



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción
visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTOR:

Barreto Zamudio, Jeremy Josiah (orcid.org/0000-0002-4219-462X)

ASESOR:

Dr. Smith Corrales, Cesar Augusto (orcid.org/0000-0003-0187-0967)

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

Declaratoria de autenticidad del asesor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SMITH CORRALES CESAR AUGUSTO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024", cuyo autor es BARRETO ZAMUDIO JEREMY JOSIAH, 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, 23 de Junio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SMITH CORRALES CESAR AUGUSTO DNI: 40090002 ORCID: 0000-0003-0187-0967	Firmado electrónicamente por: CSMITHCO el 11-07- 2024 08:35:38

Código documento Trilce: TRI - 0769731

Declaratoria de originalidad del autor(es)



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, BARRETO ZAMUDIO JEREMY JOSIAH estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
JEREMY JOSIAH BARRETO ZAMUDIO DNI: 74037780 ORCID: 0000-0002-4219-462X	Firmado electrónicamente por: JBARRETOZ el 23-06- 2024 23:42:05

Código documento Trilce: TRI - 0769732

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a mi madre, quien me ha brindado su incondicional apoyo durante estos cinco años de carrera y siempre ha creído en mí desde el principio. También la dedico a mi hermano, que me ha acompañado constantemente y me ha dado la confianza para alcanzar todas mis metas.

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a mis amigos, quienes han estado a mi lado en cada paso de este camino. También a mis tíos, por darme la fortaleza para continuar mis estudios. Asimismo, expreso mi gratitud a los docentes de la universidad por compartir sus conocimientos, lo que me ha permitido desarrollarme profesionalmente tanto dentro como fuera del ámbito académico.

Índice de contenidos

Carátula	i
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	ii
Declaratoria de originalidad del autor(es)	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA	14
III. RESULTADOS	21
IV. DISCUSIÓN.....	38
V. CONCLUSIONES	43
VI. RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS.....	47
VII. ANEXOS	50
Anexo 1: Matrices	
Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos	
Anexo 3: Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos	
Anexo 4: Resultados del análisis de consistencia interna	
Anexo 5: Consentimiento y asentimiento informado UCV Anexo	
Anexo 6: Reporte de similitud en software Turnitin	
Anexo 7: Análisis complementario	
Anexo 8: Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación	
Anexo 9: Otras evidencias	

Índice de tablas

Tabla 1: Caracterización de variables	15
Tabla 2: Matriz de operacionalización de la variable independiente.....	50
Tabla 3: Matriz de operacionalización de la variable dependiente.....	52
Tabla 4: Matriz de consistencia.....	54
Tabla 5: Prueba binomial del juicio de expertos	68
Tabla 6: Coeficiente Alfa de Cronbach.....	68
Tabla 7: Cuadro de resumen de las medidas de tendencia central y dispersión: ...	44
Tabla 8: Modelo de regresión lineal de la Variable 1 y Variable 2	46
Tabla 9: Modelo de regresión lineal de la dimensión lenguaje visual y la Variable 2.....	47
Tabla 10: Modelo de regresión lineal de la dimensión lenguaje verbal y la Variable 2.....	48
Tabla 12: Tabla de decisión del valor de R en la regresión lineal.....	97

Índice de figuras

Figura 1. Imagen	23
Figura 2. Viñeta	24
Figura 3. Equilibrio	25
Figura 4. Onomatopeya	26
Figura 5. La historia	27
Figura 6. Saqueo de la biblioteca nacional	28
Figura 7. Trabajo de Ricardo Palma	29
Figura 8. Color	30
Figura 9. Textura	31
Figura 10. Forma	32
Figura 11. Contraste	33

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo general determinar la influencia del cómic digital sobre "Ricardo Palma" en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de una institución educativa nacional. Para llevar a cabo este estudio, se desarrolló un cómic digital ilustrado sobre la vida y obra de Ricardo Palma. La metodología empleada se basa en un enfoque cuantitativo y es de tipo aplicada, con un diseño no experimental transversal y un nivel descriptivo causal-explicativo. La muestra estuvo compuesta por 108 estudiantes, a quienes se les administró un cuestionario de 11 preguntas politómicas, utilizando la escala de Likert para medir sus respuestas. Los resultados obtenidos a través de la regresión lineal mostraron un coeficiente de 0.492, lo que indica una correlación positiva significativa entre el uso del cómic digital y la percepción visual de los estudiantes. Esta correlación positiva significativa permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. Se concluye que existe influencia significativa del cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual de los adolescentes de secundaria, Lima, 2024.

Palabras clave: Cómic digital, Percepción visual, Ricardo Palma.

Abstract

The general objective of this research is to determine the influence of the digital comic about "Ricardo Palma" on the visual perception of high school adolescents from a national educational institution. To carry out this study, an illustrated digital comic was developed about the life and work of Ricardo Palma. The methodology used is based on a quantitative approach and is applied, with a non-experimental cross-sectional design and a causal-explanatory descriptive level. The sample was made up of 108 students, to whom a questionnaire of 11 polytomous questions was administered, using the Likert scale to measure their responses. The results obtained through linear regression showed a coefficient of 0.492, which indicates a significant positive correlation between the use of digital comics and the students' visual perception. This significant positive evaluation allowed us to reject the null hypothesis and accept the research hypothesis. It is concluded that there is a significant influence of the digital comic about Ricardo Palma on the visual perception of high school adolescents, Lima, 2024.

Keywords: Digital comic, Visual perception, Ricardo Palma.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel internacional, los cómics son ampliamente reconocidos como una herramienta didáctica eficaz que mejora las habilidades de alfabetización visual y las destrezas relacionadas con la lengua y la literatura. Esta efectividad se debe a que los cómics combinan elementos visuales y escritos, lo que los convierte en un recurso valioso en todos los niveles educativos, tanto en el ámbito escolar como en otras áreas del conocimiento. Este enfoque se refleja en los programas educativos de varios países, donde el cómic se utiliza como herramienta didáctica y ha despertado un creciente interés como objeto de investigación. Ejemplos icónicos como los cómics de Mickey Mouse y Flash han dejado una huella duradera en los lectores, enriqueciendo la tradición de contar historias y subrayando la importancia de los recursos ilustrados en la literatura.

Esta tradición también se refleja en la literatura peruana, donde la figura de Ricardo Palma ha inspirado una amplia gama de obras artísticas y literarias. Sus famosas "Tradiciones Peruanas" destacan a personajes históricos y folclóricos como símbolos de valores y esperanza. Palma es una figura esencial en la cultura y la identidad de Perú, como se manifiesta en su legado literario y la profunda admiración por su obra, que ha dejado una huella perdurable en la identidad nacional. Según Sagermann (2015), se han establecido bibliotecas y centros culturales en su honor, asegurando así la continuidad de su influencia en la educación y la cultura del país.

En el Perú, el cómic ha emergido como un medio narrativo significativo, similar en importancia a los cuentos emblemáticos de la literatura nacional. Cómics como "Sampietri y el Cóndor" de Juan Acevedo y "Supercholo" de Hernán Bartra han dejado una profunda huella en la cultura popular peruana. Estos cómics no solo entretienen, sino que también conectan a las personas con sus raíces al narrar historias y leyendas que reflejan la identidad y el origen peruanos. Además, la creciente popularidad de los cómics ha llevado a la creación de festivales y eventos dedicados a este arte, como el "Lima Comics", que celebra y promueve el talento local. Los cómics peruanos capturan

la esencia cultural del país, sirviendo como un puente entre el pasado y el presente, y reforzando el sentido de pertenencia y orgullo nacional.

En la municipalidad de Los Olivos, desde 2018 se había establecido una biblioteca municipal que incluye un taller permanente de dibujo y creación de caricaturas dirigido a niños y jóvenes, lo que se consideraba un evento cultural continuo en la comunidad. Además de este taller, destacaba un certamen conmemorativo del bicentenario que mantenía relevancia en la actualidad. Entre las iniciativas culturales más destacadas se encontraba la producción de un cómic titulado "Tupaqman", el cual se inspiraba en la figura histórica de Tupaq Amaru II.

Actualmente, no se tenía tanto conocimiento sobre la vida de Ricardo Palma como de otras figuras heroicas, a pesar de haber sido honrado con el nombre de una biblioteca y de haber influido en la educación literaria de numerosos estudiantes del colegio Ramón Castilla.

En relación a esta temática, se nota una falta de cómics dirigidos a jóvenes que representen a figuras históricas peruanas, ya que las principales librerías de Lima, como Crisol, Universal Cómics y Mundo Cómics, especializadas en este tipo de material, ofrecían principalmente obras juveniles centradas en los hermanos Ayar. Para un público más amplio, había cómics como "El Combate de Angamos", "La Guerra del Pacífico", "La Batalla de Ayacucho", entre otros, disponibles tanto en estas tiendas como en la Biblioteca Nacional. Sin embargo, en esta última, la oferta de cómics o historietas sobre otros héroes patrios era limitada. Por otro lado, en el colegio Ramón Castilla, la enseñanza de la historia de Ricardo Palma se realizaba mediante textos, aunque este enfoque no resultaba lo suficientemente atractivo para los jóvenes lectores, dado que la mayoría de ellos son adolescentes.

La viabilidad de la investigación se sustenta en la disponibilidad de recursos económicos para desarrollar el producto, así como en el dominio técnico de programas de ilustración como autodesk sketchbook y Adobe Illustrator, necesarios para la

maquetación e ilustración, así como para la posterior publicación del producto en una página web. Además, se cuenta con la inclusión del centro educativo donde se llevará a cabo el estudio de campo.

A continuación, la formulación del problema general es la siguiente: ¿Cuál es la influencia del cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024?, en suma a ello, se presentan estos problemas específicos: **a)** ¿Cuál es el la influencia del lenguaje visual en el cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024?, **b)** ¿Cuál es la influencia del lenguaje verbal en el cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024?

La presente investigación encuentra su fundamentación en el derecho a la lectura respaldado por la Ley N°31053 (2020), el cual constituye un derecho consagrado en la legislación constitucional que promueve la práctica de la lectura y la participación en la generación de contenido artístico, científico o literario en la comunidad. Este derecho se orienta a abordar la problemática del reducido índice de lectura en Perú y la carencia de acceso a recursos literarios, aspectos que son motivo de preocupación.

En cuanto a los cómics digitales existentes, estos abordan la historia de personajes heroicos y diversos personajes patrios, pero no la historia de Ricardo Palma, a pesar de la relevancia de su figura. Su nombre ha sido asignado a una biblioteca en Lima y su importancia se extiende a nivel internacional. Esta investigación pretende que los adolescentes comprendan esta figura heroica y sus valores a través de un cómic ilustrado, contribuyendo así a su desarrollo cultural y personal. El uso de ilustraciones y un texto accesible está diseñado para captar su atención y facilitar la comprensión.

Los principales beneficiarios de este proyecto serían los estudiantes de secundaria de diversas instituciones educativas, así como sus profesores, ya que les brindaría la posibilidad de ofrecer una educación de mayor calidad. Además, los padres o tutores

también se beneficiarían al contar con recursos adicionales para complementar el aprendizaje de sus hijos sobre Ricardo Palma, lo que fomentaría una mayor apreciación de la cultura peruana en un entorno familiar saludable. Asimismo, esta iniciativa sería beneficiosa para toda la comunidad escolar al promover un sentido de identidad peruana entre los escolares.

Desde una perspectiva teórica, esta investigación tiene como objetivo examinar cómo el cómic digital puede influir en la percepción visual de los adolescentes de secundaria. Además, busca fomentar la transmisión de datos históricos mediante narrativas visuales y textuales. Al presentar la historia de Ricardo Palma de una manera accesible y atractiva para los jóvenes, se contribuye a la preservación y difusión del patrimonio cultural. Por otra parte, se espera que este estudio aporte nuevas perspectivas sobre la utilización de elementos visuales para mejorar la comprensión y apreciación de contenidos educativos. A través de esta investigación, se pretende demostrar que el cómic digital no solo es una herramienta eficaz para captar el interés de los estudiantes, sino también un medio poderoso para facilitar el aprendizaje de temas históricos y culturales. Esta exploración podría abrir caminos innovadores en la educación, mostrando cómo las narrativas visuales pueden enriquecer el proceso educativo y hacer que el aprendizaje sea más dinámico y significativo para los adolescentes.

A Continuación se presenta como objetivo general: Determinar la influencia del cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024. Asimismo, los objetivos específicos son: a) Determinar la influencia del lenguaje visual en el cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024. b) Determinar la influencia del lenguaje verbal en el cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

En relación con el presente capítulo, se procederá a examinar los antecedentes y tesis que han sido previamente revisadas en sus respectivos repositorios digitales. Este análisis contribuirá a estructurar y contextualizar la investigación actual, iniciando con

un enfoque en los aspectos de orígenes nacionales:

Ancajima (2023) menciona en su tesis titulada Impacto del Cómic Digital sobre la Covid-19 en la Percepción de Estudiantes de una Institución Educativa en San Martín de Porres, Lima – 2023 tuvo como objetivo principal investigar la relación entre el cómic digital centrado en la covid-19 y la percepción de estudiantes de tercer y cuarto año de secundaria en la Institución Educativa Villa América, ubicada en el distrito mencionado. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo aplicado, utilizando un diseño no experimental y de nivel correlacional. La población estudiada consistió en 150 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 108 alumnos para participar en una encuesta compuesta por 20 ítems evaluados en una escala Likert. Finalmente, Ancajima nos revela que los estudiantes mostraron una percepción favorable hacia el cómic digital, destacando la efectividad de los aspectos técnicos utilizados en su creación para abordar la problemática del covid-19 de manera adecuada.

En su investigación para obtener el título de licenciatura, Rodríguez (2022) exploró las variables "cómic digital" y "percepción visual", con el objetivo de analizar la relación entre un cómic digital centrado en el estrés académico y la percepción visual de estudiantes del programa de Diseño Gráfico Empresarial en Los Olivos, Lima. El cómic digital desarrollado llevó por título "El estrés, la universidad y yo". El estudio adoptó un enfoque cuantitativo aplicado, utilizando un diseño no experimental y un nivel correlacional. La población estudiada comprendió 150 estudiantes, de los cuales 108 pertenecían al programa de Arte y Diseño Empresarial de la Universidad César Vallejo. A estos estudiantes se les administró un cuestionario compuesto por 17 preguntas evaluadas mediante la escala Likert. Adicional a ello los resultados obtenidos indicaron que los estudiantes percibieron positivamente el cómic creado, destacando que los aspectos técnicos del diseño fueron efectivos para representar la problemática planteada y ofrecer posibles soluciones.

En su investigación para obtener el título de licenciatura en diseño gráfico, Puglias (2023) examinó la interacción entre el cómic digital centrado en la violencia

familiar y la percepción visual de estudiantes en instituciones educativas de Lima. El enfoque metodológico adoptado fue cuantitativo, aplicado y de nivel correlacional, sin implicar experimentación directa. La muestra incluyó a 120 estudiantes, quienes completaron dos cuestionarios diferentes: uno sobre el cómic digital, compuesto por 8 preguntas, y otro sobre la percepción visual, también con 8 preguntas, ambos utilizando la escala Likert para la evaluación. Los resultados obtenidos llevaron a la conclusión de que existe una relación significativa entre el cómic digital acerca de la violencia familiar y la percepción visual entre los estudiantes de las instituciones educativas de Lima.

En su tesis de licenciatura, Valencia (2021) exploró las variables "cómic digital" y "percepción visual" para determinar cómo el uso de cómics digitales sobre la violencia de género durante la cuarentena influye en la percepción visual de los usuarios de redes sociales en Los Olivos, Lima. El estudio se centró en la creación y difusión del cómic digital titulado "¿Me quedo en casa?", el cual se compartió en Facebook y estuvo dirigido a mujeres de entre 21 y 30 años. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, adoptando un diseño no experimental, de tipo aplicada y con un nivel correlacional. Para la recolección de datos, se utilizó una encuesta compuesta por 22 afirmaciones en la escala Likert, la cual fue validada mediante el juicio de tres expertos. Esta metodología permitió obtener datos precisos y relevantes sobre la percepción visual de los participantes respecto al cómic digital. Los resultados del estudio indicaron que el cómic digital es una herramienta eficaz para la difusión de mensajes urgentes y para aumentar la visibilización de problemas críticos como la violencia de género en Perú. En conclusión, el estudio de Valencia subraya la importancia y efectividad del uso de cómics digitales en la comunicación de temas sociales críticos.

En su tesis de licenciatura, Solis (2023) investigó el impacto del cómic digital en la percepción visual de los estudiantes en el distrito de Independencia, Lima. La investigación se planteó con un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental aplicado, buscando comprender cómo el uso de cómics digitales podría influir en las

habilidades perceptivas de los alumnos. La población estudiada estuvo compuesta por estudiantes de los colegios Montessori School y Ricardo Palma, ambos situados en el distrito de Independencia. La muestra incluyó a 108 estudiantes de secundaria, distribuidos en dos grupos: el grupo experimental, con alumnos de 1° a 5° grado, y el grupo control, con estudiantes de 3° a 5° grado. Para recopilar los datos necesarios, se utilizó una encuesta estructurada en la escala Likert, permitiendo a los estudiantes expresar sus percepciones de manera detallada y cuantificable. Los resultados presentaron evidencia estadística que corrobora la existencia de una relación entre el cómic digital y la percepción visual. En conclusión, el estudio de Solis demuestra que los cómics digitales tienen un impacto positivo en la percepción visual de los estudiantes de secundaria. Estos resultados apoyan la implementación de recursos educativos digitales en los planes de estudio, promoviendo un aprendizaje más interactivo y eficaz.

A continuación, se avanzará con la revisión de los antecedentes recopilados a nivel internacional para el presente estudio, los cuales se detallan a continuación:

En su tesis de Licenciatura en Educación Inicial, Chicaiza y Espinoza (2022) investigaron la relación entre el cómic y el desarrollo de la percepción visual en niños de Inicial del Centro de Educación Inicial “La Primavera” en Riobamba, durante el año 2022. Esta investigación se caracterizó por ser de tipo básica y de campo, llevándose a cabo directamente en el lugar de los hechos para observar y analizar el fenómeno en su contexto natural. El diseño de la investigación fue no experimental, con enfoque cuantitativo y con diseño no experimental lo que significa que no se manipularon las variables de estudio. Se adoptó un enfoque documental y descriptivo, dirigido a una población de 130 niños de nivel inicial. Este enfoque permitió a los investigadores recopilar datos relevantes y detallados sobre la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo perceptual de los niños. Los resultados del estudio concluyeron que la implementación de actividades del cómic mejora significativamente el desarrollo de la percepción visual en los niños.

En su tesis de licenciatura, Navarro (2020), titulada “El cómic digital como

herramienta de comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Calderón”, se propuso investigar la relación entre el uso del cómic digital y la mejora en la comprensión lectora entre los estudiantes. El estudio se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño no experimental y correlacional. Por lo cual aplicó una encuesta basada en la escala de Likert a una muestra de 30 estudiantes de Primero de Bachillerato. Los resultados fueron altamente positivos, con un valor de significancia de 0.000, significativamente menor al umbral de 0.05, y una fuerte correlación de 0.722 entre las variables estudiadas. Estos resultados llevaron al rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis de investigación. En conclusión, Navarro subraya la efectividad del cómic digital como una herramienta metodológica para mejorar la comprensión lectora. Además, argumenta que la implementación de nuevas herramientas pedagógicas, como el cómic digital, es esencial para el desarrollo pleno de las habilidades de lectura en los estudiantes.

En su ensayo de maestría, Sierra (2019) se planteó el ambicioso objetivo de "diseñar una estrategia didáctica virtual mediante el uso de historietas digitales para los estudiantes de noveno grado del Colegio Juana Escobar I.E.D. en la jornada de tarde". La investigación se enmarcó en un estudio aplicado con un subdiseño cuasiexperimental y un enfoque cuantitativo, abarcando una muestra de 901 estudiantes. El propósito principal del autor fue desarrollar un cómic como herramienta digital, con la intención de mejorar las habilidades de lectura y fomentar hábitos de lectura entre los jóvenes estudiantes. Esta innovadora estrategia didáctica buscaba integrar la tecnología y el atractivo visual de las historietas para captar el interés de los alumnos y facilitar su proceso de aprendizaje. En conclusión, el ensayo de Sierra destaca la efectividad de las historietas digitales como herramientas educativas. Los resultados de la investigación demuestran que los estudiantes no solo aumentaron su interés por la lectura, sino que también mejoraron su capacidad de comprensión lectora, lo cual subraya la importancia de incorporar recursos digitales innovadores en el ámbito educativo para potenciar las habilidades de los alumnos.

