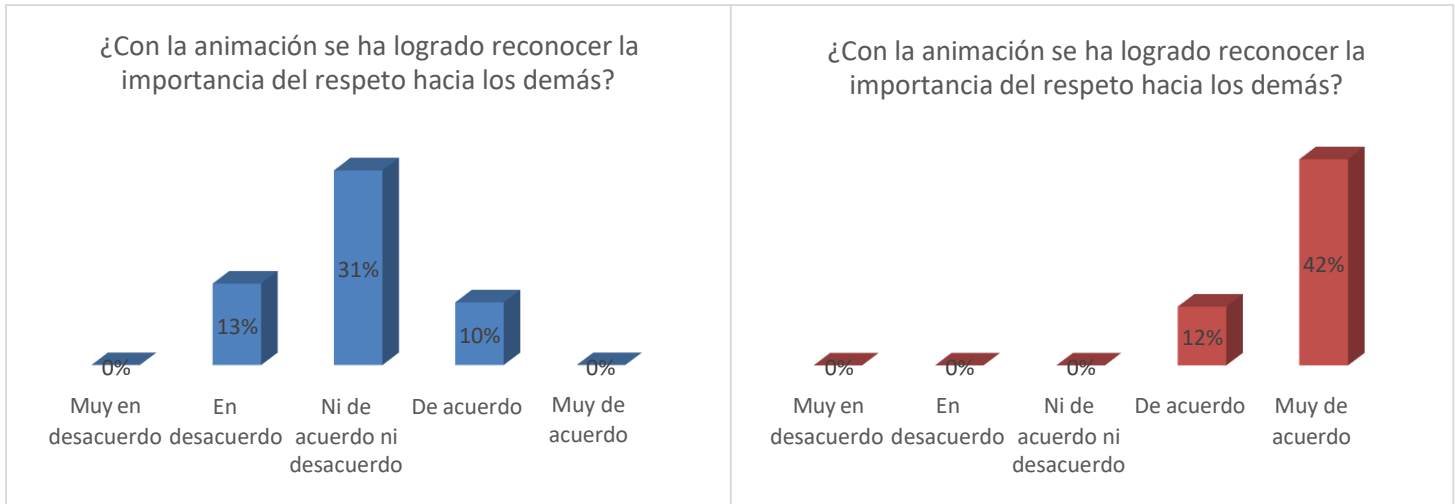
De acuerdo a la interrogante cuatro, respecto al grupo control se concluyó que el 9% de los estudiantes están en desacuerdo de que los ambientes son adecuados para la animación, mientras que el 32% están ni de acuerdo ni desacuerdo, un 11% de los encuestados están de acuerdo, mientras que el 2% están muy de acuerdo. Así también en el grupo experimental, el 6% de los estudiantes están de acuerdo de que la duración de la animación permite entender lo que realiza cada uno de los personajes, mientras que un 48% están muy de acuerdo.

Figura N°5: Resultados del indicador “respeto a uno mismo”



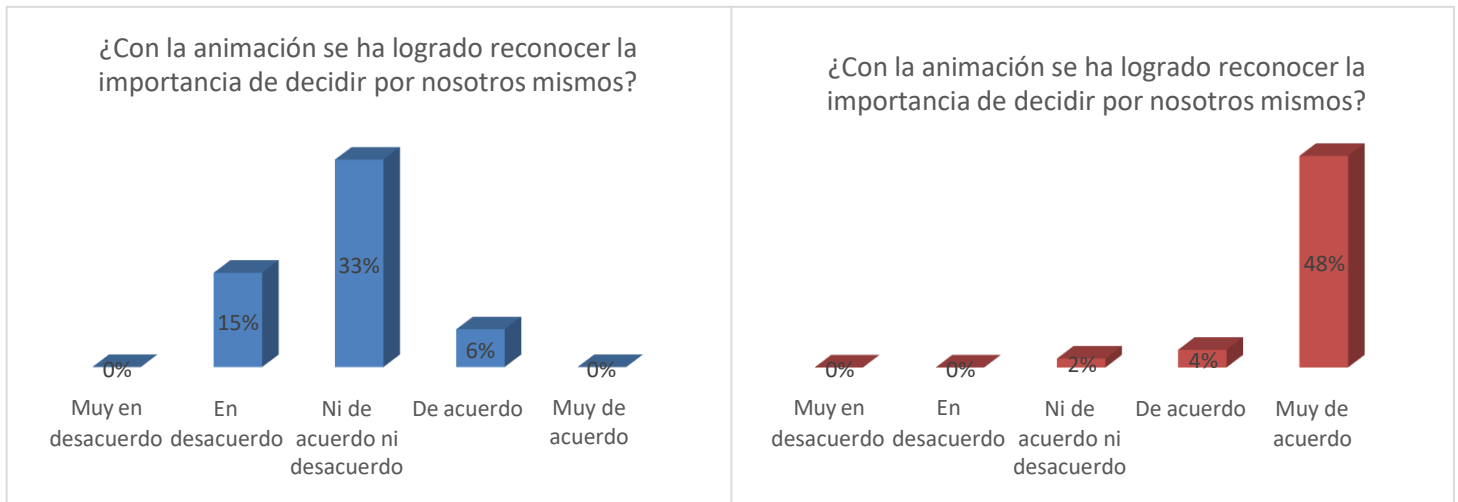
Asimismo, en la pregunta 5, el 15% de los encuestados del grupo de control no estaba de acuerdo en que se pueda reconocer la importancia de la autoestima con ayuda de la animación, y el 28% no estaba de acuerdo o en desacuerdo. El 10% de los encuestados indicó que están de acuerdo y un 1% están muy de acuerdo. En cambio, en el grupo experimental demostró el resultado que un 4% de los estudiantes están de acuerdo y un 49% están muy de acuerdo.

Figura N°6: Resultados del indicador “respeto hacia los demás”



En la sexta pregunta del grupo de control, se puede ver que el 13% de los encuestados no estaban de acuerdo en que el significado del respeto por otras personas se pueda realizar con la ayuda de la animación, el 31% ni estaba de acuerdo ni en desacuerdo, y el 10% de los estudiantes encuestados dijeron: están de acuerdo. Por otro lado, el 12% de los estudiantes del grupo experimental estuvo de acuerdo en que a través de la animación aprendieron la importancia de respetar a los demás, y el 42% de los estudiantes estuvo totalmente de acuerdo.

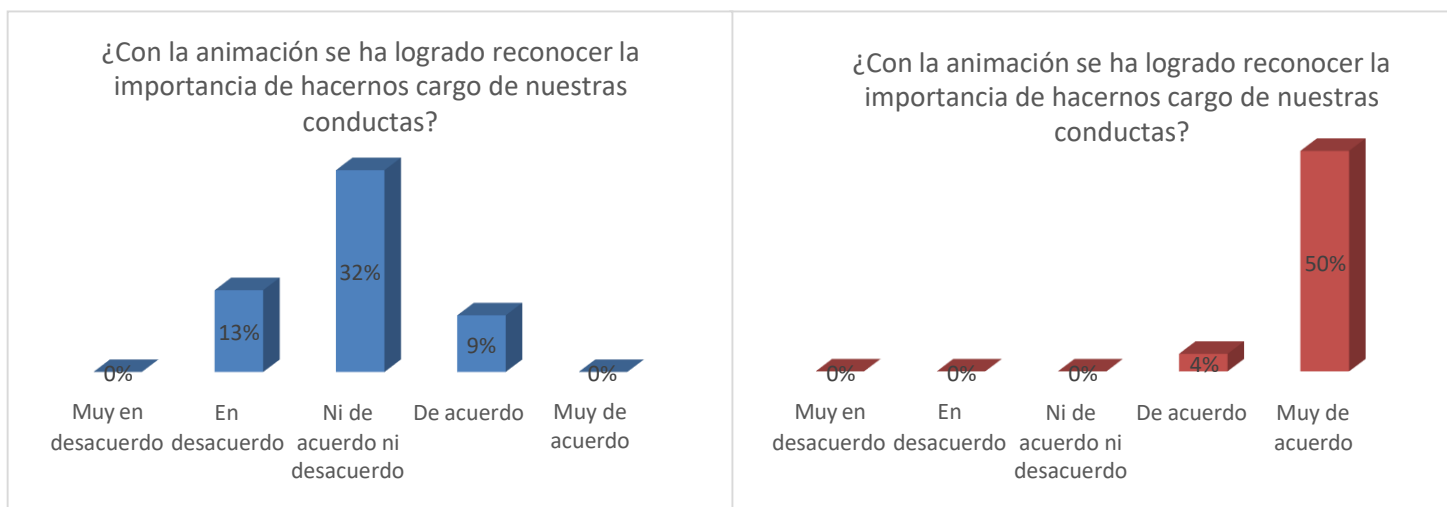
Figura N°7: Resultados del indicador “decidir por sí solo”



En la interrogante 7, encontramos que el 15% de los estudiantes del grupo de control indicaron que no están de acuerdo en que con la ayuda de la animación hemos aprendido lo importante que es tomar nuestras propias decisiones, el 33% de los estudiantes no están de acuerdo y no están de acuerdo, y Sólo el 6% de

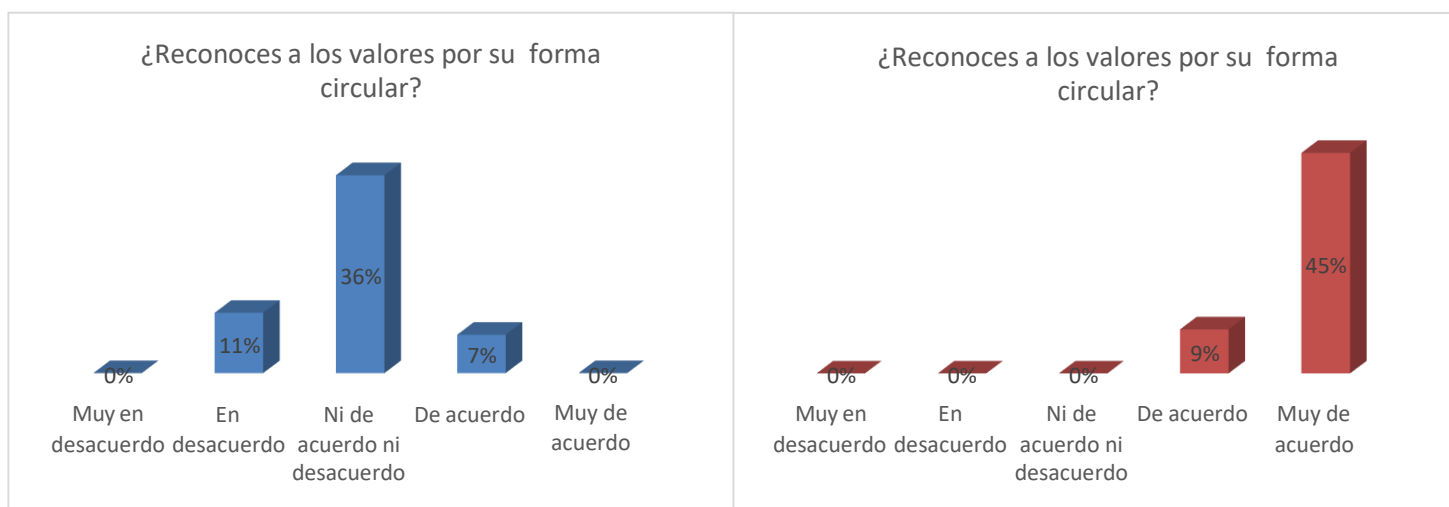
los encuestados estuvo de acuerdo. En el grupo experimental, el 2% de los estudiantes no estuvo ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 4% estuvo de acuerdo y el 48% dijo que estaba muy de acuerdo en que la animación podría ayudarlos a comprender la importancia de tomar sus propias decisiones.

Figura N°8: Resultados del indicador “hacerse cargo de sus conductas”



Según la octava pregunta del grupo de control, se puede concluir que el 13% de los estudiantes no estaban de acuerdo en que entendiéramos la importancia de controlar nuestro comportamiento con la ayuda de la animación, y el 3% no estaba de acuerdo ni estaba de acuerdo, un 9% están de acuerdo. En cuanto al grupo experimental el 4% de los estudiantes encuestados están de acuerdo y un 50% están muy de acuerdo que con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas.

Figura N°9: Resultados del indicador “forma”



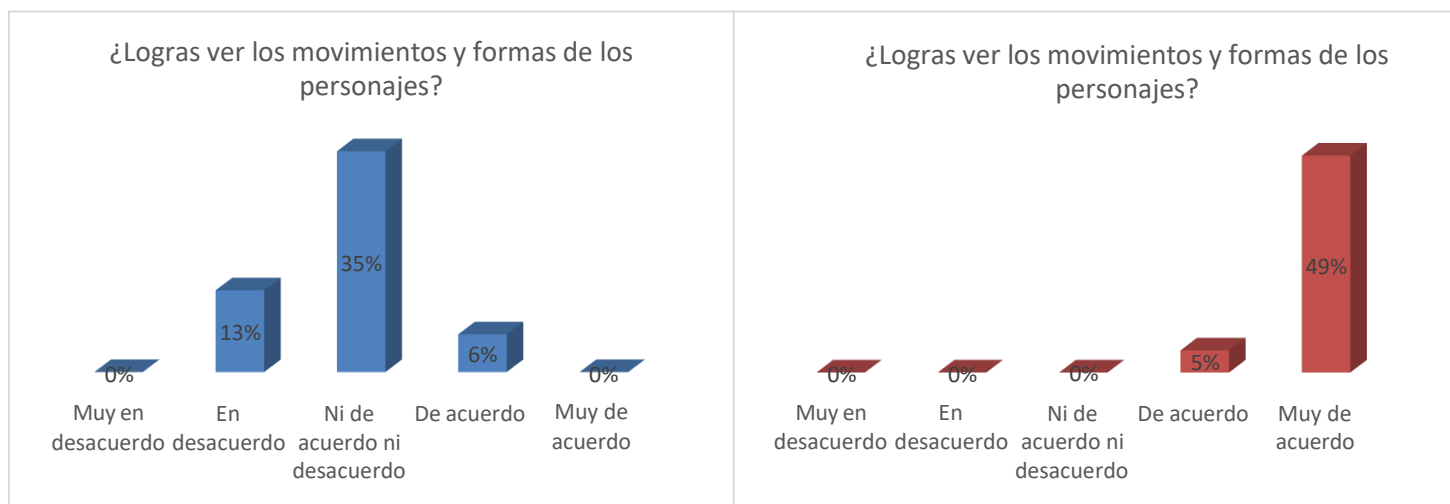
La novena pregunta muestra que el 11% de los encuestados del grupo de control no estaban de acuerdo con la identificación de sus valores a través de círculos, un 36% ni de acuerdo ni en desacuerdo y un 7% de acuerdo. En cuanto al grupo experimental el 9% están de acuerdo y un 45% están muy de acuerdo que en la animación se reconoce a los valores por su forma circular

