



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

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

Cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er,
4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de
Comas, 2018.

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

AUTOR:

Víctor Josué Lozada Chira

ASESORA:

Mg. Magaly Patricia Labán Salguero

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

**ARTE VISUAL Y SOCIEDAD: ANÁLISIS Y DESARROLLO DE PROCESOS DE
COMUNICACIÓN VISUAL, EN EL AVANCE DE LA SOCIEDAD
CONTEMPORÁNEA**

LIMA - PERÚ

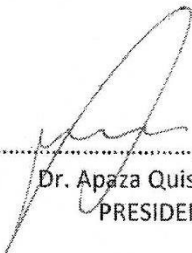
2018

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don(a) LOZADA CHIRA VICTOR JOSUE cuyo título es:

CÓMIC SOBRE EL GROOMING Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE 3ER, 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE COMAS, 2018.

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de:14..... (número)CATORCE..... (letras).

Lima, 05 de julio de 2018.



 Dr. Apaza Quispe, Juan
 PRESIDENTE



 Mg. Bernaza Zavala, Rocio Lizett
 SECRETARIO



 Mg. Tanta Restrepo, Juan Jose
 VOCAL

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

Dedicatoria:

A mis padres, quiénes me han motivado en
Todo este proceso para terminar con mis estudios,
y a mi abuelita María, que desde el cielo me cuida.
Así como mis demás familiares y personas que de
alguna u otra forma me han dado animo a continuar
con mi carrera universitaria.

Agradecimiento:

Doy las gracias en primer lugar a Dios,
por dotarme de inteligencia para realizar este proyecto.
Luego a mis padres por su apoyo constante. A mis asesores:
El profesor Apaza y la profesora Laban, por su ayuda en la
realización de este trabajo, así como a los directores de los
colegios Monserrat y C3 San Felipe, donde hice mis encuestas
por facilitarme su apoyo para realizarlas. Al señor José, un hermano
de la iglesia, por su apoyo en permitirme continuar con este proyecto.

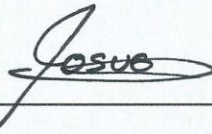
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Víctor Josué Lozada Chira, con DNI N° 72126425, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presentan en la presente tesis son auténticos y veraces.

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 de la Universidad César Vallejo.

Lima, 2018.



Víctor Josué Lozada Chira

72126425

PRESENTACIÓN:

Señores miembros del jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, presento antes ustedes la Tesis titulada: “Cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Arte y Diseño Gráfico Empresarial.

Víctor Josué Lozada Chira

ÍNDICE

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de Autenticidad... ..	v
Presentación.....	vi
Resumen	xi
Abstract.....	xii
I. Introducción... ..	1
1.1 Realidad Problemática.....	1
1.2 Trabajos Previos:	5
1.3 Teorías relacionadas al tema:	14
1.4 Formulación del problema.....	28
1.4.1 Problema General:	28
1.4.2 Problemas específicos:	28
1.5 Justificación del estudio... ..	29
1.6 Hipótesis	29
1.6.1 General:	29
1.6.2 Especificas:.....	30
1.7 Objetivos.....	32
1.7.1 General:	32
1.7.2 Específicos:.....	32
II. Metodología... ..	33
2.1 Diseño de investigación:.....	33
2.2 Operacionalización de variables... ..	34
2.3 Población, muestra y muestreo... ..	34
2.3.1 Población... ..	34
2.3.2 Muestra	35
2.3.3 Muestreo... ..	35
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	36
2.4.1 Validez.....	36
2.4.2 Confiabilidad... ..	37
2.5 Método de análisis de datos:.....	38
2.5.1 Descriptivo... ..	38
2.5.2 Inferencial... ..	50
Contrastación de hipótesis general... ..	51
2.6 Aspectos éticos	59
III. Resultados... ..	60
IV. Discusión.....	64
V. Conclusiones.....	69
VI. Recomendaciones... ..	71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de variables	34
Tabla 2. Juicio de expertos	36
Tabla 3: Resultado de fiabilidad	37
Tabla 4: Coeficientes de confiabilidad	37
Tabla 5: Descripción del indicador estilema o estilo de dibujo.....	39
Tabla 6: Descripción del indicador encuadre	40
Tabla 7: Descripción del indicador gestemas o cuadros de detalle	41
Tabla 8: Descripción del indicador globos o locigramas.....	42
Tabla 9: Descripción del indicador onomatopeyas.....	43
Tabla 10: Descripción del indicador contacto y acercamiento	44
Tabla 11: Descripción del indicador sexo virtual.....	45
Tabla 12: Descripción del indicador ciber - acoso	46
Tabla 13: Descripción del indicador abusos-agresiones sexuales	47
Tabla 14: Descripción del indicador signos icónicos con referentes	48
Tabla 15: Descripción del indicador suma de significados de conceptos que forman ideas expresadas verbalmente.....	49
Tabla 16: Niveles de correlación	50
Tabla 17: Resultado de prueba de normalidad de la hipótesis general.....	51
Tabla 18: Resultado de correlación de hipótesis general.....	51
Tabla 19: Resultado de prueba de normalidad de hipótesis específica 1.....	52
Tabla 20: Resultado de correlación de hipótesis específica 1	52
Tabla 21: Resultado de prueba de normalidad de hipótesis específica 2.....	53
Tabla 22: Resultado de correlación de hipótesis específica 2	54
Tabla 23: Resultado de prueba de normalidad de hipótesis específica 3.....	54
Tabla 24: Resultado de correlación de hipótesis específica 3	55
Tabla 25: Resultado de prueba de normalidad de hipótesis específica 4.....	55
Tabla 26: Resultado de correlación de hipótesis específica 4	56
Tabla 27: Resultado de prueba de normalidad de hipótesis específica 5.....	56
Tabla 28: Resultado de correlación de hipótesis específica 5	57
Tabla 29: Resultado de prueba de normalidad de hipótesis específica 6.....	58
Tabla 30: Resultado de correlación de hipótesis específica 6	58

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Descripción del indicador estilema o estilo de dibujo.....	39
Gráfico 2: Descripción del indicador encuadre	40
Gráfico 3: Descripción del indicador gestemas o cuadros de detalle	41
Gráfico 4: Descripción del indicador globos o locigramas.....	42
Gráfico 5: Descripción del indicador onomatopeyas.....	43
Gráfico 6: Descripción del indicador contacto y acercamiento	44
Gráfico 7: Descripción del indicador sexo virtual	45
Gráfico 8: Descripción del indicador ciber - acoso	46
Gráfico 9: Descripción del indicador abusos – agresiones sexuales	47
Gráfico 10: Descripción del indicador signos icónicos con referentes.....	48
Gráfico 11: Descripción del indicador suma de significados de conceptos que forman ideas expresadas verbalmente.....	49

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Operacionalización – variable 1.

Anexo 2: Matriz de Operacionalización – variable 2.

Anexo 3: Matriz de consistencia - parte 1.

Anexo 4.1: Matriz de consistencia - parte 2.

Anexo 4.2: Matriz de consistencia - parte 3.

Anexo 5: Instrumento.

Anexo 6: Carta de presentación al colegio Monserrat – sede Comas.

Anexo 7: Carta de presentación al colegio C3 San Felipe – Comas.

Anexo 8: Validación de expertos 1.

Anexo 9: Validación de expertos 2.

Anexo 10: Validación de expertos 3.

Anexo 11: Pruebas del uso del SPSS.

Anexo 12: Pruebas del recojo de datos.

Anexo 13: Pruebas del recojo de datos.

BRIEF

PIEZA GRÁFICA

RESUMEN

La presente investigación trata sobre el tema cómic sobre grooming y el aprendizaje significativo, en estudiantes adolescentes en dos colegios del distrito de Comas. La principal intención de utilizar un cómic como un medio visual fue dar a conocer el tema del grooming y lograr un aprendizaje significativo, se dio debido a las características propias que tiene el cómic, lo que lo hace un medio ameno y agradable para el público al que fue dirigido: como son los jóvenes, en este estudio, en grado escolar. Así también, utilizar el cómic como una opción para informar a los jóvenes de los peligros del grooming o acoso sexual en la red. El objetivo general de la presente investigación buscó conocer la relación que existe entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas. El diseño de esta investigación fue no experimental, de tipo aplicativo, a nivel correlacional transaccional. La hipótesis general de esta investigación fue probar si existe una relación favorable entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas. Respecto a la conclusión general se obtuvo como resultado que existió una correlación favorable entre los elementos de estudios y por tanto se aceptó la hipótesis de la investigación. Así también la hipótesis general de este estudio resultó aceptada, lo cual significó que el cómic cumplió su propósito de ser un medio de aprendizaje significativo para dar a conocer el tema del grooming.

Palabras clave: cómic, grooming, aprendizaje, acoso sexual.

Abstract

This research deals with the topic of grooming and meaningful learning in adolescent students at two schools in the Comas district. The main intention of using a comic book as a visual medium was to raise awareness of the subject of grooming and achieve significant learning, was given due to the characteristics of the comic book itself, which makes it a pleasant and enjoyable medium for the public to whom it was directed: young people, in this study, in school grade. Also, use the comic book as an option to inform young people about the dangers of grooming or sexual harassment on the net. The general objective of this research was to understand the relationship between comic strips on grooming and significant learning in 3rd, 4th and 5th grade high school students at two educational institutions in the Comas district. The design of this research was not experimental, of an application type, at the transactional correlational level. The general hypothesis of this research was to test whether there is a favorable relationship between comic book grooming and significant learning in 3rd, 4th and 5th grade high school students at two educational institutions in the Comas district. Regarding the overall conclusion, it was found that there was a favourable correlation between the elements of the studies and therefore the research hypothesis was accepted. The general hypothesis of this study was also accepted, which meant that the comic book fulfilled its purpose of being a significant learning tool to raise awareness of the subject of grooming.

Keywords: comic book, grooming, learning, sexual harassment.

I. INTRODUCCIÓN:

1.1 Realidad Problemática:

El acoso sexual es hoy en día uno de los fenómenos que afecta a muchas personas en la sociedad actual, en especial a los niños, donde este acto también corresponde a un tipo de abuso sexual. Según la Real Academia Española, este fenómeno se define como el acto que comete una persona que abusa de superioridad para obtener favores sexuales de otra a quién la convierte en su víctima.

Desde el ámbito mundial, para abordar el tema, la plataforma periodística vía web *Panorama* trata del tema a partir del maltrato infantil en América latina como la región del mundo donde este fenómeno está en su mayor exponente.

Donde de acuerdo con los últimos datos reportados por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), más de la mitad de los niños, niñas y adolescentes, son víctimas de maltrato físico, emocional, las tratan de forma negligente o abusan sexualmente de ellos. Unos 40 millones de niños menores a los 15 años de edad, han sufrido diferentes tipos de maltrato: violencia, abusos, niños abandonados por su familia, en la escuela y en la comunidad. Según la UNICEF, es dentro de las familias donde se ejerce la violencia, por medio del castigo físico buscando dar disciplina, o se sufre el abandono, explotación económica y abuso sexual.