En su tesis de licenciatura, *Selong* et al. (2021) menciona en su estudio titulada

Percepción de los estudiantes sobre el uso de las historietas en la escritura creativa, se propusieron como objetivo principal revelar la percepción de los estudiantes sobre el uso de historietas en la escritura creativa, centrando su investigación en el Departamento de Educación de Inglés de la Universidad Negeri Manado. Este estudio se enmarca dentro de una investigación cuantitativa y emplea un enfoque descriptivo. Para la recopilación de datos, se utilizó un cuestionario compuesto por 14 ítems, estructurado en una escala Likert. La muestra se determinó mediante un muestreo aleatorio total, consultando a 160 estudiantes. Este cuestionario tenía como objetivo recoger las percepciones de los estudiantes acerca de la efectividad de las historietas como herramienta en la escritura creativa. Los resultados indicaron una correlación positiva considerable a través de su pieza gráfica, confirmando la hipótesis de investigación. Asimismo, concluye de Selong et al. (2021) sugiere que las historietas no solo son bien recibidas por los estudiantes, sino que también se consideran una herramienta valiosa en el ámbito educativo para mejorar la creatividad y la competencia en la escritura.

En su tesis para Suyanto et al. (2019) menciona en su estudio titulado "Effectiveness of Comic Based Learning in Pancasila and Civic Education in Inclusive School". Se investigaron la efectividad de utilizar cómics digitales como herramienta pedagógica para la enseñanza en una escuela inclusiva. El objetivo principal fue determinar si esta metodología mejoraba el aprendizaje de los estudiantes en las materias de Pancasila y Educación Cívica. Por lo cual la investigación adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental y de tipo correlacional. Se aplicaron cuestionarios estructurados con escala de Likert a una muestra de 108 estudiantes de los tres últimos niveles de educación primaria. Los resultados estadísticos revelaron una significancia de 0.000, que es menor al umbral de 0.05, indicando una relación positiva y eficiente entre el uso de cómics digitales y el aprendizaje de los estudiantes. En conclusión, el autor menciona la importancia y la efectividad de integrar herramientas digitales innovadoras en el proceso de enseñanza, especialmente en contextos inclusivos.

Con el propósito de respaldar las variables contempladas en esta investigación, se procede a la revisión de teorías relacionadas, extraídas de especialistas en los temas correspondientes. En el caso de la primera variable, Cómic digital, se respalda con el trabajo de Soler (2019).). Asimismo, la temática se trata sobre Ricardo Palma y su trabajo en la reconstrucción de la biblioteca nacional Sagermann (2015). Y finalmente, la segunda variable: Percepción Visual, aborda por Alemán (2020).

La primera variable, Cómic, se define por Soler (2019) describen el cómic como un medio que posibilita la expresión de ideas mediante la combinación de texto e imágenes. Además, señalan que el cómic incorpora una variedad de elementos, formas y dimensiones diseñadas para favorecer la comprensión y la transmisión efectiva de emociones y sentimientos.

A partir de ello, el estilo visual del cómic puede ser definido por elementos del diseño, como el lenguaje visual y lenguaje verbal. De estos elementos, se seleccionaron dos que beneficiarán a la investigación en forma de dimensiones, que son: lenguaje visual y lenguaje verbal. Con respecto a la dimensión lenguaje visual Soler (2019, p. 43) la describen para transmitir mensajes e ideas. Este lenguaje se basa en el uso de imágenes, equilibrio, viñeta, y composiciones que son interpretadas por el observador, permitiendo una comprensión inmediata y a menudo emocional del contenido. A partir de ello, Soler (2019) considera tres indicadores que son: Imagen, Viñeta y equilibrio.

El primer indicador: Imagen, es definido como una ilustración que forma parte de una secuencia narrativa visual, comúnmente utilizada en los comics (p. 44). En cuanto al segundo indicador: Viñeta, se define en un recuadro individual que contiene una ilustración y, a menudo, texto, y que forma parte de una secuencia narrativa en una historieta. (p. 55). Para el tercer indicador: Equilibrio, los autores explican que se trata de la distribución armoniosa y efectiva de elementos visuales y textuales dentro de cada viñeta y a lo largo de la página. Este equilibrio es crucial para guiar la mirada del lector de manera fluida y natural (p. 61).

La dimensión lenguaje visual es descrita por Soler (2019, p. 93-94) como otro de los principales elementos importantes al momento de componer el cómic, la relaciona con el lenguaje visual, cuyos mensajes se pueden interpretar con la vista y es de cierto modo, universal e incluso el recurso comunicacional conocido con más antigüedad. Respecto a los indicadores, Soler (2019) los separa en Imagen, Viñeta, Equilibrio. Definiendo el primero como una ilustración que forma parte de una secuencia narrativa visual, comúnmente utilizada en los comics. (p.94). En cuanto al segundo indicador, los define como un recuadro individual que contiene una ilustración y, a menudo, texto, y que forma parte de una secuencia narrativa en una historieta. (p. 94). Y en cuanto el tercer indicador el equilibrio en un cómic se refiere a la distribución armoniosa y efectiva de elementos visuales y textuales dentro de cada viñeta y a lo largo de la página.

Respecto a la dimensión lenguaje verbal, Soler (2019, p. 99) la define a los elementos textuales que complementan y enriquecen la narrativa visual. Este lenguaje incluye los diálogos entre personajes, generalmente presentados en globos de texto, así como las descripciones y narraciones que pueden estar situadas en recuadros o cuadros de texto. Referente a los indicadores, se tienen Onomatopeya y la historia, (Autor). (2018, p.100) El primer indicador lo definen como representación escrita de sonidos, diseñada para imitar ruidos reales en el contexto de la narrativa visual. Estos elementos textuales se emplean para añadir dinamismo y realismo a las escenas. Y al segundo indicador, se presenta como narrativa desarrollada a través de una combinación de imágenes secuenciales y texto.

Por lo que respecta a la temática, Ricardo Palma y su trabajo en la reconstrucción de la biblioteca nacional, es abordada por Sagermann (2015, pp. 12-13) como el relato referente al origen de Ricardo Palma, un renombrado escritor, periodista y bibliófilo, asumió la dirección de la Biblioteca Nacional en 1883. Su compromiso y pasión por la cultura y la literatura lo llevaron a embarcarse en la titánica tarea de restaurar esta institución emblemática. Palma dedicó gran parte de su vida a esta causa, utilizando su influencia y contactos para recuperar y enriquecer el acervo bibliográfico de la

nación.

A partir de esto, Sagermann (2015) considera una dimensión, que son: Descripción de reconstrucción de la biblioteca nacional. Sobre la primera dimensión, la define como aquellas cualidades físicas descritas por autores de los siglos XX, y complementa este aspecto con registros actuales con el fin de destacar que la imagen de la virgen se sigue conservando inalterada (pp. 15-18). Los indicadores considerados por Sagermann (2015) son los siguientes: Saqueo de la biblioteca nacional y trabajo de Ricardo Palma. En cuanto al primer indicador: Saqueo de la biblioteca nacional, se describe Durante esta ocupación, la Biblioteca Nacional sufrió graves daños y su acervo bibliográfico fue saqueado y dispersado. Miles de valiosos libros, manuscritos y documentos históricos fueron robados, destruidos o llevados fuera del país. (pp. 15-16).

La descripción de la segunda variable, Percepción visual, según Alemán (2021, p. 2), aborda el proceso mediante el cual el cerebro organiza, identifica y conecta la información visual recibida. Además, destaca que esta percepción es subjetiva, ya que está influenciada por diversos factores como las experiencias previas, el entorno social, histórico y cultural, así como las características individuales de cada persona. A su vez, señala que se refiere al proceso cognitivo mediante el cual las personas reconocen y dan significado a los elementos visuales presentes en una composición.

En el contexto de esta investigación, se consideran dos dimensiones relevantes: Elementos visuales y Figura y Fondo. Según Alemán (2020, p. 2), la primera dimensión, Elementos Visuales, abarca todos los componentes tangibles que conforman una representación visual o imagen. De acuerdo con el autor, esta dimensión se desglosa en dos indicadores principales: Color y Textura.

Referente al primero: Color, se describe mediante diversas propiedades, como el matiz, la saturación y la luminosidad. El matiz se refiere a la cualidad específica del color, como el rojo, el azul o el verde. La saturación indica la pureza o intensidad del color, mientras que la luminosidad se relaciona con el brillo relativo de un color en

comparación con el blanco. El segundo indicador: Textura, se percibe a través de la vista y puede evocar sensaciones táctiles sin necesidad de tocar el objeto. (p. 98).

La dimensión Figura y Fondo es especificada por Alemán (2020, pp. 121-139) la relación entre figura y fondo se refiere a la manera en que percibimos objetos o formas (figuras) en contraste con su entorno (fondo). La figura es el elemento principal que se destaca y llama la atención, mientras que el fondo es el espacio que rodea y proporciona contexto a la figura. Por otro lado, Alemán (2020, pp. 121-139) considera los indicadores: Forma y Contraste, la forma se refiere a la apariencia externa o contorno de un objeto, que puede ser percibida a través de los sentidos, principalmente la vista. Por su parte, el indicador Contraste se diferencia notable entre elementos visuales en una composición, como el color, la luminosidad, la textura o la forma.

Respecto a la hipótesis general, esta se formula de la siguiente manera:

Hi: El Cómic digital sobre Ricardo Palma tiene influencia positiva en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Ho: El Cómic digital sobre Ricardo Palma no tiene influencia positiva en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Para la primera hipótesis específica se propone lo siguiente:

Hi: El lenguaje visual del Cómic digital sobre Ricardo Palma tiene influencia positiva en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Ho: El lenguaje visual del cómic digital sobre Ricardo Palma no tiene influencia positiva en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Finalmente, la segunda hipótesis específica se formula de la siguiente manera:

Hi: El lenguaje verbal del Cómic digital sobre Ricardo Palma tiene influencia positiva en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Ho: El lenguaje verbal del cómic digital sobre Ricardo Palma no tiene influencia positiva en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

(Ver Anexo 1).

II. METODOLOGÍA

Para lograr los objetivos planteados, se llevó a cabo la investigación considerando su naturaleza aplicada. Según Baena (2017), este tipo de investigación se caracteriza por poner en práctica teorías generales relacionadas con un problema específico. Además, tiene la capacidad de aportar nuevos conocimientos e integrar teorías existentes. Asimismo, se enfoca en resolver problemas concretos y abordar las necesidades de la sociedad.

Asimismo, Mishra y Alek (2017) coinciden en que este tipo de investigación tiene como finalidad encontrar una solución práctica a un problema, ya sea en el contexto de un individuo, un grupo, o una organización industrial o empresarial.

El diseño empleado en esta investigación es de naturaleza no experimental, siendo caracterizado por Hernandez, Sampieri y Mendoza, (2018) como una investigación observacional. En este tipo de estudio, el investigador recopila información de manera pasiva, sin intervenir en el proceso de los participantes. Aunque este enfoque proporciona un nivel de evidencia menor que las investigaciones experimentales, esto no disminuye su relevancia.

Asimismo, la temporalidad de este estudio se define como transversal. Según Martínez y Gonzáles (2020), las investigaciones transversales implican la recopilación de datos en un único momento, a diferencia de los estudios longitudinales, que se caracterizan por la recolección de datos en varios períodos.

Por otro parte, la investigación se enmarca en un alcance descriptivo de tipo causal-explicativo. En este sentido, Patil & Aditya (2020) señalan que este tipo de estudio se dedica a describir un acontecimiento, su origen y las posibles condiciones que lo causan. Además, puede ser útil para formular una hipótesis inicial para investigaciones futuras.

De acuerdo con Alban, Arguello y Molina (2020), la investigación descriptiva se orienta hacia la búsqueda de respuestas a preguntas sobre el mundo que nos rodea. Para lograr este propósito, generalmente se recopila, sintetiza y clasifica información con el

fin de identificar patrones significativos. A diferencia de la explicación causal, cuyo enfoque radica en indagar las razones detrás de los acontecimientos, los estudios descriptivos se centran en proporcionar una comprensión detallada de "qué" está ocurriendo en lugar de explorar el "por qué". Por lo tanto, estos estudios suelen servir como un paso inicial antes de abordar análisis más profundos sobre las causas subyacentes de los fenómenos observados.

La investigación cuantitativa se basa en un enfoque riguroso que sigue un proceso secuencial y probatorio, según lo indicado por Ñaupas et al. (2019). Este enfoque implica la recopilación de datos y su análisis estadístico para evaluar y validar las hipótesis del estudio. Es crucial seguir un método establecido para recabar información de manera imparcial y analizarla con el fin de confirmar o refutar las hipótesis planteadas en la investigación. Pereyra (2022) respalda esta afirmación al señalar que las investigaciones cuantitativas se apoyan en métodos científicos que buscan obtener datos numéricos para establecer relaciones de causa y efecto mediante herramientas matemáticas, estadísticas y computacionales. Este enfoque proporciona una base sólida para la toma de decisiones fundamentadas en datos y el avance del conocimiento en diversas áreas de estudio.

Cabe mencionar que las variables empleadas en la presente investigación son dos, la primera es compuesta y está conformada por Cómic Digital, desarrollada por Soler. (2019), quienes la definen como el aspecto dentro del diseño gráfico en el que se gestionan proyectos cuya finalidad es crear, editar y difundir información a través del uso de la tipografía, imágenes y retículas.

La temática es sobre Ricardo Palma y su destacada contribución a la reconstrucción de la Biblioteca Nacional, sustentada por Sagermann (2015), quien la describe como un esfuerzo monumental que no solo rescató el patrimonio cultural del Perú, sino que también revitalizó el interés por la literatura y la historia del país. Sagermann detalla cómo Ricardo Palma, a través de su dedicación y visión, logró reponer los fondos bibliográficos y transformar la Biblioteca Nacional en una institución de referencia para estudiosos y lectores.

La percepción visual, empleada como segunda variable en el estudio, es definida por Alemán (2020) como el proceso mediante el cual el cerebro interpreta y da sentido a la información captada por los ojos. Este proceso no se limita a la recepción pasiva de imágenes, sino que implica la integración de experiencias previas y el contexto social, cultural, histórico y personal del individuo. En esencia, la percepción visual permite identificar y comprender los elementos visuales en una composición, transformando estímulos externos en interpretaciones significativas.

Tabla 1

Caracterización de variables

Variables	Naturaleza	Escala	Categoría
Cómic digital sobre Ricardo Palma	Cuantitativa	Nominal	Independiente
Percepción visual	Cuantitativa	Nominal	Dependiente

A partir de las variables de la investigación, se hizo una previa operacionalización, considerando una definición conceptual y otra operacional en base a las teorías de los expertos que sustentan las mismas. (**Ver Anexo 1**)

Para Cómic Digital, Soler (2019), la descompone en sus dimensiones Lenguaje visual y Lenguaje Verbal, las cuales son descritas en la definición conceptual. Para la primera dimensión; Lenguaje visual, a través de la definición operacional se la descompone en los indicadores Imagen, Viñeta y Equilibrio. Lo mismo para la dimensión Lenguaje verbal, que se descompone en los indicadores Onomatopeya e Historia.

Para la temática, sobre Ricardo Palma, Sagermann (2015) ofrece una definición conceptual detallada y luego la desglosa en una dimensión específica denominada Descripción de la reconstrucción de la Biblioteca Nacional. Esta dimensión se divide en indicadores que se derivan de la definición operacional. Así, el primer indicador, Saqueo de la Biblioteca Nacional, y el segundo, Trabajo de Ricardo Palma, conforman esta dimensión.

Finalmente, respecto a la variable de Percepción visual, respaldada por Alemán (2020), se efectúa una definición conceptual que sirve como base para identificar las dimensiones principales: Elementos Visuales y Figura y Fondo. Estas dimensiones se definen operativamente, lo que permite derivar los indicadores específicos. De este modo, la dimensión Elementos Visuales se descompone en los indicadores de Color y Textura, mientras que la dimensión Figura y Fondo se divide en los indicadores de Forma y Contraste.

Autores como Franco et al. (2018) describen la población como el conjunto total de elementos que serán objeto de estudio en una investigación. Este conjunto, también conocido como universo, puede ser finito o infinito.

Para llevar a cabo esta investigación, se considerará una población finita de 150 estudiantes. Según los criterios de inclusión, se incluirán tanto varones como mujeres que cursen el 4to y 5to grado de secundaria en la institución educativa Ramón Castilla, ubicada en San Martín de Porres. En cuanto a los criterios de exclusión, se excluirá a los estudiantes que no hayan otorgado su consentimiento, así como a aquellos cuyos padres no hayan firmado la autorización necesaria para que se les administre el instrumento de evaluación.

En la muestra descrita por Niño (2021) menciona que la muestra como un grupo más pequeño, seleccionado al azar, para simplificar el estudio en lugar de trabajar con todos los individuos de una población. Es crucial que esta muestra sea representativa, un aspecto en el que coinciden Piedra y Manqueros (2021). Estos autores añaden que el proceso de selección de una muestra se conoce como

"muestreo" y destacan que diversos factores pueden influir en la representatividad de la muestra, tales como el tamaño de la población, las técnicas de muestreo empleadas y las respuestas obtenidas.

Considerando estos aspectos, para llevar a cabo esta investigación se calculó una muestra de 108 estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la institución educativa Ramón Castilla, ubicada en Lima, utilizando la fórmula para población finita.

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

Donde:

N= Tamaño de la muestra = 150

Z= Nivel de confianza = 95% = 1.96

p= Probabilidad de éxito o proporción esperada = 0.5

q= Probabilidad de fracaso = 0.5

e= Error máximo admisible = 0.05

Por lo tanto:

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

$$n = \frac{1.96^2 * 37.5}{1.3329} = \frac{144.06}{1.3329} \quad n = 108$$

Según Pereyra (2022), el muestreo es la herramienta que permite, en primer lugar, obtener la muestra y, en segundo lugar, analizar los resultados obtenidos. A través de

este análisis, es posible inferir los parámetros de la población y verificar la validez de las hipótesis planteadas.

Para esta investigación, se empleará el muestreo probabilístico aleatorio simple. Pereyra (2022) lo describe como un método que, a través del azar, asegura que todos los individuos de una población tengan las mismas posibilidades de ser seleccionados para la muestra. Este enfoque también permite calcular el error de muestreo con precisión.

Para obtener los datos requeridos para este estudio, se empleará la técnica de la encuesta. Según Puente (2020), esta estrategia es la más comúnmente utilizada en investigaciones de diversos ámbitos, como el social, educativo, empresarial, de marketing y político. Se trata de un método que busca recabar información sobre las opiniones, percepciones o experiencias de las personas dentro de una población o muestra, mediante el uso de cuestionarios diseñados especialmente para este propósito.

Respecto al instrumento empleado, que es el cuestionario, Puente (2020) también lo define como el conjunto de interrogantes que se diseñan previamente con base en el contenido y las particularidades que se pretenden estudiar. Además, estas preguntas pueden ser presentadas a la muestra o población en forma escrita, y las respuestas pueden ser registradas tanto por escrito como de manera verbal. Considerando esto, en el cuestionario de esta investigación se emplearán preguntas politómicas utilizando la escala de Likert, la cual Lerma (2022) describe como la más comúnmente utilizada para evaluar las opiniones y actitudes de los encuestados en diversos campos como sociología, psicología, marketing, entre otros. Esta escala se compone de cinco afirmaciones que definen la opinión de las personas.

El instrumento constó de un total de 11 preguntas, las cuales fueron administradas de manera presencial en formato impreso. Se aseguró que los estudiantes de secundaria completaran los datos pertinentes, manteniendo en todo momento el anonimato de los

participantes.

Por otro lado, el instrumento elaborado fue validado por especialistas en Arte y Diseño, quienes proporcionaron sus firmas correspondientes. Los expertos que participaron en la validación fueron la Dra. Karla Robalino, el Mg. Juan Tanta, la Mg. Dayra Ita y la Dra. Magaly Laban. Este proceso se llevó a cabo mediante el uso de fichas de validación de expertos (Ver Anexo 3). Asimismo, las validaciones se procesaron a través de la prueba binomial (Ver Anexo 4), en el programa IBM SPSS de la versión 25, en donde se obtuvo como significación el valor de 0.001, por lo que se le considera válido, teniendo en cuenta que el resultado no pasa del valor 0.005.

A su vez, según Kennedy (2022) la confiabilidad se basa en que un instrumento, prueba o método de medición genera los mismos resultados cuando se aplica varias veces. En ese sentido, para medir la confiabilidad del instrumento, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, que según Nuñez et al. (2020) es el método más utilizado para calcular confiabilidad de la consistencia interna en las investigaciones y se realiza con los datos recolectados del estudio. Además, de acuerdo con Tavakol & Dennik (2011) el resultado se expresa como un valor entre el 0 y el 1. En el caso de esta investigación, se obtuvo un valor de 0.862, el cual, según los autores mencionados, se considera aceptable, ya que se encuentra dentro del rango de 0.70 y 0.95. Con ello, se evidencia que el cuestionario alcanzó las condiciones necesarias en confiabilidad para ser empleado en este estudio (Ver Anexo 4).