Figura N°10: Resultados del indicador “simultaneidad”



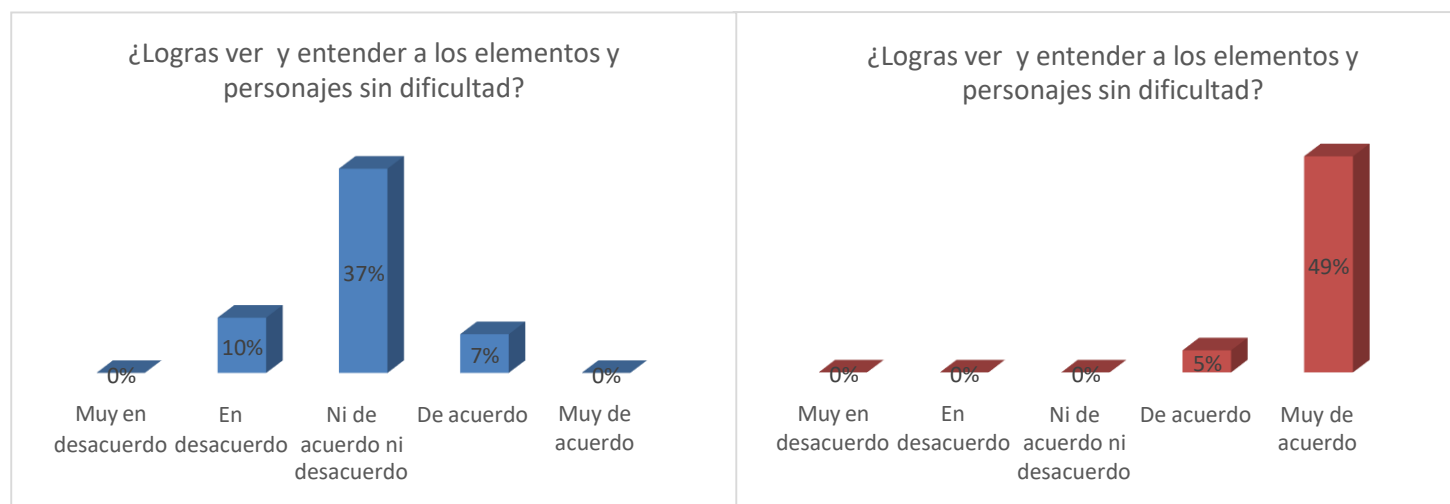
Respecto a la décima pregunta, se observó que el 11% de los estudiantes del grupo control señalaron no estar de acuerdo en que las escenas, objetos y personajes les ayudaron a comprender la historia, un 39% están ni de acuerdo ni en desacuerdo y un 4% están de acuerdo. Por otro lado, en el grupo experimental el 1% están ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 5% están de acuerdo y el 48% están muy de acuerdo que los escenarios, objetos y personajes ayudan a entender la historia.

Figura N°11: Resultados del indicador “cambio”



La undécima pregunta muestra que, en el grupo de control, el 13% no estaba de acuerdo con que se pudieran ver los movimientos y formas de los personajes, el 35% ni estaba de acuerdo ni estaba de acuerdo y el 6% estaba de acuerdo. Por otro lado, el 5% de los encuestados del grupo experimental no estuvo de acuerdo, mientras que el 49% estuvo completamente de acuerdo en que se pueden ver los movimientos y formas de los personajes.

Figura N°12: Resultados del indicador “constancia”



La pregunta 12 muestra que, en el grupo de control, el 10% de los estudiantes no estuvo de acuerdo en que pueden ver y comprender elementos y personajes sin dificultad, el 37% estuvo en desacuerdo y en desacuerdo y el 7% estuvo de acuerdo. Por otro lado, el 5% de los estudiantes encuestados en el grupo

experimental estuvo de acuerdo y el 49% estuvo completamente de acuerdo en que pueden ver y comprender elementos e imágenes sin problemas.

3.6.2 Análisis inferencial

De igual forma, en el análisis inferencial, para crear pruebas de hipótesis generales e hipótesis específicas, se desarrollaron tablas en SPSS para comprobar si eran aceptadas o rechazadas. Por lo tanto, se realizaron pruebas de normalidad y correlación.

Anexo: Prueba de normalidad - Grupo control

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
T_ANIMA_VALORES	,167	54	<.001	,942	54	,012
T_PERCEP	,215	54	<.001	,922	54	,002
DIBUJO_V1_D1	,223	54	<.001	,888	54	<.001
MOVIM_V1_D2	,184	54	<.001	,916	54	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Anexo: Prueba de normalidad - Grupo experimental

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
ANIMACION_VALORES	,256	54	<.001	,813	54	<.001
PERCEPCION	,397	54	<.001	,620	54	<.001
DIBUJO	,409	54	<.001	,613	54	<.001
MOVIMIENTO	,432	54	<.001	,617	54	<.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

La prueba de Chi Cuadrado de Pearson nos permite determinar si existe una relación estadísticamente significativa entre dos variables categóricas. En este caso, se utiliza para analizar cómo influye la variable independiente (los resultados de la encuesta) en la variable dependiente (la hipótesis planteada en la investigación).

Dado que los valores obtenidos en la encuesta son anormales según el test de Shapiro-Wilk, se opta por utilizar una prueba no paramétrica como la correlación de Chi Cuadrado de Pearson, donde se encuesta a 108 estudiantes. Al realizar la correlación de Chi Cuadrado de Pearson, se puede determinar si existe una relación estadísticamente significativa entre las dos variables. Si el resultado de esta prueba es menor a 0.05, se considera que la relación entre las variables es significativa.

Prueba de Hipótesis General

Hi general: Existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores en la percepción visual en niños de una Institución Educativa, Lima, 2023.

Ho general: No existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores en la percepción visual en niños de una Institución Educativa, Lima, 2023.

Tabla 02:

Hipótesis general - Grupo control

		Correlaciones	T_ANIMA_VALORES	T_PERCEP
T_ANIMA_VALORES	Correlación de Pearson		1	,256
	Sig. (bilateral)			,061
	N		54	54
T_PERCEP	Correlación de Pearson		,256	1
	Sig. (bilateral)		,061	
	N		54	54

Tabla 3: *Hipótesis general - Grupo experimental*

		ANIMACION_ VALORES	PERCEPCIO N
ANIMACION_ VALOR ES	Correlación de Pearson	1	,349**
	Sig. (bilateral)		,010
	N	54	54
PERCEPCION	Correlación de Pearson	,349**	1
	Sig. (bilateral)	,010	
	N	54	54

NOTA IBM SPSS 25

En el cuadro N° 9, base a los resultados obtenidos en el grupo control. El nivel de significancia de 0,061 indica que hay una probabilidad del 6,1% de obtener estos resultados por casualidad, lo cual es mayor al valor típicamente aceptado de 0,05. Es decir, podemos explicar que la animación digital definitivamente tendrá una influencia en los valores y la percepción visual de los niños de las instituciones educativas de Lima, 2023.

En comparación con la Tabla 10, el nivel de significancia del grupo experimental es 0,010, que es inferior a 0,05. Se acepta la hipótesis de investigación planteada y se rechaza la hipótesis nula. Es decir, podemos explicar que, si la animación digital afecta los valores y la percepción visual de los niños en Lima 2023, las instituciones educativas, al dar tan buenos resultados, logran resultados positivos.

Prueba de Hipótesis Específica :1

Hi específica 1: Existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y los factores de agrupación en niños de una Institución Educativa, Lima, 2023.

Ho específica 1: No existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y los factores de agrupación en niños de una Institución Educativa, Lima, 2023.

Tabla 4: *Hipótesis específica 1 - Grupo control*

Correlaciones

		T_ANIMA_VALORES	FA_V2_D1
T_ANIMA_VALORES	Correlación de Pearson	1	,061
	Sig. (bilateral)		,659
	N	54	54
FA_V2_D1	Correlación de Pearson	,061	1
	Sig. (bilateral)	,659	
	N	54	54

FUENTE IBM SPSS 25

Tabla 5: *Hipótesis específica 1 - Grupo experimental*

Correlaciones

		ANIMACION_VALORES	FA
ANIMACION_VALORES	Correlación de Pearson	1	,304*
	Sig. (bilateral)		,025
	N	54	54
FA	Correlación de Pearson	,304*	1
	Sig. (bilateral)	,025	
	N	54	54

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

FUENTE IBM SPSS 25

En la tabla N°11, el nivel de significancia del grupo de control es 0.659, el cual es mayor que 0.05, lo que indica que rechaza la hipótesis de investigación y acepta la hipótesis nula. Por tanto, está claro que existe un efecto significativo entre la animación digital y los factores de agrupación.

En comparación con la tabla N°12, el nivel de significancia es de 0.025, que es menor a 0.05, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la

hipótesis de investigación. Existe un efecto significativo entre la animación digital y los factores de agrupación.

Prueba de Hipótesis Específica 2:

Hi específica 2: Existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y las dinámicas en niños de una institución educativa, Lima, 2023.

Ho específica 2: No existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y las dinámicas en niños de una institución educativa, Lima, 2023.

Tabla N°: Correlación entre la animación digital y los elementos de la percepción visual

Tabla 6: *Hipótesis específica 2 - Grupo control*

		T_ANIMA_VALORES	DINAMICA_V2_D2
T_ANIMA_VALORES	Correlación de Pearson	1	,313*
	Sig. (bilateral)		,021
	N	54	54
DINAMICA_V2_D2	Correlación de Pearson	,313*	1
	Sig. (bilateral)	,021	
	N	54	54

Tabla 7: *Hipótesis específica 2 - Grupo experimental*

		ANIMACION_VALORES	DINAMICAS
ANIMACION_VALORES	Correlación de Pearson	1	,249
	Sig. (bilateral)		,069
	N	54	54
DINAMICAS	Correlación de Pearson	,249	1
	Sig. (bilateral)	,069	
	N	54	54

En la tabla N°13 se muestra que el resultado significativo obtenido para el grupo control es de 0.021, que es menor a 0.05, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Proporciona un impacto significativo entre la animación N°14, el nivel de significancia del grupo experimental es de 0.069. Menos de 0,05 significa aceptación de la hipótesis de investigación y rechazo de la hipótesis nula. Por tanto, queda claro que existe una relación significativa entre la animación digital y el movimiento.

Comparado con la tabla N°14, el nivel de significancia del grupo experimental es de 0.069. Menos de 0,05 significa aceptación de la hipótesis de investigación y rechazo de la hipótesis nula. Por tanto, queda claro que existe una relación significativa entre la animación digital y el movimiento.

3.7. Aspectos éticos

Estas acciones demuestran un enfoque ético en la investigación. El respaldo a las teorías de los autores a través de las normas APA muestra el respeto por la autoría intelectual y la honestidad académica al dar crédito adecuado a las ideas de otros. La búsqueda de antecedentes a través de fuentes confiables como la Biblioteca virtual de la Universidad Cesar Vallejo y Google académico demuestra el compromiso por utilizar información sólida y fiable para el estudio. La validación del cuestionario por parte de tres expertos en la carrera asegura la pertinencia y calidad de las preguntas, evitando posibles sesgos o errores en la recolección de datos.

El uso de un programa estadístico como IBM SPSS25 para procesar los datos de la encuesta garantiza la precisión en los análisis y resultados obtenidos. El análisis del estudio por Turnitin muestra la preocupación por la originalidad y la integridad en la investigación, evitando el plagio y asegurando la autenticidad de los resultados.

IV. Resultados

En esta sección se explica cada resultado obtenido con IBM SPSS 25 en base a las 12 preguntas que se realizaron a los estudiantes en la encuesta. Se

consideraron los análisis descriptivos e inferenciales. Se presentarán los resultados correspondientes a cada pregunta del cuestionario.

La primera pregunta nos dice si el valor del color en la animación está relacionado con el respeto y la responsabilidad. Para su interpretación estadística, obtenemos los resultados del grupo de control, el 12% de los encuestados no estuvo de acuerdo en que los colores utilizados en la animación estén relacionados con el respeto y la responsabilidad, y otro 12% no estuvo de acuerdo. Tampoco están de acuerdo: el 26% está de acuerdo y el 4% está totalmente de acuerdo. Por otro lado, en el grupo experimental, el 13% de los encuestados cree que los colores utilizados en la animación están relacionados con el respeto y la responsabilidad, mientras que el 87% de los estudiantes están muy de acuerdo.

En cuanto a la explicación del tema, queda claro para el grupo de control que el 12% de los estudiantes encuestados no estuvo de acuerdo en que los colores utilizados en la animación estén relacionados con el respeto y la responsabilidad, esto se explica ya que los estudiantes no visualizaron la animación digital y solo respondieron en base a la información que sabían sobre el respeto y la responsabilidad. También se obtuvo que un 12% están ni de acuerdo ni en desacuerdo en que los colores se relacionan con el respeto y la responsabilidad. Esto podría explicarse por el hecho de que los estudiantes del grupo de control no vieron la animación.

Por otro lado, el grupo experimental mostró que el 13% de los encuestados estaba de acuerdo con ello, lo que demuestra que tuvo una aceptación por parte de los estudiantes, mientras que el 87% de los estudiantes están muy de acuerdo lo que demuestra que tuvo una gran influencia en los encuestados y da entender que los colores seleccionados si se relacionan con el respeto y la responsabilidad.

En la segunda pregunta nos dice que las formas de los personajes son adecuadas. En una interpretación estadística nos dice que el grupo control tuvo como resultados que un 8% de los estudiantes están en desacuerdo, el 28% están ni de acuerdo ni desacuerdo, el 15% de acuerdo y un 3% están muy de acuerdo. En el grupo experimental, el 1% de los estudiantes estuvo ni de acuerdo ni en desacuerdo en que las formas de los personajes de los valores son

adecuadas, el 11% de los estudiantes están de acuerdo, mientras que el 42% muy de acuerdo.