Desde el ámbito nacional, el tema del acoso sexual también está presente: el abuso sexual en los niños y el acoso sexual son situaciones críticas que actualmente afectan al Perú. Según el diario *Perú 21*, una nota perteneciente al año 2014, afirma que el Perú es el país que ocupa el tercer lugar donde ocurren más casos de violación sexual en el mundo. Y añade que en el 90% de los casos el responsable queda impune y que solo se llega a denunciar el 48% de ellos. También en una nota realizada en el diario *La República*, del año 2017, anuncia que la policía nacional lleva investigando más de 50 casos de acoso sexual en las redessociales, fenómeno conocido como el grooming. También respecto a este tema, en un artículo publicado por la Oficina de Comunicación Social, del Ministerio del Interior, publicado el 26 de mayo del año 2016, el Mayor de la Policía Nacional del Perú: Juan Manuel Moretti, de la División de Delitos de Alta Tecnología de la Policía Nacional, afirmó que, según las estadísticas, en el 2015, el 77% de escolares admitió haberse sentido acosado por internet y el 89% aseguró que no se les había explicado sobre los peligros del internet. En este artículo

también se afirma que las redes sociales son el medio más común que emplean los groomers (acosadores sexuales) para cometer sus delitos. Y según un estudio de la empresa de protección informática ESET Latinoamérica, adolescentes entre 11 y 15 años tienden a ser más vulnerables como víctimas de grooming.

Desde el ámbito local, específicamente en el departamento de Lima, según un informe realizado por el diario *Perú 21*, publicado el 15 de abril del 2017, se afirma que en Lima se ha reportado el mayor número de casos de violaciones sexuales, 196 en total. Dentro del departamento de Lima, en el distrito de Comas, que será el distrito donde se realizará la presente investigación, según un informe realizado en el diario *La República*, publicado el 21 de enero del 2015, se señala que existen 3 distritos en Lima, donde se encuentra el mayor número de denuncias por violación sexual. Entre estos 3 distritos se encuentra Comas, los otros dos corresponden a Ate y San Juan de Lurigancho. Según este mismo informe, en el año 2013, en las comisarías de Lima y Callao se registraron 3,764 denuncias por violación sexual donde vuelven a figurar estos 3 distritos antes mencionados donde se registraron el mayor número de denuncias: en San Juan de Lurigancho (620 casos), en Ate (210 casos) y en Comas (174 casos).

El caso de esta investigación se centrará en el acoso sexual del cual resultan ser víctimas muchos niños que utilizan las redes sociales, este fenómeno es también llamado grooming.

La causa de este fenómeno incluye dos factores: el adulto acosador y el niño, su víctima. Por el lado del adulto, que utiliza su astucia para crear un perfil falso al utilizar su cuentadentro de la red social y logra entablar amistad con su futura víctima, fingiendo ser una persona de la misma edad del niño. El niño, ante su ingenuidad y su incapacidad para medir los riesgos de dar demasiada confianza a los extraños, contribuyen a que el acoso se llegue a dar. Lo que comienza con una especie de amistad, donde el adulto logra ganarse la confianza del niño y sutilmente convence a su víctima para que le proporcione fotos o vídeos de contenido sexual; se convierte luego en el acto del chantaje, lo cual ante el miedo a que se publiquen las fotos o vídeos que el niño le dio a su aparente amigo, sigue aceptando y enviando este tipo de material. Donde las consecuencias son nefastas, no solo porque el adulto prosigue con su plan de producir pornografía infantil, sino que ante el poder que tiene sobre su víctima, puede lograr incluso a abusar de ella, al ordenarle que se citen los dos. Y también

dentro de estas consecuencias se encuentra que la personalidad del niño queda psicológicamente trastornada.

Ante esta situación la presente investigación se ofrece como una alternativa a modo de prevenir el acoso sexual en las redes sociales, por medio de un cómic. Donde en el diseño y contenido del cómic se dará a conocer una historia de un personaje basado en un caso real de grooming. Este material gráfico se expondrá a los estudiantes de dos centros educativos del distrito de Comas: al colegio Nuestra Señora de Monserrat (sede San Felipe) y C3 San Felipe, de entre los 11 a 15 años de edad, correspondientes al 3er, 4to y 5to grado de secundaria; con el fin que los estudiantes puedan reconocer la problemática del grooming por medio de este material gráfico. Esta situación se podría dar por igual en cualquier distrito de Lima, debido a que el uso de las redes sociales está muy difundido, especialmente entre la población de los menores de edad.

Esta investigación se realizará en dos centros educativos del distrito de Comas, debido a que este distrito es uno de los tres distritos de Lima, con mayor número de denuncias por causa de violación sexual. Para lograr la transmisión del mensaje al público objetivo, se recurre a los centros educativos por ser los ambientes adecuados, sobre todo por el motivo de utilizar el cómic como una herramienta educativa novedosa o poco habitual.

Respecto al motivo de utilizar el cómic como herramienta educativa, existen diversos estudios de investigación en universidades que han utilizado este elemento visual de este modo. La mayor contribución del cómic es su capacidad de entretener al lector al mismo tiempo que puede enseñarle un determinado tema en la escuela. En este sentido el cómic es una herramienta no habitual en las escuelas, pero si es novedosa. También existen precedentes de personas que han utilizado el cómic para tratar el tema del acoso sexual. Se mencionarán dos a continuación:

En la página web: *OK Chicas*, se cuenta el caso de una joven mujer de Guatemala que viajó a España como testigo protegido después de un ataque de la que salió ilesa. Al llegar a España, la muchacha buscó apoyo en un ex profesor de la universidad a quién ella conocía. Sin embargo, esta persona terminó agrediendo sexual y emocionalmente. Debido a esta situación la muchacha finalmente buscó ayuda en la justicia de ese país, pero no recibió el apoyo y en todo caso fue tratada peor que una criminal. Ante esta situación la muchacha

decidió cambiar su identidad con el nombre de “Ana” para realizar una historieta titulada “Buscando justicia”, donde la autora relata la pesadilla que sufrió durante la agresión sexual de la que fue víctima y el hecho de no recibir la ayuda que necesitaba de parte de la ley. Actualmente este trabajo gráfico está recibiendo el apoyo de organizaciones de derecho de la mujer como la Asociación de Mujeres de Guatemala AMG, bajo la etiqueta de #YoTeCreo. Este caso, la historieta, corresponde a un antecedente del material visual del presente estudio. (Ver Pieza Gráfica)

Otro caso, es presentado en la página web: *El Mundo*, donde relatan el trabajo realizado por Nadi, un artista que ha realizado un cómic buscando concientizar en la población respecto al tema del acoso sexual de la que son víctimas muchas mujeres, lo cual es un problema que se presenta en su país: Egipto. Las viñetas de este cómic han sido colocadas en diferentes muros del metro en el Cairo. El artista de este cómic dice al respecto: “El acoso está en todos sitios. En el metro o el autobús. En calles grandes y estrechas. Alguien debe llevar el mensaje de que la sociedad tiene que defender a las mujeres”. De este modo, el autor del cómic busca alertar a las mujeres que utilizan el metro y defenderlas contra el acoso sexual. La iniciativa es obra del movimiento Imprint, un grupo de activistas que desde 2012 libra batalla contra la lacra que atormenta a las egipcias. "La idea del cómic es presentar la imagen completa del ciclo del acoso sexual en la vida diaria de una mujer y como eso afecta a toda la sociedad", explica al diario *El mundo*, Nahla Aziz, directora de proyectos de la asociación. Con lo cual el cómic logra dar conocer de forma precisa el ciclo del acoso sexual, sus fases y las consecuencias que conlleva. Este segundo caso, el cómic representado en el metro, corresponde a un antecedente de la Pieza Gráfica del presente estudio.

Estos dos casos presentados demuestran que el cómic puede ser una herramienta útil si se trata de dar a conocer el tema del acoso sexual, tanto como herramienta de prevención o para educar a las personas.

En esta investigación se medirá la relación que existe entre el contenido del cómic sobre el acoso sexual y la comprensión de este mensaje, como herramienta de aprendizaje significativo en los estudiantes. Así se logrará conocer si el cómic ha servido como un medio eficaz para educar a los niños de un centro educativo acerca del tema del acoso sexual en las redes sociales.

1.2 Trabajos previos:

El cómic es un elemento conocido como un medio de entretenimiento gráfico, muy relacionado con las historias de personajes de películas o de dibujos animados, como es el caso de los héroes de Marvel. Desde el ámbito de la investigación el cómic es presentado como una herramienta que puede ser útil en la educación, este es el enfoque que han llegado a tener muchos de los trabajos que a continuación se presentarán en esta investigación.

Dentro del área nacional, se encuentra la investigación realizada por Cadenillas (2017), para obtener el título de licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial. Investigación realizada en la Universidad César Vallejo – sede Lima Norte. Que lleva como título: *Relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria en dos*

Colegios del distrito de Los Olivos Lima, 2017. El objetivo general de esta investigación fue: determinar la relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los alumnos de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos. Esta investigación fue de diseño no experimental, cuantitativo, de nivel correlacional transversal. Su estudio se basó en una población de 1000 alumnos, con una muestra de 267. Las principales conclusiones de esta investigación fueron: al utilizar el cómic en las aulas de clases se logró obtener y desarrollarse actividades con fines de propósito social o de interés en lo educativo. Se logró determinar que los cómics tuvieron repercusión en los intereses, tendencias y también influyeron en los niños. El cómic como un instrumento gráfico visual, también se puede utilizar en un enfoque de estrategia para el aprendizaje de los estudiantes, debido a que podría favorecer positivamente la capacidad de atención, observación, imaginación y desarrollo de la creatividad en la mente de los menores.

La investigación realizada por Romero (2017), para obtener el título de licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial. Investigación realizada en la Universidad César Vallejo – sede Lima Norte, titulado: *Relación entre una historieta sobre las redes sociales y el aprendizaje en los alumnos del 1°, 2°, 3° y 4° grado de secundaria del colegio Inmaculada Concepción 2025 del distrito de Los Olivos, Lima 2017.* El objetivo general de esta investigación fue: determinar la relación entre una historieta sobre redes sociales y el aprendizaje en los

alumnos de 1°, 2°, 3° y 4° grado de secundaria del colegio Inmaculada Concepción 2025 del distrito de Los Olivos. Esta investigación fue de diseño no experimental, cuantitativo, de nivel correlacional transversal. Su estudio se basó en una población de 1000 alumnos, con una muestra de 278. Las principales conclusiones de esta investigación fueron: que existió una correlación positiva entre las variables de esta investigación respecto a la muestra del estudio, dado que la historieta cumplió con la función de transmitir por medio de las ilustraciones y los diálogos, el tema de las redes sociales, logrando que funcione como un aporte de aprendizaje para lograr que los estudiantes que leyeron el cómic tomaran conciencia sobre el tema de las redes sociales. Se concluyó en esta investigación que existió una relación positiva entre el lenguaje visual de la historieta en su tema sobre el uso de las redes sociales y el proceso visual en los estudiantes de la muestra del estudio, por razón que el lenguaje visual logró que los alumnos identificasen los mensajes y que con la ayuda de los elementos gráficos lograsen el desarrollo del proceso visual, permitiendo que comprendieran satisfactoriamente el tema del cómic.