En función de los aspectos éticos dentro del presente estudio, se ha seguido rigurosamente los principios éticos citando adecuadamente a los autores y distinguiendo sus ideas de opiniones personales. Además, se ha empleado el formato APA de la 7ma edición, conforme al manual brindado por la Universidad César Vallejo, que corresponde al área de conocimiento, teniendo en cuenta que nuestro programa de estudios se encuentra dentro de la facultad de Derecho y Humanidades. Asimismo, se tomó en consideración el reglamento formulado por la universidad, según la Resolución de Vicerrectorado de Investigación N°081 del año 2024

Por otro lado, con fines de corroborar que se cumple con lo estipulado en cuanto a los niveles de coincidencias, que llega hasta un máximo permitido de 20%, se ha verificado la originalidad del documento a través de la plataforma Turnitin, que incluye múltiples motores de búsqueda como Google Académico y Scopus, asegurando que las fuentes están bien citadas dentro de la investigación. En cuanto a las fuentes de donde se recolectó la información pertinente para la investigación, se hizo uso de los motores antes mencionados, como Google Académico, Scopus y EBSCO, además de libros electrónicos de la plataforma Everand, así como Repositorios de universidades dentro y fuera del Perú.

En el mismo sentido, se han utilizado los formularios proporcionados por la UCV, que incluyen la carta de visita a la institución educativa y la solicitud a la autoridad educativa para la recolección de datos dentro del establecimiento. A su vez, el consentimiento informado para obtener la autorización de los padres de familia o apoderados de los estudiantes y el asentimiento informado dirigido a los estudiantes, con el fin de respetar así los principios de justicia y de autonomía de todos los participantes dentro del estudio, al ser estos elegidos de manera justa y garantizar los beneficios que trae su participación.

Por último, una vez recopilados los datos, se llevó a cabo su tabulación utilizando los programas informáticos Microsoft Excel y posteriormente IBM SPSS Statistics de la versión 25. Este proceso permitió realizar los análisis pertinentes y obtener los resultados necesarios para la presente investigación.

III. RESULTADOS

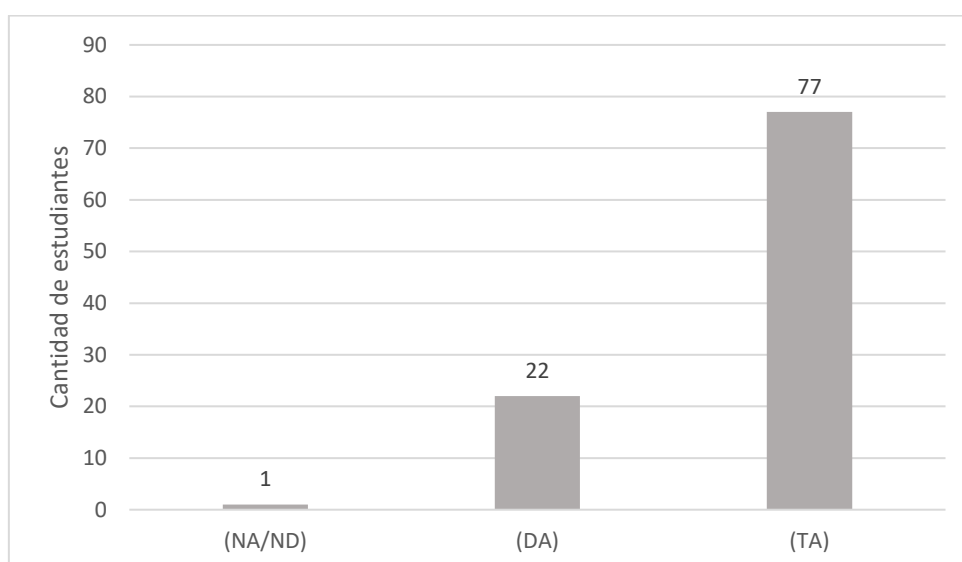
Tras la recopilación de datos obtenidos mediante un cuestionario de 11 preguntas aplicado a una muestra de 108 estudiantes de 3°, 4° y 5° grado de secundaria, se procedió a contrastar los resultados tanto de manera descriptiva como inferencial. En este contexto, Cooksey (2020) describe el análisis descriptivo como el proceso de explicar y resumir los datos, generalmente utilizando gráficos o recursos visuales. De manera similar, Agarwal (2021) coincide en que las estadísticas descriptivas se basan

en los datos brutos recolectados, y añade que las estadísticas inferenciales se encargan de generalizar los datos para hacer inferencias más amplias sobre la población estudiada.

Para optimizar la presentación de los gráficos que se muestran a continuación, se emplearon abreviaciones de las opciones de la escala de Likert con el propósito de evitar repeticiones. Las abreviaturas utilizadas son: TD para "totalmente en desacuerdo", ED para "en desacuerdo", NA/ND para "ni de acuerdo ni en desacuerdo", DA para "de acuerdo" y TA para "totalmente de acuerdo".

Figura 1. Imagen

¿Puede observar en las imágenes el ingreso de las tropas chilenas a la ciudad de Lima?

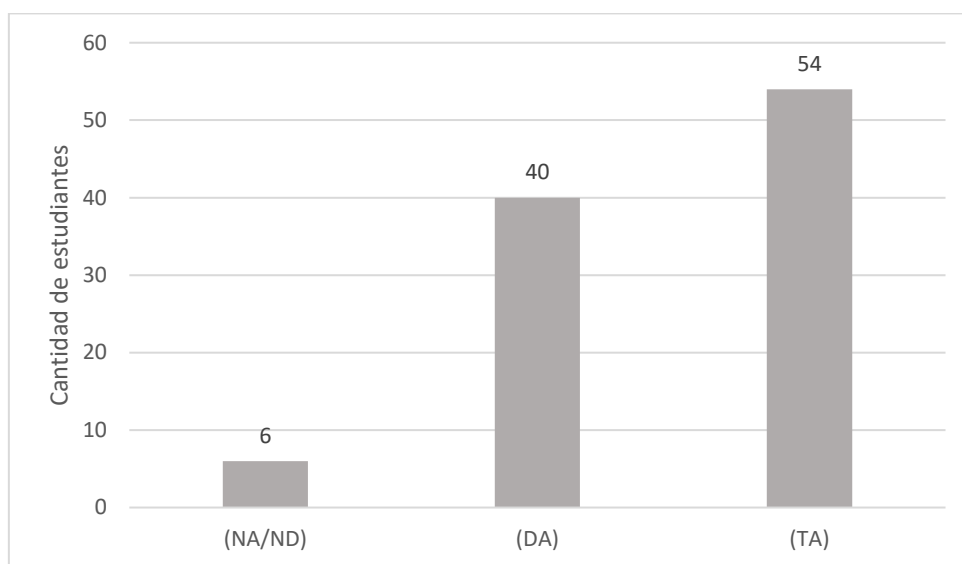


Descripción: En el **gráfico 1**, que aborda el tema del ingreso de las tropas chilenas a Lima, se observa que un total de 83 estudiantes (77%) estuvieron completamente de acuerdo con la visualización de las imágenes relacionadas con este evento histórico. Esto sugiere que las imágenes fueron percibidas como llamativas o impactantes por la mayoría de los estudiantes. Además, 24 estudiantes (22%) mostraron acuerdo parcial con la pregunta, indicando una aceptación y la capacidad de observar las imágenes, aunque no de manera total. Por otro lado, únicamente 1 estudiante (1%) expresó una percepción negativa ante el enunciado. Esta minoría podría haber encontrado dificultades en la observación de las imágenes, posiblemente debido a la selección de colores que no fueron de su agrado personal, problemas de visión que afectaron la

legibilidad o expectativas diferentes sobre lo que constituye las llamativas las imágenes históricas presentadas.

Figura 2. Viñeta

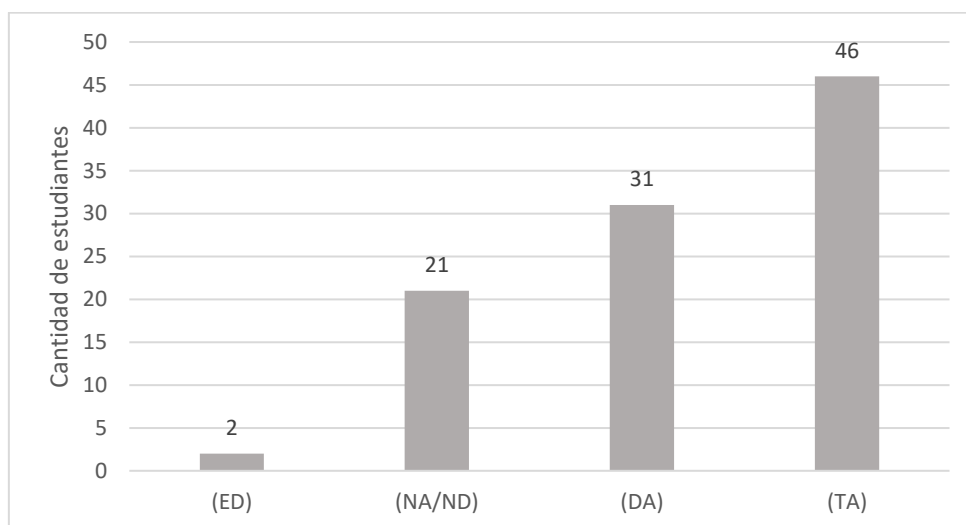
¿Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia?



Descripción: En el **gráfico 2**, 58 estudiantes (54%) expresaron una opinión altamente positiva respecto a la facilidad de comprensión del contenido del cómic, atribuyendo esta claridad visual al orden de los paneles que facilitan el seguimiento de la historia y previenen la fatiga ocular. Por otro lado, 43 estudiantes (40%) mostraron acuerdo parcial con el enunciado, indicando que el orden de los paneles sí proporcionó ciertos beneficios en la comprensión, aunque no fueron destacados. Finalmente, 7 estudiantes (6%) mantuvieron una posición neutral, posiblemente porque no tienen preferencias claras respecto al orden de los paneles o porque no percibieron cambios significativos en el flujo de la lectura.

Figura 3. Equilibrio

¿El tamaño del texto y las imágenes le llaman la atención?

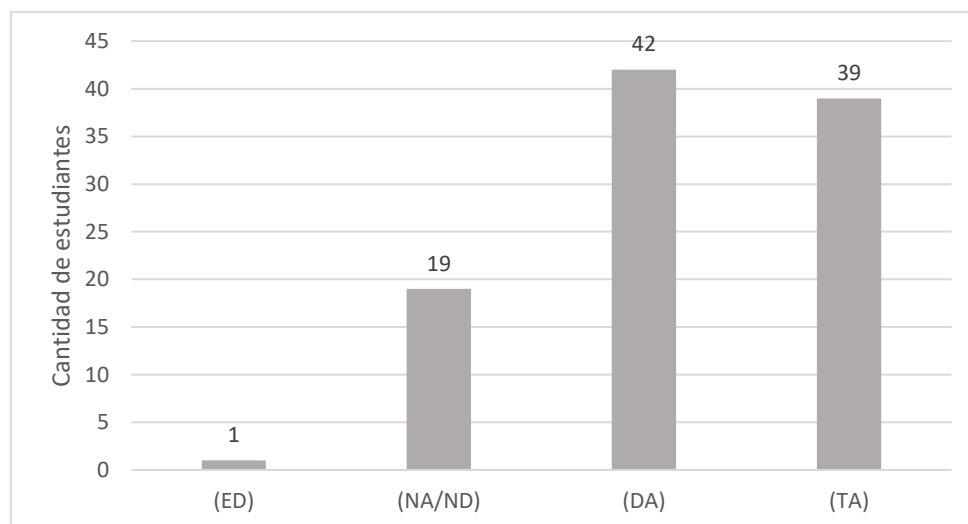


Descripción: En el **gráfico 3**, 50 estudiantes (46%) expresaron una respuesta completamente positiva, indicando que el equilibrio entre el texto y las imágenes captó su atención, lo que sugiere que la combinación de ambos elementos puede generar un impacto visual significativo, siendo una técnica comúnmente utilizada para facilitar la lectura. Por otro lado, 33 estudiantes (31%) estuvieron de acuerdo únicamente con la pregunta, sugiriendo que el contraste en tamaño, forma y color fue lo que llamó su atención, aunque no de manera excepcional. Además, las preferencias individuales por estilos diferentes de equilibrio pueden haber influido en sus respuestas. En contraste, 23 estudiantes (21%) mantuvieron una respuesta neutral, lo cual podría

indicar que si bien notaron el equilibrio entre el texto y las imágenes, otro aspecto visual dentro del cómic pudo haber capturado su atención de manera igual o mayor. Por último, 2 estudiantes (2%) expresaron estar en desacuerdo con la pregunta, lo que refleja una total falta de acuerdo, posiblemente porque consideraron que no se prestó suficiente atención a las imágenes o porque creen que el texto es necesario para una comprensión completa.

Figura 4. Onomatopeya

¿Los sonidos expresados por los personajes se presentan de forma correcta?

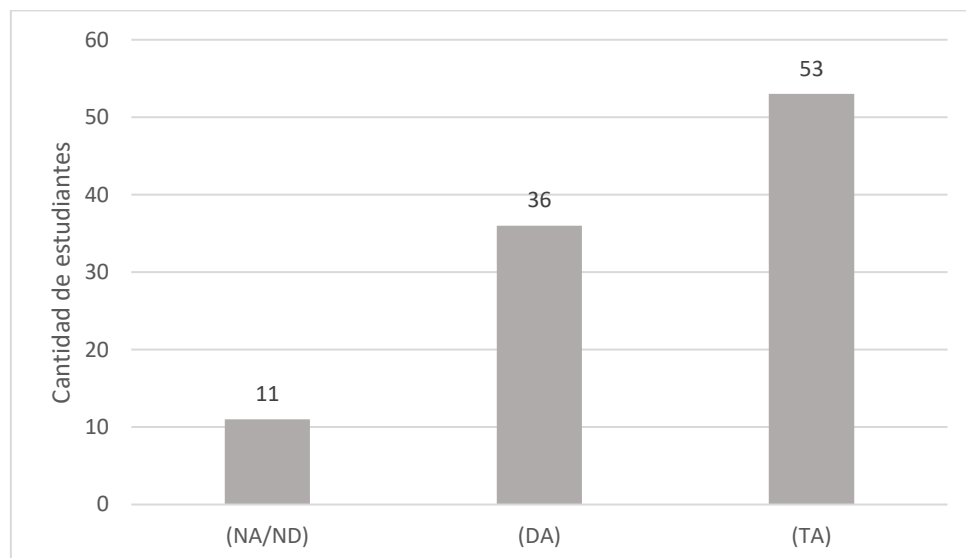


Descripción: En relación al **gráfico 4**, 42 estudiantes (39%) respondieron de manera muy favorable sobre la efectividad de los sonidos expresados por los personajes en el cómic, indicando que estos sonidos transmiten de manera adecuada lo que se quiere comunicar en la historia, lo cual es esencial en la narrativa gráfica. Por otro lado, 45 estudiantes (42%) estuvieron de acuerdo únicamente con la afirmación, sugiriendo que consideran los sonidos de los personajes como un complemento útil para entender la

historia del cómic. Además, 20 estudiantes (19%) optaron por una respuesta neutral, posiblemente porque captaron los eventos a través de los sonidos de los personajes, aunque sin entrar en detalles específicos. En contraste, un estudiante (1%) manifestó estar en desacuerdo con la pregunta, lo cual podría atribuirse a una falta de atención hacia los efectos sonoros expresados por los personajes o a la percepción de que se necesitan mejoras en la representación de los sonidos para lograr una comprensión más completa.

Figura 5. La historia

¿La historia del cómic es clara y comprensible?

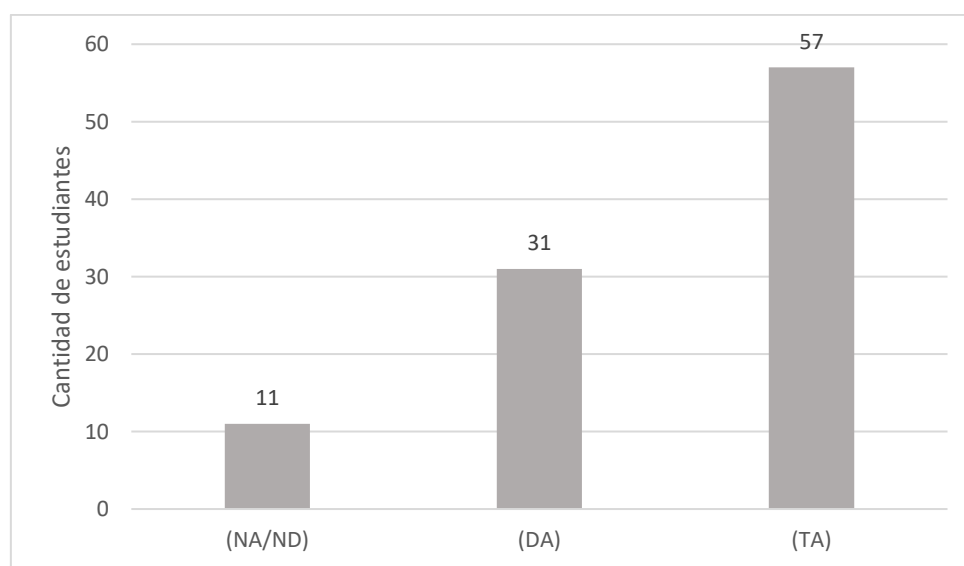


Descripción: Para el **gráfico 5**, 57 estudiantes (53%) expresaron una percepción completamente positiva respecto a la claridad y comprensibilidad de la historia del cómic. Esto indica que la narrativa del cómic fue efectiva en transmitir su mensaje de manera clara y accesible. Por otro lado, 39 estudiantes (36%) estuvieron de acuerdo únicamente con la afirmación, sugiriendo que encontraron la historia del cómic clara y

comprensible, aunque no de manera excepcionalmente impactante, posiblemente influenciados por preferencias individuales por estilos diferentes de narrativa. Además, 12 estudiantes (11%) mantuvieron una respuesta neutral, lo que podría indicar que, aunque percibieron la claridad y comprensibilidad de la historia del cómic, no la encontraron particularmente destacada en comparación con otros aspectos visuales.

Figura 6. Saqueo de la biblioteca nacional

¿El cómic narra gráficamente el saqueo de la biblioteca nacional?

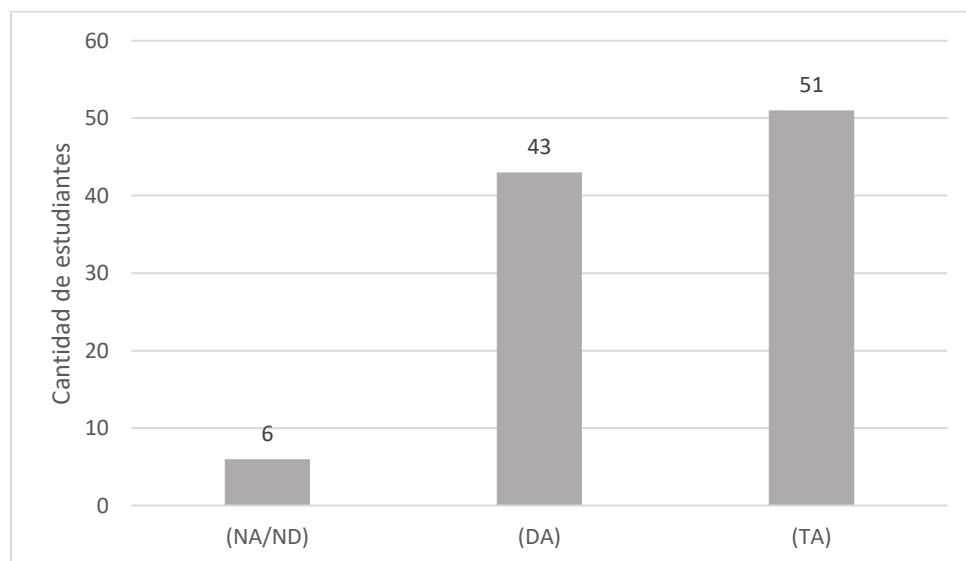


Descripción: Dentro del **gráfico 6**, 62 estudiantes (57%) mostraron una respuesta completamente favorable respecto a la efectividad de los gráficos que representan el saqueo de la biblioteca nacional para ayudarles a entender la historia sin necesidad de leer. Esto indica que perciben que los gráficos del cómic describen de manera adecuada lo que se plantea en la narrativa, aspecto fundamental en todo cómic. Por otro lado, 34 estudiantes (31%) estuvieron de acuerdo únicamente con el enunciado, sugiriendo que consideran los gráficos como un buen complemento para comprender

la historia, aunque no lo encontraron excepcionalmente destacado. Además, 12 estudiantes (11%) mantuvieron una respuesta neutral, posiblemente porque captaron los eventos a través de los gráficos, pero no profundizaron en los detalles de la narrativa visual.

Figura 7. Trabajo de Ricardo Palma

¿Se entendió el trabajo de Ricardo Palma en la reconstrucción de la biblioteca nacional?