En la explicación del tema del grupo de control, se observó que el 8% de los estudiantes no está de acuerdo en que las formas de los personajes son adecuadas, se puede comprender que es causa de la poca información que tienen sobre la animación sobre valores. También podemos apreciar que un 28% de los estudiantes están ni de acuerdo ni en desacuerdo con el hecho de la forma de los personajes son adecuadas, Los resultados se pueden explicar por el hecho de que el grupo en cuestión no vio la animación digital y por tanto no entendió muy bien las preguntas. Solo el 15% están de acuerdo y el 3% están muy de acuerdo.

Además, en el grupo experimental, quedó claro que el 1% de los estudiantes encuestados no estaban ni en desacuerdo en que las formas de los personajes de los valores son adecuadas, sin embargo el 11% de los estudiantes están de acuerdo, ello se entiende ya que los estudiantes visualizaron las formas de los personajes en la animación, y un 42% están muy de acuerdo de que las formas de los personajes de los valores son adecuadas, observamos aquí que las formas escogidas para los valores presentan una percepción positiva.

En la tercera pregunta observamos que dice la duración de la animación permite entender lo que realiza cada uno de los personajes. En su explicación estadística nos dice que, en el grupo de control, el 13% de los estudiantes no estuvo de acuerdo con que la duración de la animación permitiera entender lo que hacía cada personaje, mientras que el 23% están ni de acuerdo ni desacuerdo, un 17% de los encuestados están de acuerdo, mientras que el 3% están muy de acuerdo. Respecto al grupo experimental, el resultado fue que el 12% de los estudiantes encuestados coincidieron en que la duración de la animación les permitió entender lo que hacía cada personaje, mientras que un 42% están muy de acuerdo.

En cuanto a la explicación, observamos que, en el grupo de control, el 13% de los estudiantes no estaba de acuerdo en que la duración de la animación permitiera comprender el papel de cada personaje, ello se entiende ya que este grupo no

visualizo la animación por consiguiente no saben el tiempo de duración de la animación. Se aprecia también que el 23% están ni de acuerdo ni en desacuerdo que la duración de la animación permite entender lo que realiza cada uno de los personajes.

Para el grupo experimental, queda claro que el 12% de los encuestados están de acuerdo que la duración de la animación permite comprender el comportamiento de cada personaje., se observa que los estudiantes están de acuerdo con el tiempo de duración de la animación y el 42% están muy de acuerdo nos da entender que los estudiantes perciben que el tiempo de duración de la animación fue la correcta.

En la cuarta pregunta vemos que el entorno es adecuado para la animación. Por lo tanto, en la interpretación estadística del grupo de control, el 9% de los estudiantes no estaba de acuerdo con que los ambientes son adecuados para la animación, mientras que el 32% están ni de acuerdo ni desacuerdo, un 11% de los encuestados están de acuerdo, mientras que el 2% están muy de acuerdo. Respecto al grupo experimental los resultados fueron que el 6% de los estudiantes estuvo de acuerdo y el 48% muy de acuerdo.

En cuanto a la explicación del tema del grupo de control, se observó que el 9% de los encuestados no estuvo de acuerdo con que el ambiente sea adecuado para la animación. También podemos apreciar que un 32% de los estudiantes están ni de acuerdo ni en desacuerdo, esto se debe a que el grupo control no pudo visualizar los ambientes de la animación, por eso los estudiantes estaban un poco confundidos con su respuesta. Por otro lado, el grupo experimental demostró que el 6% de los encuestados está de acuerdo y el 48% de los encuestados muy de acuerdo, por lo que se puede concluir que el ambiente es adecuado para la animación.

La quinta pregunta nos dice con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto a uno mismo. Por lo tanto, en la interpretación estadística del grupo de control se puede concluir que el 15% de los encuestados no estaba de acuerdo, el 28% de los encuestados ni estaba de acuerdo ni en desacuerdo, el 10% de los encuestados estaba de acuerdo y el 1% de los encuestados estaba

completamente de acuerdo. En el grupo experimental se observó que el 4% de los estudiantes encuestados está de acuerdo con ello y el 49% completamente de acuerdo.

Por otro lado, en la interpretación del tema, el grupo de control observó que el 15% de los estudiantes no estaban de acuerdo en que con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto a uno mismo, el resultado se explica que el grupo control al no visualizar la animación no lograron comprender el mensaje del respeto a uno mismo. También podemos apreciar que el 28% de los encuestados están ni de acuerdo ni en desacuerdo, esto se explica debido a que los estudiantes reflejaron estar indecisos en su respuesta. En tanto, en el grupo experimental, el 4% de los estudiantes coincidieron en que con la ayuda de la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto a uno mismo y un 49% están muy de acuerdo, lo que da entender que los estudiantes encuestados lograron reconocer la importancia del respeto a uno mismo.

Respecto a la sexta pregunta mencionó que con ayuda de la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto hacia los demás. En cuanto a la interpretación estadística, el grupo de control dice que el 13% de los encuestados no estaba de acuerdo, 31% están ni de acuerdo ni en desacuerdo, un 10% de los estudiantes están de acuerdo. El grupo experimental un 12% de los estudiantes están de acuerdo y un 42% están muy de acuerdo.

En la explicación del tema, el grupo de control observó que el 13% de los estudiantes no estuvo de acuerdo, el resultado se explica que el grupo control no visualizó la animación no lograron comprender el mensaje del respeto hacia los demás. El 31% están ni de acuerdo ni desacuerdo, esto se debe a que el grupo en cuestión no habían visualizado la animación, y respondían con duda en base a lo que sabían del tema, el 10% de los encuestados indicaron estar de acuerdo.

En consecuencia, el 12% de los estudiantes del grupo experimental estuvieron de acuerdo, ello se tiene como resultado que los estudiantes encuestados lograron percibir que con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto hacia los demás y un 42% de los encuestados están muy de acuerdo, esto se

logra entender que los estudiantes consideran que con la animación se ha logrado reconocer claramente la importancia del respeto hacia los demás.

En la séptima pregunta la cual nos habla sobre si con la animación se ha logrado reconocer la importancia de decidir por nosotros mismos. En su interpretación estadística vemos que en el grupo control el 15% de los estudiantes dijeron no estar de acuerdo, un 33% están ni de acuerdo ni desacuerdo y un 6% de los encuestados están de acuerdo. Por otro lado, el 2% de los estudiantes del grupo experimental están ni de acuerdo ni desacuerdo, un 4% están de acuerdo y un 48% mencionan que están muy de acuerdo.

Mientras tanto en la interpretación del tema del grupo de control, se observó que el 15% de los estudiantes encuestados no estuvo de acuerdo en que con la animación se ha logrado reconocer la importancia de decidir por nosotros mismos, esto se debió a que los estudiantes de este grupo no visualizaron la animación y solo respondieron en base a lo que sabían del tema, por otro lado, un 33% de los encuestados están ni de acuerdo ni desacuerdo y por último un 6% de los estudiantes están de acuerdo. En consecuencia, el 48% de los encuestados en el grupo experimental estaban totalmente de acuerdo en que con la animación se logrado reconocer la importancia de decidir por nosotros mismos, ello se tiene como resultado que los estudiantes lograron reconocer la importancia de decidir por nosotros mismos a través de la animación digital sobre valores.

Solo un 2% de los estudiantes están ni de acuerdo ni desacuerdo en que con la animación se ha logrado reconocer la importancia de decidir por nosotros mismos, si bien para este grupo la animación digital fue entendible hay elementos o ideas que mejorar, y un 4% de los encuestados están de acuerdo.

Para la octava pregunta sobre si con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas. En cuanto a la interpretación estadística, el grupo de control dice que el 13% de los estudiantes no estuvo de acuerdo, un 3% están ni de acuerdo ni en desacuerdo, un 9% están de acuerdo. En cuanto al grupo experimental el 4% de los estudiantes están de acuerdo y un 50% están muy de acuerdo que con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas.

En cuanto a la interpretación temática, en el grupo control se puede observar que el 13% de los estudiantes están en desacuerdo en que con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas, esto se debe a que los estudiantes de este grupo no visualizaron la animación y solo respondieron en base a lo que sabían del tema, por otro lado, un 3% de los estudiantes están en ni de acuerdo ni desacuerdo y un 9% están de acuerdo. Se puede verificar que, en el grupo experimental, un 50% de los estudiantes están muy de acuerdo en que con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas, este resultado se obtiene ya que los estudiantes lograron reconocer a través de la animación digital sobre valores, la importancia de hacerse cargo de sus conductas.

El 4% de los estudiantes encuestados están de acuerdo en que con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas, se obtiene este resultado ya que los alumnos lograron reconocer el mensaje a través de la animación digital.

En la novena pregunta mencionaron que los valores en la animación se identifican por su forma circular. Por lo tanto, el grupo de control mencionó en su interpretación estadística que no están de acuerdo con el 11% de los encuestados., un 36% ni de acuerdo ni en desacuerdo y un 7% de acuerdo. En cuanto al grupo experimental el 9% están de acuerdo y un 45% están muy de acuerdo.

En tanto a la interpretación de los temas, el grupo de control puede observar que el 11% de los estudiantes encuestados no estuvo de acuerdo de que si en la animación se reconoce a los valores por su forma circular, resultado que se obtuvo ya que el grupo control no visualizó la animación, no lograron reconocer a los valores por su forma circular, por otro lado un 36% de los estudiantes el 36% de los estudiantes están ni de acuerdo ni en desacuerdo, esto se debe a que los encuestados no comprendían la pregunta y se sentían confundidos al responder porque no visualizaron la animación digital y respondían en base a lo que sabían del tema, y un 7% de los estudiantes están de acuerdo. En tanto el 45% de los encuestados en el grupo experimental están muy de acuerdo de que con la animación se reconoce a los valores por su forma circular, resultado que se

obtuvo debido a que alumnos identificaron y relacionaron los valores de la animación digital a través de sus formas circulares. Así también el 9% de los alumnos están de acuerdo de que con la animación se reconoce a los valores por su forma circular, se obtiene este resultado ya que los estudiantes consideran que si logran identificar y reconocer a los valores por su forma circular.

En la décima pregunta, nos dice si los escenarios, los objetos y los personajes nos ayudan a comprender la historia. Por lo tanto, la interpretación estadística del grupo de control nos menciona que 11% de los estudiantes manifiestan que están en desacuerdo, un 39% están ni de acuerdo ni en desacuerdo y un 4% están de acuerdo. Por otro lado, en el grupo experimental el 1% están ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 5% están de acuerdo y el 48% están muy de acuerdo que los escenarios, objetos y personajes ayudan a entender la historia.

En cuanto a la explicación del tema del grupo de control se observó que el 11% de los estudiantes manifestó no estar de acuerdo en que los escenarios, objetos y personajes ayudan a entender el mensaje. Los resultados obtenidos se deben a ya que los alumnos de este grupo no lograron visualizar los escenarios, objetos y personajes de la animación digital y solo respondieron en base a lo que sabían del tema, por otro lado, el 39% están ni de acuerdo ni en desacuerdo y un 4% están de acuerdo. En tanto en el grupo experimental, se puede evidenciar que un 48% están muy de acuerdo que los escenarios, objetos y personajes ayudan a entender la historia, esto se debe a que los encuestados de este grupo visualizaron la animación y si consideran que los escenarios, objetos y personajes ayudan a entender la historia, mediante la composición y relación se logra transmitir el mensaje.

Solo el 1% de los encuestados están ni de acuerdo ni en desacuerdo en que los escenarios, objetos y personajes ayudan a entender la historia y un 5% están de acuerdo.

En la undécima pregunta mencionaron si se logran ver los movimientos y formas de los personajes. En su interpretación estadística, el grupo control nos arroja que el 13% no estuvo de acuerdo, un 35% están ni de acuerdo ni desacuerdo y un 6%

están de acuerdo. Por otro lado, el 5% de los encuestados en el grupo experimental estuvo de acuerdo y un 49% están muy de acuerdo.

En cuanto a la interpretación del tema para el grupo de control, vemos que el 13% no estuvo de acuerdo, en que, si se logran ver los movimientos y formas de los personajes, esto se debe a que este grupo control no visualizo la animación digital y no logro visualizar los movimientos y formas, un 35% están ni de acuerdo ni desacuerdo y un 6% están de acuerdo. Así mismo, el 49% de los estudiantes encuestados del grupo experimental estuvo totalmente de que, si se logran ver los movimientos y formas de los personajes, se puede apreciar este resultado ya que este grupo si visualizo los movimientos y formas de la animación digital sobre valores, y lograron apreciar y diferenciar las formas de los personajes.

El 5% de los estudiantes encuestados están de acuerdo de que en la animación si se logran ver los movimientos y formas de los personajes de la historia, done el resultado se entiende que los estudiantes si reconocieron los movimientos y formas de los personajes.

Mencionado en la duodécima pregunta, si ves y comprendes los elementos y personajes sin dificultad. En la interpretación estadística del grupo control, el 10% de los estudiantes no estuvo de acuerdo, un 37% están ni de acuerdo ni desacuerdo y un 7% están de acuerdo. Por otra parte, en el grupo experimental, el 5% están de acuerdo y el 49% están muy de acuerdo.

En la interpretación del tema, el 10% de los estudiantes del grupo de control no estuvo de acuerdo en que si se logran ver y entender a los elementos y personajes sin dificultad; lo cual nos muestra este resultado ya que este grupo no visualizo la animación por lo tanto no lograron ver ni entender a los elementos y personajes sin dificultad, solo respondieron en base de lo que sabían del tema de los valores, un 37% están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Mientras tanto, en el grupo experimental el 49% están muy de acuerdo de que, si se logran ver y entender a los elementos y personajes sin dificultad, este resultado se obtuvo ya que los estudiantes de este grupo si visualizaron la animación y lograron ver y entender a los elementos y personajes sin dificultad, debido a los colores y formas de cada personaje.

Por último, el 5% de los estudiantes encuestados están de acuerdo en que, si se logran ver y entender a los elementos y personajes sin dificultad, este resultado se logró porque los encuestados pudieron entender la animación sin ningún problema. Asimismo, se presentarán los resultados obtenidos en la segunda parte relacionados con el análisis.

En primer lugar, se observa la hipótesis general, donde los resultados que se obtuvieron a través del Chi cuadrado de Pearson, Para el grupo control se obtuvo un nivel de significancia menor de 0,061 y para la variable correlación el resultado fue de 0,256. El resultado se debe a que el grupo control no visualizo la animación digital y por lo tanto no comprendan las preguntas en su totalidad y lograron percibir el mensaje.