Salas (2015), en su tesis de licenciatura en educación en especialidad de idioma extranjero inglés. Realizada en la universidad de Huánuco, cuyo título es: *Los cómics en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la I.E. 32004 "San Pedro" – Huánuco, 2015*. El objetivo general de esta investigación fue: demostrar el nivel de influencia del uso de los comics en inglés en el aprendizaje del vocabulario de los alumnos. En su investigación se utilizó el método experimental con un diseño cuasi-experimental que presentaba un diseño pretest y postest con grupo experimental y de control. La población de estudio del proyecto lo constituyeron 181 alumnos del 6to grado del nivel primaria de la Institución Educativa N° 32004 "San Pedro", que haciendo uso del muestreo no probabilístico se consideró como muestra de estudio a dos grupos: El grupo experimental conformado por el 6to "A" con 31 alumnos y el grupo de control conformado por el 6to "B" con 30 alumnos. Dentro de las conclusiones de esta investigación se encuentran: Se demostró que los comics en inglés como recurso didáctico, influyo de manera significativa en el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del 6to grado "A" de nivel primaria de la I.E. 32004 "San Pedro", Huánuco. (G.E), pues los resultados en un antes y después así lo demuestran. Se identificó el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, de los alumnos del 6to grado de nivel primario de la "I.E. N° 32004 "San Pedro", Huánuco – 2015, en la cual, en el pre-test del grupo experimental, un 40%

acertaron los indicadores propuestos y un 60% no acertaron, mientras que en el grupo de control, en el pre test un 57% acertaron los indicadores propuestos y un 43% no acertaron.

Yataco (2016), realizó en la Universidad César Vallejo – sede Lima Norte, para obtener el título de licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial, cuyo título es: *Entendiendo el lenguaje del cómic a través de la elaboración de 3 historietas limeñas – Lima, Perú, 2016*. El objetivo de esta investigación fue entender el lenguaje del cómic usado en la elaboración de 3 historietas limeñas. El marco metodológico de esta investigación es el siguiente: cualitativo, orientado al estudio de casos. La unidad de análisis de estas tesis son las tres historietas. Para lograr dicho objetivo la autora realizó un análisis de las 3 historietas y luego por medio de una ficha procedió a realizar entrevistas a los 3 autores de cada una de ellas: Carlos Dávila, autor de *Tren en ficción*; Juan Carlos Delgado, autor de *Mil caras* y Jesús Cossio, autor de *Barbarie*. Entre las conclusiones de esta investigación se encuentran: que lenguaje verbal del cómic, donde se encuentran los distintos elementos que lo componen: en el manejo de las viñetas, el dibujo, los ángulos, el encuadre y el formato; son usados por los autores de los cómics en base a su experiencia personal, los referentes que los hayan inspirado, sus estilos e inspiración que hayan tenido, (...) El lenguaje verbal del cómic que consta: de los globos o locigramas, cartelas, cartuchos, onomatopeyas y el texto; los que son dispuestos con el dibujo mientras se elabora el cómic, todo este proceso conlleva un acto de planeación por parte del autor para estructurar este material gráfico.

En el área internacional se encuentra el trabajo de investigación realizado por Ortega (2007), estudiante de la Universidad de Chile, tesis para obtener el título de diseñador, con mención en diseño gráfico, titulada: *Mi barrio – un mensaje ilustrado. Sistema de comunicación visual sobre soportes impresos para adolescentes, basado en la identificación*. La autora definió su estudio como: Un proyecto que utiliza la ilustración como una herramienta al servicio del diseño, lo que contiene gran carga expresiva y puede representar de manera dinámica y variada diferentes conceptos, ideas, formas y realidades, la cual, en conjunto con la expresión escrita, también con la visualidad que ofrece, pudiendo dar mensajes que pueden generar conductas positivas en el usuario, siempre y cuando el trabajo esté bien realizado. El principal objetivo de esta investigación fue crear una forma de representación gráfica que utiliza la ilustración como soporte y sustento, en la producción de agendas y productos escolares basados en personajes con los que se puedan identificar la población del estudio,

proporcionando un mensaje social de contenido educativo. Lo que buscó este proyecto fue generar un código gráfico para adolescentes en base a la historieta y la ilustración, específicamente del dibujo digital, para aplicar en una línea de productos impresos conformado por una agenda, cuadernos y carpetas, donde la finalidad consistió en difundir una gráfica que pueda convertirse en objeto de deseo por parte del grupo objetivo, para así poderles hacer llegar un mensaje educativo de contenido de valores basado en el respeto y la tolerancia por el otro. Además de la realización de los trabajos antes mencionados la autora también realizó un cómic el cual estuvo incluido dentro de los impresos que se realizaron: las agendas. Entre las conclusiones de este proyecto cabe destacar:

El desarrollo de la comunicación a través de la imagen, la narrativa visual del cómic, la ilustración y el dibujo, permitieron que generar un desarrollo verbo visual que fuera mucho más allá del diseñar por diseñar. Todo diseño tiene una razón comunicacional de ser. El realizar la propuesta de este proyecto se planteó, permitió generar un sistema comunicacional visual que cumplió con los objetivos del mismo, a base de fundamentos concretos que le dieron una base consistente. Esto se comprueba en la buena recepción que tuvo por parte de personas del segmento objetivo, a quienes se les mostró y quisieron que su existencia sea concreta. El diseño comunicó, y formas de generar diseño hay muchas. Lo importante fue hacer un diseño consistente, fundamentado. Todo depende del diseñador gráfico en sus capacidades, en sus motivaciones por aprender, investigar y crecer constantemente. Generar una propuesta nueva que se puede concretar perfectamente, hay que tener la capacidad de proponerse metas y creer en las capacidades de diseño personales.

López y Marulanda (2007) en su tesis titulada: *El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del colegio Enrique Millán Rubio del municipio de Bosquebradas*. Realizado en la Universidad Tecnológica de Pereira. Tesis para la obtención del grado de licenciatura en educación. El objetivo principal de esta investigación fue: El diseño de una estrategia pedagógica para la optimización de los procesos de comprensión de lectura sobre textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del instituto de Millán Rubio, por medio del uso de cómic como modelo gráfico. La investigación se realizó dentro del colegio con una población mixta de 85 estudiantes. Y como muestra a los alumnos del sexto grado, que son 11 estudiantes, de entre 12 y 15 años. El tipo de investigación es: investigación-acción (comprendida como producción de conocimientos por medio de la práctica para transformar

una dificultad particular). Entre las conclusiones más importantes de esta investigación se obtuvo: que los docentes del colegio desconocen las posibilidades que ofrece el cómic como un medio estratégico de enseñanza del curso de literatura y como recurso para la mejora de la comprensión lectora de sus estudiantes. Así también que en el colegio, no existen estudios ni bibliografía suficiente que permitan conocer sobre el tema del cómic como estrategia de enseñanza por la cual esta investigación planteó un campo de acción que logró ser muy útil en los procesos de enseñanza. El cómic utilizado como estrategia de aprendizaje permitió la clasificación de la información contenida en los textos literarios logrando una mejor comprensión y clasificación de las estructuras narrativas literarias.

La investigación realizada por Silva, Hurtado y Tique (2013), estudiantes de décimo semestre de pedagogía, de la universidad Distrital Francisco José de Caldas. Cuyo título es *El cómic como alternativa formativa en aulas de aceleración y conocimientos básicos del IED Colegio Manuela Beltrán Sede B*. Su objetivo principal fue utilizar el cómic como un medio para mejorar las relaciones sociales de los niños, mediante el trabajo en equipo y la interacción entre ellos. Los niños utilizarían el cómic y la narración para expresar elementos subjetivos. Los tres pilares fundamentales de esta investigación fueron: las relaciones sociales, los componentes del cómic con su importancia y la lectura e interpretación del cómic en la subjetividad de los niños y las niñas. Dentro de los resultados que obtuvo esta investigación cabe destacar: El cómic puede ser una herramienta motivadora dentro de un espacio escolar educativo para los niños en diversas edades, pues es un medio de comunicación mediado, en su mayor parte, por imágenes que desarrollan la capacidad de interpretación de los niños y, a su vez, despierta el interés por conocer una vía de aprendizaje no común dentro de un aula de clase.

Salinas (2015) en su investigación titulada: *El cómic: una oportunidad de motivación y aprendizaje en las clases de inglés como L2*. El objetivo principal fue: La evaluación del uso del cómic como herramienta potenciadora y motivadora del aprendizaje de inglés de un grupo de estudiantes de grado décimo del Colegio República de China. Es de enfoque cualitativo, de diseño pre-experimental. La población de esta investigación fue conformada por estudiantes del décimo grado del colegio República de China de los turnos: mañana y tarde. La edad de los participantes del estudio comprendió entre los 14 y los 18 años de edad, entre los cuales las edades predominantes fueron 15 y 16 años. Cabe destacar la siguiente

conclusión: es difícil cuantificar la motivación que puede presentar una persona, sin embargo, el diseñar una clase de L2 (inglés en este caso) teniendo como herramienta el cómic demostró ser una estrategia funcional que promueve el aprendizaje permitiéndoles a los estudiantes expresar un poco de su mundo en el aula. En opinión de la autora como de los estudiantes, el cómic es en efecto una herramienta que motiva, ya que permite la exploración del aprendizaje de una L2 de una manera divertida, creativa y más sencilla, como afirmaron los resultados en las encuestas realizadas.

Respecto a investigaciones realizadas sobre el tema del grooming, se presentan los siguientes trabajos:

En el plano nacional se encuentra la investigación realizada por Guillén (2014), cuyo título es: *Acoso sexual callejero y sexismo ambivalente en jóvenes y adultos jóvenes de Lima*. Trabajo realizado para optar la licenciatura de Psicología en mención de Psicología Social en la PUCP. En la presente investigación se llevó a cabo una revisión teórica actualizada respecto al acoso sexual callejero en el contexto peruano urbano y en otros países, buscando establecer una relación con la concepción de sexismo ambivalente y, de modo general, con las actitudes sexistas sobre el tema del acoso sexual callejero. El estudio tuvo a un total de 195 participantes, entre hombres y mujeres. La edad de los participantes del estudio osciló entre los 19 y 40 años. Entre los resultados de esta investigación cabe resaltar: Los resultados obtenidos resaltaron una alta tasa de incidencia del acoso sexual callejero en los participantes del estudio, pues el 93% indicó haberlo padecido este tipo de acoso en alguna de sus formas. Se obtuvo como resultado que son las mujeres las que padecieron con más frecuencia situaciones de acoso en lugares de uso público (99.3%) comparado al grado que padecieron los hombres (78.4%).