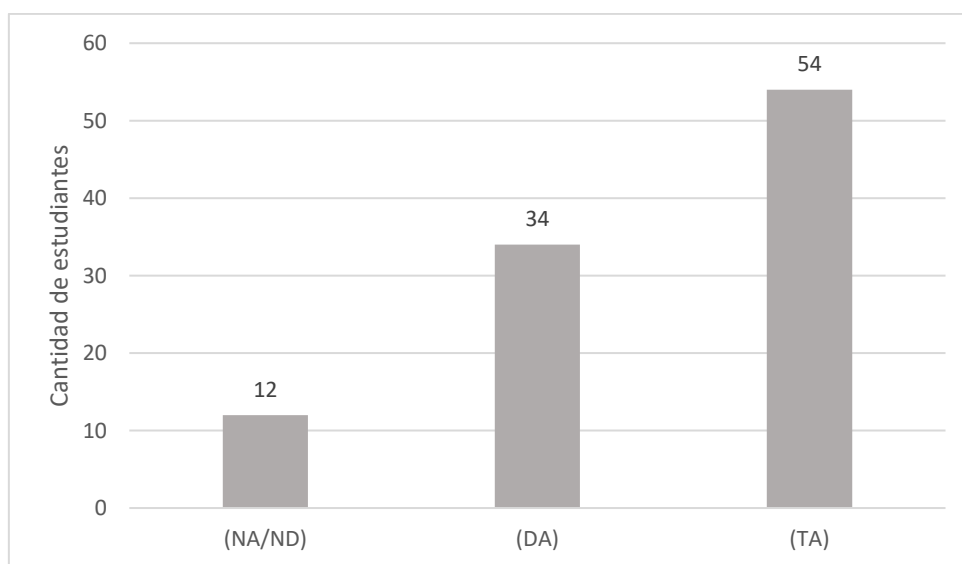


Descripción: Referente al **gráfico 7**, se evaluó si los adolescentes lograron estimular su capacidad de connotar a través de una imagen, identificando aspectos como el papel de Ricardo Palma en la reconstrucción de la biblioteca nacional. En este sentido, 55 estudiantes (51%) expresaron una respuesta totalmente favorable al enunciado, lo que sugiere que el gráfico del cómic facilitó la comprensión del trabajo de Ricardo Palma en la reconstrucción de la biblioteca nacional. Además, 46 estudiantes (43%)

estuvieron de acuerdo, posiblemente porque lograron entender el papel de Ricardo Palma en dicha tarea. Por otro lado, 7 estudiantes (6%) mantuvieron una respuesta neutral, posiblemente porque los gráficos les ofrecieron una comprensión básica del trabajo realizado por Ricardo Palma en la reconstrucción de la biblioteca nacional.

Figura 8. Color

¿Puede distinguir los colores característicos de la vestimenta de Ricardo Palma?

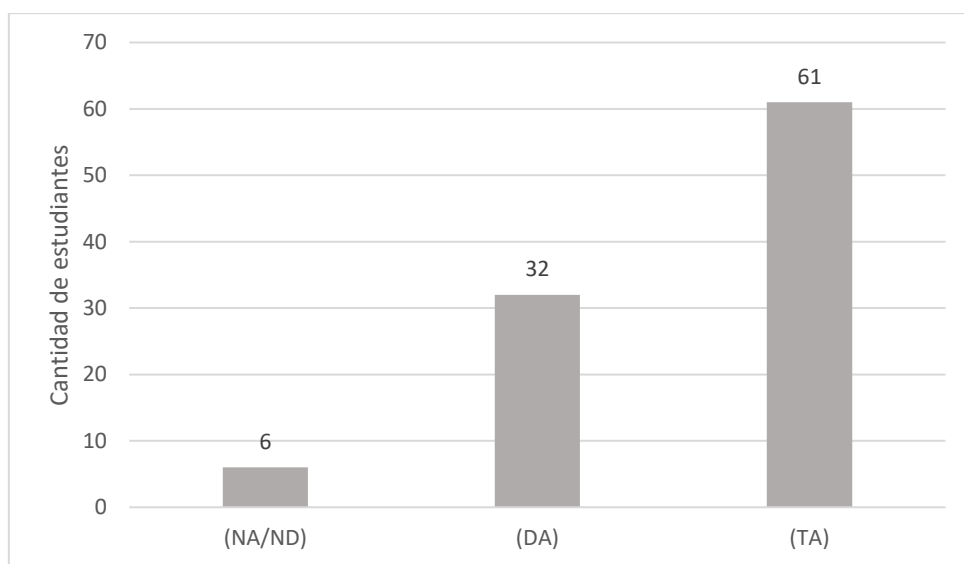


Descripción: En el **gráfico 8**, los participantes evaluaron su percepción sobre la distinción de los colores en la vestimenta de Ricardo Palma. En este sentido, 58 estudiantes (54%) mostraron una aprobación total, destacando la relevancia de los colores que identifican la vestimenta de Ricardo Palma y cómo esto facilita la lectura fluida. Además, 37 estudiantes (34%) también estuvieron de acuerdo, lo que sugiere que la vestimenta de Ricardo Palma contribuyó al reconocimiento y a una mejor

comprensión visual del contenido. Por otro lado, 13 estudiantes (12%) adoptaron una postura neutral, indicando que, debido a su edad o falta de experiencia, quizás no consideren tan importante el detalle de la vestimenta de Ricardo Palma.

Figura 9. Textura

¿Puede diferenciar la textura de las imágenes del cómic (Techo, vestimenta, paredes)?

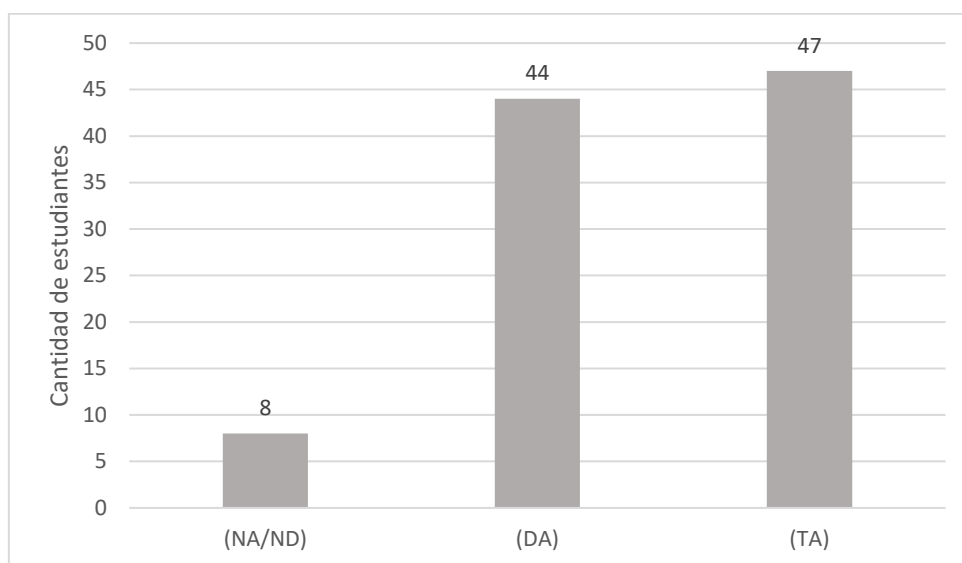


Descripción: En cuanto al **gráfico 9**, se evaluó si la diferenciación del contenido del cómic, como las texturas del techo, la vestimenta y las paredes de los escenarios, contribuyó a la comprensión de la historia y al flujo de lectura. En este sentido, 66 estudiantes (61%) mostraron una aceptación total de esta idea, lo que indica una fuerte preferencia por la diferenciación de texturas en las imágenes del cómic, posiblemente porque los estudiantes están familiarizados con esta característica en otros materiales de lectura, lo que les proporciona comodidad visual. Además, 35 estudiantes (32%)

estuvieron de acuerdo con este aspecto, sugiriendo que consideran beneficioso que las texturas enriquezcan la familiarización con la lectura. Por último, 7 estudiantes (6%) adoptaron una posición neutral, posiblemente debido a una indiferencia hacia la disposición del contenido en relación con las texturas.

Figura 10. Forma

¿Reconoce fácilmente las formas de las imágenes del cómic?

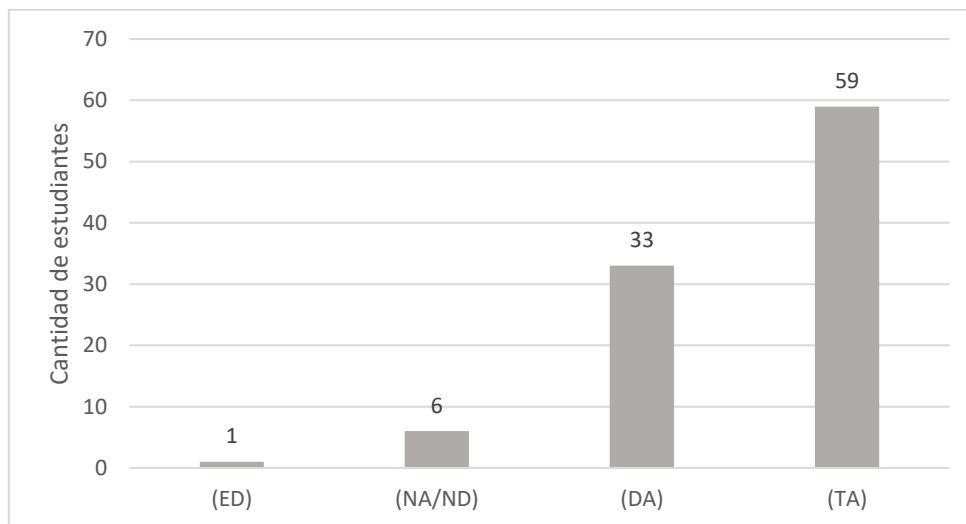


Descripción: Con respecto al **gráfico 10**, se evaluó la facilidad de reconocer las formas en las imágenes del cómic. Según los resultados, 51 estudiantes (47%) expresaron un total acuerdo, indicando que las formas en las imágenes del cómic son claramente distinguibles, lo cual también se refleja explícitamente en la narrativa visual del cómic. Además, 48 estudiantes (44%) estuvieron de acuerdo con esta afirmación, posiblemente debido a la integración efectiva de las formas en las imágenes, lo que facilitó la comunicación del mensaje del cómic. Por otro lado, 9 estudiantes (8%) mantuvieron una respuesta neutral, sugiriendo que podrían haber experimentado

distracciones al iniciar la lectura, lo que podría haber afectado su atención al detalle en las formas de las imágenes del cómic.

Figura 11. Contraste

¿Puede distinguir el fondo de los personajes, textura y texto del cómic?



Descripción: En el **gráfico 11**, se analiza la claridad con la que se distingue el fondo de los personajes, la textura y el texto en las imágenes del cómic. Según los datos recogidos, 64 estudiantes (59%) expresaron un total acuerdo, indicando que las imágenes del cómic permiten una clara distinción entre los personajes, el fondo, la textura y el texto, tal como se describe explícitamente en la narrativa del cómic. Además, 36 estudiantes (33%) estuvieron de acuerdo con esta afirmación, lo cual sugiere que la integración adecuada del texto e imágenes facilitó la comunicación efectiva de las características visuales y narrativas de la historia. Por otro lado, 7

estudiantes (6%) mantuvieron una respuesta neutral, lo que podría indicar que podrían haber tenido distracciones al inicio de la lectura, afectando su percepción detallada de las imágenes del cómic. Finalmente, 1 estudiante (1%) estuvo en desacuerdo con el enunciado, posiblemente debido a dificultades personales para distinguir entre el fondo de los personajes, la textura y el texto en las imágenes del cómic.

Tabla 7

Cuadro de resumen de las medidas de tendencia central y de dispersión

Ítem	Min	Max	Media	Mediana	Moda	D. Estándar
Imagen	3	5	4.76	5.00	5	.451
Viñeta	3	5	4.47	5.00	5	.618
Equilibrio	3	5	4.27	4.00	5	.793
Onomatopeya	2	5	4.19	4.00	4	.763
La historia	3	5	4.42	5.00	5	.685
Saqueo de la biblioteca nacional	3	5	4.46	5.00	5	.689
Trabajo de Ricardo Palma	3	5	4.44	5.00	5	.616
Color	3	5	4.42	5.00	5	.699
Textura	3	5	4.55	5.00	5	.617
Forma	3	5	4.39	4.00	5	.639
Contraste	2	5	4.51	5.00	5	.663

Nota. IBM SPSS Statistics

La tabla 7 revela una tendencia general positiva en las respuestas proporcionadas por la muestra. Se observa que, entre los valores mínimos, hay dos ítems que obtuvieron

un valor de 2 (En desacuerdo), mientras que todos los valores máximos son de 5. Esto indica la ausencia de respuestas contundentemente negativas en los ítems "Onomatopeya" y "Contraste", lo cual manifiesta una aceptación general por parte de los encuestados hacia estos aspectos dentro del cuento. En síntesis, la falta de puntuaciones bajas en estos ítems destaca una percepción favorable por parte de los encuestados.

En relación con la media, hay una pregunta que obtuvo el mayor puntaje, con un valor de 4.76 para el indicador "Imagen", perteneciente a la dimensión "Lenguaje visual" de la variable independiente. Este resultado se aproxima a su valor máximo de 5 en la mediana, evidenciando una orientación positiva en las respuestas obtenidas para estos indicadores.

De igual manera, la desviación estándar destaca que el ítem "Imagen" tiene valores bajos, lo que indica una alta consistencia y proximidad a la media en las respuestas. Esto sugiere que la mayoría de los encuestados coincidieron en sus opiniones sobre este aspecto. En contraste, ítems como "Onomatopeya" y "La historia" presentan una desviación estándar mayor, lo que implica una mayor variabilidad en las respuestas y diferencias significativas en la evaluación de estos aspectos de la pieza gráfica por parte de los encuestados.

Continuando con la evaluación de las hipótesis y considerando el uso de variables cuantitativas en este estudio, se aplicó un modelo de regresión lineal simple para investigar la relación causal entre la variable independiente y la dependiente. Según Maulud & Abdulazeez (2020), este modelo se emplea principalmente para realizar predicciones entre variables y, en algunos casos, también puede establecer relaciones causales entre las variables independientes y dependientes. Este enfoque, combinado con el análisis de correlación, contribuye significativamente al avance científico al mejorar la comprensión de las interacciones entre dos variables distintas.

En relación al análisis inferencial, según Li & Tong (2020), este proceso implica inferir una verdad desconocida utilizando la observación de datos. Además, señalan que las

pruebas de hipótesis se basan en la significancia estadística, donde típicamente se busca reunir pruebas en contra de una hipótesis nula establecida. Este enfoque se conoce también como "falsación de la verdad" o falsacionismo científico, como lo explica Padilla (2022). Según este autor, el enfoque teórico de Karl Popper busca establecer la probabilidad en lugar de la verdad absoluta, permitiendo así identificar fallos o variaciones en las premisas. En resumen, cuanto más falsable sea una premisa, más útil será para el proceso de investigación científica.

A continuación, se detallan las hipótesis formuladas para este estudio, iniciando con la hipótesis general y seguidas por las específicas, acompañadas de la interpretación de los análisis realizados:

Prueba de Hipótesis general

Teniendo en cuenta las hipótesis de esta investigación:

Hi: El cómic digital sobre Ricardo Palma tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Ho: El cómic digital sobre Ricardo Palma no tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Tabla 8

Modelo de Regresión Lineal de la Variable 1 y Variable 2

Resumen del modelo				
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	.492 ^a	.242	.235	.487

a. Predictores: (Constante), SUMA_V1V2

Nota: IBM SPSS Statistics

Interpretación: Según el valor obtenido en la regresión simple de la **tabla 8**, R= 0.492,

y considerando la tabla de decisión (ver tabla 17), el resultado está cerca de 1 y dentro del intervalo de $0.40 \leq R < \pm 0.70$. Esto indica una correlación positiva significativa. Así, se puede concluir que la variable "cómico digital sobre Ricardo Palma" tiene un efecto positivo considerable en la variable "percepción visual".

Constatación de Hipótesis específica 1

Hi: El lenguaje visual del cómic digital sobre Ricardo Palma tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Ho: El lenguaje visual del cómic sobre Ricardo Palma no tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Tabla 9

Modelo de regresión lineal de la dimensión lenguaje visual y la Variable 2

Resumen del modelo				
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	.317 ^a	.100	.092	.531

a. Predictores: (Constante), SUMA_D1_V1

Nota. IBM SPSS Statistics

Interpretación: De acuerdo con la **tabla 9**, el valor de R obtenido en la prueba de regresión lineal es 0.317. Al contrastar este resultado con la tabla de decisión (tabla 17), se verifica que se encuentra dentro del intervalo de $\pm 0.20 \leq R < \pm 0.40$, lo que indica un nivel de correlación positiva baja. Esto sugiere que el efecto de la dimensión "lenguaje visual" de la primera variable sobre la segunda es positivo, pero débil.

Constatación de Hipótesis específica 2

Hi: El lenguaje verbal del cómic digital sobre Ricardo Palma tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Ho: El lenguaje verbal del cómic digital sobre Ricardo Palma no tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Tabla 10

Modelo de regresión lineal de la dimensión lenguaje verbal y la Variable 2

Resumen del modelo				
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	.225 ^a	.051	.042	.545

a. Predictores: (Constante), SUMA_D2_V1

Nota. IBM SPSS Statistics

Interpretación: Según la **tabla 10**, el valor obtenido en la prueba de regresión lineal es $R = 0.225$. Al comparar este resultado con la tabla de decisión (tabla 17), se confirma que se encuentra dentro del intervalo de $\pm 0.20 \leq R < \pm 0.40$, indicando un nivel de correlación positiva baja. Esto sugiere que el efecto de la dimensión "lenguaje verbal" de la primera variable sobre la segunda es positivo, pero débil.

IV. DISCUSIÓN

En este apartado, se presenta una discusión exhaustiva de los resultados obtenidos en la investigación, integrando antecedentes tanto a nivel nacional como internacional. Además, se revisaron y compararon diversos aspectos metodológicos, incorporando autores teóricos relevantes para fortalecer los hallazgos. De igual manera, se abordan las posibles implicaciones de estos descubrimientos, tanto en el ámbito teórico como práctico. A continuación, se detallan estos aspectos:

El objetivo general de este estudio es determinar la influencia del cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024. En este contexto, los resultados obtenidos mediante el análisis de regresión lineal mostraron un valor de $R= 0.492$ entre las variables investigadas, indicando una correlación positiva significativa. Esto sugiere que el cómic digital sobre Ricardo Palma ejerce una influencia considerablemente positiva en la percepción visual de los adolescentes encuestados. Por lo cual el diseño del cómic ha demostrado ser efectivo en estimular la percepción visual de los estudiantes, permitiéndoles identificar y reconocer elementos cruciales de la historia de Ricardo Palma presentes en la pieza gráfica. Los resultados obtenidos en este estudio coinciden con los hallazgos de Valencia (2021), quien encontró que el diseño de su cómic digital sobre la temática de la violencia familiar tuvo una relación positiva de alto nivel con la percepción visual de mujeres de entre 21 y 30 años. Este descubrimiento subraya que la pieza gráfica de Valencia no solo fue efectiva en captar la atención visual, sino que también sirvió como un recurso poderoso para promover la no violencia de género. Según la autora, la lectura del cómic se demostró como una herramienta eficaz no solo para aumentar la concienciación sobre la violencia de género, sino también para fomentar la interacción social y el apoyo mutuo entre las participantes durante la actividad. Este enfoque integrador no solo mejora la percepción visual y el entendimiento del tema, sino que también refuerza el compromiso comunitario y la solidaridad entre las mujeres, haciendo del cómic una herramienta educativa y socialmente transformadora. Del mismo modo, Pugglias (2023) llevó a cabo una investigación centrada en la creación de un cómic sobre la violencia familiar y su impacto en la percepción visual de estudiantes de secundaria. Los resultados fueron positivos, confirmando una relación significativa entre las dos variables estudiadas, lo que evidenció un mayor atractivo e interés por parte de los estudiantes hacia el contenido del cómic. El autor enfatizó la importancia de que la narrativa del cómic mantuviera una consistencia temática con respecto a la violencia familiar y las situaciones típicas que enfrentan los adolescentes. Este enfoque probablemente facilitó que algunos estudiantes se identificaran con las historias presentadas, permitiendo una mejor internalización del mensaje. La investigación subrayó que, aunque muchos estudiantes pueden experimentar violencia

familiar, es crucial que no permanezcan en silencio, sino que busquen ayuda profesional para superar estos problemas. Además, los hallazgos de esta investigación coinciden con el estudio de Rodríguez (2022), quien diseñó un cómic digital sobre el estrés académico y examinó su impacto en la percepción visual de los estudiantes de diseño gráfico. Los resultados de Rodríguez también mostraron una relación positiva entre las variables, indicando que este recurso puede ser efectivo para aumentar la conciencia sobre problemas sociales importantes., su resultado se atribuye a la relevancia actual del tema del estrés académico, que captó la atención de los estudiantes y aumentó su receptividad al mensaje del cómic. La encuesta se realizó de forma virtual, lo que permitió a los estudiantes completar el cuestionario en casa, dándoles más tiempo para reflexionar y analizar el diseño del cómic digital en profundidad. Por lo cual el autor puso un fuerte énfasis en el aspecto gráfico de su cómic, asegurando la coherencia en el uso de colores, tipografía, imágenes y composición. Además, empleó una narración clara y sencilla, facilitando la comprensión del contenido. Esta atención al detalle en el diseño no solo hizo que el cómic fuera visualmente atractivo, sino que también reforzó su mensaje educativo y emocional.