Por lo tanto, en el grupo experimental el nivel de significancia chi-cuadrado de Pearson arroja un resultado significativo de 0,010 y menor que 0,05, define que es aceptable la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. Es decir, podemos interpretar que, si existe influencia en la animación digital sobre valores y la percepción visual en niños de una institución educativa, Lima, 2023.

De igual manera en las hipótesis específicas 1, el nivel de significancia obtenido para el grupo control es 0.659 y mayor a 0.05 significa rechazo de la hipótesis de investigación y aceptación de la hipótesis nula. Por tanto, está claro que existe un efecto significativo entre la animación digital y los factores de agrupación. En cuanto al grupo experimental, el nivel de significancia observado es 0.025, que es menor que 0.05, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Dando como resultado que existe una influencia significativa entre la animación digital y los factores de agrupación. Así mismo en las hipótesis específicas 2, se observa que el resultado significativo obtenido por el grupo de control fue de 0,021 que era inferior a 0,05 esto quiere decir que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Dando como resultado la existencia de una influencia significativa entre la animación digital y las dinámicas.

Comparado con el grupo experimental, el nivel de significancia es 0.069 y mayor a 0.05 significa rechazar la hipótesis de investigación y aceptar la hipótesis nula.

Dando como resultado que hay una certeza que existe influencia significativa entre la animación digital y las dinámicas.

V. Discusión

Esta sección compara los diferentes resultados obtenidos a través del análisis inferencial y descriptivo utilizando aportes de antecedentes, soporte teórico de los autores y fuentes externas que facilitan la comprensión de las variables, dimensiones e indicadores del estudio. En el primer enunciado, sobre sí los colores utilizados en la animación se relacionan con el respeto y la responsabilidad, se observa que en el gráfico N° 1, el total de los encuestados en el aspecto de acuerdo se consiguió un 26% (control) disminuyendo a un 13% (experimental) y para muy de acuerdo un 4% (control) aumento a 87% (experimental), según los resultados los colores escogidos si se relacionan con los valores en la animación digital, esto se debe a que se explicó a los estudiantes el significado de ambos colores, según la teoría del color de Goethe. Estos aspectos también se observan en la investigación de Valle (2021), donde en su observación, llama tu atención el uso del color en la animación digital, el 59,6% (65) de los 109 encuestados están totalmente de acuerdo y el 36,7% (40) están de acuerdo, se comprende que el correcto uso de la paleta de colores hace más llamativa la animación, el mal uso genera desinterés. Según lo analizado nuestro teórico base, Furniss (2017) nos comenta que el color es la chispa reflejada en el elemento o espacio siendo captado a través de la luz logrando distinguirlos en el atuendo, objetos entre otros, así también los colores transmiten mensajes distintos al observador. El autor Bohorquez (2014), menciona que los colores utilizados en un proyecto siempre serán complementarios al ambiente de la trama. En otras palabras, los colores y su selección son fundamentales en la creación del trabajo, generando una relación entre los aspectos, espacio y tiempo. En cuanto a la simbología del color el autor Lara (2015), nos comenta que Goethe mediante su libro "Theory of colours" (1840), nos comenta que el significado subjetivo de los colores está estrechamente relacionado con la mente humana. Se basó en el diagrama de la mente humana, dándole una personalidad a cada color. Cuenta con 6 colores, el amarillo, el color parecido a la luz, expresa alegría, emoción; el

azul se encuentra la energía y la tranquilidad; el rojo expresa amor, pasión, el violeta, expresa madurez, el naranja, energía y entusiasmo, y el verde, expresa equilibrio. Esto nos da una conclusión sobre la importancia de los colores en la animación digital y la importancia de seleccionar los colores correctos que armonicen la composición de la animación y logren enviar un mensaje claro y directo. En el segundo enunciado, sobre si las formas de los personajes de los valores son adecuadas, se observa que en el grafico N° 2, el total de los encuestados en el aspecto de acuerdo se consiguió un 15% (control) disminuyendo a un 11% (experimental) y para muy de acuerdo un 3% (control) aumentando a 42% (experimental), podemos apreciar que los resultados son de escala media alta, puesto que se empleó figuras redondas y estilo de dibujo infantil para representar a los valores, figuras que resultaron atractivas y optimas en el diseño de los valores. Estos aspectos se reflejan en el estudio de Valle (2021), en su estudio sobre si las figuras son correctas en la animación, el 60,6% (66) están totalmente de acuerdo, el 37,6% (41) están de acuerdo. En base a lo descrito, el teórico Ekman & Ekenel (2019), explicó que las formas de las figuras deben tener rasgos expresivos humanos, atribuyéndole un movimiento que apoye la enseñanza que se muestra, para comprender mejor el mensaje. Así también la tesis de Arrieta, se analizó la pregunta, el diseño de los personajes fueron llamativos, el 43% (47) están de acuerdo y el otro 43% (46) están totalmente de acuerdo. Es entonces que se comprende la importancia del diseño de los personajes o figuras en una animación digital permitirá una mejor recepción del mensaje y será más llamativa para el espectador. El teórico Furniss (2017) menciona que la figura es un conjunto de formas realizadas a través de líneas para crear figuras de personas u objetos en forma bidimensional, creando así movimiento. De igual manera el autor Valdivieso (2016), nos dice en el artículo que los personajes o roles logran una dinámica de diseño, tomando en cuenta aspectos como el color, logrando la fluidez de la animación y la transmisión del mensaje. Teniendo en cuenta lo referido por los autores y el resultado del ítem, es fundamental la creación de personajes para lograr un mayor impacto del mensaje al espectador, en especial si el público son niños, según los resultados a ellos les pareció llamativo y adecuado el diseño de las formas de los personajes de los valores.

Para el tercer enunciado, sobre si la duración de la animación digital permite entender lo que realiza cada uno de los personajes, según el gráfico N° 3 se puede comprobar el total, en tanto en la alternativa de acuerdo se obtuvo 17% (control) disminuyendo a un 12% (experimental) y para muy de acuerdo el 3% (control) que aumento a un 42% (experimental), donde los valores tuvieron una escala medio alta, debido a que el tiempo de duración de la animación fue breve. Similar caso se da en la tesis de Valle (2021), en su estudio, su animación digital consistía en tres minutos de duración, en donde en su análisis de la duración de la animación digital apoya para comprender mejor sobre el reciclaje, tuvo como resultados que el 49,5% (54) de los 109 encuestados están totalmente de acuerdo y el 40,4% (44) están de acuerdo. Para respaldar lo anteriormente mencionado tenemos al autor Williams (2019) nos explica que un movimiento en su máximo esplendor debe considerar ciertos aspectos como el tiempo y el espacio, donde el tiempo es la fracción en la que se distribuye el desplazamiento, y el espacio es el corto desplazamiento que se produce durante estos procesos. El autor Valdivieso (2016), en su estudio nos comenta que los personajes o los objetos cuando son fusionados a la velocidad del movimiento nos expresa su estado de ánimo o su fuerza. Lo ya mencionado, comprobó que para la obtención de resultados favorables respecto al tiempo de duración de la animación digital es importante saber a qué público va dirigido, si es público menor de edad, el tiempo de duración no debe ser muy largo para lograr una óptima comprensión del mensaje. En el cuarto enunciado, que va enfocado en cuanto a los ambientes son adecuados para la animación, según el gráfico N° 4 se puede comprobar que en el aspecto de acuerdo se obtuvo 11% (control) disminuyendo a un 6% (experimental) y en muy de acuerdo 2% (control) aumentando en un 48% (experimental), con estos valores se obtiene una escala alta que determina que el reconocimiento que los ambientes son aspectos importantes en la comprensión del mensaje de una animación. Similar caso se da en la tesis de Arrieta (2021), donde en su análisis, los escenarios mostrados son correctos por lo que se identifican con la animación., el 61% (66) están totalmente de acuerdo y el 31% (33) están de acuerdo. En base a lo descrito el teórico Furniss (2017), señala que, en la animación digital, el espacio x, y, z lo genera la computadora, creando una sensación de perspectiva en los dibujos en movimiento. Por lo tanto, en la

animación digital los ambientes lograron una correcta composición en cuanto a elementos, formas y colores, brindando una mejor comprensión sobre el mensaje que desea transmitir.

En el quinto enunciado, sobre si con la animación digital se ha logrado reconocer la importancia del respeto a uno mismo, según el gráfico N° 5 se puede comprobar que en el aspecto de acuerdo se alcanzó un 10% (control) disminuyendo a un 4%(experimental) y en muy de acuerdo un 1% (control) aumento a 49% (experimental). El teórico base se fundamenta en el libro del Ministerio de Educación del Ecuador (2016), según el teórico el respeto existe bajo una noción del respeto “al otro”, a quien es el interlocutor. También se define como respeto la diversidad, a la cultura, respeto a la naturaleza. El respeto también se define como respeto a uno mismo, a nuestro cuerpo, a nuestras ideas, a las personas que somos, el abundante respeto a uno mismo y a los demás dignifica a las personas. El respeto es una cualidad que siempre guía a la persona en relación con otros individuos. Es la base primaria de la convivencia. Actuar con respeto, es reconocer el valor y dignidad de las personas. Este valor requiere ser recíproco entre las personas, si existe falta de respeto, se pierde la esencia de las interacciones sociales. El autor Bañ (2007) señala que el respeto es un sentimiento verdadero que incluye que el respeto es el accionar de respetar, es igual a la acción de reconocimiento hacia una persona o cosa. Con el respaldo del teórico López (2008) nos comenta que respeto implica la interacción humana y el reconocimiento de que todas las personas tienen igual dignidad. El respeto promueve la convivencia saludable. Todos debemos respetarnos unos a otros porque aprendemos de todos. Así mismo Tarazona (2015), nos menciona que el respeto y la responsabilidad es uno de los primeros valores que se enseñan. Del mismo modo este valor se debe trabajar y fomentar en casa, a través de acciones y actitudes que sirvan de ejemplo.

En el sexto enunciado, sobre si con la animación digital se ha logrado reconocer la importancia del respeto hacia los demás, según el gráfico N° 6 se puede comprobar que en el aspecto de acuerdo se obtuvo un 10% (control) aumentado a 12% (experimental) y en el aspecto muy de acuerdo un 0% (control) aumento a un 42% (experimental). Con el respaldo del teórico base (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016), nos menciona que el respeto existe bajo una noción del respeto

“al otro”, a quien es el interlocutor. También se define como respeto la diversidad, a la cultura, respeto a la naturaleza. El respeto también se define como respeto a uno mismo, a nuestro cuerpo, a nuestras ideas, a las personas que somos, el abundante respeto a uno mismo y a los demás, dignifica a las personas. El autor López (2008) nos comenta que respeto implica la interacción humana y el reconocimiento de que todas las personas tienen igual dignidad. El respeto promueve la convivencia saludable. Todos debemos respetarnos unos a otros porque aprendemos de todos. El autor Baín (2007) señala que el respeto es un sentimiento verdadero que incluye que el respeto es el accionar de respetar, es igual a la acción de reconocimiento hacia una persona o cosa

En el séptimo enunciado, sobre si con la animación digital se ha logrado reconocer la importancia de decidir por nosotros mismos, según el gráfico N° 7 se puede comprobar que en el aspecto de acuerdo se alcanzó el 6% (control) disminuyó a un 4% (experimental), en el aspecto muy de acuerdo se consiguió un 0% (control) aumentó a 48%(experimental). En base a lo mencionado el teórico Febres (2007), considera que la responsabilidad viene del cumplimiento de las obligaciones personales, familiares, laborales y cívicas; ser responsable es obedecer a la conciencia, a la autoridad, a Dios, cumpliendo así con el deber de valorar a cada persona. Es el desarrollo de cada persona, requiere una revisión de las tareas y responsabilidades, despertando el deseo de superación y de ayudar a los demás a ser más responsables. El autor Febres (2007), considera que la responsabilidad viene del cumplimiento de las obligaciones personales, familiares, laborales y cívicas; ser responsable es obedecer a la conciencia, a la autoridad, a Dios, cumpliendo así con el deber de valorar a cada persona. Es el desarrollo de cada persona, requiere una revisión de las tareas y responsabilidades, despertando el deseo de superación y de ayudar a los demás a ser más responsables.

En el octavo enunciado, que va enfocado en si con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas, según el gráfico N° 8 se puede comprobar que en el aspecto de acuerdo se obtuvo un 9% (control) disminuyó a 4% (experimental) y en muy de acuerdo un 0% (control) aumento a 50% (experimental). Nuestro teórico (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016), nos menciona que la responsabilidad es el cumplimiento de una

obligación y aceptar las consecuencias de las propias acciones. Ser responsable significa tratar de garantizar que todas nuestras acciones se realicen de acuerdo con el concepto de justicia y que cumplamos con nuestras responsabilidades en todos los aspectos. El autor Febres (2007), también nos comenta que la persona es un ser mejorable, por lo que debe responder plenamente a cada acción y palabra. La responsabilidad personal es mejorar cada día todos los aspectos de la vida, superar tus obstáculos y limitaciones, logrando un crecimiento ilimitado. Cada acción que se realiza es una semilla de buenas obras que cosecharán recompensas eternas.

En el noveno enunciado, sobre si reconocen a los valores por su forma circular, según el grafico N° 9 se puede comprobar del total en el aspecto de acuerdo se obtuvo un 7% (control) aumentado a 9% (experimental) y para muy de acuerdo un 0%(control) que aumento a 45% (experimental); se determina que el reconocimiento de las formas son aspectos importantes en la comprensión del diseño de una animación. Respecto a los resultados de Rodríguez (2022) sobre si los personajes y el trasfondo están claramente identificados, el 3% estuvo muy de acuerdo, el 26,9% estuvo de acuerdo y el 1,9% se mostró indiferente, por lo que la mayoría de los encuestados sí se identificaron claramente. Cada individuo busca y percibe las particularidades en las figuras y las interpreta considerando la identificación previa que conoce del tema, según Galindo (2016). Con el respaldo del teórico base Villafana (2016), nos menciona que los factores de agrupación se desglosan en un nivel de forma, donde percibimos y expresamos objetos en función de su significado para cada individuo. Los autores Alberich, J. Gómez, D y Ferrer, A., (2016), Nos dicen que la forma es una percepción del poder visual y debe tener un contexto claro y una orientación espacial correcta, pueden ser redondas, simétricas, angulosas entre otras. Estos resultados se pueden reflejar en el estudio de Arrieta (2022), donde el 56% señalan estar totalmente de acuerdo, el 35% dicen estar de acuerdo que los lugares y escenarios que se muestran en la animación les ayudan a comprender mejor la historia. Estos resultados son consecuencia de lo importante que es elegir las formas precisas de los personajes, escenarios y objetos para una mejor interpretación y comprensión del mensaje de la historia.