El trabajo de investigación sobre el acoso sexual, realizado por Camones (2015), trabajo para optar el título profesional en abogacía. Realizado en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Cuyo título es: *Procedencia de la tipificación del acoso sexual de acuerdo con los elementos objetivos del delito: distrito fiscal de Huaura – 2015*. Su objetivo general fue: la identificación de los elementos objetivos que sustentasen la procedencia de la tipificación del acoso sexual, en concordancia con los sucesos facticos actuales que permitiesen precisar los procedimientos surgidos de su regulación analizando la legislación

comparada. El diseño metodológico de esta investigación es: aplicada, explicativa, mixta, de enfoque cualitativo, no experimental. Respecto a la población y la muestra en este estudio, se desarrolló en base al desempeño de los Despachos de la Fiscalía Provincial Penal corporativa del Distrito Judicial de Huaura, conformado por 6 despachos_ (3 de Investigación, 2 de Decisión Temprana, y 1 de Liquidación), y 20 abogados ejerciendo la profesión, teniéndose en cuenta que cada despacho cuenta con 3 fiscales, 3 asistentes de función fiscal, y 1 asistente administrativo por despacho, dando un total de 42 operadores jurídicos en total. El tamaño de la muestra fue no probabilístico y correspondió al 55% de la población. Entre las conclusiones de esta investigación cabe destacar: se llegó a determinar que los elementos objetivos del acoso sexual, los cuales permitirían la configuración de aquellos aspectos que hacen la conducta típica de un acosador, actos que deben ser penalizados, dentro de estos actos se encuentra que el acosador tienden a reiterar su pedido de una conducta sexual que es rechazado por la víctima, y que dicho acto se dé dentro de una relación donde el agresor tiene en subordinación a su víctima; de modo que de lo expuesto anteriormente se desprende que al existir dicho requerimiento reiterativo el agraviado se encontraría afectado en su libertad, sexual y mental, ya que se causaría daños psicológicos, los cuales por un miedo a la relación de dominación que existe entre agresor-victima, esta última en mención tendría cierto temor a denunciar a su agresor, ya que al tener en cuenta que normalmente, en el acoso alguien se mete en la vida de otra persona, contra su voluntad y esa intromisión genera en ella una sensación de peligro, donde en consecuencia la víctima del acoso queda perjudicada o personas afines a ella.

En el plano internacional se encuentra la investigación realizada por Espinoza (2013), cuyo título es *El Child Grooming: Acoso sexual de niños a través de internet, en la legislación chilena*. Tesina para obtener el grado de licenciatura en ciencias jurídicas. En esta tesina el autor aborda profundamente la formación de las leyes, sobre la legislación en los medios de comunicación y abuso sexual, las modificaciones que impulsaron; estudiará los delitos sexuales de manera genérica, verificando su enlace con las nuevas leyes y además, explicando de qué se trata la figura del *Child grooming*, analizando su vinculación y su incorporación en otras legislaciones. Es una investigación descriptiva. Entre sus conclusiones se encuentra lo siguiente: que debe existir penalización contra las conductas de connotación sexual por medio de la intervención del estado, dependiendo si la situación lo requiera porque califica como un acto delictivo. Que será tarea de las legislaciones vigilar

por detener las nuevas formas de delitos sexuales que se puedan cometer utilizando la tecnología como un medio.

La investigación realizada por Villacampa y Gómez (2016) titulado: *NUEVAS TECNOLOGÍAS Y VICTIMIZACIÓN SEXUAL DE MENORES POR ONLINE GROOMING*. Estudio realizado para la Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología. En esta investigación sus autores buscaron determinar la tasa anual de victimización por grooming en adolescentes producida entre personas de la misma edad o por adultos. También se buscó establecer el perfil de las víctimas, determinar el perfil de los acosadores y también conocer los mecanismos empleados, la investigación se realizó con una muestra de estudiantes de secundaria entre 14 y 18 años, que cursan estudios en una ciudad de Cataluña (España), logrando reunir la información de 489 estudiantes pertenecientes a cinco centros educativos públicos en esa ciudad. En el procesamiento de los datos del estudio estadístico, se realizó una regresión logística binaria siguiendo el modelo logit, método que según los autores y otros autores a quienes citan, es muy utilizado en las ciencias sociales y el cual permite predecir la mayor probabilidad en que los jóvenes sean víctimas de grooming, respecto a aspectos como: edad, sexo, estudios de los padres, etc. Entre los resultados obtenidos en esta investigación, se destacan: que se determinó que las conductas que supuestamente tiene el estereotipo del acosador de grooming, el adulto desconocido, no son las más habituales. Se determinó que la tasa de acoso sexual de grooming es mayor entre personas de la misma edad que de entre un adulto y un adolescente. Se logró también el resultado que de cada 10 menores de edad, solo 1 es contactado por un adulto vía online para hablar sobre sexo.

Respecto a investigaciones realizadas sobre el aprendizaje significativo, se presentan los siguientes trabajos:

En el plano nacional, la investigación realizada por Gutiérrez (2011), cuyo título es: *La Comprensión lectora inferencial y el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica*. Trabajo realizado en la universidad Nacional Mayor de San Marcos. Es una tesis de maestría en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior. El principal objetivo de esta investigación fue: la determinación de la relación que existe entre la comprensión lectora inferencial y el aprendizaje significativo de los estudiantes de la

Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica. En la metodología de esta investigación, es una investigación básica, de finalidad correlacional. Su nivel de profundidad es descriptivo-correlacional. La población del estudio estuvo conformada por el total de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica. La población fue un total de 1200 estudiantes, de todas las escuelas de la universidad. La base de la muestra considerada estuvo conformada por la nómina de matrícula de los alumnos pertenecientes a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga de Ica. Entre las conclusiones de esta investigación cabe destacar: que el bajo nivel en la comprensión inferencial fue un problema que se encontró presente también en los estudiantes universitarios, tal como fue constatado en la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica, lo que afecta a más de las dos terceras partes de los estudiantes (79 %, categorías regular, deficiente y muy deficiente) y a 42 % de los estudiantes que se pertenecen a la categoría deficiente y muy deficiente. En el ámbito y contexto de estudio en su mayoría el aprendizaje siguió siendo de repetir pero no reflexionar, el aprendizaje significativo es una posibilidad aún se ha logrado concretar en el ambiente profesional.

Gómez (2013), en su tesis titulada: *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*. Realizado en la Universidad San Martín de Porres. Es una tesis maestría en educación cuya mención es en Gestión de la Calidad, autoevaluación y acreditación. El objetivo principal de esta investigación fue: determinar la relación entre el aprendizaje significativo y el desarrollo de las capacidades comunicativas de textos narrativos del tercer grado de Primaria del colegio San Francisco de Borja en el año 2013. La metodología de esta investigación, es de diseño no experimental transversal con carácter observacional sincrónico y con un alcance descriptivo-correlacional. La población estuvo conformada por los alumnos del 3° grado del colegio San Francisco de Borja, de las secciones “A” y “B” en el turno diurno. El marco de la muestra estuvo constituido por 50 alumnos del tercer grado “A” y “B” de Educación Primaria del colegio San Francisco de Borja. Entre las conclusiones más importantes de esta investigación cabe destacar: Que existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades comunicativas de textos narrativos del tercer grado de primaria del colegio San Francisco de Borja en el año 2013. Existió relación significativa y directa entre el aprendizaje

significativo y las capacidades de expresión comunicativa de textos narrativos del tercer grado de primaria del colegio San Francisco de Borja en el año 2013.

Prado (2009) en su investigación titulada: *El aprendizaje significativo en la comprensión de la lectura y propuesta de atención*. Trabajo realizado en el Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación José María Morelos. Es una tesis de licenciatura en Educación Especial en el área de problemas del aprendizaje. En esta investigación se aborda el aprendizaje significativo en relación con la lectura, así como la importancia y la problemática de los niños en edad escolar respecto a este tema. Este tema se aborda a través de cinco capítulos. Es una investigación descriptiva, ya que abarca el tema del aprendizaje significativo describiéndolo y a otros temas como la lectura, métodos y estrategias para lograr que la lectura sea más atractiva en los estudiantes. Entre los resultados de esta investigación, el autor afirma que obtuvo buenos resultados al utilizar un método lúdico para fomentar la lectura en los niños. Los resultados fueron satisfactorios, ya que no solo lograron que los niños, trabajo con tres niños, que ellos leyeran, sino que también compartieran la lectura con sus compañeros y familiares.

1.3 Teorías relacionadas al tema.

Cómic sobre el grooming

Para la variable cómic se ha tomado como base la teoría que se trata en la obra *Semiótica del Cómic*, de Mejía (2001), teniendo en cuenta que la semiótica realiza el estudio de los diferentes signos comunicativos que utiliza el ser humano y en este caso el cómic, que cuenta con un lenguaje propio, mediante esta obra se busca realizar un análisis del cómic con el fin de lograr la comprensión de su sintaxis visual, es decir del sistema de comunicación por medio de imágenes para transmitir ideas, pensamientos y elementos de la realidad. El autor define: “El cómic es un lenguaje mixto-descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal (fonético) a partir de sintagmas menores llamados viñetas” (p.16). El autor afirma en esta definición, al referirse a lenguaje mixto-descifrable; que el lenguaje del cómic se compone de dos tipos de lenguajes: el icónico, referido a los gráficos; y el verbal-fonético, refiriéndose al texto, los cuales forman parte del lenguaje codificado del cómic. Así el lenguaje codificado del cómic se hace “descifrable” por aquellos lectores que aprender a leer los códigos que componen el lenguaje del cómic. Mejía (2001) al igual

que Correa (2010) concuerdan en la viñeta como el elemento básico del cómic, donde la viñeta es la unidad mínima donde existe significación al momento de armar el cómic, representando el espacio y el tiempo de las acciones del relato del cómic. Las viñetas toman la forma imágenes, células, o pictogramas de manera secuencial que pueden ser de distintos colores o solo en blanco y negro, pueden tener forma rectangular apaisada (horizontal) u oblonga (vertical), cuadrada, circular o de formas irregulares con diversidad de tamaños, comúnmente se encuentran rodeadas de líneas negras y separadas entre sí por espacios en blanco (Mejía, 2001). En esta obra el autor aborda dos componentes presentes en el cómic, de los cuales trata en el segundo y el tercer capítulo, los cuales son: las macrounidades significativas y las microunidades significativas. Estos dos componentes se encuentran inmersos en la viñeta, la cual es la unidad básica del cómic y también su principal unidad significativa. Estos componentes están vinculados con la relación que existe entre el cómic y el lector del mismo, a lo cual el autor describe que en la relación entre el lector y la historieta o cómic, también existe “una función fáctica, de contacto, que tiene por objeto mantener la atención y continuidad en torno al desarrollo del discurso de la narración del cómic, así como los recursos elípticos; factores estructurales ocultos y procesos de ordenación que el espectador debe llenar o completar mentalmente en el momento de leer el cómic, a partir de la interacción entre los diversos elementos icónicos y verbales” (p. 31). Respecto al anterior enunciado, el autor se refiere a que la mente del lector es la que logra ordenar la secuencia de la historia que se relata en el cómic, de este modo es capaz de comprender de que trata el relato. De este modo la mente puede inferir que un acto ha ocurrido, aunque no se encuentre representado gráficamente, por ejemplo. en una escena aparece una mano con una pistola realizando un disparo y en la siguiente escena aparece una persona en el suelo ensangrentada. En esta secuencia, aunque no se mostró el momento en que impacta la bala contra el cuerpo de la persona, la mente es capaz de imaginar este suceso para darle lógica a la escena que sigue.