En relación con el primer objetivo específico, se propuso determinar la influencia de la dimensión lenguaje visual en el cómic digital sobre Ricardo Palma influye en la percepción visual de los adolescentes de secundaria, como se detalla en la tabla número 10. Los resultados mostraron una regresión lineal con un valor de $R= 0.317$, lo que representa una correlación positiva, aunque de nivel bajo. Este hallazgo permitió aceptar la hipótesis de investigación y rechazar la hipótesis nula.

En relación con el primer objetivo específico, se propuso determinar la influencia de la dimensión lenguaje visual en el cómic digital sobre Ricardo Palma influye en la percepción visual de los adolescentes de secundaria, para esto, Soler (2019) define el lenguaje visual como sistema de comunicación que utiliza la imagen como medio de expresión a través de la lectura.

Teniendo consideración de ello, el resultado obtenido fue una regresión lineal de $R=$

0.317, lo que representa una correlación positiva, aunque de nivel bajo. Este hallazgo permitió aceptar la hipótesis de investigación y rechazar la hipótesis nula.

A continuación, Solís (2023) se propuso analizar el impacto del cómic digital sobre los hermanos Ayar en la percepción visual de los estudiantes de Independencia, Lima en 2023. En su investigación, destacó la importancia de identificar la relación entre la percepción y el lenguaje visual del cómic, logrando una significancia notable de 0.001 utilizando el estadístico Rho de Spearman. Este resultado indicó una relación positiva significativa entre el lenguaje visual empleado en sus piezas gráficas y la percepción visual de los encuestados. Solís consideró diversos elementos como imagen, lectura, viñeta y color en su análisis, resaltando que la alineación cuidadosa de estos componentes en la composición del cómic captó el interés de los estudiantes. Este efecto se debe posiblemente a la capacidad de estos elementos para proporcionar una estructura visual clara y organizada, facilitando la comprensión del contenido en todas las páginas de la pieza gráfica. Además, la utilización de una muestra más amplia en comparación con otros estudios puede haber influido en la mayor aceptación de esta dimensión, aumentando así la representatividad, diversidad y variabilidad de los datos obtenidos. Asimismo, Ancajima (2023) se centró en explorar la relación entre el estilo artístico utilizado en su cómic digital y cómo este afecta la percepción visual de los encuestados. Definió esta dimensión como la plantilla que define el estilo de la composición gráfica, asegurando que las imágenes y elementos estén alineados para mantener coherencia en todas las páginas. Su investigación encontró una correlación significativa, con un coeficiente de Spearman de 0.000, indicando que la consistencia visual y el orden en las páginas del cómic influyeron positivamente en la percepción visual de los estudiantes de secundaria. Esto puede explicarse debido a que los adolescentes, al ser más maduros, son capaces de apreciar mejor aspecto complejo como la composición y el orden visual, a diferencia de los niños que suelen concentrarse más en ilustraciones y textos llamativos. En otro contexto, Soler (2019) enfatiza que el lenguaje visual en el cómic utiliza la imagen como medio principal de expresión, buscando equilibrar texto, imagen y color para asegurar una composición alineada y bien distribuida. Componentes como la viñeta y la imagen son

cuidadosamente considerados para mantener cohesión visual y facilitar la comprensión de la narrativa gráfica. Por su parte, Arévalo (2019) destaca la importancia de la consistencia en estos elementos del cómic, ya que juegan un papel crucial en la narración visual, utilizando técnicas como la viñeta, la imagen y el equilibrio para contar historias de manera efectiva.

Con relación al segundo objetivo específico, se planteó determinar la influencia del lenguaje verbal en el cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual de los adolescentes de secundaria. Soler (2019) define el lenguaje verbal como un conjunto de expresiones que configuran la narrativa y su desarrollo, utilizando signos y onomatopeyas para transmitir la historia de manera efectiva.

Considerando estos factores, se obtuvo un resultado de una regresión lineal de $R=0.225$. Este valor indica una correlación positiva, aunque de nivel bajo. Este hallazgo proporciona suficiente evidencia para aceptar la hipótesis de investigación y descartar la hipótesis nula.

En relación a este tema, Rodríguez (2023) presenta hallazgos más significativos en su investigación, donde su segundo objetivo fue identificar la relación entre el texto y la percepción verbal de su producto gráfico. Utilizando el estadístico Chi cuadrado de Pearson, obtuvo una significancia de 0.000, lo cual le permitió concluir que existe una relación positiva y de alto nivel entre la diagramación de sus piezas y la percepción visual de los encuestados. Además, el autor consideró en esta dimensión elementos clave como el conocimiento y la comprensión, asegurando que la alineación de los componentes en su diseño captó el interés de los estudiantes. Esta atracción se debió, probablemente, al manejo eficaz de los ítems mencionados, que proporcionaron una sensación de orden visual, facilitando una comprensión más clara del contenido en todas las páginas del cómic. Asimismo, Castillo (2023) establece como primer objetivo específico identificar la relación entre un cómic sobre la ansiedad y la percepción visual de sus encuestados. Cabe destacar que Castillo define los problemas psicológicos relacionados con la ansiedad y su percepción visual en estudiantes, evidenciando estos síntomas y alertando sobre la necesidad de tomar medidas al respecto. Su

objetivo es lograr que todos los elementos del cómic estén alineados y mantengan una coherencia. El autor logra determinar que el cómic sobre la ansiedad en estudiantes de 5° de secundaria tiene una relación favorable con la percepción visual de los estudiantes. Este hallazgo se basa en la significancia obtenida a través del Chi cuadrado de Pearson, que fue de 0.000. Este resultado posiblemente se debió a que el cómic mantuvo una consistencia visual y un orden en todas sus páginas. Es relevante mencionar que su muestra estaba compuesta por alumnos de secundaria, quienes, debido a su mayor edad, son más capaces de percibir aspectos complejos como la composición y el orden visual de los elementos. Esto contrasta con los niños más pequeños, quienes tienden a centrarse más en las ilustraciones y textos llamativos. De igual manera, Soler (2019) destaca la importancia del lenguaje verbal en los cómics, señalando que este utiliza sistemas de comunicación visual que combinan imágenes y textos para contar una historia de manera coherente y atractiva. Este equilibrio entre texto, imagen y color asegura que los elementos de una composición estén alineados y bien distribuidos, lo que facilita la comprensión del contenido. Adicionalmente, Mendoza (2020) enfatiza la importancia del lenguaje verbal en los cómics, resaltando cómo el uso adecuado de signos y onomatopeyas puede enriquecer la narrativa y mejorar la percepción visual de los lectores.

V. CONCLUSIONES

A continuación, se mencionará las conclusiones de los resultados obtenidos en este estudio, se han tenido en cuenta tanto los objetivos generales como los específicos, permitiendo resaltar los principales hallazgos, los cuales son los siguientes:

En relación con el objetivo general, se concluye que el cómic digital sobre Ricardo Palma tiene una influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria. Esta afirmación se basa en la evidencia estadística, donde la prueba de regresión lineal mostró una correlación de $R= 0.492$. Este valor, cercano a 1, indica una correlación positiva significativa, como lo confirma la tabla de decisión, lo cual permite descartar la hipótesis nula y apoyar la hipótesis de investigación. Los estudiantes de 3°, 4° y 5° grado de secundaria demostraron una notable capacidad para identificar y apreciar los elementos del cómic presentes en la pieza gráfica, lo que mejoró su percepción visual y les facilitó un mayor conocimiento sobre la historia de Ricardo Palma. Además, la aceptación del cómic probablemente se debe en parte a la escasez de recursos gráficos atractivos en la enseñanza, subrayando la necesidad de crear cómics y materiales gráficos bien diseñados que capten el interés de los adolescentes. Este resultado resalta la importancia de un diseño gráfico efectivo que pueda resonar con los gustos y preferencias de los jóvenes, aplicando cada elemento visual para impactar y estimular la creatividad.

De acuerdo con el primer objetivo específico de esta investigación, se concluye que existe una influencia positiva de la dimensión del lenguaje visual del cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual de los estudiantes de secundaria que conformaron la muestra. Este hallazgo se respalda en los resultados de los análisis estadísticos realizados, específicamente en la correlación obtenida mediante la regresión lineal, que arrojó un valor de $R= 0.317$. Según la tabla de decisión, este valor indica una correlación positiva de baja intensidad, lo cual, sin embargo, es suficiente para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. La explicación probable para estos resultados radica en la efectividad del lenguaje visual en proporcionar una estructura visual organizada para los adolescentes de secundaria. Aunque aspectos como las viñetas y el equilibrio dentro del cómic no resultan tan relevantes para los lectores adolescentes como lo serían para los adultos, la disposición del contenido y el equilibrio visual en el cómic fueron mayoritariamente bien recibidos. Sin embargo, estos elementos no tuvieron una influencia tan fuerte en su percepción visual comparada con la de las imágenes. Para mejorar la percepción y

comprensión de estos elementos visuales, sería beneficioso que los adolescentes de secundaria estén expuestos a materiales de lectura donde, con la guía de sus tutores, se enfatice la función y la importancia de las viñetas y el equilibrio en el diseño del cómic. Esta práctica les permitiría familiarizarse con la identificación y apreciación de estos componentes visuales, aumentando así su capacidad de análisis y apreciación de la estructura visual en las narrativas gráficas.

Con base en el segundo objetivo específico, se concluye que se logró determinar una influencia positiva de la dimensión del lenguaje verbal del cómic sobre la percepción visual de los estudiantes de secundaria que conformaron la muestra. Este hallazgo se sustentó en los resultados de los análisis estadísticos explicados en la investigación, específicamente en la correlación obtenida mediante la regresión lineal, la cual fue de $R= 0.225$. De acuerdo con la tabla de decisión, esta correlación se clasifica como de baja intensidad, pero sigue siendo positiva, lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. Una explicación probable para estos resultados es que, para los adolescentes de secundaria, el lenguaje verbal resultó efectivo en proporcionar una estructura visual organizada. Sin embargo, elementos como la onomatopeya o la narrativa del cómic no son tan determinantes para los lectores adolescentes como lo serían para los adultos. A pesar de que la disposición del contenido en la onomatopeya y la historia dentro del cómic fue bien recibida en su mayoría, estos elementos no tuvieron una influencia tan fuerte en su percepción visual comparada con el impacto del color o la tipografía. Para mejorar la apreciación y comprensión de estos elementos verbales, sería beneficioso que los adolescentes de secundaria estuvieran expuestos a materiales de lectura donde, con la guía de sus tutores, se enfatice la función y la importancia de la onomatopeya y la narrativa dentro del diseño del cómic. Esta práctica permitiría a los estudiantes familiarizarse con la identificación y apreciación de estos componentes verbales, aumentando así su capacidad de análisis y su comprensión de la estructura narrativa en las narrativas gráficas.

VI. RECOMENDACIONES

Para concluir este capítulo, se presentaron las recomendaciones relevantes derivadas de este estudio.

Se recomienda a la universidad implementar un sistema de tutorías integrales, donde los estudiantes puedan contar tanto con un asesor metodológico como con un asesor temático. Esto permitirá una orientación especializada en los aspectos técnicos y conceptuales de sus proyectos de investigación, garantizando que estos estén bien fundamentados y alineados con las tendencias actuales en sus respectivos campos de estudio.

Por otro lado, se recomienda que los colegios incorporen una amplia variedad de cómics digitales en el currículo escolar. Los cómics no solo entretienen a los estudiantes, sino que también fomentan su creatividad. Al abordar una diversidad de temas de interés, estos cómics pueden servir como herramientas valiosas para ayudar a los estudiantes a comprender diferentes problemáticas contemporáneas que los afectan. Mediante el uso de imágenes, textos y narrativas sencillas, los cómics pueden transmitir conocimientos de manera eficaz y ofrecer soluciones precisas a estas situaciones. Esta incorporación no solo enriquecería el proceso de aprendizaje, sino que también haría que los contenidos educativos fueran más accesibles y atractivos para los estudiantes, facilitando una comprensión más profunda y significativa de los temas abordados. Integrar cómics digitales en la educación podría transformar la forma en que los estudiantes interactúan con los materiales de aprendizaje, aumentando su interés y participación, y promoviendo un entorno educativo más dinámico y efectivo.

Para finalizar, se recomienda a incentivar a los estudiantes a crear productos vinculados al diseño no solo para fomentar la creatividad, sino también para abordar temas relevantes y controversiales en la sociedad. Estos productos pueden servir como herramientas poderosas para sensibilizar y educar a la comunidad sobre diversas problemáticas, promoviendo así la conciencia social y ofreciendo soluciones concretas para ayudar tanto a otros como a sí mismos.

REFERENCIAS

Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.

<https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>

Alemán, B. I. (2020). Pensamiento visual y percepción visual en el proceso cognitivo, 43(1), 77-86.

http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_fmed/article/view/17959

Ancajima de la Cruz, A. W. (2023). Cómico digital sobre covid-19 y la percepción de estudiantes de una Institución Educativa de San Martín de Porres, Lima–2023.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/133944>

Bustinza, L. S. (2015). *Las Tradiciones peruanas de Ricardo Palma como crónica de la peruanidad*. Universidad Ricardo Palma, Editorial Universitaria.

<https://repozytorium.amu.edu.pl/server/api/core/bitstreams/1faf08a3-ad5f-4494-b3ae-6dc2ebabab4c/content>

Casas, N. (2017). Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital. Repositorio Institucional de la Universidad de Burgos.

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/unadsp/detail.action?docID=5486341>.

Chakrabartly, S. (2019). Scoring and Analysis of Likert Scale: Few Approaches. *Journal of Knowledge Management and Information Technology*, 1(2), 31-44.

https://www.researchgate.net/profile/SnChakrabartty/publication/321268871_Scoring_and_Analysis_of_Likert_Scale_Few_Approaches/links/5d5e623392851c37637173ba/Scoring-and-Analysis-of-Likert-Scale-Few-Approaches.pdf

Elytis, R. (2021). The use of picture story on students' reading comprehension at the tenth grade students of Man 3 Padang Panjang. [Thesis for the Undergraduate Degree of Bachelor of Education, State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau]. Repository Institusi UIN.

<https://repository.uinsuska.ac.id/49659/2/SKRIPSI%20LENGKAP%20KECUAL%20BAB%20IV%20HASIL%20PENELITIAN%20DAN%20PEMBAHASAN.pdf>

Galindo, H. (2020). Estadística para no estadísticos: una guía básica sobre la metodología cuantitativa de trabajos académicos. Editorial Área de Innovación y Desarrollo, S.L.

<https://doi.org/10.17993/EcoOrgyCso.2020.59>

Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). RECIMUNDO, 4(3), 163-173.

[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Hernandez-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial Mc Graw Hill Education.

<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Jumrah (2019). The use of story picture in teaching reading comprehension at the eighth grade students of Hidayatulla Mataram in academic year 2018/2019. [Tesis de grado, Muhammadiyah University of Mataram]. Repository Institusi UMMAT.

<https://repository.ummat.ac.id/193/>

Kennedy, I. (2022). Sample size determination in test-retest and Cronbach alpha reliability estimates. British Journal of Contemporary Education, 2(1), 17-29.

<https://www.researchgate.net/profile/Muftah-Elbahloul-2/post/What-is-minimum-required-sample-size-to-compute-Cronbachs-alpha-reliability->

forquestionnairescales/attachment/6461e86597e2867d50912028/AS%3A11431281158392461%401684138084979/download/sample+size+for+relaibility.pdf

Lerma, H. (2022). Metodología de la Investigación: Propuesta, anteproyecto, proyecto. Ecoe Ediciones.

<https://www.digitaliapublishing.com/a/30003>

Li, J. J., & Tong, X. (2020). Statistical hypothesis testing versus machine learning binary classification: Distinctions and guidelines. *Patterns*, 1(7), 100115.

<https://doi.org/10.1016/j.patter.2020.100115>

Llancaya, J. (2022). Cuento pop up sobre reciclaje y su influencia en la comprensión lectora en niños de una institución educativa de Comas, 2022. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/114907/Llancaya_YJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Maulud, D., & Abdulazeez, A. M. (2020). A Review on Linear Regression Comprehensive in Machine Learning. *Journal of Applied Science and Technology Trends*, 1(2), 140-147.

<https://doi.org/10.38094/jastt1457>

Martinez, F. y Gonzáles, F. (2020). Apuntes de investigación descriptiva y explicativa. Dipòsit digital de la Universitat de Barcelona.

<http://hdl.handle.net/2445/204620>

Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.

<http://coralito.umar.mx:8383/jspui/bitstream/123456789/1539/1/80->

[M%c3%a9tolog%c3%ada%2bde%2bla%2binvestigaci%c3%b3n.pdf](#)

Ministerio de Educación. (2021). Estudio Virtual de Aprendizajes EVA 2021. [Notas de los resultados]. Oficina de Medición de la calidad de los aprendizajes (UMC).

<http://umc.minedu.gob.pe/resultadoseva2021/>

Navarro, A. (2020). El cómic como herramienta metodológica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Universidad Educativa Municipal "Calderón". [Tesis de licenciatura, Universidad Central de Ecuador].

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21158>

Niño, V. (2021). Metodología de la Investigación. Ediciones de la U.

https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n/WCwaEAAAQBAJ?hl=es419&gbpv=1&dq=que+es+la+muestra+en+metodolog%C3%ADa&pg=PA56&printsec=frontcover

Núñez, J., Ruiz, L., Villareal, L. , Castorena, J. Rivas, J. Horn, A. , Estrada, E. Shiguema, T., López, T. , Guerrero, J., Solórzano, F. , Padilla, F. , Alatorre, F. Patiño, J. , Uranga, E. , García, C., Maya, L. , Rodríguez, J. , Larios, O. & González, A. (2020). Gestión empresarial en las instituciones de educación superior para la calidad y la pertinencia. Editorial Universidad de.

https://www.google.com.pe/books/edition/Gesti%C3%B3n_empresa_rial_en_las_instituciones/uk0vEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1

Pereyra, L. E. (Ed.). (2022). *Metodología de la investigación*. Klik.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6eKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n+&ots=WHER4LKBdo&sig=pH_1qACYIBSPOv3qzoHdsjXZres#v=onepage&q=Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n&f=false

- Piedra, J. A. M., & Manqueros, J. M. C. (2021). El muestreo y su relación con el diseño metodológico de la investigación. *Manual de temas nodales de la investigación cuantitativa. un abordaje didáctico*, 81.
<https://centro-investigacion-innovacion-educativa.bravesites.com/files/documents/306aa3ba-3be8-4e59-ab4d-51508f7513c6.pdf#page=82>
- Puente, R. T. (2020). El método de encuesta. Los métodos de investigación para la elaboración de las tesis de maestría en educación.
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/195750/libro-los-metodos-de-investigacion-maestria-2020-botones-2-2.pdf?sequence=1#page=51>
- Pugglias Bazan, J. M. (2023). Cómics digitales sobre violencia familiar y la percepción visual en estudiantes de instituciones educativas, Lima–2023.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/136494>
- Rodríguez Portillo, K. V. (2022). Cómics digitales sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/109945>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital De Investigación En Docencia Universitaria*, 13(1), 101–122.
<https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Selong, R., Ollie, S., Hum, M. & Rettob, A. (2021). *Students' Perception on the use of comic strips in creative writing*.
https://www.researchgate.net/publication/349045528_STUDENTS'_PERCEPTION_ON_THE_USE_OF_COMIC_STRIPS_IN_CREATIVE_WRITING

- Soler, I. (2019). Corre comic digital. Universitat Politècnica de València.
<http://hdl.handle.net/10251/130442>
- Solis Arias, F. A. (2023). Cómic digital sobre “Los hermanos Ayar” y su impacto en la percepción visual de estudiantes de Independencia, Lima, 2023.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/135198>
- Sierra, J (2019). *La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria en estudiantes de grado noveno Del Colegio Juana Escobar (IED) para la jornada tarde. [Tesis para optar licenciatura en Maestría, Repositorio EAN].*
<https://repository.universidadean.edu.co/handle/10882/9623>
- Suyanto, T., Wahyudi, A. y Sigit, B. (2019). Effectiveness of Comic Based Learning in Pancasila and Civic Education in Inclusive School. European Alliance Innovation.
<https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.18-7-2019.2290397>
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. International journal of medical education, 2, 53.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4205511/>
- Valencia Rosillo, B. K. (2021). Cómic digital sobre violencia de género durante la cuarentena y percepción visual en usuarios de redes sociales, Lima-2021.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/72059>
- Vallejo, C., Castillo, H., Haro, D., y Guerrero, K. (2019). Manga Y Su Incidencia En La Comprensión Lectora Del Idioma Inglés En Estudiantes De Educación Superior. European Scientific Journal, 15(1), 73-92.
<https://dx.doi.org/10.19044/esj.2019.v15n1p73>