En el décimo enunciado, que va enfocado a que los escenarios, objetos y

personajes ayudan a entender la historia, según el gráfico N° 10 se puede comprobar que en el aspecto de acuerdo un 4% (control) disminuyó a un 5% (experimental) y el aspecto muy de acuerdo de un 0% (control) aumentó a un 48% (experimental), donde los valores tuvieron una escala medio alta. Así también en la tesis de Arrieta, donde en su análisis, los lugares y escenas que se muestran en la animación les ayudan a comprender mejor la historia, donde el 56% (60) están totalmente de acuerdo y el 35% (38) están de acuerdo. El teórico base, Villafaña (2017), nos comenta que los factores de agrupación se desglosan en un nivel de forma, donde percibimos y expresamos objetos en función de su significado para cada individuo. El nivel de simultaneidad es la tendencia a conectar coordinando todos los sentidos, permitiendo percibir un grupo de formas simultáneamente.

En el onceavo enunciado, sobre si logran ver los movimientos y formas de los personajes, según el gráfico N° 11 se puede comprobar que en el aspecto de acuerdo a un 6% (control) disminuyó a un 5% (experimental), y el aspecto muy de acuerdo 0% (control) aumentó a 49% (experimental), donde los valores tuvieron una escala medio alta. Similar caso se da en el estudio de Villanueva (2022), donde en su análisis, los símbolos e íconos utilizados, y otros elementos de campaña eventos son fáciles de reconocer y comprender, el 47% (47) están totalmente de acuerdo y el 40% (40) están de acuerdo. Estos resultados se reflejan en el análisis de Sánchez (2022), donde el 59,3% señalan estar totalmente de acuerdo, el 36% dicen estar de acuerdo que los elementos de la animación se identifican con claridad sin causar confusiones en el momento de su visualización. El teórico base, Villafaña (2017), nos comenta que las dinámicas son elementos y fondos simples, también llamados dinámicas perceptivas. Se dividen en el cambio y la constancia. El cambio es la variación de la velocidad de un elemento, aumentada o disminuida. La constancia son los espacios que afectan el espacio del cuadro, da una sensación de perspectiva con elementos en movimiento.

En el doceavo enunciado, sobre si se logran ver y entender a los elementos y personajes sin dificultad, según el gráfico N° 12 se puede comprobar que en el aspecto de acuerdo un 7% (control) disminuyó a un 5% (experimental), en el aspecto muy de acuerdo, un 0% (control) que aumentó a 49% (experimental), donde los valores tuvieron una escala medio alta. Estos aspectos también se

pueden apreciar en la investigación de Rodríguez (2022), donde en su análisis si los personajes sobresalen más que los escenarios, 55,6% estaban totalmente de acuerdo y el 34,3% estaban de acuerdo, dando resultado de un equilibrado balance en la composición visual de la animación digital. Estos resultados se pueden observar en el estudio de Sánchez (2022), donde el 59,3% señalan estar totalmente de acuerdo, el 36% dicen estar de acuerdo que los elementos de la animación se identifican con claridad sin causar confusiones en el momento de su visualización. Similar caso se da en el análisis de Villanueva (2022), donde en su análisis, los símbolos e íconos utilizados, y otros elementos de campaña eventos son fáciles de reconocer y comprender, el 47% (47) están totalmente de acuerdo y el 40% (40) están de acuerdo. En la comparativo se evidencio lo importante que es seleccionar las formas precisas de los personajes, escenarios y objetos para una mejor interpretación y comprensión del mensaje de la historia. El teórico base, Villafaña (2017), nos comenta que la constancia son los espacios que afectan el espacio del cuadro, da una sensación de perspectiva con elementos en movimiento. El autor Dondis (2017), nos dice que el proceso de percepción de las formas se puede cambiar mediante el uso de métodos de comunicación visual para atraer la atención de la audiencia.

En base al valor de significancia de 0,010 obtenido en la investigación, se puede concluir que hay evidencia suficiente para aprobar la hipótesis de investigación y rechazar la hipótesis nula. Por tal razón, hay una significativa influencia de la animación digital sobre valores en la percepción visual de los niños de la Institución Educativa 2082 Héroes del Pacífico, Lima, 2023. El coeficiente de correlación de Chi cuadrado de Pearson obtenido, que es 0,349, indica una correlación positiva baja entre las variables de animación digital sobre valores y la percepción visual de niños. En tal sentido, la elaboración de la animación digital sobre valores presenta elementos fundamentales empezando por los colores, figuras y formas hasta el guion y movimiento de los personajes. El autor base Furniss (2017), nos define que la animación digital es la realización de dibujos realizados mediante figuras bidimensionales, la creación de dibujos y formas, figuras bidimensionales través de una computadora, tienen colores y líneas, mediante los procesos tecnológicos se puede generar movimiento dando la sensación de que el dibujo tiene vida propia.

Para la Hipótesis 1 específica, se examinó el análisis de la primera dimensión de la segunda variable (factor de agrupación) en la primera dimensión correspondiente a la animación digital. El valor de significancia resultante es 0,025, que corresponde al límite mínimo de 0,05 que afecta significativamente a los factores de agrupación en la percepción visual de la animación digital sobre valores en niños de la institución educativa 2082 Héroes del Pacífico. Además, el resultado correspondiente del coeficiente de correlación chi-cuadrado de Pearson es 0,304, lo que significa que existe una correlación positiva baja entre la hipótesis 1 y la dimensión del factor de agrupación de la animación digital. En este sentido, la animación digital cuidadosamente diseñada de acuerdo con estos valores proporciona un equilibrio entre los elementos visuales de la animación y las formas, elementos y personajes.

Respecto a la hipótesis específica 2, el análisis de la primera dimensión correspondiente a la animación digital en relación a mi segunda variable de mi segunda dimensión que es dinámica, el valor de significancia resultante es 0,069, que cumple con el valor alto del límite requerido de 0,05 para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. De esta forma, el resultado correspondiente del coeficiente obtenido como resultado de la correlación chi-cuadrado de Pearson es 0,249, lo que significa que la hipótesis específica 2 muestra una correlación positiva baja entre las dimensiones dinámicas en la percepción visual de la animación digital sobre valores. En ese sentido, se consiguió un entendimiento correcto sobre las dinámicas de la percepción visual en la animación digital sobre valores.

VI. Conclusiones

Con base en los resultados obtenidos en este estudio, las conclusiones respecto a los objetivos generales y específicos son las siguientes.

1. Se concluye en tanto al objetivo general que se pudo analizar la influencia de la animación digital en el valor de la percepción visual de los niños en la institución educativa “2082 Héroes del Pacífico”. Según el informe, la animación digital de la variable independiente tiene un efecto significativo sobre la variable dependiente. Se

asocia con la percepción visual, con una significación de 0,010. El coeficiente de correlación chi-cuadrado de Pearson es de 0.349, el cual se define como una correlación positiva, por lo que se puede concluir que el desarrollo de la animación digital sobre valores recibió retroalimentación positiva por parte de la mayoría de los estudiantes, debido a que durante la preparación se tiene en cuenta el uso correcto de los colores, los dibujos, el tiempo y los movimientos, que permitieron un mejor entendimiento acerca de los valores.

2. Con respecto a los que se obtuvieron de la influencia de los factores de agrupación en la percepción visual de la animación digital, Se puede observar una correlación positiva baja con un valor de significancia de 0.025, lo que permite concluir que el factor de agrupación en la percepción visual de la animación es bien aceptado por los estudiantes, debido a que los elementos presentes en la animación presentan un correcto equilibrio. El coeficiente de correlación chi-cuadrado de Pearson resultante es 0,304, que se define como una correlación positiva baja.
3. Por último, mediante los datos concedidos por los estudiantes, se establece que, si existe influencia en las dinámicas de la percepción visual en la animación digital sobre valores, con un nivel de significancia es 0,069, que es mayor que 0,05. Se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. El coeficiente de correlación chi-cuadrado de Pearson resultante es 0,249, que se define como una correlación positiva baja.

VII. Recomendaciones

1. En cuanto al estudio de investigación, se sugiere a la institución educativa “2082 Héroes del Pacífico”, hacer uso de la animación digital como herramienta audiovisual sobre los valores, siendo un complemento del contenido educativo que ayudará a visualizar conceptos o procesos de manera más sencilla y entretenida, sin sustituir la enseñanza tradicional.
2. En tanto a los próximos estudios, es fundamental considerar recomendar que, si se va a elaborar una investigación dirigida a un público objetivo de menor de edad, es recomendable que los ítems utilizados sean los menos posibles, debido a que, para un niño es más tedioso y aburrido responder muchas preguntas.

3. Otro punto a considerar si se va a realizar una investigación dirigida a menores de edad, es coordinar de manera premeditada con la institución educativa para conseguir las firmas de autorización en los documentos de asentimiento para los alumnos y el de consentimiento para los padres de familia.
4. En cuanto a la problemática de estudio, se recomienda investigar más sobre las nuevas tecnologías que se están usando actualmente en la educación, existen distintas herramientas audiovisuales por las cuales se puede lograr enviar un mensaje más interactivo y dinámico a los estudiantes, aumentando el interés de los escolares. Así mismo el uso y desarrollo de las herramientas digitales ayuda los estudiantes en sus habilidades digitales y tecnológicas, las cuales son cada vez más esenciales en el mundo profesional actual, aprender a usar las herramientas digitales de forma eficiente es importante para el éxito en la sociedad actual.
5. En cuanto a la enseñanza de valores en la educación, se recomienda a los próximos investigadores seguir en la búsqueda de métodos de enseñanza y práctica de los valores, debido a que estas virtudes morales nos ayuda a tomar decisiones éticas y actuar de manera responsable, son pilares fundamentales en el avance de la humanidad, promoviendo una convivencia pacífica, justa y equitativa; donde el buen uso de las herramientas digitales tendrá un mejor impacto en la explicación de estas cualidades que no son muy practicadas en la sociedad actual.
6. En cuanto a la elaboración de la animación, se recomienda tener en muy cuenta a que público va dirigida la animación, para escoger que el tipo de contenido sea adecuado para la edad de los estudiantes y así lograr escoger una correcta línea gráfica y una apropiada redacción del guion. De la misma manera lograr escoger los programas adecuados de edición para elaborar la animación con los resultados esperados. En cuanto a la duración de la animación, se recomienda que no deben ser ni demasiado largas ni demasiado cortas. Un tiempo adecuado que mantenga la atención de los estudiantes sin abrumarlos.

REFERENCIAS

- Aguirre, B. (2011). Los valores en la conducta humana. Quito: Universidad Tecnológica Equinoccial.
- Arrieta, F (2022). Animación digital y la percepción visual en estudiantes del Fe y Alegría 26, San Juan de Lurigancho, Lima, 2022. Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo
- Ayala Robles, Luis M. (2012). Convergencia en el Arte. Recuperado el 4 de abril de 2019 de <http://cort.as/-JiyC>
- Bain, A. (2007). La formación de valores: el sentido de la moral. Madrid: Graps
- Balboa, M. y Jara, E. (2015). Los valores en el desarrollo social de los niños del primer año de educación básica, paralelo “B”, de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la Ciudad de Riobamba, periodo lectivo 2015-2016. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador
- Disponible en: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/neuropsicologia_del_color%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/neuropsicologia_del_color%20(2).pdf)
- Bueno García M, López Tapia F, Martínez Palomares C y Moreno Álvarez P. (2006). Neuropsicología del Color. Psicología Teórica. Grupo Mañana. Universidad de Granada.
- Castellano (2020) La animación en bucle como dibujo vivo. Las repeticiones de Francis Alÿs. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7310653>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe y Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2020). Informe COVID-19. Violencia contra niñas, niños y adolescentes en tiempos de COVID-19. Disponible en línea;
- https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/46485/S2000611_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Clarck, H (2021) Animación digital como herramienta en el desarrollo de la salud infantil <https://repositorio.ug.edu.ec/items/90031352-068c-40dd-ad95-c595d8910011>
- Cholodenko, A. (2020) El animador como artista, el artista como animador, Una recapitulación. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7310649>
- De Febres, R. (2007). El valor de la responsabilidad. Revista educación en valores, 119-120.
- Duarte, S. y Pacheco, J. (2017). El uso de las herramientas virtuales tridimensionales en el proceso de aprendizaje de la asignatura de biología dirigido a estudiantes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de

- Quito de la provincia de Pichincha durante el año 2016-2017.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/27267>
- Ekmen, B. y Ekenel, H. (2019). From 2D to 3D real-time expression transfer for facial animation. *Multimedia Tools & Applications Vol 78*.
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=egs&AN=136405480&lang=es&site=eds-live>
- Fernández, A. (2018). El Movimiento-tiempo Real y el Movimiento-tiempo animado. *BRAC – Barcelona Research Art Creation Vol. 6 N° 2. 212-227*.
<https://raco.cat/index.php/BRAC/article/view/341741/432597>
- Feyensinger, E. (2017). *Metalepsis in Animation: Paradoxical Transgressions of Ontological Levels.1*. DOI: <https://doi.org/10.47060/jaaas.v2i1.129>
- Fourneret, P. y Da Fonseca D. (2019) Niños con dificultades de aprendizaje. Barcelona, España: Gea Consultoría Editorial S.L. Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=7DKRDwAAQBAJ&pg=PA2&dq=aprendizaje&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwif2bjZhrfwAhVcEbkGHe7eD3IQ6AEwAHoECAUQAg#v=onepage&q=aprendizaje&f=true>
- García, S (2019) El documental de animación: un género audiovisual digital. DOI: <https://doi.org/10.1387/zer.20396>
- Galindo, E. (2016). *Neurobiología de la percepción visual*. Colombia: Universidad del Rosario.
https://books.google.com.pe/books?id=TF0yDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Gelles, R. (2017). *Intimate violence and abuse in families*. New York : Oxford University Press
- Hernández, J. D., Ramírez, M. D. y López, Z. (2022). Experiencia comunitaria cocreativa en la producción de relatos audiovisuales. Una perspectiva de jóvenes víctimas en Norte de Santander, desde la investigación-acción. *Revista KEPES, 19(25), 15-45*.
<https://doi.org/10.17151/kepes.2022.19.25.2>
- Huertas (2018). Creación de vídeos en animación 3D mediante aprendizaje cooperativo en el aula de inglés: innovación docente para la formación de profesorado de Educación Primaria. 65 Recuperado de:
<https://ojsspdc.ulpgc.es/ojs/index.php/EIGuiniguada/article/view/889>
- Lara, V. (2015). La teoría del color de Goethe y su relación con la personalidad del ser humano. Recuperado de <https://hipertextual.com/2015/04/teoria-del-color-goethe>