Dentro de la macrounidades significativas se encuentran: El estilema, el encuadre, las angulaciones, los gestemas, la perspectiva y las sombras chinescas. Todos estos aspectos se encuentran representados de forma variable en los cómics según el gusto de sus creadores. El estilema es definido como la forma expresiva, el estilo utilizado por el dibujante, que al representar un elemento gráfico, sean líneas, formas o colores, lo cual requiere una técnica y recursos ilustrativos que puede utilizar de otros artistas, son elementos determinantes para

configurar el desarrollo narrativo de los hechos que suceden en el cómic (Mejía, 2001), en síntesis el estilema es la forma o estilo de representación gráfica del cómic, lo cual puede darse usando caricaturas, imágenes realistas o hiperrealistas, imágenes abstractas, etc.

También se encuentra el encuadre, lo que está relacionado con los diferentes tipos de planos que existen: plano general, plano entero, plano medio, plano detalle, etc. Mejía (2001) afirma respecto al encuadre: “El encuadre encierra la imagen (contenido), transformando este fragmento en parte del discurso, señalando su objetivo que es la atención” (p. 37). Así se puede afirmar que el encuadre son las líneas que delimitan las fronteras de un área donde se desarrollará una fracción o parte (una escena) de la historia relatada en el cómic. También se menciona las angulaciones (p.38-40), es decir, los ángulos que se utilizan para representar una escena dentro de una viñeta, los cuales pueden ser: picado, contra-picado, frontal, cenital, vista de gusano, etc. Las angulaciones tienen relación con el énfasis que se le pueda dar al gesto de un personaje. Los gestemas, que son recursos que se utilizan en las viñetas para resaltar partes o detalles de objetos o personajes, otorgándoles connotaciones psicológicas o emotivas muy precisas, a forma de dar énfasis a esos detalles (Mejía, 2001). La perspectiva, que es un recurso gráfico que está relacionado con los encuadres y las angulaciones en las representaciones de una escena del cómic, asimismo modifica la interrelación entre los personajes y los objetos que se encuentran dentro de la escena (p. 43). Las sombras chinescas, son la representación gráfica de sombras dentro de las escenas de un cómic, las cuales pueden sustituir a la forma completa de la representación de un personaje, objeto o una locación (edificio o ciudad). Dice al respecto el autor que la sombra chinesca tiene la función de sustituto al cuerpo, color y el objeto, tomando la forma de una silueta, de este modo esta sombra viene a simbolizar al personaje u objeto o lugar dentro del cómic, proyectándose en la penumbra. (Mejía, 2001) En la presente investigación, solo se tomarán en cuenta como indicadores de esta dimensión: macrounidades significativas; al estilema, al encuadre y los gestemas.

Las microunidades significativas, están compuestas por: los globos o locogramas, la página superviñeta, las onomatopeyas, la rotulación o tipografía, los solapamientos, las cartelas o didascalias y las figuras cinéticas o iconemas. Los globos o locogramas, los que son elementos únicos que aparecen en los cómics conocidos también como nubecilla, bocadillo, balloon, burbuja, etc., que contienen en su interior del texto que se refiere a los diálogos de los personajes. La página superviñeta, es “una unidad de contención estructural y de atención visual, en donde el continente de la viñeta (lo literal), se convierte en una página entera”

(Mejía, 2001, p.57). Es decir, que una viñeta ocupa la mayor parte de la página del cómic o su totalidad. Las onomatopeyas, “son fonemas por su concepción acústica, con enorme valor gráfico, plástico, tipográfico y semántico, que representan el “grito visual” en el interior de la viñeta” (p.60), en ese sentido una onomatopeya son las representaciones de los sonidos exteriores o de personas u objetos, por ejemplo: el sonido que produce un disparo o al quebrarse un objeto de vidrio, el pitido del claxon, el sonido o la representación icónica del sonido que hace una persona al dormir. La rotulación o tipografía, se refiere a la forma de escribir el texto en el cómic, sea en los diálogos de los personajes u otros espacios donde se utiliza el texto dentro de la viñeta. Los solapamientos, son un recurso estético poco frecuente en el lenguaje del cómic denominado también *raccord*. En este caso, el personaje u objeto de una de las viñetas, realiza una especie de conexión entre viñetas que se suceden en una yuxtaposición, y aparece como si se apoyase en la otra viñeta saliendo de otra, lo que se convierte algunas veces en una figura metafórica (dos espacios) (Mejía, 2001). “Las cartelas o didascalias, son espacios donde concentran texto (equivalentes a voz en off) a manera de globos de forma rectangular ubicados armónicamente sobre la página. Sirven para dar aclaraciones o explicaciones marginales sobre los personajes acentuando la acción representada”. (p. 65) En este sentido, las cartelas pueden dar una introducción al cómic o aclarar por ejemplo el lugar hacia donde se dirige un personaje o la acción que va a tomar el personaje, incluso antes que el personaje se comunique. La figuras cinéticas-iconemas, son las que “expresan ilusión de desplazamiento y de movilidad de la imagen estática (metonimia)” (Mejía, 2001, p. 66). Estas figuras cinéticas se expresan por ejemplo cuando el personaje realice un golpe, mueve un objeto o se desplaza por un lugar, con estas figuras se puede expresar la velocidad a la que se mueve un objeto o personaje. En la presente investigación, en esta dimensión: microunidades significativas; solo se considerarán a los globos o locogramas y a las onomatopeyas, como sus indicadores.

Así mismo se presentan otras teorías relacionadas con la variable cómic, Scott McCloud, en su libro *Entender el Cómic*. El autor define al cómic de la siguiente manera: “Los cómics, son ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (p.9). En esta definición, McCloud afirma que debe existir la yuxtaposición, es decir, la secuencialidad de las escenas donde se desarrolla el relato del cómic, colocadas una al lado de otra. Afirma que es deliberada, ya que existe un propósito en tal disposición de las viñetas. Tiene el propósito de

transmitir información, ya que trata de contar una historia de algún personaje, generalmente; lo cual puede tratarse de una historia ficticia como en los cómics de Marvel, o basarse en una historia real, como el uso que se dará al cómic en la presente investigación. Y busca una respuesta estética del lector, ya que la forma como se compone el cómic, por medio de sus gráficos y textos, que se transmite por medio de un diseño, buscan llamar la atención y gustar visualmente al lector. El autor afirma que para investigar sobre el cómic es necesario tomar en cuenta los dos elementos que forma parte su vocabulario: el dibujo y la palabra. Describe la unión de estos dos elementos como una combinación armoniosa que se debe dar para lograr que el cómic sea una obra de calidad. El autor también trata sobre los iconos, donde los dibujos forman parte de ellos, como un tipo de icono que “son imágenes que se conciben para asemejarse a los motivos que representan” (p. 27). En este sentido, los dibujos son básicamente un reflejo del objeto, personaje o ser al que representan, con distinto grado de similitud según el estilo que se utilice. También trata el tema de la abstracción icónica, un fenómeno que resulta sobre todo en las caricaturas, que están muy presentes en la forma como se representan los personajes en el cómic. McCloud (2017) expresa que dentro del lenguaje del cómic: las palabras, los dibujos y otros iconos conforman este lenguaje. (p. 47) Aunque las palabras y los dibujos son a su vez tipos de iconos que son representados dentro del cómic. (p. 27) De manera que principalmente el cómic está compuesto por los dibujos y las palabras. Teniendo en cuenta que la viñeta es la unidad básica donde se presenta el cómic y donde se desarrolla la trama de la historia. Y dentro de la viñeta tanto las palabras como los dibujos debe existir una combinación armoniosa para sea comprensible el mensaje que se expresa en la historia del cómic. Y tanto las palabras como los dibujos pasan por un proceso de abstracción icónica que puede variar, según el grado de realismo que le dé el dibujante a los dibujos o la forma como se expresen las palabras dentro del cómic. Respecto este punto, el autor de este libro dice al respecto: “A mayor abstracción del dibujo de la realidad, mayor nivel de percepción se necesita para entenderlo como pasa con las palabras. Cuando las palabras son más directas y vigorosas requieren un nivel inferior de percepción y se captan más de prisa como si se tratara de dibujos”. (p. 49) Esto se refiere a la percepción de un dibujo cuando su grado de abstracción ha convertido una imagen realista en un icono bastante resumido, como es el caso del rostro humano: una bola con dos puntos, como ojos y una raya inferior, como su boca. En cuanto que una palabra resumida, pero con un mensaje directo, por ejemplo, la onomatopeya de un disparo: “bum”, le confiere a la palabra una percepción sencilla como si fuera un dibujo, ya que dicha palabra inmediatamente logra que

el lector relacione dicha palabra con el sonido de un disparo. Aunque está claro que para que la percepción de esta palabra se de tal cual, en la trama de la historia del cómic, debe existir un contexto que permita percibir esa relación para que la palabra no tenga otra connotación.

En la obra *El Cómic, invitado a la biblioteca*, de Correa (2010), el autor cita a McCloud (2017) para tratar la definición del cómic, añadiendo a este concepto el suyo propio: “El cómic es un lenguaje, y como todo lenguaje, tiene una gramática y unas reglas de lectura y escritura —unas convenciones— que el lector debe conocer” (p.20). En esta definición el autor se refiere a la estructura que compone el cómic junto con sus elementos que la conforman. También se refiere a unas reglas de lectura y escritura, las cuales se utilizan al momento de armar o maquetar el cómic, lo que en general utilizan todos los ejemplares. Así mismo Gubern (como se citó en Correa, 2010) afirma sobre el lenguaje del cómic: “El lenguaje de los cómics está basado en un sistema muy complejo de convenciones del que, por un hábito adquirido desde la infancia, no siempre se repara en su carácter altamente simbólico y convencional. Las convenciones del cómic se aprenden a fuerza de leer cómic” (p.20). En esta definición el autor citado, resalta el hecho que para poder leer el cómic y entender su lenguaje es necesario leerlo y con la experiencia esto se logra. Correa (2010) recalca la característica de secuencialidad descrita por McCloud (2017) como el elemento más importante que define lo que es un cómic, dice al respecto que el elemento más importante en esta definición, y el de mayor interés, es la idea de que la imagen del cómic es secuencial. Para que exista el cómic tiene que estar presente un conjunto de imágenes yuxtapuestas (es decir ubicadas una al costado de la otra) de manera que formen una secuencia. Como se necesitan múltiples imágenes para que exista el cómic, se tuvo que idear la viñeta como una forma de convención gráfica para la presentación de cada una de estas imágenes por separado (Correa, 2010). Así también el autor recalca que la viñeta es el elemento básico que forma el cómic, dice al respecto de ello: “La viñeta es un recuadro en cuyo interior hay imágenes y, muy a menudo, texto; es una especie de ventana que nos permite ver pedazos del mundo ficcional representado en el cómic” (Correa, 2010, p.22). En esta definición, se refiere a la viñeta como la pieza clave que permite conocer la trama o la historia que se relata en el cómic. El autor habla como una característica principal de la viñeta la función de marcar las fronteras entre cada una de las imágenes que forman el cómic. El autor también trata sobre la yuxtaposición de las imágenes y como ello supone importancia en el significado de cada viñeta, alterando este significado.