VII. ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables.

Tabla 1

Matriz de operacionalización de la variable independiente

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICION
VARIABLE 1 Cómic digital sobre Ricardo Palma (Soler. 2019, p. 14-16)	Cómic digital El cómic o la historieta representa una faceta de los medios que emplean lenguajes visuales y lenguajes verbales con el fin de transmitir y relatar información. (Soler. 2019, p. 16)	Lenguaje Visual (Soler. 2019, p. 20)	Sistema de comunicación que utiliza la imagen como medio de expresión a través de la lectura, representación un equilibrio entre el texto, imagen y color que se pueden observar en una viñeta o dibujo.	Imagen (Soler. 2019, p. 21)	Puede observar en las imágenes el ingreso de las tropas chilenas a la ciudad de Lima.	Nominal
				Viñeta (Soler. 2019, p. 23)	Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia.	
	Ricardo Palma y su trabajo en la reconstrucción de la biblioteca Nacional Ricardo Palma desempeñó un papel crucial en la reconstrucción de la Biblioteca Nacional, aportando su experiencia y	Lenguaje Verbal (Soler. 2019, p. 25)	Campo de expresiones que forma de la historia y su evolución expresadas a través de, signos u onomatopeyas.	Equilibrio (Soler. 2019, p. 23-24)	El tamaño del texto y las imágenes le llaman la atención.	
				Onomatopeya (Soler. 2019, p. 26)	Los sonidos expresados por los personajes se presentan de forma correcta.	
				Historia (Soler. 2019, p. 26)	La historia del cómic es clara y comprensible.	
				Saqueo de la biblioteca nacional (Sagermann. 2015, p. 77)	El cómic narra gráficamente el saqueo de la biblioteca nacional.	
			Trabajo de Ricardo Palma (Sagermann. 2015, p. 80)	Se entendió el trabajo de Ricardo Palma en la reconstrucción de la biblioteca nacional.		

conocimiento como
destacado escritor y
defensor del patrimonio
cultural peruano.
(Sagermann. 2015, p. 70-
80)

reconstrucción de la
biblioteca nacional.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 3

Matriz de operacionalización de la variable dependiente

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICION
VARIABLE 2 Percepción visual (Alemán ,2020, pp. 112-115)	La percepción visual abarca todas las sensaciones relacionadas con el proceso de aprendizaje perceptivo. Esto incluye la interpretación de los elementos visuales, la figura y el fondo, otorgándoles un significado que puede ser descifrado e interpretado. (Alemán, 2020, p. 112)	Elementos visuales (Alemán, 2020, p. 116)	Son los componentes físicos que determinan el color y la textura.	Color El color es causado por la manera en que la luz interactúa con los objetos, caracterizada por el matiz, la saturación y el brillo. (Alemán, 2020, p. 117)	Puede distinguir los colores característicos de la vestimenta de Ricardo Palma.	
				Textura La textura puede manifestarse de varias formas, como la visual, que crea una sensación independiente del tacto para definir lo que se ve, lo que puede resultar más agradable. (Alemán, 2020, p. 119)	Puede diferenciar la textura de las imágenes del cómic. (Techo, vestimenta, paredes).	Reconoce fácilmente las formas de las imágenes del cómic.
		Figura y Fondo . (Alemán, 2020, p. 122)	Hace referencia a la forma y al contraste de los objetos, así como a los elementos que comparten un mismo espacio.	Forma La forma se refiere a la apariencia externa o contorno de un objeto, que puede ser descrito en términos de sus dimensiones, contornos y estructura visual. . (Alemán, 2020, p. 124)	Puede distinguir el fondo de los personajes, textura y texto del cómic.	
				Contraste El contraste se refiere a la diferencia notable entre elementos contiguos o cercanos en términos de color, luminosidad, textura,	Puede distinguir el fondo de los personajes, textura y texto del cómic.	

forma o cualquier otra
característica perceptible.

. (Alemán, 2020, p. 126)

Nota. Elaboración propia.

Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de consistencia de “Cómics digitales sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Problema general ¿Cuál es la influencia del cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024?</p> <p>Problemas específicos a) ¿Cuál es la influencia del lenguaje visual del cómic digital sobre la Ricardo Palma en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024? b) ¿Cuál es la influencia del lenguaje verbal del cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia del cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.</p> <p>Objetivos específicos a) Determinar la influencia del lenguaje visual en el cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.</p>	<p>Hipótesis general Hi: El cómic digital sobre Ricardo Palma tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024. Ho: El cómic digital sobre Ricardo Palma no tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.</p> <p>Hipótesis específica 1 Hi: El lenguaje visual del cómic digital sobre Ricardo Palma tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024. Ho: El lenguaje visual del cómic sobre Ricardo Palma no tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.</p> <p>Hipótesis específica 2</p>	<p>Cómic sobre Ricardo Palma</p> <p>Percepción visual</p>	<p>Lenguaje Visual</p> <p>Lenguaje Verbal</p> <p>Descripción de la reconstrucción de la biblioteca nacional</p> <p>Elementos visuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imagen • Viñeta • Equilibrio <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Onomatopeya • Historia <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Saqueo de la biblioteca nacional • Trabajo de Ricardo Palma <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Color • Textura

b) Determinar la influencia del lenguaje verbal en el cómic digital sobre Ricardo Palma en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Hi: El lenguaje verbal del cómic digital sobre Ricardo Palma tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.
Ho: El lenguaje verbal del cómic digital sobre Ricardo Palma no tiene influencia positiva en la percepción visual de los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Figura y fondo

- Forma
- Contraste

Nota. Elaboración propia.

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024

Estimado (a) estudiante, agradecemos su participación. La presente encuesta contiene 11 preguntas que cuentan con cinco alternativas. La finalidad de esta encuesta es netamente académica y los resultados nos ayudaran a saber cómo el cómic digital sobre Ricardo Palma influye en la percepción visual de los adolescentes de secundaria. Su respuesta es confidencial, muchas gracias.

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

N°	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1	¿Puede observar en las imágenes el ingreso de las tropas chilenas a la ciudad de Lima.?					
2	¿Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia.?					
3	¿El tamaño del texto y las imágenes le llaman la atención.?					
4	¿Los sonidos expresados por los personajes se presentan de forma correcta.?					
5	¿La historia del cómic es clara y comprensible.?					
6	¿El cómic narra gráficamente el saqueo de la biblioteca nacional.?					
7	¿Se entendió el trabajo de Ricardo Palma en la reconstrucción de la biblioteca nacional.?					
8	¿Puede distinguir los colores característicos de la vestimenta de Ricardo Palma.?					
9	¿Puede diferenciar la textura de las imágenes del cómic? (Techo, vestimenta, paredes).?					
10	¿Reconoce fácilmente las formas de las imágenes del cómic.?					
11	¿Puede distinguir el fondo de los personajes, textura y texto del cómic.?					

Enlace de las encuestas:

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1mN-o4o0LxVb_NNdr8SpqV8H0NkuXBsPC

Anexo 3. Fichas de validación de instrumentos para la recolección de

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima – 2024.

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el presente cuestionario que permitirá recoger los datos para la investigación: Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima – 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE Cómic digital sobre Ricardo Palma

Definición de la variable:

Cómic :

El cómic o la historieta representa una faceta de los medios que emplean lenguajes visuales y lenguajes verbales con el fin de transmitir y relatar información.

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Fernandez, Velázquez. P. (2021). Comic Digital. España.

<https://es.scribd.com/document/599533144/Lo-Editorial-Del-Diseno>

Historia sobre la reconstrucción de la biblioteca nacional:

Relato acerca de la reconstrucción de la Biblioteca Nacional tras un devastador incendio que arrasó con gran parte de su colección y edificio. En medio de la tragedia, Ricardo Palma, reconocido escritor y figura prominente en la cultura nacional, desempeña un papel crucial. Palma lidera una campaña de recaudación de fondos y concientización, movilizandando a la comunidad para apoyar la reconstrucción. Además, colabora activamente en la restauración de textos dañados por el fuego, utilizando su experiencia literaria y conocimiento histórico. Su labor no solo contribuye a la reconstrucción física de la biblioteca, sino que también preserva su invaluable contenido cultural y académico.

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Marcel, Velázquez. P. (2010).
 Ricardo Palma: La tradición criollo- popular y la nación peruana. Universidad
 Ricardo Palma. <https://es.scribd.com/document/599533144/Lo-Editorial-Del-Diseño>

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Lenguaje visual	Imagen	Puede observar en las imágenes el ingreso de las tropas chilenas a la ciudad de Lima.	1	1	1	1	
	Viñeta	Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia.	1	1	1	1	
	Equilibrio	El tamaño del texto y las imágenes le llaman la atención.	1	1	1	1	
Lenguaje verbal	Onomatopeya	Los sonidos expresados por los personajes se presentan de forma correcta.	1	1	1	1	
	La Historia	La historia del comic es clara y comprensible.	1	1	1	1	
Descripción de la reconstrucción de la biblioteca nacional	Saqueo de la biblioteca nacional	El cómic narra gráficamente el saqueo de la biblioteca nacional.	1	1	1	1	
	Trabajo de Ricardo Palma	Se entendió el trabajo de Ricardo Palma en la reconstrucción de la biblioteca nacional.	1	1	1	1	


MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE Percepción visual

Definición de la variable: La percepción visual abarca todas las sensaciones sensoriales relacionadas con el proceso de aprendizaje perceptivo. Esto incluye la interpretación del color, la figura y el fondo, dotándolas de un significado que puede ser decodificado e interpretado.

Instrumento elaborado en base a los aportes de Muñoz, D. (2020). *Percepción Visual*. Editorial Borrás, Cataluña.
<https://es.scribd.com/document/288860280/Montserrat-Cataluña-Santa>

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Elementos visuales	Color	Puede distinguir los colores característicos de la vestimenta de Ricardo Palma.	/	/	/	/	
	Textura	Puede diferenciar la textura de las imágenes del cómic. (Techo, Vestimenta, paredes).	/	/	/	/	
Figura y fondo	Forma	Reconoce fácilmente las formas de las imágenes del cómic.	/	/	/	/	
	Contraste	Puede distinguir el fondo de los personajes, textura y texto del cómic.	/	/	/	/	

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario sobre Cómics digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima - 2024.
Nombres y apellidos del experto	DAYRA LINA ELIZABETH ITA SARRIN
Documento de identidad	45509646
Años de experiencia laboral	9 años
Máximo grado académico	Maestría
Nacionalidad	Peruana
Institución laboral	Universidad César Vallejo
Labor que desempeña	Docente
Número telefónico	956789174
Correo electrónico	ita.dya@gmail.com
Firma	
Fecha	15/05/2024

**VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE
Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los
estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima – 2024.**

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el presente cuestionario que permitirá recoger los datos para la investigación: Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima – 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE Cómic
digital sobre Ricardo Palma**

Definición de la variable:

Cómic :

El cómic o la historieta representa una faceta de los medios que emplean lenguajes visuales y lenguajes verbales con el fin de transmitir y relatar información.

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Fernandez, Velázquez. P. (2021). Comic Digital. España.

<https://es.scribd.com/document/599533144/Lo-Editorial-Del-Diseno>

Historia sobre la reconstrucción de la biblioteca nacional:

Relato acerca de la reconstrucción de la Biblioteca Nacional tras un devastador incendio que arrasó con gran parte de su colección y edificio. En medio de la tragedia, Ricardo Palma, reconocido escritor y figura prominente en la cultura nacional, desempeña un papel crucial. Palma lidera una campaña de recaudación de fondos y concientización, movilizand o a la comunidad para apoyar la reconstrucción. Además, colabora activamente en la restauración de textos dañados por el fuego, utilizando su experiencia literaria y conocimiento histórico. Su labor no solo contribuye a la reconstrucción física de la biblioteca, sino que también preserva su invaluable contenido cultural y académico.

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Marcel, Velázquez. P. (2010).
 Ricardo Palma: La tradición criollo- popular y la nación peruana. Universidad
 Ricardo Palma. <https://es.scribd.com/document/599533144/Lo-Editorial-Del-Diseño>

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Lenguaje visual	Imagen	En las ilustraciones podemos observar cómo los soldados chilenos entran a la ciudad de Lima.	1	1	1	1	
	Viñeta	Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia.	1	1	1	1	
	Equilibrio	El tamaño del texto y las ilustraciones llaman mi atención.	1	1	1	1	
Lenguaje verbal	Onomatopeya	Los sonidos expresados por los personajes se presentan de forma correcta.	1	1	1	1	
	La Historia	La historia del comic es clara y comprensible.	1	1	1	1	
Descripción de la reconstrucción de la biblioteca nacional	Saqueo de la biblioteca nacional	El comic presenta gráficamente el saqueo de la biblioteca Nacional.	1	1	1	1	
	Trabajo de Ricardo Palma	Se entendió el trabajo de Ricardo Palma en la reconstrucción de la biblioteca nacional.	1	1	1	1	

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE Percepción visual


Definición de la variable: La percepción visual abarca todas las sensaciones sensoriales relacionadas con el proceso de aprendizaje perceptivo. Esto incluye la interpretación del color, la figura y el fondo, dotándolas de un significado que puede ser decodificado e interpretado.

Instrumento elaborado en base a los aportes de Muñoz, D. (2020). *Percepción Visual*. Editorial Borrás, Cataluña.

<https://es.scribd.com/document/288860280/Montserrat-Cataluña-Santa>

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Fenómeno sensorial	Color	Se puede distinguir los colores característicos de la vestimenta de Ricardo Palma.	1	1	1	1	
	Textura	Puede diferenciar la textura de los elementos gráficos del cómic. (Techo, Vestimenta, paredes).	1	1	1	1	
Figura y fondo	Forma	Los personajes del comic tienen formas adecuadas.	1	1	1	1	
	Contraste	Puede distinguir los diferentes elementos en las escenas del cómic cuando están juntos.	1	1	1	1	

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario sobre Cómics digitales sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima - 2024.
Nombres y apellidos del experto	Magaly Patricia Lubán Salguero
Documento de identidad	41033863
Años de experiencia laboral	15 años
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Peruana
Institución laboral	UNMSM
Labor que desempeña	Docente
Número telefónico	992109102
Correo electrónico	magalylubans@gmail.com
Firma	
Fecha	10 / 05 / 24

**VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE
Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los
estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima – 2024.**

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el presente cuestionario que permitirá recoger los datos para la investigación: Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima – 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE Cómic
digital sobre Ricardo Palma**

Definición de la variable:

Cómic :

El cómic o la historieta representa una faceta de los medios que emplean lenguajes visuales y lenguajes verbales con el fin de transmitir y relatar información.

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Fernandez, Velázquez. P. (2021). Comic Digital. España.
<https://es.scribd.com/document/599533144/Lo-Editorial-Del-Diseno>

Historia sobre la reconstrucción de la biblioteca nacional:

Relato acerca de la reconstrucción de la Biblioteca Nacional tras un devastador incendio que arrasó con gran parte de su colección y edificio. En medio de la tragedia, Ricardo Palma, reconocido escritor y figura prominente en la cultura nacional, desempeña un papel crucial. Palma lidera una campaña de recaudación de fondos y concientización, movilizando a la comunidad para apoyar la reconstrucción. Además, colabora activamente en la restauración de textos dañados por el fuego, utilizando su experiencia literaria y conocimiento histórico. Su labor no solo contribuye a la reconstrucción física de la biblioteca, sino que también preserva su invaluable contenido cultural y académico.

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Marcel, Velázquez. P. (2010).
 Ricardo Palma: La tradición criollo- popular y la nación peruana. Universidad
 Ricardo Palma. <https://es.scribd.com/document/599533144/Lo-Editorial-Del-Diseño>

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Lenguaje visual	Imagen	En las ilustraciones podemos observar cómo los soldados chilenos entran a la ciudad de Lima.	1	1	1	1	
	Viñeta	Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia.	1	1	1	1	
	Equilibrio	El tamaño del texto y las ilustraciones llaman mi atención.	1	1	1	1	
Lenguaje verbal	Onomatopeya	Los sonidos expresados por los personajes se presentan de forma correcta.	1	1	1	1	
	La Historia	La historia del comic es clara y comprensible.	1	1	1	1	
Descripción de la reconstrucción de la biblioteca nacional	Saqueo de la biblioteca nacional	El comic presenta gráficamente el saqueo de la biblioteca Nacional.	1	1	1	1	
	Trabajo de Ricardo Palma	Se entendió el trabajo de Ricardo Palma en la reconstrucción de la biblioteca nacional.	1	1	1	1	


MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE Percepción visual

Definición de la variable: La percepción visual abarca todas las sensaciones sensoriales relacionadas con el proceso de aprendizaje perceptivo. Esto incluye la interpretación del color, la figura y el fondo, dotándolas de un significado que puede ser decodificado e interpretado.

Instrumento elaborado en base a los aportes de Muñoz, D. (2020). *Percepción Visual*. Editorial Borrás, Cataluña.
<https://es.scribd.com/document/288860280/Montserrat-Cataluña-Santa>

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Fenómeno sensorial	Color	Se puede distinguir los colores característicos de la vestimenta de Ricardo Palma.	1	1	1	1	
	Textura	Puede diferenciar la textura de los elementos gráficos del cómic. (Techo, Vestimenta, paredes).	1	1	1	1	
Figura y fondo	Forma	Los personajes del comic tienen formas adecuadas.	1	1	1	1	
	Contraste	Puede distinguir los diferentes elementos en las escenas del cómic cuando están juntos.	1	1	1	1	

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario sobre Cómics digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima - 2024.
Nombres y apellidos del experto	Tanta Restrepo Juan José
Documento de identidad	47939009
Años de experiencia laboral	12
Máximo grado académico	Maestro.
Nacionalidad	Peruana
Institución laboral	Universidad César Vallejo.
Labor que desempeña	Docente
Número telefónico	907120066.
Correo electrónico	jtanta@ucv.edu.pe
Firma	
Fecha	13 may 2024

**VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE
Cómico digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los
estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima – 2024.**

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el presente cuestionario que permitirá recoger los datos para la investigación: Cómico digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima – 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE Cómico
digital sobre Ricardo Palma**

Definición de la variable:

Cómico :

El cómic o la historieta representa una faceta de los medios que emplean lenguajes visuales y lenguajes verbales con el fin de transmitir y relatar información.

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Fernandez, Velázquez. P. (2021). Comic Digital. España.
<https://es.scribd.com/document/599533144/Lo-Editorial-Del-Diseno>

Historia sobre la reconstrucción de la biblioteca nacional:

Relato acerca de la reconstrucción de la Biblioteca Nacional tras un devastador incendio que arrasó con gran parte de su colección y edificio. En medio de la tragedia, Ricardo Palma, reconocido escritor y figura prominente en la cultura nacional, desempeña un papel crucial. Palma lidera una campaña de recaudación de fondos y concientización, movilizando a la comunidad para apoyar la reconstrucción. Además, colabora activamente en la restauración de textos dañados por el fuego, utilizando su experiencia literaria y conocimiento histórico. Su labor no solo contribuye a la reconstrucción física de la biblioteca, sino que también preserva su invaluable contenido cultural y académico.

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Marcel, Velázquez. P. (2010).
 Ricardo Palma: La tradición criollo- popular y la nación peruana. Universidad
 Ricardo Palma. <https://es.scribd.com/document/599533144/Lo-Editorial-Del-Disen>
 Diseno

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Lenguaje visual	Imagen	Puede observar en las imágenes el ingreso de las tropas chilenas a la ciudad de Lima.	1	1	1	1	-
	Viñeta	Los recuadros le permiten comprender el orden de la historia.	1	1	1	1	-
	Equilibrio	El tamaño del texto y las imágenes le llaman la atención.	1	1	1	1	-
Lenguaje verbal	Onomatopeya	Los sonidos expresados por los personajes se presentan de forma correcta.	1	1	1	1	-
	La Historia	La historia del comic es clara y comprensible.	1	1	1	1	-
Descripción de la reconstrucción de la biblioteca nacional	Saqueo de la biblioteca nacional	El cómic narra gráficamente el saqueo de la biblioteca nacional.	1	1	1	1	-
	Trabajo de Ricardo Palma	Se entendió el trabajo de Ricardo Palma en la reconstrucción de la biblioteca nacional.	1	1	1	1	-

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE Percepción visual

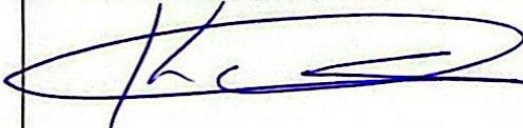
Definición de la variable: La percepción visual abarca todas las sensaciones sensoriales relacionadas con el proceso de aprendizaje perceptivo. Esto incluye la interpretación del color, la figura y el fondo, dotándolas de un significado que puede ser decodificado e interpretado.

Instrumento elaborado en base a los aportes de Muñoz, D. (2020). *Percepción Visual*. Editorial Borrás, Cataluña.