- Lligalo, T (2019) La animación digital en la difusión de saberes ancestrales de la comunidad Chibuelo de la provincia de Tungurahua, Ambato, Ecuador.
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1187/1/tesis%20Tupac%20Lligalo.pdf>
- Liu, J (2020). Application of Digital Media Technology in Animation Design and Production.
 DOI: 10.1088/1742-6596/1486/4/042035
- Liu, C., & Elms, P. (2019). Animating student engagement: The impacts of cartoon instructional videos on learning experience.
- López, A. (2008). Los valores que cimientan la identidad y el comunitarismo. *Revista Panamericana de Pedagogía*, 13-27.
- MINEDU. (2017). Currículo Nacional. Lima: Impreso en el Perú / Printed in Peru.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- MINEDU (2015). Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes?
<http://www.minedu.gob.pe/rutasdelaprendizaje/documentos/Primaria/PersonalSocial-III.pdf>
- Noboa, B. (2017). Incidencia de los valores éticos y en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del décimo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Herlinda Toral, período lectivo 2017-2018. Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.
- Ochoa, M. (2015). El dibujo como insumo de animación. *La colmena* (87), 123- 126.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=446344307015>
- Oleas, José (2016). La animación digital y su contribución en el proceso de desarrollo del Buen Saber - Sumak Yachay. (2008 - 2016)
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/4462>
- Paredes, M (2017) Motion graphics, como material didáctico de apoyo en la enseñanza de valores para estudiantes de educación básica media en la Unidad Educativa Fe y Alegría La Dolorosa de la ciudad de Quito.
<https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/7992>
- Pazmiño, M (2020) Cortometraje animado en 3D sobre la problemática del abuso de drogas dirigido a jóvenes en el Cantón Mejía.
<https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/12027>
- Purwaningsih, D. (2020). Puppet movements in structure-specific traditional paper cut out animation production. Vol XIII. DOI: <https://doi.org/10.31937/ultimart.v13i2>.
- Quiroz, K (2020) La animación digital como apoyo didáctico cultural para niños de 5° grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “Alfonso Quiñones George” de la ciudad de Esmeralda, Quito, Ecuador.
<https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2228>

- Sánchez, F (2021) Animación 3D sobre la contaminación ambiental y la percepción de jóvenes residentes en Carabayllo, Lima, 2021.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95362>
- Tarazona, O. (2015). Formación en valores y convivencia escolar en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa N°. 21544. La Villa – Sayán - 2015. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Téllez, R. (02 de mayo de 2013). La justicia como valor. Recuperado el 30 de Julio de 2019, de Opinión:
<http://www.opinion.com.bo/opinion/articulos/2013/0502/noticias.php?id=93444>
- Terrones, F (2016) El cine peruano de la animación digital o la aparición de un paradigma audiovisual en América latina. DOI: <https://doi.org/10.4000/agedor.1239>
- Torres, A. (31 de febrero de 2009). Los valores en la personalidad. Recuperado el 26 de octubre de 2019, de Revista Médica Electrónica:
<http://www.revmatanzas.sld.cu/revista%20médica/año%202009/vol2%202009/tema9.htm>
- Untari, W. et al. (2020). The Development and Application of Interactive Multimedia in Project Based Learning to Enhance Students' Achievement for 2D Animation Making. International Journal of Emerging Technologies in learning; 2020, Vol. 15. DOI: <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i16.16521>
- Organización Mundial de la Salud (2020). Informe sobre la situación mundial de la prevención de la violencia contra los niños de 2020. Disponible en línea: <https://www.unicef.org/cuba/media/1541/file/WHO%20GSRPVAC%20Executive%20Summary%20SP.pdf>
- Valdivieso, C. (2016). Qué es Motion Graphics. Universidad Politécnica de Valencia. A de Animación. DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2016.4799>
- Valle, M (2021) Animacion digital sobre el reciclaje y el aprendizaje significativo en los adolecentess, Carabayllo, Lima, 2021.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77239>
- Velásquez, L. (2018). Animación de Gráficos con Adobe Animate CC: Ejercicios prácticos.
- Viñas, M. (2012) La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia. The Academy Totemguard. La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia | Recursos TIC para profesores. Educational Review Psychology
- Viera, C (2017) Material didáctico en el área de matemáticas y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del cuarto año de educación general básica. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3901>

Villanueva, C (2022) Campaña gráfica sobre reciclaje y su influencia en la percepción en estudiantes de la Institución Educativa Libertad, Comas, Lima, 2022.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/108266>

Wells, P. (2009). Fundamentos de la animación. Barcelona: Parramón Ediciones S.A.

<https://mediostamayo.files.wordpress.com/2012/08/wells-paul-animacion3d.pdf>

Lamotte, C. (2022). Descubriendo los manuales de animación: su lugar y papel en la historia de la animación. Recuperado de:

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/17468477221080112>

Anexos N°1 Matriz de operalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable 1: Animación digital (Furniss, 2017)	La creación de dibujos digitales y la percepción de movimiento por medio de procesos digitales del ordenador en base a una idea. (Furniss, 2017, p.174)	La creación de dibujos digitales a través de procesos digitales para generar movimiento en la animación.	Dibujo “Una herramienta elemental en la animación tradicional y digital, por eso, el color y la figura es algo básico cuando se refiere al dibujo. Se origina a través de líneas trazadas y colores”. (Furniss, 2017, p.33)	Color Es el destello que refleja sobre el objeto o superficie y son reflejados o absorbidos por la luz y así poder diferenciarlos en la vestimenta, productos u otras cosas, además cada color comunica un mensaje diferente al espectador. (Furniss, 2017, p.71)	1. ¿Los colores de los valores utilizados en la animación se relacionan con el respeto y la responsabilidad?	LIKERT 1=Totalmente en desacuerdo 2=En desacuerdo. 3= Ni de acuerdo, ni en desacuerdo 4=De acuerdo 5= Totalmente de acuerdo
			Figura Un grupo de formas por medio de líneas que crean la figura de una persona u objeto de manera plana y así poder darle movimiento. (Furniss, 2017, p.66)	2. ¿Las formas de los personajes de los valores son adecuadas?		
			Movimiento “Acción que se emplea en los objetos inanimados mediante el ordenador fotograma por fotograma con dos partes esenciales,	Tiempo Es la variedad de aumentar o disminuir la velocidad de una figura que afecta al espacio en los fotogramas. (Furniss, 2017, p.75)	3. ¿La duración de la animación permite entender lo que realiza cada uno de los personajes?	

			que son el tiempo y el espacio. " (Furniss, 2017, p.75)	Espacio En animación digital, el espacio se genera por x, y, z en el ordenador de izquierda o derecha, arriba o abajo o cerca o lejos así se podrá dar una sensación de perspectiva en el dibujo en movimiento. (Furniss, 2017, p.75)	4. ¿Los ambientes son adecuados para la animación?	
--	--	--	--	--	--	--

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable temática: Valores (Ministerio de Educación de	Son aquellas pautas de vida y de convivencia que se construyen socialmente y cuyo reconocimiento y práctica conduce a emociones y actitudes positivas y a la satisfacción personal y social.	Son modelos de vida y convivencia cuyo reconocimiento y practican conllevan a emociones y actitudes	Respeto "Es una fuerza extraordinaria, que contiene la noción de respeto "al otro", a quien es interlocutor de uno; respeto hacia los demás. Este respeto incluye a uno mismo , a nuestro cuerpo, o nuestras ideas, o a nuestras emociones, a las personas que somos y vamos construyendo". (Ministerio de Educación de Ecuador, 2016, p. 13)	Respeto a uno mismo El respeto comienza en la misma persona, está basado en la percepción que ésta tenga sobre sí misma. El respeto por uno mismo puede convertirse en un ejercicio cuya intencionalidad sea minimizar practicas no reconocedoras y aun autodestructivas de sí mismo. Tener un gran respeto por uno mismo conlleva tener un gran respeto hacia los demás.	5. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto a uno mismo?	LIKERT 1=Totalmente en desacuerdo 2=En desacuerdo. 3= Ni de acuerdo, ni en desacuerdo 4=De acuerdo 5= Totalmente de acuerdo

Ecuador, 2016)	Existe una infinidad de valores. Se habla de valores familiares como la fraternidad, la hermandad, la familiaridad; valores sociales como la solidaridad, la honradez, la libertad. Por otro lado, un mismo valor puede asumirse en la familia, en la comunidad, en la nación, como ocurre con el respeto , la responsabilidad , la honestidad. . (Ministerio de Educación de Ecuador, 2016, p. 9)	positivas. Un mismo valor puede practicarse en el hogar y en la sociedad, como sucede con el respeto , la responsabilidad y la honestidad.		(Ministerio de Educación de Ecuador, 2016, p. 14)	
				Respeto hacia los demás Respeto hacia los demás supone tener respeto por sus decisiones y por sus sentimientos. Respetar las decisiones de los demás y sus sentimientos no significa que estemos de acuerdo ni que los compartamos, significa que aceptamos que la otra persona tiene derecho a tener sus propios sentimientos y a tomar sus propias decisiones, sean o no adecuadas para mí y sean o no iguales que los míos. (Ministerio de Educación de Ecuador, 2016, p. 14)	6. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto hacia los demás?
			Responsabilidad Responsable es el “que responde”, es también ser capaz de decidir por sí sólo/a , ser capaz de hacerse cargo de sus conductas y demostrar	Decidir por sí sólo/a Tomar decisiones de la manera más adecuada y posible, valorando los pros y contras de cada alternativa	7. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia de decidir por nosotros mismos?

			<p>independencia y autonomía.</p> <p>(Ministerio de Educación de Ecuador, 2016, p. 13)</p>	<p>posible y a elegir aquella con la que su bienestar y crecimiento gane más y pierda menos</p> <p>(Ministerio de Educación de Ecuador, 2016, p. 18)</p>		
				<p>Hacerse cargo de sus conductas</p> <p>Favorecer que se haga cargo de las consecuencias de sus decisiones personales en términos de costo (económico, personal, social, emocional), en sus hábitos y comportamientos en general.</p> <p>(Ministerio de Educación de Ecuador, 2016, p. 19)</p>	<p>8. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas?</p>	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable 2: Percepción visual (Villafaña, 2017)	Análisis sistemático que registra todos los sentidos en proporción directa con lo que el cerebro interpreta. Por tanto, es crucial considerar tanto los elementos que influyen las variaciones de las dinámicas perceptivas y en la agrupación de estímulos como los procesos perceptivos en juego. (Villafaña, 2017, p. 17)	Es un análisis de cómo las personas perciben su entorno, captando la información a través de sus sentidos. Se consideran los elementos que influyen en las variaciones de las dinámicas perceptivas y en la agrupación de estímulos.	Factores de agrupación <i>“Habilidad de organizar elementos. Observamos muchos objetos, pero solo relacionamos elementos que conocemos. Para establecer la agrupación existe niveles como la forma y la simultaneidad.”.</i> (Villafaña, 2017, p. 18)	Forma Percibimos expresamos dependiente de lo que significan los objetos para cada sujeto. (Villafaña, 2017, p. 18)	9. ¿Reconoces a los valores por su forma circular?	LIKERT 1=Totalmente en desacuerdo 2=En desacuerdo. 3= Ni de acuerdo, ni en desacuerdo 4=De acuerdo 5= Totalmente de acuerdo
			Simultaneidad Tendencia a relacionar coordinando todos los sentidos, de tal forma, que percibimos conjunto de objetos de forma simultánea. (Villafaña, 2017, p. 18)	10. ¿Los escenarios, objetos y personajes, te ayudan a entender la historia?		
			Dinámicas “Son elementos y fondos simples, llamado también como dinámica perceptiva y tiene dos factores el cambio y la constancia .” (Villafaña, 2017, p. 20)	Cambio Es la variedad de aumentar o disminuir la velocidad de una figura que afecta al espacio en los fotogramas. (Villafaña, 2017, p. 20)	11. ¿Logras ver los movimientos y formas de los personajes?	
			Constancia Es el fenómeno por el cual somos capaces de identificar los objetos. Se dividen en constancia de la posición de los objetos,	Constancia Es el fenómeno por el cual somos capaces de identificar los objetos. Se dividen en constancia de la posición de los objetos,	12. ¿Logras ver y entender a los elementos y personajes sin dificultad?	

				<p>constancia del objeto, constancia del tamaño y constancia del color.</p> <p>(Villafaña, 2017, p. 20)</p>		
--	--	--	--	---	--	--

Anexo N°2

Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables			
			Variable independiente: Animación digital			
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
¿Cuál es la influencia del diseño de una animación digital sobre valores y la percepción visual en niños de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023?	Determinar la influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y la percepción visual en niños de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023.	<p>Hi: Existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores en la percepción visual en niños de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023.</p> <p>Ho: No Existe influencia en el</p>	<p>Dimensión 1: Dibujo</p> <p>Dimensión 2: Movimiento</p>	<p>Dimensión 1: -Color -Figura</p> <p>Dimensión 2: -Tiempo -Espacio</p>	<p>Dimensión 1: 1. ¿Los colores de los valores utilizados en la animación se relacionan con el respeto y la responsabilidad?</p> <p>2. ¿La forma de los personajes de los valores son adecuados?</p> <p>Dimensión 2: 3. ¿La duración de la animación permite entender lo que realiza cada uno de los personajes?</p>	LIKERT

		diseño de una animación digital sobre valores en la percepción visual en niños de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023.			4. ¿Los ambientes son adecuados para la animación?	
--	--	--	--	--	--	--

Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicos	Variable dependiente: Percepción Visual			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
<p>¿Cuál es la influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y los factores de agrupación en niños de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023?</p> <p>¿Cuál es la influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y las dinámicas en niños de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023?</p>	<p>Determinar la influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y los factores de agrupación en niños de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023.</p> <p>Determinar la influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y las dinámicas en niños de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023.</p>	<p>H_i: Existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y los factores de agrupación en niños de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023.</p> <p>H_i: No existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y los factores de agrupación en niños de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023.</p> <p>H_i: Existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y las dinámicas en niños de una</p>	<p>Dimensión 1:</p> <p>Factores de agrupación</p> <p>Dimensión 2:</p> <p>Dinámicas</p>	<p>Dimensión 1:</p> <p>-Forma</p> <p>-Simultaneidad</p> <p>Dimensión 2:</p> <p>-Cambio</p> <p>-Constancia</p>	<p>Dimensión 1:</p> <p>9. ¿Reconoces a los valores por su forma circular?</p> <p>10. ¿Los escenarios, objetos, y personajes te ayudan a entender la historia?</p> <p>Dimensión 2:</p> <p>11. ¿Logras ver los movimientos y formas de los personajes?</p> <p>12. ¿Logras ver y entender a los elementos y personajes sin dificultad?</p>	<p>LIKERT</p>

		<p>Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023.</p> <p>H_i: No existe influencia en el diseño de una animación digital sobre valores y las dinámicas en niños de una Institución Educativa de San Martín de Porres, 2023.</p>				
--	--	--	--	--	--	--

Anexo N°3

Instrumento de recolección



CUESTIONARIO

Título de la investigación:

Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa en S.M.P, Lima, 2023.