Eisner (2011), en su obra *El Cómic y el Arte Secuencial, teoría y práctica de la forma más popular del mundo*, define al cómic de la siguiente forma: “En su definición más básica, los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando éstos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la que crea “la gramática” del arte secuencial” (p.10). En esta definición, el autor afirma que la forma como se compone un cómic, es decir: su secuencialidad, al utilizarse de forma repetida, se convierte en el lenguaje que lo caracteriza. Eisner (2011) al igual que McCloud (2017), concuerdan en que el cómic se compone de dos importantes elementos: la palabra y la imagen.

Para el tema de la variable cómic sobre grooming, respecto al término grooming, se tomará como base la teoría del artículo realizado por Galende (2011), cuyo título es: *El ciberacoso con intención sexual y el child-grooming*, perteneciente a *los Cuadernos de criminología: revista de criminología y ciencias forenses*. En este artículo el autor realiza su concepto de la siguiente forma: “Podemos definir el ciber-acoso con intención sexual como aquellas acciones preconcebidas que lleva a cabo un adulto a través de Internet para ganarse la confianza de un menor de edad y obtener su propia satisfacción sexual mediante imágenes eróticas o pornográficas que consigue del menor, pudiendo llegar incluso a concertar un encuentro físico y abusar sexualmente de él” (p. 24). El autor menciona en su investigación que este tipo de acoso se compone de cuatro fases, los cuales son: La primera fase es contacto y acercamiento: En esta primera fase el acosador logra contactarse con su futura víctima, por medio de la red, pudiendo acceder por su correo electrónico, chats en internet o redes sociales. Al acceder a la red, el acosador falsifica su identidad para lograr que el menor crea que esa hablando con una persona de su misma edad, donde el acosador busca ganarse su confianza, mostrándose como una persona simpática que puede incluso compartir los mismos intereses o gustos que su futura víctima. La segunda fase es sexo virtual: consigue, luego de establecer una relación de confianza que toma un tiempo, para posteriormente lograr que el menor le proporcione alguna fotografía íntima, logrando que el menor encienda la webcam y se muestre desnudo o suba vídeos de contenido erótico. La tercera fase es ciber-acoso: si el niño se resiste o se niega a las exigencias del acosador, entonces se realiza el acto de amenaza, donde el acosador le dice que va a difundir el material sexual que posee del menor, y subirlo al internet o mostrárselo a personas conocidas por el niño, como sus padres u otros familiares o amistades, cometiéndose un acto de chantaje. La cuarta fase es

abuso-agresiones sexuales: ante las amenazas que recibe el menor se siente presionado y temeroso a que se descubran las imágenes que podrían dañar su intimidad sexual y ante el peligro accede a las exigencias del acosador. (Galende, 2011) En esta investigación, estos cuatro fases mencionadas por el autor serán las dimensiones y las fases, corresponderán a los indicadores.

Fernández (2011), realiza una investigación sobre el ciber-acoso y el grooming, en un artículo titulado: *El acoso telemático en menores: Ciberacoso y grooming*, trabajo publicado en la Revista de Psicología Científica online. En este trabajo, se define el grooming, en cuya definición concuerdan diversos autores que la autora cita, define al grooming, como nuevo tipo de abuso cuyas víctimas son los niños, donde el Internet es el medio donde se realiza. Así también este fenómeno se refiere a cualquier acción que tenga por objetivo el destruir moral y psicológicamente a una persona, con el fin de controlarla a nivel emocional. Suele producirse a través de servicios de chat y mensajes por correo electrónico, para obtener imágenes de contenido erótico y extorsionar a la víctima, dificultando que la víctima pueda salir o protegerse ante esa situación. (Rodicio, 2011). La autora también menciona el proceso del grooming, amparándose en las aportaciones de otros autores que ella cita, que son los mismos que dan la definición anterior. Este proceso comprende: (1) El adulto empieza realizando lazos emocionales (de amistad) con el menor, normalmente mostrándose con una identidad falsa. (2) El adulto logra que el niño le brinde sus datos personales y de contacto. (3) Utilizando tácticas como la seducción, la provocación, el envío de imágenes con contenido pornográfico, logra finalmente que el menor se desnude o realice actos de naturaleza sexual frente a la cámara web o envíe fotografías de ese tipo. (4) Entonces, se inicia el ciberacoso, chantajeando a la víctima para obtener cada vez más material pornográfico o que se logre un encuentro físico con el fin de abusar sexualmente del menor posteriormente, esto tiende a ocurrir en la mayoría de los casos. (Rodicio, 2011)

En el informe realizado por Torres, Robles y de Marco (2014), de la Delegación del gobierno para la violencia de género, cuyo título de este informe es: *El ciberacoso como forma de ejercer la violencia de género en la juventud: Un riesgo en la sociedad de la información y del conocimiento*; dan una definición de lo que para ellos significa ciber-acoso, lo que lo definen del siguiente modo: “ciberacoso será entendido como una contradicción entre la idea social de Internet y las prácticas digitales de dominación, coerción o amenaza que definen

este comportamiento pernicioso. Se trata de una forma de desigualdad digital en la medida en que unos ciudadanos, con más poder en otros ámbitos, limiten las posibilidades de otras personas para disfrutar de Internet con libertad y autonomía” (Albero, Robles y de Marco, 2014, p. 17).

Schnidrig (2016), en su publicación sobre *El delito de ‘Grooming’ en la legislación penal actual y proyectada en Argentina*, realiza un concepto sobre el grooming citando a otro autor: Donde el grooming es definido como aquella acción que tenga por objetivo el perjudicar moral o psicológicamente a un niño, con el fin de conseguir su control a nivel emocional para luego abusar sexualmente del menor, por lo que se trata entonces de un supuesto caso de acoso sexual infantil (Schnidrig, 2016).

Aprendizaje significativo

Respecto a la variable “aprendizaje significativo” se ha tomado como base la teoría realizada por Rodríguez (2010) la cual lleva por título: *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. En esta obra se menciona la teoría de Ausubel, el cual dice sobre ella: “Que es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo realiza mentalmente para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que su interés se centra en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste exista; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación”. (Ausubel, como se citó en Rodríguez, 2010) En esta afirmación se refiere a que esta teoría se enfoca en el modo como ocurre el aprendizaje en los estudiantes, en las condiciones que son necesarias que existan para que la persona pueda aprender, conociendo los resultados mediante la evaluación. Para definir el aprendizaje desde la perspectiva de esta teoría, el autor de esta obra, cita a dos autores, los cuales lo definen del siguiente modo: “El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de sub-sumidores o ideas de anclaje”. (Ausubel y Moreira, como se citó

en Rodríguez P., 2010) El autor afirma que para que se dé el aprendizaje significativo es necesario que se den dos condiciones fundamentales: “Actitud potencialmente significativa de aprendizaje por parte del aprendiz, o sea, predisposición para aprender de manera significativa. Presentación de un material potencialmente significativo. Esto requiere: Por una parte, que el material tenga significado lógico, esto es, que sea potencialmente relacionable con la estructura cognitiva del que aprende de manera no arbitraria y sustantiva. Y, por otra, que existan ideas de anclaje o sub-sumidores adecuados en el sujeto que permitan la interacción con el material nuevo que se presenta”. (p. 13) También es importante tomar en cuenta que dentro de este tipo de aprendizaje, es necesario que exista un componente emocional o de carácter afectivo en el aprendizaje significativo, ya que es una condición para que se dé: Si no existe la disposición o intención mental para que exista la intención para poner atención al nuevo material, el aprendizaje no se produce de manera significativa, incluso aun así existan las condiciones adecuadas y pertinentes para aprender, y el material sea lógicamente significativo. (Ausubel y Moreira, como se citó en Rodríguez, 2010). El autor de esta obra menciona que el aprendizaje significativo se compone de tres tipos, los cuales serán las dimensiones de esta variable:

Aprendizaje significativo representacional, aprendizaje significativo de conceptos y aprendizaje significativo proposicional. (Rodríguez, 2010, p. 14) Estos tres tipos han sido definidos así:

Aprendizaje significativo representacional. - Tiene una función donde debe existir la identificación de correspondencia entre el símbolo (en general, una palabra) y su referente. Este aprendizaje es básicamente donde existe repetición y por descubrimiento; se produce sobre todo en la infancia y su naturaleza es nominalista o representativa. (Rodríguez, 2010) A modo de ejemplo: En la niñez un niño puede asociar la palabra perro, que es el símbolo, con un perro en concreto (su imagen), que es el referente.

Aprendizaje significativo de conceptos. - Tiene una función simbólica que deriva de la relación donde exista una equivalencia entre el símbolo y los atributos que lo definen, regularidades o criterios comunes de diferentes ejemplos del referente; tiene carácter de significado donde estos rasgos forman una unidad. Dado que el aprendizaje representacional conlleva de modo natural al aprendizaje de los conceptos y que éste se encuentra en la base del aprendizaje proposicional, los conceptos son el eje central y definitorio en el aprendizaje

significativo. (Rodríguez, 2010) Tomando el ejemplo anterior, el niño en este caso, es capaz de abstraer el concepto de la palabra: perro y aplicarlo a aquellos animales en quienes observa los mismos atributos referidos a esta palabra. De manera que amplía el significado de esta palabra. De esta forma, aunque conozca animales que tienen los atributos de un perro, pero que son de diferentes razas, tamaños o formas en su pelaje, llega a concluir que todos estos animales son perros.

Aprendizaje significativo proposicional. - Tiene una función comunicativa donde existe la generalización, donde su objetivo es aprender ideas expresadas verbalmente con conceptos; donde se maneja, por tanto, un significado compuesto. La finalidad del aprendizaje proposicional es de atribuir significados a las ideas expresadas verbalmente, que son mucho más que la suma de los significados de los conceptos que las forman. (Rodríguez, 2010) Tomando del ejemplo anterior, para que el niño sea capaz de comprender el significado de que el perro: es un animal y un ser vivo. Es necesario que antes el niño haya logrado conocer el significado de estas palabras.

Tomando en cuenta estos tres tipos de aprendizaje significativo, será posible establecer los indicadores de cada una de estas dimensiones. En el primer tipo: representacional, se menciona a los símbolos, las palabras. Y la relación con un referente, que puede ser una imagen u objeto en concreto. En el segundo tipo denominado: de concepto, se menciona la relación de los símbolos respecto a los atributos que definen a un objeto o ser, con el cual se relaciona el significado entre los símbolos y los atributos que corresponden a estos. En el tercer tipo, llamado: proposicional, se menciona que es necesario conocer el significado de los símbolos o palabras que engloban una proposición, lo cual es un concepto más complejo, ya que relaciona otros conceptos de los cuales depende este.

En el caso de esta investigación, en la correlación de las variables, cómic sobre el grooming (variable independiente) y el aprendizaje significativo (variable dependiente), en esta teoría solo se tomarán en cuenta dos de las tres fases que la componen la variable independiente. Estas dos fases son: la representacional y la proposicional.