<https://es.scribd.com/document/288860280/Montserrat-Cataluña-Santa>

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Elementos visuales	Color	Puede distinguir los colores característicos de la vestimenta de Ricardo Palma.	1	1	1	1	—
	Textura	Puede diferenciar la textura de las imágenes del cómic. (Techo, Vestimenta, paredes).	1	1	1	1	—
Figura y fondo	Forma	Reconoce fácilmente las formas de las imágenes del cómic.	1	1	1	1	—
	Contraste	Puede distinguir el fondo de los personajes, textura y texto del cómic.	1	1	1	1	—

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario sobre Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los estudiantes de secundaria de la I. E. "Ramón Castilla" de S.M.P, Lima – 2024.
Nombres y apellidos del experto	KARLA ROBALINO JANCHEZ
Documento de identidad	10467900
Años de experiencia laboral	10 AÑOS
Máximo grado académico	DOCTOR
Nacionalidad	PERUANO
Institución laboral	UCV
Labor que desempeña	DOCENTE
Número telefónico	992624146
Correo electrónico	karlarobalino0407@gmail.com
Firma	
Fecha	17/10/2024

Anexo 4. Resultados del análisis de consistencia interna (de corresponder)

Tabla 5

Prueba binomial del juicio de expertos

Prueba binomial						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Tanta	Grupo 1	SÍ	11	1.00	.50	<.001
	Total		11	1.00		
Dayra_Ita	Grupo 1	SÍ	11	1.00	.50	<.001
	Total		11	1.00		
Labán	Grupo 1	SÍ	11	1.00	.50	<.001
	Total		11	1.00		
Robalino	Grupo 1	SÍ	11	1.00	.50	<.001
	Total		11	1.00		

Nota. IBM SPSS Statistics

Tabla 6

Coeficiente Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.743	11

Nota. IBM SPSS Statistics

Anexo 5. Consentimiento o asentimiento informado UCV (según corresponda)

Consentimiento Informado

Título de la investigación: Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los estudiantes de secundaria de la I. E. Ramón Castilla de S.M.P, Lima – 2024.

Investigador (a) (es): Barreto Zamudio Jeremy Josiah

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.", cuyo objetivo es identificar la relación que existe entre el cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Diseño de Proyecto de Investigación, de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa Ramón Castilla.

Es esencial proporcionar material didáctico a los estudiantes para mejorar su comprensión de los textos de historia. La ausencia de material ilustrado puede causar dificultades en el aprendizaje, ya que los estudiantes pueden perder interés en leer un texto que solo contiene palabras sin ningún apoyo visual.

Procedimiento

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

Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas

Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de la institución educativa Ramón Castilla. Las respuestas al cuestionario o guía de 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):

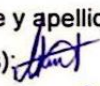
Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador 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) Jeremy Josiah Barreto Zamudio email: jb250821@gmail.com y asesor Cesar Augusto Smith Corrales email: csmithco@ucvvirtual.edu.pe.

Consentimiento

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

Nombre y apellidos: Rondon Carlos
Firma(s): 
Fecha y hora: 28/05/24 17:15

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador deben proporcionar sus nombres 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.

Enlace a los asentimientos informados:

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1zhL6pPeu492XfYV44bsBAitcp_7UWAQu

Asentimiento Informado

Título de la investigación: Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.

Investigador (a) (es): Barreto Zamudio Jeremy Josiah

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024.", cuyo objetivo es identificar la relación que existe entre el cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Diseño de Proyecto de Investigación, de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa Ramón Castilla.

Es esencial proporcionar material didáctico a los estudiantes para mejorar su comprensión de los textos de historia. La ausencia de material ilustrado puede causar dificultades en el aprendizaje, ya que los estudiantes pueden perder interés en leer un texto que solo contiene palabras sin ningún apoyo visual.

Procedimiento

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

Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas

Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de la institución educativa Ramón Castilla. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada.

Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

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

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado 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) Jeremy Josiah Barreto Zamudio email: jb250821@gmail.com y asesor Cesar Augusto Smith Corrales email: csmithco@ucvvirtual.edu.pe.

Asentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Rodolfo Manchego Sidal

Firma(s):

[Firma manuscrita]

Fecha y hora: 27.05 2024 7.00

Enlace a los asentimientos informados:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1TeF3YyKR8FUfOJk7oSEEPGoAb0btXA0T>

Anexo 7. Análisis complementario

Donde se incluirá el cálculo de tamaño de muestra u otros cálculos requeridos en el proyecto de investigación.

Tabla 17

Tabla de decisión del valor de R en la regresión lineal

Valor de R	Grado de correlación entre las variables
Si $R = 0$	No existe correlación entre las variables
Si $0.00 \leq R < \pm 0.20$	Existe correlación no significativa
Si $\pm 0.20 \leq R < \pm 0.40$	Existe una correlación baja
Si $\pm 0.40 \leq R < \pm 0.70$	Existe una correlación significativa
Si $\pm 0.70 \leq R < \pm 1.00$	Existe un alto grado de correlación
Si $R = 1$	Existe una correlación perfecta positiva
Si $R = -1$	Existe una correlación perfecta negativa

Nota. Elaboración propia

Anexo 8. Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



CARTA VISITA N° 026-2024-UCV-VA-ART-F05L01/DE

Lima, 17 de mayo de 2024

Señores
I.E. 3043 RAMÓN CASTILLA
Jr. José María Córdova 3500, Condevilla – SMP
Presente. -

Atención: Judith Chaca Vélez
Directora

De mi consideración:

Por medio de la presente permitame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestro estudiante; quien actualmente se encuentra matriculada en el X ciclo (semestre 2024-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	BARRETO ZAMUDIO JEREMY JOSIAH	74037780

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

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



Mgtr. Marco Aurelio Ramos Chang
Director Nacional
Escuela Profesional de Arte y Diseño Gráfico Empresarial

Lima, 16 de mayo de 2024

Señor (a):
**DIRECTIVOS DE LA
I.E. 3043 RAMÓN CASTILLA**
Presente.-

Es grato dirigirme a usted para saludarlo, y a la vez manifestarle que dentro de mi formación académica en la experiencia curricular de investigación del X ciclo, se contempla la realización de una investigación con fines netamente académicos /de obtención de mi título profesional al finalizar mi carrera.

En tal sentido, considerando la relevancia de su organización, solicito su colaboración, para que pueda realizar mi investigación en su representada y obtener la información necesaria para poder desarrollar la investigación titulada: "Cómic digital sobre Ricardo Palma y su influencia en la percepción visual en los adolescentes de secundaria de Lima, 2024". En dicha investigación me comprometo a mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa, salvo que se crea a bien su socialización.

Se adjunta la carta de autorización de uso de información en caso que se considere la aceptación de esta solicitud para ser llenada por el representante de la empresa.

Agradeciéndole anticipadamente por vuestro apoyo en favor de mi formación profesional, hago propicia la oportunidad para expresar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Jeremy Josiah Barreto Zamudio
DNI 74037780

AUTORIZACIÓN DE USO DE INFORMACIÓN DE EMPRESA

Yo Judith Chacra Velaz
(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
identificado con DNI 40212618 en mi calidad de Directora de la I.E. 3043
(Nombre del puesto del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
del área de
(Nombre del área de la empresa)
de la empresa I.E. 3043 Ramón Castilla
(Nombre de la empresa)
con R.U.C N° ubicada en la ciudad de

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al señor Jeremy Josiah Barreto Zamudio Identificaco(s) con DNI N° 74037780, de la carrera profesional Arte y Diseño Gráfico Empresarial, para que utilice la siguiente información de la empresa:

Resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de nivel secundaria en el proyecto de investigación.

(Detallar la información a entregar)

con la finalidad de que pueda desarrollar su Tesis para optar el Título Profesional, () Trabajo de investigación para optar al grado de Bachiller, () Trabajo de Investigación Formativa, () Trabajo académico, () Otro (especificar).

Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

- () Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o
- () Mencionar el nombre de la empresa.



[Firma]
Firma y sello del Representante Legal
DNI: 40712618

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

[Firma]
Firma del Estudiante DNI: 74037780

Anexo 9. Otras evidencias

Evidencias del análisis en IBM SPSS versión 25

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Aplicación de búsqueda

Visible: 15 de 15 variables

	Pregun ta1	Pregun ta2	Pregun ta3	Pregun ta4	Pregun ta5	Pregun ta6	Pregun ta7	Pregun ta8	Pregun ta9	Pregun ta10	Pregun ta11	Variabl e1	Variabl e2	Dimen sión1V	Dimen sión2V	var	var	var	var
1	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	3	3	3	3				
2	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	3	3	3	3				
3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	3	3	3				
4	5	4	5	5	5	3	4	4	4	5	3	2	2	3	3				
5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	3	3	3	2				
6	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	3	3	3	3				
7	5	5	4	3	5	5	5	4	4	4	5	3	3	3	2				
8	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	3	3	3				
9	5	5	4	3	3	3	4	4	3	5	5	1	3	3	1				
10	5	5	3	4	5	4	4	3	4	5	5	2	3	2	3				
11	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	3	3	3	2				
12	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	5	2	3	1	3				
13	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	2	3				
14	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	2	3				
15	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	3	3	3				
16	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	2	3				
17	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	3	3	3				
18	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3				
19	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3				
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3				
21	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	3	3				
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3				
23	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3				

Vista de datos Vista de variables

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO Clásico

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

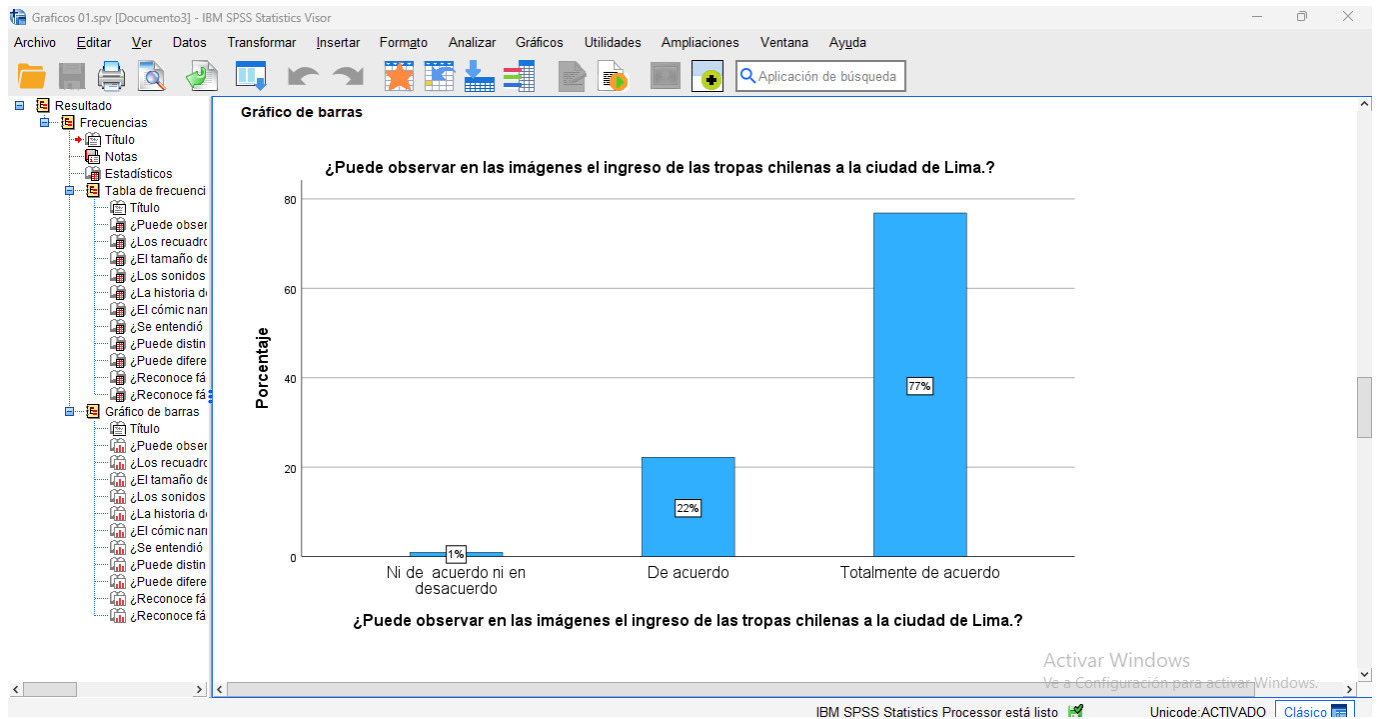
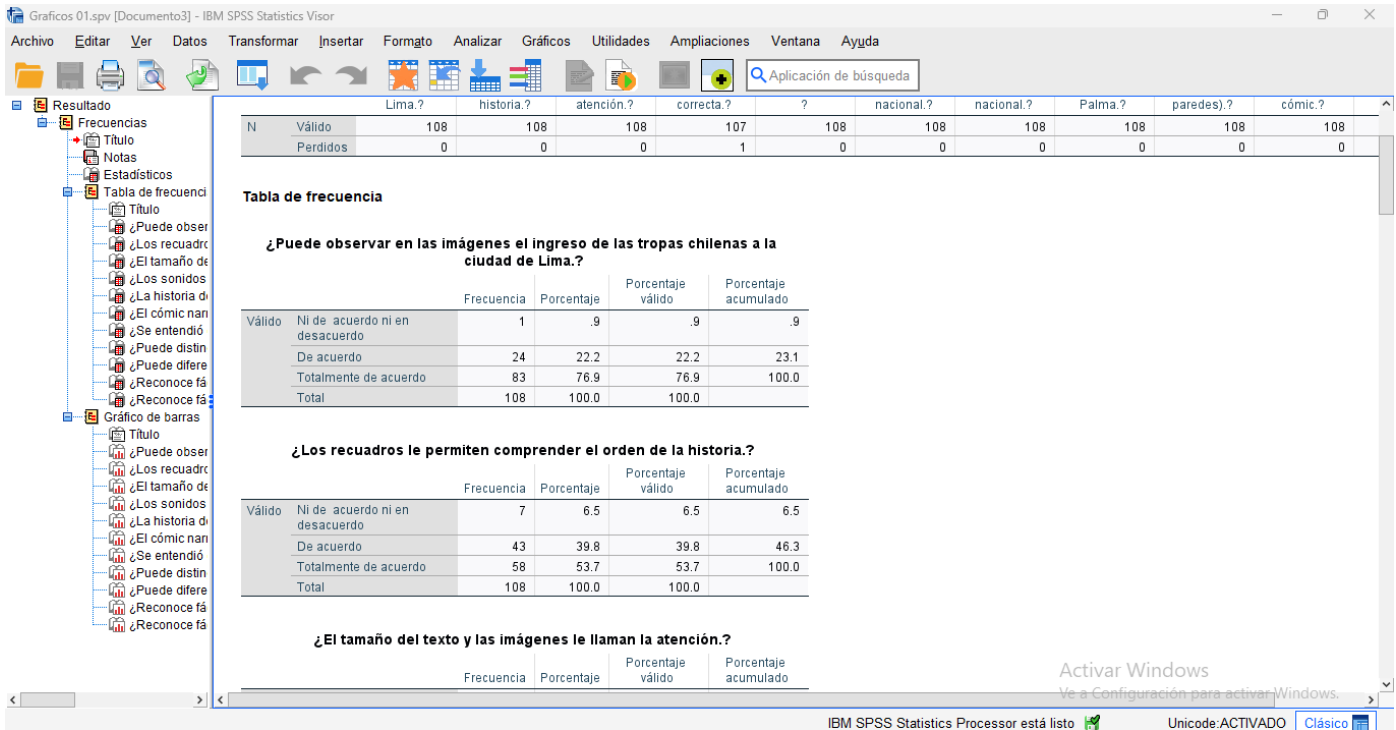
Aplicación de búsqueda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Pregunta1	Númérico	8	0	¿Puede observ...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	Pregunta2	Númérico	8	0	¿Los recuadro...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	Pregunta3	Númérico	8	0	¿El tamaño del...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	Pregunta4	Númérico	8	0	¿Los sonidos ...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	Pregunta5	Númérico	8	0	¿La historia de...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	Pregunta6	Númérico	8	0	¿El cómic narr...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	Pregunta7	Númérico	8	0	¿Se entendió e...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	Pregunta8	Númérico	8	0	¿Puede disting...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	Pregunta9	Númérico	8	0	¿Puede diferen...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	Pregunta10	Númérico	8	0	¿Reconoce fác...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	Pregunta11	Númérico	8	0	¿Reconoce fác...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	Variable1	Númérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
13	Variable2	Númérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
14	Dimensión...	Númérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
15	Dimensión...	Númérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											

Vista de datos Vista de variables

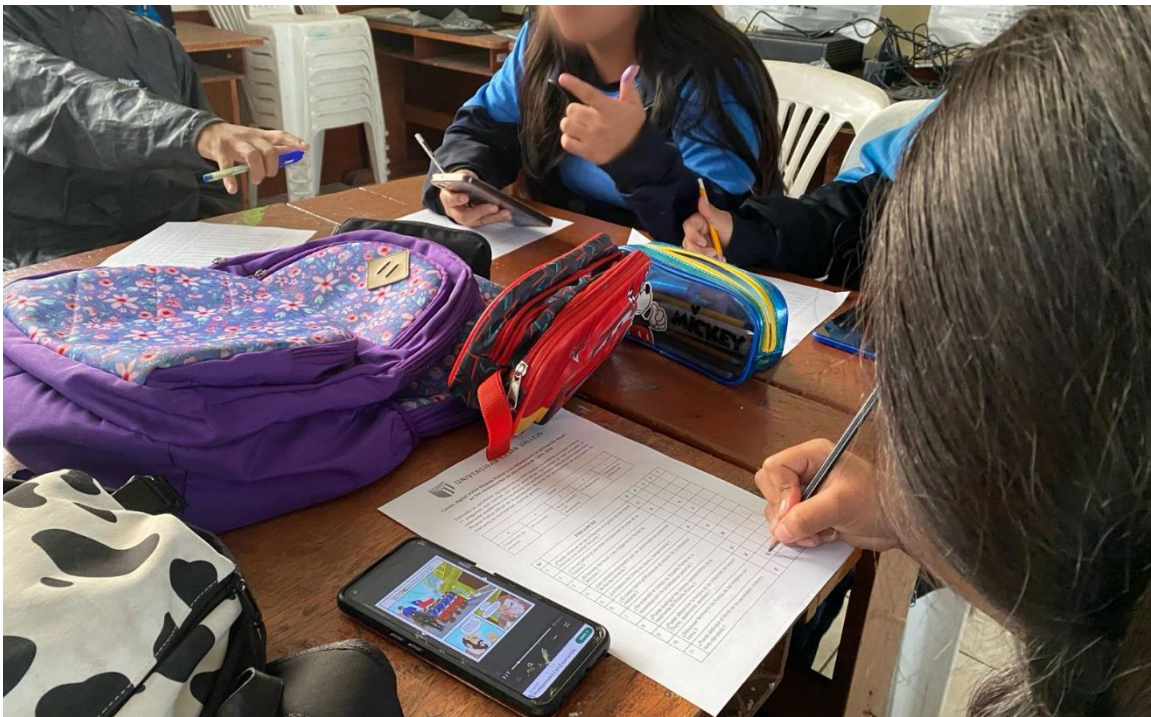
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