Este cuestionario esta conformado por 12 preguntas para evaluar la influencia en la percepción visual en el diseño de una animación digital sobre los valores para niños en una institución educativa en S.M.P, Lima, 2023.

INSTRUCCIONES: Lea cuidadosamente cada información y constete marcando con una aspa (X) en el recuadro con el número que considere.

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

Variable 1: Animación digital					
Preguntas	1	2	3	4	5
¿Los colores de los valores utilizados en la animación se relacionan con el respeto y la responsabilidad?					
¿La forma de los personajes de los valores son adecuadas?					
¿La duración de la animación permite entender lo que realiza cada uno de los personajes?					
¿Los ambientes son adecuados para la animación?					

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

Variable temática: Valores					
Preguntas	1	2	3	4	5
¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto a uno mismo?					
¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto hacia los demás?					
¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia de decidir por nosotros mismos?					
¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas?					

Variable 2: Percepción visual					
Preguntas	1	2	3	4	5
¿Reconoces a los valores por su forma circular?					
¿Los escenarios, objetos y personajes te ayudan a entender la historia?					
¿Logras ver los movimientos y formas de los personajes?					
¿Logras ver y entender a los elementos y personajes sin dificultad?					

Anexo N°4: Determinación del tamaño de la muestra

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

Donde:

N = Tamaño de la población

z= Nivel de confianza = 1.96

p = Probabilidad de éxito o proporción esperada = 0.5

q = Probabilidad de fracaso = 0.5

e = Margen de error máximo = 0.05

Reemplazando valores:

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

$$n = \frac{150 * 3.8416 * 0.5 * 0.5}{0.0025(149) + 3.8416 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{144.06}{0.3725 + 0.9604}$$

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

$$= 108.080 = 108$$

Anexo N°5

Prueba binomial

		Prueba binomial				
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
		a				
Magister Karla Robalino	Grupo 1	Alto nivel	12	1,00	,50	<.001
	Total		12	1,00		
	Grupo 1	Alto nivel	12	1,00	,50	<.001

Magister Mario Vargas	Total		12	1,00		
Magister Abel Levano	Grupo 1	Alto nivel	12	1,00	,50	<.001
	Total		12	1,00		

Anexo N°6

Grupo Control:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,323	12

Grupo experimental:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,604	12

Anexo N°7

Tabla de interpretación de confiabilidad

Confiabilidad

Baremo Interpretación de la magnitud del Coeficiente de Confiabilidad de un instrumento.

Rangos	Magnitud
--------	----------

0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Nota. Baremo tomado de Hernández, Fernández y Baptista (2014)

Anexo N°8

Ficha de consentimiento

Autorización para realizar estudios de investigación

Fecha: 12 de noviembre del 2023

Sr. Wilder Solís Fonseca

Sub Director de la "Institución Educativa 2082 Héroes del Pacífico"

Dirección

Estimado Sub Director:

Le escribo para solicitar permiso para realizar un estudio de investigación en su institución. Actualmente estoy inscrito en el X ciclo en la Universidad César Vallejo de Los Olivos, y estoy en proceso de redactar mi tesis de licenciatura. El estudio se titula **animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, S.M.P, Lima, 2023**. Espero que la administración de la escuela me permita reclutar a 110 niños y niñas; de 9 a 11 años de edad de la escuela para completar de forma anónima un cuestionario de 2 páginas.

Los estudiantes interesados, que se ofrezcan como voluntarios para participar, recibirán un formulario de consentimiento para que lo firmen sus padres o tutores, y lo devuelvan al investigador principal al comienzo del proceso de la encuesta.

Si se otorga la aprobación, los estudiantes participantes completarán la encuesta los días miércoles y jueves en el salón de cómputo, durante el horario de computación. El proceso de la encuesta no debe demorar más de 60min.

Los resultados de la encuesta se combinarán para el proyecto de tesis, y los resultados individuales de este estudio permanecerán absolutamente confidenciales y anónimos. Si el mismo se publica, solo se documentarán los resultados combinados.

Su aprobación para realizar este estudio será muy apreciada. Puede comunicarse conmigo a mi dirección de correo electrónico: rozasucarmen@gmail.com o al número de celular: 99028929292.



Si está de acuerdo, por favor firme a continuación y devuelva el formulario en el sobre con su dirección adjunta. Alternativamente, envíe una carta de permiso firmada con el membrete de su institución, reconociendo su consentimiento para que yo lleve a cabo este estudio en sus instalaciones.

Sinceramente,

Rozas Uscamaita, María del Carmen - Estudiante

Nombre del investigador y afiliación

Aprobado por:

 
Mag. Walter Solís Fonseca
SUB DIRECTOR

Escribe aquí tu nombre, cargo, firma y fecha



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA VISITA N° 059-2023-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 25 de septiembre de 2023

Señores
I.E. 2082 HÉROES DEL PACÍFICO
Psj. León Valverde – S.M.P
Presente. -

Atención: Wilder Solís Fonseca
Sub Director

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.

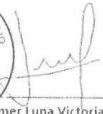
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	ROZAS USCAMAITA MARÍA DEL CARMEN	76935456

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,




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

Anexo N°9: Validaciones

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, San Martín de Porres, 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:	KARLA ROSALINDO SANCHEZ
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor() Ph.()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	ARTE - EDUCACIÓN
Institución donde labora:	UCV
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	_____

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
Autora:	ROZAS USCAMAITA MARIA DEL CARMEN
Procedencia:	Formato UCV
Administración:	VRI
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de la Institución Educativa 2082 Héroes del Pacifico
Significación:	El instrumento propuesto para su evaluación está compuesto por un total de 16 ítems. Estos ítems serán respondidos en una escala tipo Likert que va desde "totalmente de acuerdo". Los primeros cuatro ítems se relacionan con la variable de estudio "Animación Digital", así también cuatro ítems se relacionan con la variable temática "Valores" por último los cuatro ítems finales están relacionados con la variable "Percepción visual"

4. Soporte teórico



Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Animación digital	Dibujo	La creación de dibujos digitales y la percepción de movimiento por medio de procesos digitales del ordenador en base a una idea. Furniss (2017)
	Movimiento	
Valores	Respeto	Son modelos de vida y convivencia cuyo reconocimiento y practican conllevan a emociones y actitudes positivas. Un mismo valor puede practicarse en el hogar y en la sociedad, como sucede con el respeto, la responsabilidad y la honestidad. Ministerio de Educación de Ecuador (2016)
	Responsabilidad	
Percepción visual	Factores de agrupación	Es un análisis de cómo las personas perciben su entorno, captando la información a través de sus sentidos. Se consideran los elementos que influyen en las variaciones de las dinámicas perceptivas y en la agrupación de estímulos. Villafana (2017)
	Dinámicas	

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, San Martín de Porres, 2023”. elaborado por; Rozas Uscamaita María del Carmen, 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.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

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

 INVESTIGA
UCV

Dimensiones del instrumento: "Animación digital sobre los valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, San Martín de Porres, 2023". elaborado por, Rozas Uscamaita María del Carmen; en el año 2023.

- Primera dimensión: (Dibujo)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar el impacto del dibujo en el diseño de animación digital sobre la percepción visual de los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023.)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Color	1. ¿Los colores de los valores utilizados en la animación se relacionan con el respeto y la responsabilidad?	4	4	4	—
Figura	2. ¿Las formas de los personajes de los valores son adecuadas?	4	4	4	—

- Segunda dimensión: (Movimiento)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia del movimiento en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual de los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023.)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tiempo	3. ¿La duración de la animación permite entender lo que realiza cada uno de los personajes?	4	4	4	—
Espacio	4. ¿Los ambientes son adecuados para la animación?	4	4	4	—

- Tercera dimensión: (Respeto)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia del respeto en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual en los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023.)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-------------	------	----------	------------	------------	--------------------------------

Respeto a uno mismo	5. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto hacia uno mismo?	4	4	4	—
Respeto hacia los demás	6. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto hacia los demás?	4	4	4	—

- Cuarta dimensión: (Responsabilidad)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia de la responsabilidad en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual en los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Decidir por sí sólo/a	7. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia de decidir por nosotros mismos?	4	4	4	—
Hacerse cargo de sus conductas	8. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas?	4	4	4	—



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Quinta dimensión: (Factores de Agrupación)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia de los factores de agrupación en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual en los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Forma	9. ¿Reconoces a los valores por su forma circular?	4	4	4	—
Simultaneidad	10. ¿Los escenarios, objetos y personajes, te ayudan a entender la historia?	4	4	4	—

- Sexta dimensión: (Dinámicas)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia de las dinámicas en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual en los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Cambio	11. ¿Logra ver los movimientos y formas de los personajes?	4	4	4	—
Constancia	12. ¿Logras ver y entender a los elementos y personajes sin dificultad?	4	4	4	—

Firma del evaluador

Evaluador DNI:

10467900

INVESTIGA
UCV



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, San Martín de Porres, 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:	KARLA ROSALINDO SANCHEZ
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor() Ph.()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	ARTE - EDUCACIÓN
Institución donde labora:	UCV
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	_____

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
Autora:	ROZAS USCAMAITA MARIA DEL CARMEN
Procedencia:	Formato UCV
Administración:	VRI
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de la Institución Educativa 2082 Héroes del Pacifico
Significación:	El instrumento propuesto para su evaluación está compuesto por un total de 16 ítems. Estos ítems serán respondidos en una escala tipo Likert que va desde "totalmente de acuerdo". Los primeros cuatro ítems se relacionan con la variable de estudio "Animación Digital", así también cuatro ítems se relacionan con la variable temática "Valores" por último los cuatro ítems finales están relacionados con la variable "Percepción visual"

4. Soporte teórico





(describir en función al modelo teórico)



Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Animación digital	Dibujo	La creación de dibujos digitales y la percepción de movimiento por medio de procesos digitales del ordenador en base a una idea. Furniss (2017)
	Movimiento	
Valores	Respeto	Son modelos de vida y convivencia cuyo reconocimiento y practican conllevan a emociones y actitudes positivas. Un mismo valor puede practicarse en el hogar y en la sociedad, como sucede con el respeto, la responsabilidad y la honestidad. Ministerio de Educación de Ecuador (2016)
	Responsabilidad	
Percepción visual	Factores de agrupación	Es un análisis de cómo las personas perciben su entorno, captando la información a través de sus sentidos. Se consideran los elementos que influyen en las variaciones de las dinámicas perceptivas y en la agrupación de estímulos. Villafana (2017)
	Dinámicas	

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, San Martín de Porres, 2023”. elaborado por; Rozas Uscamaita María del Carmen, 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.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

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

 INVESTIGA
UCV

Dimensiones del instrumento: "Animación digital sobre los valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, San Martín de Porres, 2023". elaborado por, Rozas Uscamaita María del Carmen; en el año 2023.

- Primera dimensión: (Dibujo)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar el impacto del dibujo en el diseño de animación digital sobre la percepción visual de los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023.)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Color	1. ¿Los colores de los valores utilizados en la animación se relacionan con el respeto y la responsabilidad?	4	4	4	—
Figura	2. ¿Las formas de los personajes de los valores son adecuadas?	4	4	4	—

- Segunda dimensión: (Movimiento)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia del movimiento en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual de los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023.)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tiempo	3. ¿La duración de la animación permite entender lo que realiza cada uno de los personajes?	4	4	4	—
Espacio	4. ¿Los ambientes son adecuados para la animación?	4	4	4	—

- Tercera dimensión: (Respeto)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia del respeto en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual en los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023.)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-------------	------	----------	------------	------------	--------------------------------

Respeto a uno mismo	5. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto hacia uno mismo?	4	4	4	—
Respeto hacia los demás	6. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto hacia los demás?	4	4	4	—

- Cuarta dimensión: (Responsabilidad)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia de la responsabilidad en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual en los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Decidir por sí sólo/a	7. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia de decidir por nosotros mismos?	4	4	4	—
Hacerse cargo de sus conductas	8. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas?	4	4	4	—



- Quinta dimensión: (Factores de Agrupación)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia de los factores de agrupación en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual en los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Forma	9. ¿Reconoces a los valores por su forma circular?	4	4	4	-
Simultaneidad	10. ¿Los escenarios, objetos y personajes, te ayudan a entender la historia?	4	4	4	-

- Sexta dimensión: (Dinámicas)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia de las dinámicas en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual en los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Cambio	11. ¿Logra ver los movimientos y formas de los personajes?	4	4	4	-
Constancia	12. ¿Logras ver y entender a los elementos y personajes sin dificultad?	4	4	4	-

Firma del evaluador

Evaluador DNI:

10467900

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

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Animación digital	Dibujo	La creación de dibujos digitales y la percepción de movimiento por medio de procesos digitales del ordenador en base a una idea. Fumiss (2017)
	Movimiento	
Valores	Respeto	Son modelos de vida y convivencia cuyo reconocimiento y practican conllevan a emociones y actitudes positivas. Un mismo valor puede practicarse en el hogar y en la sociedad, como sucede con el respeto, la responsabilidad y la honestidad. Ministerio de Educación de Ecuador (2016)
	Responsabilidad	
Percepción visual	Factores de agrupación	Es un análisis de cómo las personas perciben su entorno, captando la información a través de sus sentidos. Se consideran los elementos que influyen en las variaciones de las dinámicas perceptivas y en la agrupación de estímulos. Villafana (2017)
	Dinámicas	

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

A continuación, a usted le presento el cuestionario “**Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, San Martín de Porres, 2023**”. elaborado por; Rozas Uscamaita María del Carmen, 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 brinde sus observaciones que considere pertinente

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

Dimensiones del instrumento: "Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, San Martín de Porres, 2023". elaborado por, Rozas Uscamaita María del Carmen; en el año 2023.