Así respecto a la fase representacional: Se analizará la capacidad que tiene el estudiante de relacionar los símbolos, en el caso del cómic, las palabras y los dibujos, respecto a sus respectivos referentes, es decir, al significado que tienen estos símbolos respecto objetos o

seres vivos que ellos conocen. Finalmente, en la fase proposicional, se analizará la capacidad del estudiante sobre su conocimiento de los diferentes conceptos que forman una proposición, en el caso del cómic, toda una oración o una secuencia de dibujos. Así se logrará evaluar si existió un aprendizaje significativo respecto al contenido del cómic sobre el grooming. Si este material visual llegó a cumplir con el propósito de enseñar y prevenir el tema del grooming.

En la obra de Ferreyra y Pedrazzi (2007), titulado: *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje. Donde se define que el aprendizaje es significativo cuando* “puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que un estudiante ya sabe... En otras palabras, un aprendizaje es significativo cuando puede incorporarse a las estructuras del conocimiento que posee el sujeto, es decir el nuevo material adquiere significado para el sujeto de su relación con conocimientos anteriores” (Pozo, 1989, como se citó en Ferreyra y Pedrazzi, 2007, pp. 68-69)

En esta obra también se especifica que tienen que existir dos tipos de significatividad para que se de este tipo de aprendizaje, los cuales son: Significatividad lógica, donde hace referencia al contenido del material que el docente utiliza para enseñar a los alumnos. Este material debe ser claro y organizado, no debe existir arbitrariedad ni ser confuso. (p. 69) Significatividad psicológica, donde se refiere a que los estudiantes deben contar con los conocimientos previos para abordar un nuevo aprendizaje. De manera que el estudiante pueda relacionar la nueva información con lo que ya conoce, entonces el aprendizaje logra ser significativo. (p. 69)

En esta obra los autores citan a Ausubel quién junto a otros autores, afirma que existen diversos tipos de aprendizaje significativo, entre los cuales se encuentran: Las representaciones: Que es la adquisición del vocabulario el cual se da antes de la formación de conceptos y después de ella.

Los conceptos: Donde es necesario para su construcción, diferenciar los estímulos reales o verbales, abstraer y formular las hipótesis, hacer la prueba de las hipótesis en situaciones específicas, elegir y nominar una característica común que sea representativa del concepto, luego este se debe relacionar con los conocimientos que tiene el sujeto y diferenciar este nuevo concepto en relación con los conocimientos poseídos, identificar este concepto con los objetos de su clase y atribuirle un significado a nivel lingüístico.

Proposiciones: Las cuales se logran adquirir por medio de conceptos preexistentes donde hay diferenciación progresiva (concepto subordinado), integración jerárquica (concepto supra-ordinado) y combinación (concepto del mismo nivel jerárquico). (Ausebel, como se citó en Frerreyra y Pedrazzi, 2007)

En la presente investigación, entre otras teorías complementarias sobre el aprendizaje, se ha tomado los estudios realizados por Schunk (2012), en su libro titulado: *Teorías del aprendizaje: una perspectiva educativa*. En esta obra el autor abarca las distintas teorías que estudian el fenómeno del aprendizaje; como el conductismo, la teoría cognoscitiva social, la teoría del procesamiento de la información y el constructivismo. Estudia también los procesos del aprendizaje, la motivación y la autorregulación. Dentro de todos estos temas antes mencionados, el autor aborda las teorías relacionadas con estos temas teóricos, a manera que estas teorías definen y abarcan las características de estas teorías que son más genéricas. Schunk (2012) da una definición sobre el aprendizaje, a manera de englobar los diferentes conceptos que existen en uno solo, en base a la mayor parte de los criterios que se consideran centrales en el aprendizaje, aportado por los profesionales en el área educativa, desde el enfoque cognoscitivo; esta definición es la siguiente: “El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia” (p. 3). En esta definición el autor se refiere al aprendizaje como el producto de la práctica y de las experiencias vividas por el individuo, donde esto contribuye a un cambio en su comportamiento o su conducta, como sucede por ejemplo cuando un bebé chupa por primera vez el limón y descubre el sabor ácido, lo puede conllevar a que el bebé en un futuro no vuelva a chupar el limón. El autor también abarca el aprendizaje como aquel proceso donde implica construcción y modificación del conocimiento, así como las habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas. Respecto a la definición anterior del autor, esta comprende tres criterios: “el aprendizaje conlleva un cambio (1), el aprendizaje es perdurable a lo largo del tiempo (2) y el aprendizaje se da por medio de la experiencia (3)”. (Schunk, 2012) Definiendo cada uno de estos criterios, el autor afirma que: Respecto al primer criterio: el aprendizaje implica un cambio, en la conducta o en la capacidad de conducirse. El aprendizaje se da cuando la gente tiene la capacidad de hacer cambiar las acciones que realiza comúnmente. De modo que el aprendizaje es inferencial, porque para su evaluación, este se realiza por medio de productos o resultados. Esta consiste en lo que la gente dice, escribe y realiza. Y sin embargo, hay ciertas ocasiones en que las personas aprenden habilidades, conocimientos, creencias o

conductas, que no son demostradas en el momento en que ocurre el aprendizaje. Respecto al segundo criterio: el aprendizaje perdura a lo largo del tiempo, en este caso se excluyen los cambios temporales de la conducta, por ejemplo: una articulación deficiente de las palabras. Esto puede ser causa de factores externos como las drogas, el alcohol o la fatiga. Estos cambios son temporales porque se revierten cuando se elimina el factor que los causa. Aunque existe la posibilidad que el aprendizaje no sea permanente debido al olvido, este punto aún queda en debate, respecto a la duración de los cambios que debe ocurrir para ser considerados aprendizaje. Aunque la mayor parte de la gente concuerda que los cambios de poca duración, por ejemplo, que duran unos segundos, no califican como aprendizaje. Respecto al último criterio: el aprendizaje ocurre por medio de la experiencia, que en otras palabras se refiere al aprendizaje adquirido por medio de observar a los demás o por medio de la práctica; con lo que se excluyen los cambios de conducta determinados principalmente por la herencia, que presentan los niños en el proceso de maduración, por ejemplo: cuando el niño empieza a gatear o a caminar. Aunque este punto no está muy claro, ya que puede que el niño esté capacitado genéticamente a ciertos cambios en su manera de actuar, pero el desarrollo de las conductas específicas depende del entorno en donde vive. Como sucede con el caso del desarrollo del lenguaje. El cual a medida que el ser humano madura, su aparato bucal va adquiriendo la capacidad de producir lenguaje, pero las palabras reales se producen cuando existe una interacción entre individuos. Aunque genéticamente los niños son capaces de producir el lenguaje, las interacciones sociales con los padres, con los profesores y los compañeros de clases juegan un papel importante en el desarrollo del mismo. (Mashburn, Justice, Downer y Pianta, como se citó en Schunk, 2012)

1.4 Formulación del problema:

Problema general:

¿Qué relación existe entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?

Problemas específicos:

¿Qué relación existe entre las macrounidades significativas del cómic y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?

¿Qué relación existe entre las macrounidades significativas del cómic y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?

¿Qué relación existe entre las microunidades significativas del cómic sobre las y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?

¿Qué relación existe entre las microunidades significativas del cómic sobre las y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?

¿Qué relación existe entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?

¿Qué relación existe entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?

1.5 Justificación del estudio:

La importancia de esta investigación está vinculada con una situación que actualmente afecta a la sociedad, que es el abuso sexual y dentro de este campo, los riesgos que existen en las redes sociales, lo cual también es un tema de mucha relevancia social, pues este tipo de comunicación virtual en la web es un modo de comunicación que en la actualidad es utilizado por la mayor parte de los seres humanos. Esta investigación, aunque solo busca medir dos variables, desde la metodología que se va a utilizar puede ser muy útil, ya que se utilizará un medio gráfico como la historieta o cómic, como herramienta educativa para tratar el tema del acoso sexual. Donde esta metodología puede replicarse o llegar a utilizarse en centros educativos como una opción no convencional para educar a los estudiantes. Desde el punto de vista teórico, la presente investigación proporcionará a los lectores y futuros investigadores información teórica respecto al tema de la historieta o cómic, así como de los temas de acoso sexual y el aprendizaje. Los principales beneficiarios de esta investigación serán los propios estudiantes, quienes mediante este medio gráfico reconocerán los riesgos que existen en las redes sociales, en especial tratándose del tema del acoso sexual.

1.6 Hipótesis.

Hipótesis general:

Hi: Existe una relación favorable entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ha: Existe una relación mediana entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe una relación desfavorable entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Hipótesis específicas:

H1: Existe una relación favorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ha: Existe una relación mediana entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe relación desfavorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

H2: Existe una relación favorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ha: Existe una relación mediana entre las macrounidades significativas del cómic sobre grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe una relación desfavorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

H3: Existe una relación favorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ha: Existe una relación mediana entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe una relación desfavorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

H4: Existe una relación favorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ha: Existe una relación mediana entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe relación desfavorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

H5: Existe una relación favorable entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ha: Existe una relación mediana entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe una relación desfavorable entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

H6: Existe una relación favorable entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ha: Existe una relación mediana entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe una relación desfavorable entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

1.7 Objetivos:

Objetivo general:

Conocer la relación que existe entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Objetivos específicos:

O1: Conocer la relación que existe entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

O2: Conocer la relación que existe entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

O3: Conocer la relación que existe entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

O4: Conocer la relación que existe entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

O5: Conocer la relación que existe entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

O6: Conocer la relación que existe entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

II. METODOLOGÍA:

2.1 Diseño de la investigación:

“El término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema”. (Hernández et al., 2014, p. 128) Con esta definición el autor afirma que el diseño es el medio que utiliza el investigador para lograr darle una solución a la problemática de su estudio, donde el diseño también comprende pasos o estrategias para conseguir este objetivo.

El autor divide la metodología cuantitativa en dos principales clasificaciones: experimentales y no experimentales.

La investigación no experimental “podría definirse como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios en los que no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables. En la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para analizarlos (Hernández et al., 2014, p. 128) De acuerdo con este criterio, la presente investigación corresponde a un diseño no experimental, ya que no existe manipulación de las variables ni se busca influir o modificar las variables en el proceso de la investigación. Dentro de la investigación no experimental, Sampieri refiere a que existen dos tipos: la investigación transeccional o transversal y la investigación longitudinal o evolutiva. “Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único (Liu, 2008 y Tucker, 2004). Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”. (p. 154)

Según esta definición, la presente investigación es de tipo transversal, ya que en el estudio se realizará recolección de información en un solo momento y también porque se busca analizar la interrelación de las variables.

La presente investigación corresponde a una investigación transversal de tipo correlacional – causal. El enfoque es cuantitativo, debido a que se confrontan las bases teóricas por medio de la selección y análisis de datos mediante métodos estadísticos.