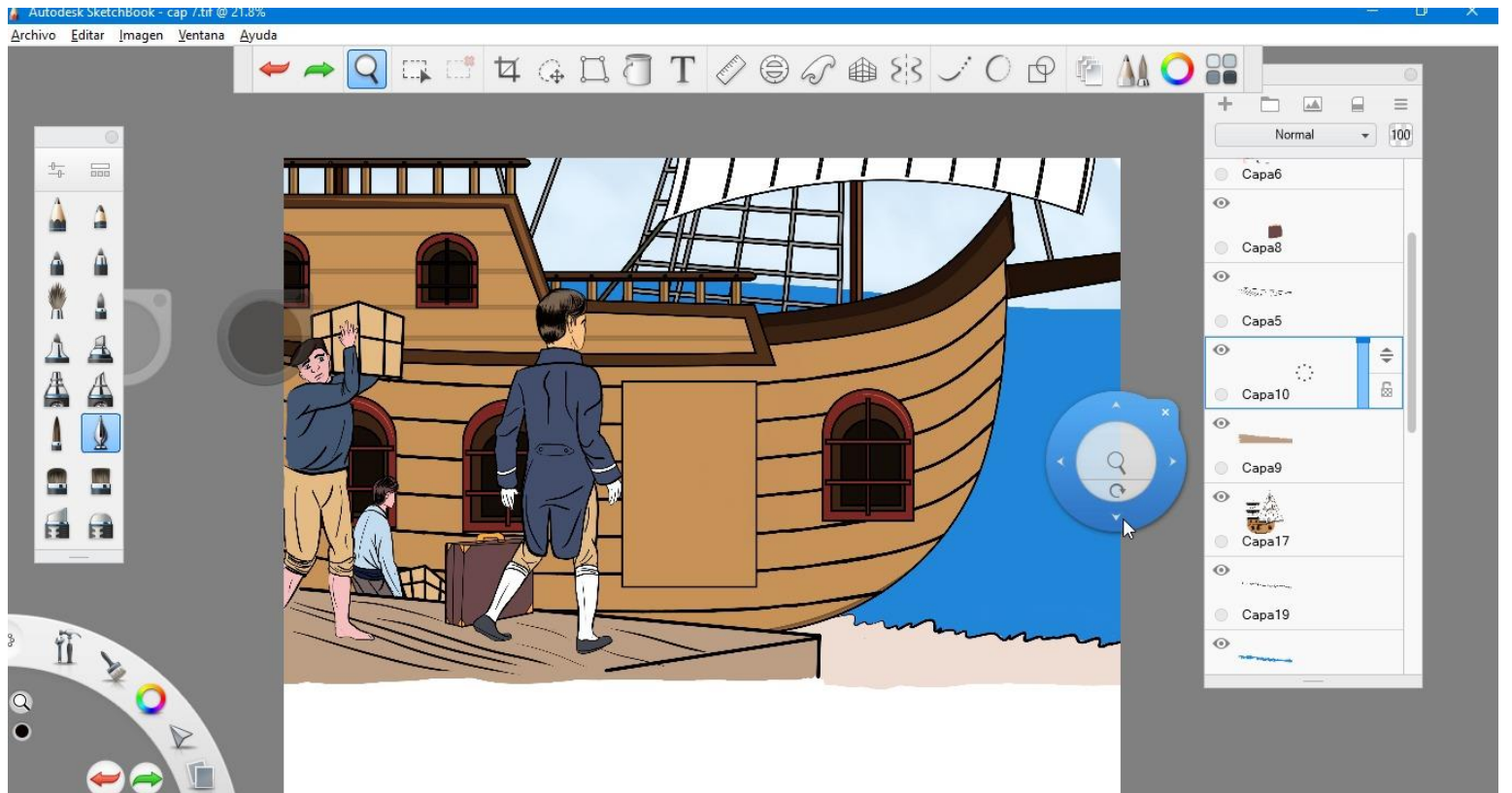
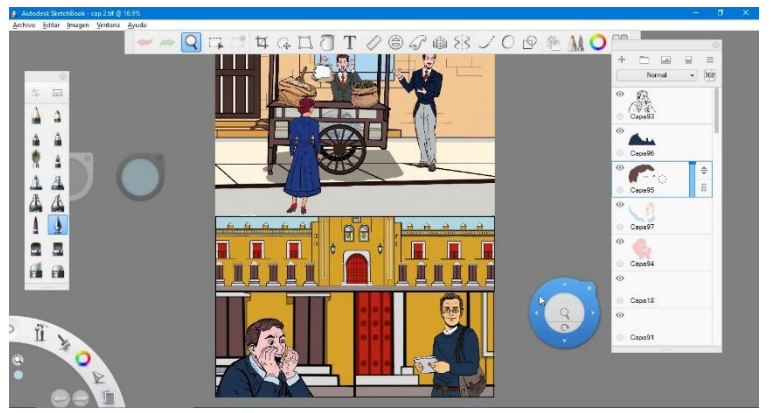
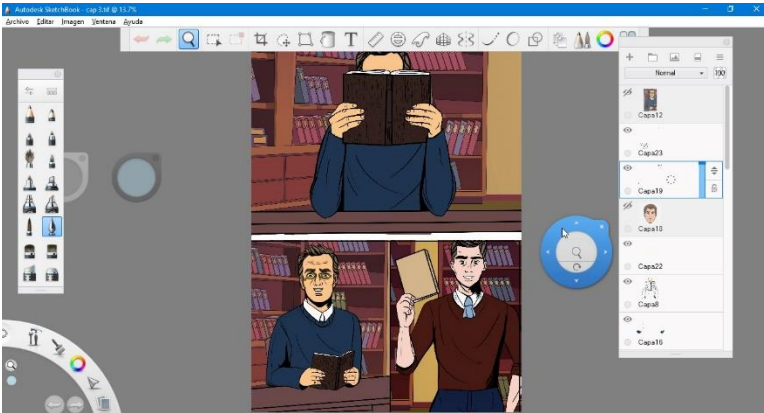
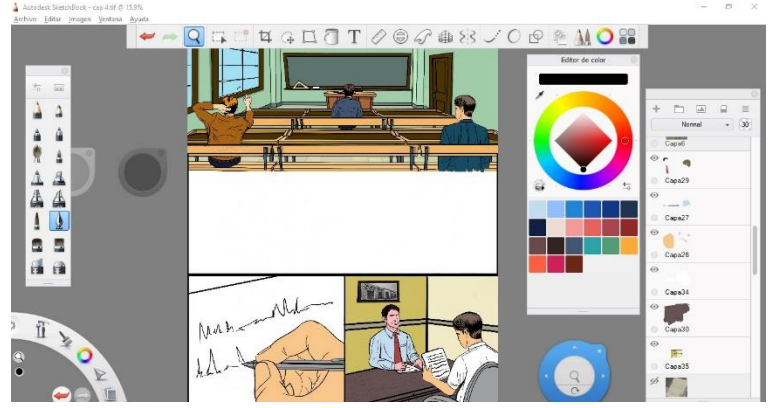
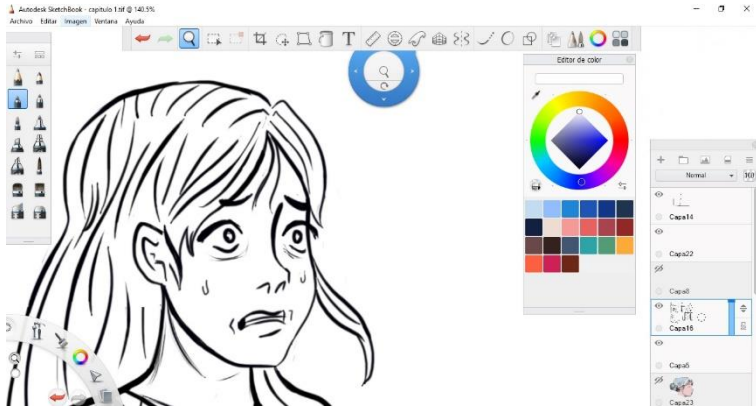
Abrir documento de datos IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO Clásico



Evidencias de la investigación







01 BRIEF CREATIVO

TÍTULO

Cómic digital sobre Ricardo Palma
de título: Las travesías de Ricardo Palma



Nº de páginas:

20 páginas

Género:

Biografía

Público objetivo:

Perfil demográfico

Adolescentes de 14 a 16 años
que cursan el 3ro, 4to y 5to
grado de secundaria en una
institución educativa estatal
de Lima.

Perfil geográfico

Estudiantes de 3ro, 4to
y 5to de secundaria de
San Martín de Porres.

Misión:

Estimular la percepción visual
para fomentar la lectura y la
comprensión de la historia de
Ricardo Palma en adolescentes
mediante el cómic digital, donde
las imágenes actúen como apoyo
para un mayor estímulo y
entendimiento.

Visión:

Convertir esta pieza gráfica
en un recurso que forme parte
de la metodología de los
profesores de historia.

Disponibilidad:

Esta pieza gráfica estará disponible de forma gratuita en la página de ISSUU y se proporcionará el PDF para su reproducción, permitiendo que forme parte de los recursos didácticos de la institución educativa estatal de San Martín de Porres.

Tipografía:

La tipografía elegida para el título es Impact, una tipografía sans serif que facilita la lectura y proporciona una sensación elegante, ideal para el cómic digital sobre Ricardo Palma.

Por otro lado, la tipografía seleccionada para el cuerpo del cómic es Comic Sans MS, con un tamaño de 14 puntos y un interlineado de 15 puntos, buscando facilitar el seguimiento y la fluidez de la lectura.

Aa
Impact

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Aa 
Comic Sans MS

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Colores:

#538caf

CORAZÓN VERDE
MORADO C/200%

#54707b

CORAZÓN VERDE
MORADO C/200%

#fabf79

CORAZÓN VERDE
MORADO C/200%

#cc8e4c

CORAZÓN VERDE
MORADO C/200%

#724924

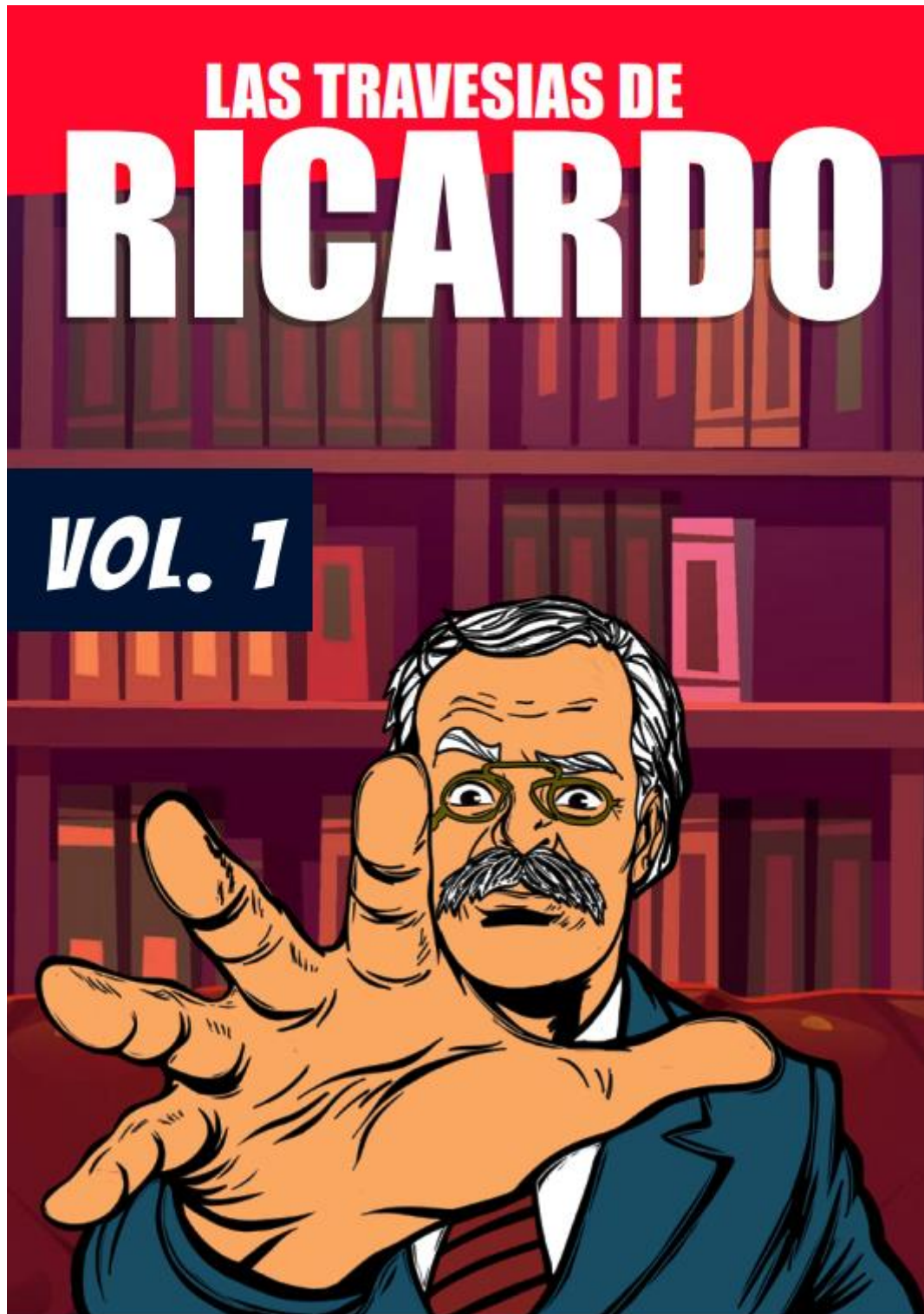
CORAZÓN VERDE
MORADO C/200%

#54707b

CORAZÓN VERDE
MORADO C/200%



Pieza Grafica



Nací en Lima, el 7 de febrero de 1833, en una ciudad que siempre ha sido el crisol de nuestra cultura llamada Lima.

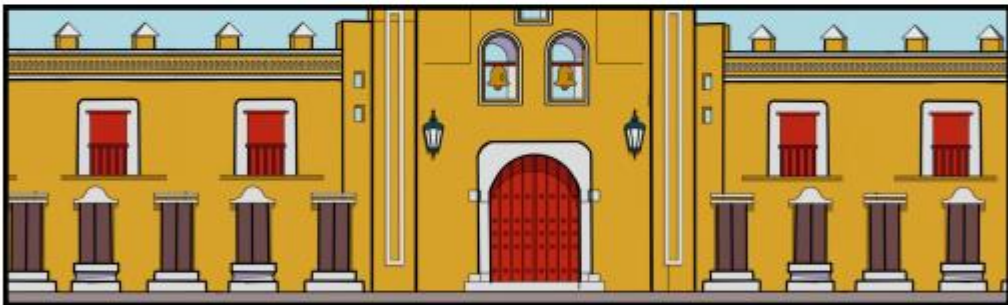
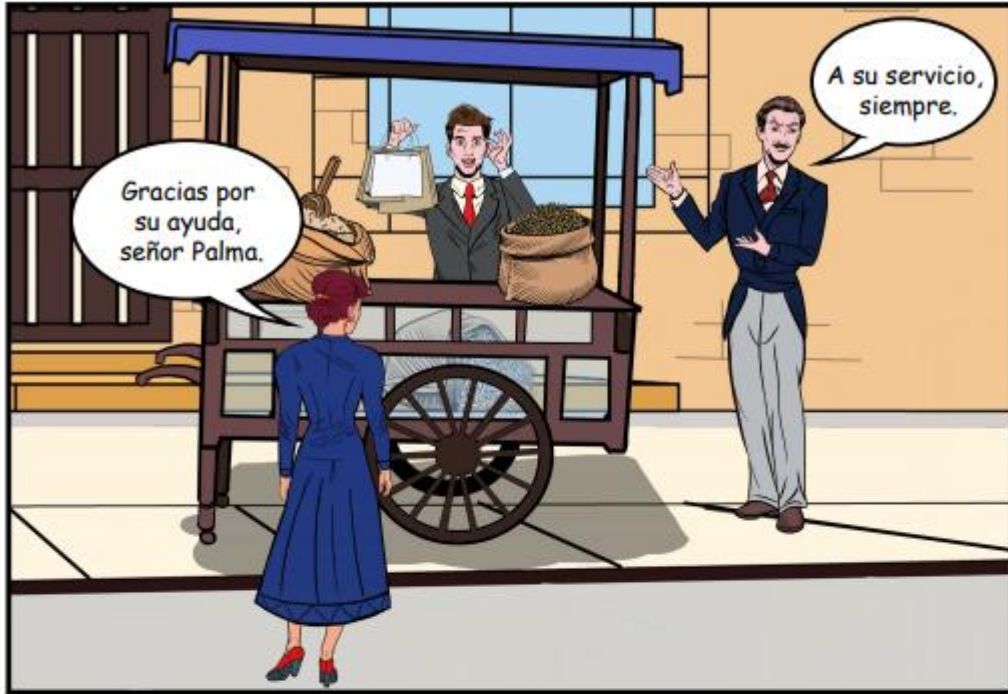


"En el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo."

Pedro, algún día Ricardo hará grandes cosas.



01.





Fue en estos años que comencé a escribir mis primeras historias, inspirado por las enseñanzas de mi padre y los libros que devoraba.



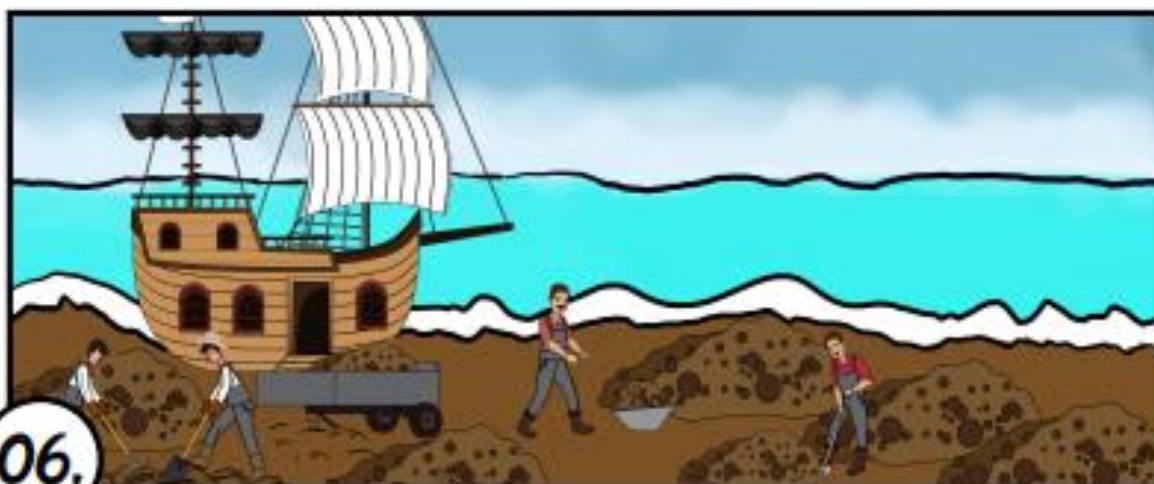
03.

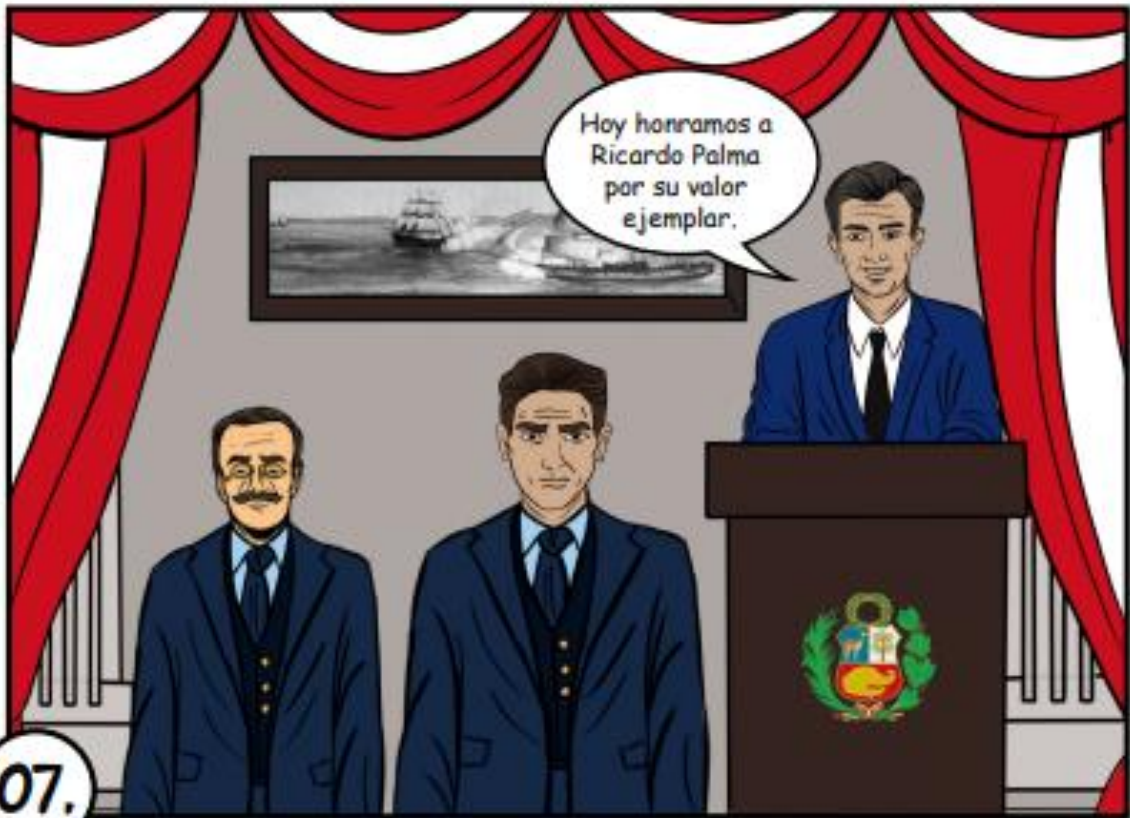






05.







¡Las tropas chilenas avanzan por nuestras calles!
¡Nos preocupa y enfurece su presencia en Lima!



¡NO PODEMOS
PERMITIR QUE
NOS INVADAN DE
ESTA MANERA!

09.

¡Esto es
un ultraje!

¡No podemos quedarnos
de brazos cruzados!





¡Rápido, rápido!

¡Agarren todo lo que puedan!

¡Estos libros y documentos serán valiosos para nuestro país!



¡PLUNK!

10 DIAS DE TRABAJO
INALCANZABLE
PARA REVISAR
LOS ESTRAGOS
CAUSADOS POR
EL SAQUEO...

12.



13.



Después de algunos meses, reuni suficientes libros para poder reabrir la Biblioteca Nacional. Sin embargo, esto no habría sido posible sin la ayuda de los ciudadanos.



Gracias, señor presidente.

Hágame los honores, Ricardo Palma.



COMIC DE RICARDO PALMA
REALIZADO POR :

Ricardo Palma fue un destacado escritor y erudito peruano, conocido por su obra "Tradiciones Peruanas". Su contribución a la Biblioteca Nacional del Perú fue significativa, ya que, después de la Guerra del Pacífico, asumió el cargo de Director de la institución en 1883.

Enlace del Cómic "**Las travesías de Ricardo Palma**":

https://issuu.com/jeremybarreto/docs/comic_digital_de_ricardo_palma_parte_final_compres

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/19LJseIVkvcn0Rdx_LKSvb1Dwz476pJRW