- Primera dimensión: (Dibujo)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar el impacto del dibujo en el diseño de animación digital sobre la percepción visual de los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023.)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Color	1. ¿Los colores de los valores utilizados en la animación se relacionan con el respeto y la responsabilidad?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO
Figura	2. ¿Las formas de los personajes de los valores son adecuadas?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO

- Segunda dimensión: (Movimiento)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia del movimiento en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual de los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023.)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tiempo	3. ¿La duración de la animación permite entender lo que realiza cada uno de los personajes?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO
Espacio	4. ¿Los ambientes son adecuados para la animación?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO

- Tercera dimensión: (Respeto)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia del respeto en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual en los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023.)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-------------	------	----------	------------	------------	-----------------------------------

Respeto a uno mismo	5. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto hacia uno mismo?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO
Respeto hacia los demás	6. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia del respeto hacia los demás?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO

- Cuarta dimensión: (Responsabilidad)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia de la responsabilidad en el diseño de la animación digital sobre valores y la percepción visual en los estudiantes de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Decidir por sí sólo/a	7. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia de decidir por nosotros mismos?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO
Hacerse cargo de sus conductas	8. ¿Con la animación se ha logrado reconocer la importancia de hacernos cargo de nuestras conductas?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO

- Quinta dimensión: (Factores de Agrupación)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia de los factores de agrupación en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual en los niños de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Forma	9. ¿Reconoces a los valores por su forma circular?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO
Simultaneidad	10. ¿Los escenarios, objetos y personajes, te ayudan a entender la historia?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO

- Sexta dimensión: (Dinámicas)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar la influencia de las dinámicas en el diseño de la animación digital sobre la percepción visual en los niños de la Institución Educativa, San Martín de Porres, 2023)

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Cambio	11. ¿Logra ver los movimientos y formas de los personajes?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO
Constancia	12. ¿Logras ver y entender a los elementos y personajes sin dificultad?	4	4	4	CUMPLE LO REQUERIDO

Firma del evaluador:



Mg. Abel Alejandro Lévano Tasayco

Evaluador DNI: 41001285

Anexo N°10: Fichas de consentimiento y asentimiento

Asentimiento/ Alumnos (Link de Drive):

https://drive.google.com/drive/folders/1jMfAP9s9pmQv3DFOFJ_UwWAr4FQXmirW?usp=drive_link

Consentimiento/ Padres de familia (Link de Drive):

https://drive.google.com/drive/folders/1uFAZF9X9mTkWak9TU1SiRAqvGqNbBD_7?usp=drive_link

Anexo 5

Asentimiento Informado

Título de la investigación: Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, San Martín de Porres, Lima, 2023.....

Investigador (a) (es): Rozas Uscamaita Maria del Carmen.....

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, San Martín de Porres, Lima, 2023.....

,cuyo objetivo es: determinar la influencia en el diseño de una animación digital sobre valores en la percepción visual en niños de la institución educativa

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (colocar: pre o posgrado), de la carrera profesional de o programa, de la Universidad César Vallejo del campus, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución ..."2082 Héroe del Pacífico"



Describir el impacto del problema de la investigación.

Es un recurso gráfico que servirá de apoyo e información sobre valores y la importancia de practicarlos desde la niñez, contribuyendo con el avance de la ciencia y la sociedad.

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: ".....".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de ...40 minutos y se realizará en el ambiente de Sala de cómputo... de la institución "2082 Héroe del Pacífico" Las respuestas al cuestionario o entrevista 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 (a) (es) (Apellidos y Nombres) Rozas Uscamaita María del Carmen.....
email: ...mrozasus@ucvvirtual.edu.pe..... y Docente asesor
(Apellidos y Nombres) ...Comejo Guerrero, Miguel.....
email:macornejoc@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:

Fecha y hora:



Anexo 3

Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños en una institución educativa, San Martín de Porres, Lima, 2023....

Investigador (a) (es): Rozas Uscamaita, María del Carmen

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada ".....", cuyo objetivo es determinar la influencia en el diseño de una animación digital sobre valores en la percepción visual en niños de la institución educativa. Esta investigación es desarrollada por estudiantes (colocar: pre o posgrado) de la carrera profesional de Arte y diseño gráfico empresarial

..... o programa, de la Universidad César Vallejo del campus ...Los Olivos., aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución "2082 Héroes del Pacífico".....

Describir el impacto del problema de la investigación.

Es un recurso gráfico que servirá de apoyo e información sobre valores y la importancia de practicarlos desde la niñez, contribuyendo con el avance de la ciencia y la sociedad.



Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Animación digital sobre valores y su influencia en la percepción visual para niños.....".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de ...40 minutos y se realizará en el ambiente de Sala de cómputo de la institución "2082 Héroes del Pacífico". Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años

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 (a) (Apellidos y Nombres) Rozas Uscamaita, Carmen email: mrozasus@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor (Apellidos y Nombres) Cornejo Guerrero, Miguel..... email: macornejoc@ucvvirtual.edu.pe.....

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.

BRIEF

LOS JULITO *y* SUPER VALORES



★ DESCRIPCIÓN:

“Julito y los super valores”, es el nombre de la animación digital, cuyo tema principal son la importancia del valor del respeto y la responsabilidad.

★ PÚBLICO OBJETIVO:

Estudiante de 4to y 5to del nivel primario de la Institución Educativa “2082 Héroes del Pacífico” del distrito de San Martín de Porres.

★ PROBLEMA:

En la Institucion Educativa “2082 Héroes del Pacífico”, los alumnos estudian, conviven, practican y refuerzan los valores que han aprendido en el hogar, aunque muchas veces los alumnos no le dan la importancia necesaria a la practica de los valores.

★ OBJETIVO:

Determinar la influencia de la animación digital en la percepción visual de los estudiantes de la Institución Educativa “2082 Héroes del Pacífico” del distrito de San Martín de Porres.

PERSONAJES:

RESPECTO



Julito



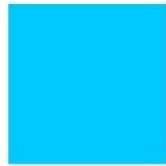
RESPONSABILIDAD



niña



PALETA CROMÁTICA:



C: 66% R: 0
M: 0% G: 201
Y: 0% B: 255
K: 0%



C: 56% R: 179
M: 63% G: 102
Y: 0% B: 255
K: 0%



C: 1% R: 255
M: 13% G: 216
Y: 93% B: 0
K: 0%



C: 48% R: 151
M: 0% G: 259
Y: 100% B: 0
K: 0%

TIPOGRAFÍA

BLOCKT

A B C D E F G H I J K L
M N O P R S T U V
W Y X Z

EVIL EMPIRE

A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V
W Y X Z

GUIÓN - STORYBOARD:

Formato de Guión Literario
JULITO Y LOS SUPERVALORES

■ Narradora ■ Voz de niños

Escena 1: Sala de su casa/Plano general de la sala y Julito jugando
Narradora: Al otro día, Julito estaba jugando con su carrito

Escena 2: Sala de su casa/ Primer plano de Julito pensando que concoca
Narradora: Se imaginaba que en esa el conductor, y concilia a diferentes lugares en su imaginación.

Escena 3: Sala de su casa/ Primer plano de Julito pensando en libros.
Narradora: En un momento, Julito recordó, que la maestra le dejó una tarea

Escena 4: Sala/ Primer plano de Julito con una nube de su comentario.
Narradora: Julito piensa y dice:
Julito: ¡o hará después, todavía tengo tiempo!

Escena 5: Sala de su casa/ Plano general de la sala, el día se pasa de tarde a noche (el sol se va la luna llega)
Narradora: Llegó la noche y Julito estaba cansado de jugar toda la tarde.

Escena 6: Salón de clases/ Plano general del salón de clases
Narradora: Al día siguiente en el salón de clases

Escena 7: Salón de clases/ Primer plano de una nube de comentario, dibujo de un libro de tareas.
Narradora: La profesora pidió las tareas

Escena 8: Salón de clases/ Primer plano de Julito preocupado en su carpeta.
Narradora: Pero Julito no lo había hecho y no pudo entregarla

Escena 9: Salón de clases/ Primer plano de la carpeta de Julito.
Narradora: Tuvo que quedarse con el salón durante el recreo para terminar su tarea

Escena 10: Parque de Juegos/ Plano general del parque de juegos.
Narradora: Mientras sus amigos jugaban

STORY BOARD

TÍTULO: JULITO Y LOS SUPERVALORES PÁGINA: 1 de 7
AUTORA: ROSAS USCA MITA MARÍA DEL CARMEN FECHA: 19/09/23

10 ACCIÓN: Sala de la casa / Primer plano de Julito en la noche de su casa, él había quedado en el salón de la maestra pensando en qué hacer.
AUDIO: Julito decidió terminar con sus deberes primero para poder jugar después.

11 ACCIÓN: Después de jugar, 2 minutos antes de Julito...
AUDIO: No se dio cuenta que ya era tarde para ir a jugar.

12 ACCIÓN: Estre con fondo claro / Primer plano del libro de tareas que él tiene en su carpeta.
AUDIO: No se dio cuenta que ya era tarde para ir a jugar.
AUDIO: Pasaron los valores en nuestra muestra de amor y respetar el trabajo de los demás.

STORY BOARD

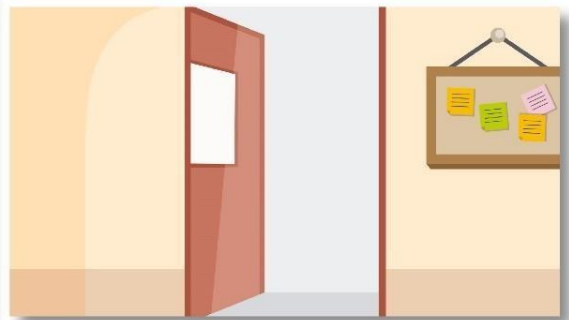
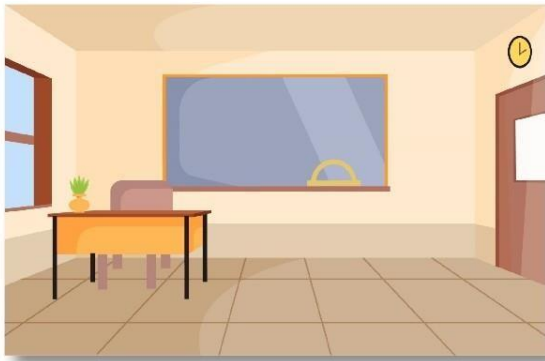
TÍTULO: JULITO Y LOS SUPERVALORES PÁGINA: 2 de 7
AUTORA: ROSAS USCA MITA MARÍA DEL CARMEN FECHA: 19/09/23

7 ACCIÓN: Primer plano de Julito sentado en su carpeta, él está pensando en cómo sus padres le dieron de la tarea que le dejó la maestra y se preocupó por eso.
AUDIO: Después de jugar, Julito decidió terminar con sus deberes primero para poder jugar después.

8 ACCIÓN: Plano general de la sala de su casa, el día se pasa de tarde a noche.
AUDIO: No se dio cuenta que ya era tarde para ir a jugar.

9 ACCIÓN: Plano general del salón de clases.
AUDIO: La profesora pidió las tareas.

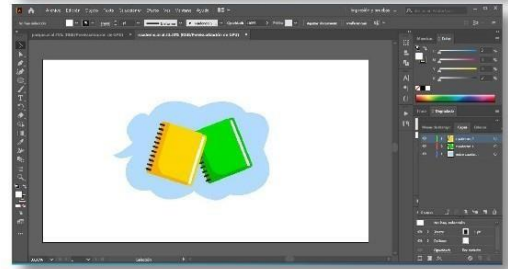
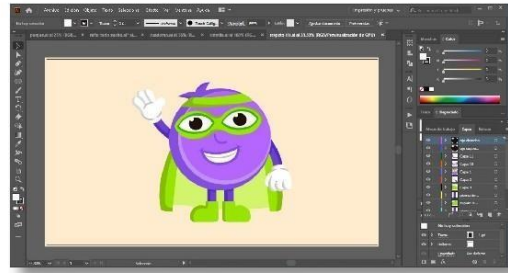
ESCENARIOS:



ESCENAS:



PROCESO - VECTORES:



STICKERS:



BOCETOS:



FICHAS DE APLICACIÓN Y REFUERZO

Cuadernillo de tutoría

Somos personas valiosas, merecemos respeto

Leo con la profesora o el profesor el propósito de esta ficha.

Reconocemos el valor de todas las personas:

- Observo con atención la siguiente imagen:



Reflexiono y respondo las siguientes preguntas:

¿Qué característica tienen en común todas y cada una de estas personas?

Son.....

¿Alguna de aquellas personas tiene más valor que la otra? ¿Por qué?

.....

- Pienso y respondo:

Frases:

¿Qué frase se me ocurre cuando pienso que todas las personas tenemos el mismo valor? La escribo en el recuadro.

¿Me considero una persona valiosa? ¿Por qué?

.....

¿Por qué considero que todas las personas somos valiosas?

.....

Nos reconocemos como personas valiosas

Con la guía de la profesora o el profesor, formamos equipos de solo hombres y de solo mujeres. Cada equipo debatirá si está de acuerdo o no con las siguientes afirmaciones y por que. Escribirán sus respuestas en un cuadro como el modelo.

Para los equipos de solo mujeres



pos-
res

Las mujeres	Estamos de acuerdo	Estamos en desacuerdo	Porque...
Son unas loronas.			
Son valientes.			
Son cariñosas.			
Son valiosas.			
Se molestan y pegan a otras personas.			



Anexo N°13: Evidencias



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CORNEJO GUERRERO MIGUEL ANTONIO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "ANIMACIÓN DIGITAL SOBRE VALORES Y SU INFLUENCIA EN LA PERCEPCIÓN VISUAL PARA NIÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, LIMA, 2023

", cuyo autor es ROZAS USCAMAITA MARIA DEL CARMEN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, 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
CORNEJO GUERRERO MIGUEL ANTONIO DNI: 06538026 ORCID: 0000-0002-7335-6492	Firmado electrónicamente por: MACORNEJOC el 06-12-2023 10:26:50

Código documento Trilce: TRI - 0658465