2.2 Operacionalización de variables:

Tabla 1: operacionalización de variables

Operacionalización de variables		
Variable	Dimensiones	Indicadores
Cómic sobre el grooming	Macrounidades significativas (Mejía G., 2001, p. 31)	- Estilema o estilo del dibujo - Encuadre - Gestemas o cuadros detalles (Mejía G., 2001, p. 16)
	Microunidades significativas (Mejía G., 2001, p. 49)	- Globos o locugramas (globos de los diálogos o pensamientos de los personajes) - Onomatopeyas (representación de los sonidos por medio de texto) (Scott McCloud, 2012, p. 31, p. 129)
	Fases del grooming (P. Galende, 2011, p. 24-25)	- Contacto y acercamiento - Sexo virtual - Ciber-acoso - Abusos-agresiones sexuales (P. Galende, 2011, p. 24-25)
Aprendizaje significativo	Aprendizaje significativo representacional (Rodríguez P., 2010, p. 14)	Relación de símbolos con referentes.
	Aprendizaje significativo de proposiciones (Rodríguez P., 2010, p. 14-15)	Suma de significados de los conceptos que se forman de las ideas expresadas verbalmente.

Fuente: elaboración propia

2.3 Población, muestra y muestreo:

2.3.1 Población.

La población se define como un conjunto de unidades las cuales comparten peculiaridades que se desean estudiar. De acuerdo al proyecto de investigación presentado, la población está conformada por mil estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de secundaria de dos centros educativos del distrito de Comas, Lima – 2018.

2.3.2 Muestra.

Se define a la muestra como una parte representativa de un conjunto o población en la cual, sus características se deben reproducir lo más allegado posible, se somete a contrastes estadísticos para deducir resultados sobre la totalidad de la población investigada.

En el presente trabajo de investigación la población de estudio está conformada por los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de dos centros educativos del distrito de Comas: de los cuales 870 estudiantes corresponden al centro educativo C3 - San Felipe y 130 alumnos, al centro educativo Nuestra Señora de Monserrat (sede San Felipe).

Fórmula:

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

Donde:

n: Tamaño de la muestra N: Población o universo = 1000

Z: Nivel de confianza = 95% / 1.96

p: Probabilidad de éxito o proporción esperada 50%= 0.5

q: Proporción de individuos que no poseen las características de estudio
50%:0.5

e: Margen de error = 0.05

$$n = \frac{1000 \times 1.96^2(0.5 \times 0.5)}{0.05^2(1000 - 1) + 1.96^2(0.5 \times 0.5)} = 278 \text{ alumnos}$$

2.3.3 Muestreo

En la presente investigación se tomará en cuenta el tipo de muestreo probabilístico debido a que todos los individuos de la población están en la misma condición de ser elegidos, por lo tanto, esto garantiza a que todos estos miembros tengan las mismas posibilidades de ser escogidos. El método aplicado es la técnica del muestreo aleatorio simple ya que se escoge al azar las personas que componen la población hasta lograr obtener el tamaño de la muestra ya antes prevista. En teoría se van enumerando los elementos y de acuerdo con una tabla de números aleatorios se van seleccionando los miembros.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

2.4.1 Validez.

La validez se refiere al grado en el que el instrumento mide la variable que se pretende medir, de este modo el instrumento utilizado para la presente investigación fue sometido al juicio de un experto, el cual permitirá determinar el grado en el que el instrumento mide a las variables desde el punto de un especialista en el tema de la investigación.

La presente investigación fue sometida a la observación y evaluación de tres expertos en la materia, los cuales revisaron la tabla de operacionalización de las variables, así como del instrumento de 11 ítems, luego realizando la validación en la ficha correspondiente, a través de la ficha de expertos. (Hernández et al. 2014, p.81).

Tabla 2. Juicio de expertos

Fuente: elaboración propia

Prueba binomial

		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
experto_1	Grupo 1	si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	no	1	,09		
	Total		11	1,00		
experto_2	Grupo 1	si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	no	1	,09		
	Total		11	1,00		
experto_3	Grupo 1	si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	no	1	,09		
	Total		11	1,00		

Se solicitó a tres expertos para la observación y evaluación del instrumento, ellos evaluaron el instrumento mediante una ficha de validación, observando la matriz de consistencia, el producto y el instrumento que consta de una encuesta con once ítems.

En la tabla de la prueba binomial, reemplazamos la fórmula de datos para determinar la validez, siendo esta $P \text{ Promedio} < 0.05 = \text{válido}$, $P \text{ promedio} = (\text{sig. 1} + \text{sig. 2} + \text{sig. 3}) / 3$,

los cual sería $(0,12 + 0,12 + 0,12) / 3$, determinando un resultado de 0,12 siendo este, menor a 0,05 el cual es apropiado y aceptado como válido.

2.4.2 Confiabilidad.

En un instrumento de medición, la confiabilidad se refiere al grado en que su aplicación repetida a la misma persona produce resultados iguales.

Tabla 3: Resultado de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,879	11

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4: Coeficientes de confiabilidad

Interpretación de coeficiente de confiabilidad	
Coeficiente	Relación
Si obtengo 0,25	Baja confiabilidad
Si obtengo 0,50	Media o regular
Si obtengo 0,75	Aceptable
Si es mayor a 90	Elevada

Fuente: Hernández et. Al. (2014, p 302)

Los resultados de las 278 encuestas realizadas fueron introducidas al programa SPSS 23, el cual arrojó un resultado de 0,879, lo que en concordancia con la interpretación de coeficiente de confiabilidad de la tabla 4, el resultado es “aceptable” en confiabilidad.

2.5 Método de análisis de datos.

Para lograr complementar el desarrollo de la investigación, en primer lugar, los datos que fueron recolectados mediante el cuestionario que consta de 11 preguntas con respuestas en escala de Likert, fueron procesados en el programa estadístico IBM SPSS 23, para así lograr obtener las tabulaciones y pasar a la interpretación de cada uno de los resultados.

2.5.1 Descriptivo

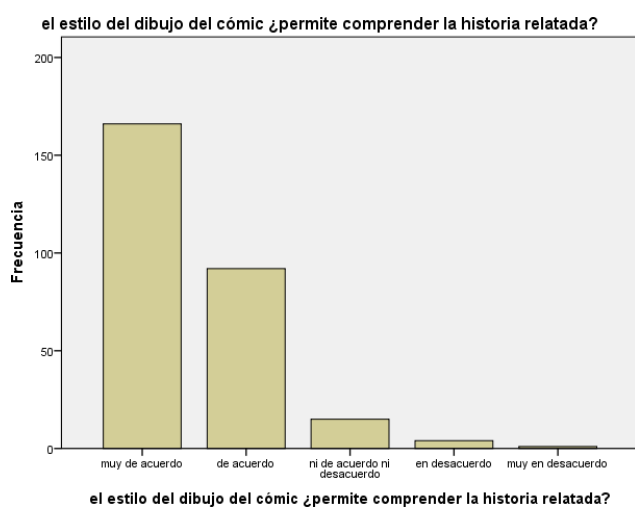
A continuación, se detallará la descripción de los resultados de las 278 encuestas realizadas de la primera variable X, la cual es “Cómic sobre grooming”, mostrando así los resultados obtenidos de acuerdo con sus dimensiones: estilema, encuadres, gestemas, locogramas, onomatopeyas, contacto y acercamiento, sexo virtual, ciber-acoso y abuso y agresiones sexuales.

Tabla 5: descripción del indicador “estilema o estilo de dibujo”.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	muy de acuerdo	166	59,5	59,7	59,7
	de acuerdo	92	33,0	33,1	92,8
	ni de acuerdo ni desacuerdo	15	5,4	5,4	98,2
	en desacuerdo	4	1,4	1,4	99,6
	muy en desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	278	99,6	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,4		
Total		279	100,0		

Fuente: Resultado de las encuestas a 278 alumnos de los colegios Monserrat y C3 San Felipe, del distrito de Comas.

Gráfico 1: descripción del indicador “estilema o estilo de dibujo”.



Según los resultados que se observan en la tabla 5, de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 59,7% de la muestra están “muy de acuerdo” con que el estilo del dibujo del cómic permite comprender la historia relatada. El 33,1 % está “de acuerdo”, el 5,4% esta “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 1,4% está “en desacuerdo” y solo el 4% está “muy en desacuerdo”.

Tabla 6: descripción del indicador “encuadre”

los recuadros donde están los personajes del cómic ¿permiten comprender la historia relatada?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	muy de acuerdo	119	42,7	42,8	42,8
	de acuerdo	116	41,6	41,7	84,5
	ni de acuerdo ni desacuerdo	35	12,5	12,6	97,1
	en desacuerdo	5	1,8	1,8	98,9
	muy en desacuerdo	3	1,1	1,1	100,0
Total		278	99,6	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,4		
Total		279	100,0		

Fuente: Resultado de las encuestas a 278 alumnos de los colegios Monserrat y C3 San Felipe, del distrito de Comas.

los recuadros donde estan los personajes del cómic ¿permiten comprender la historia relatada?

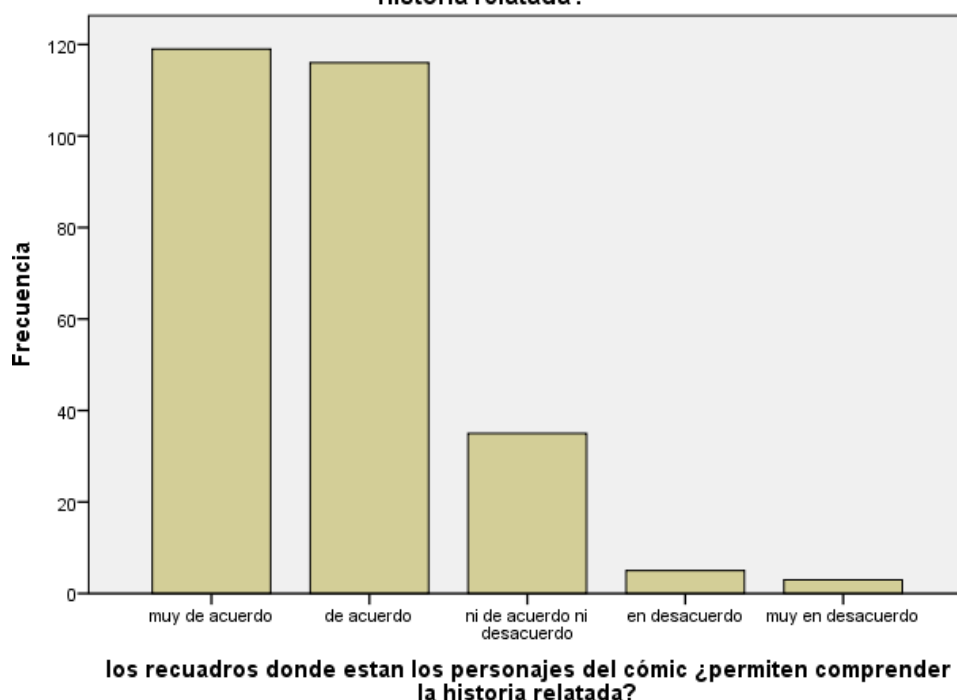


Gráfico 2: descripción del indicador “encuadre”.

Según los resultados que se observan en la tabla 6, de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 42,8% de la muestra están “muy de acuerdo” con que los recuadros donde están los personajes del cómic permiten comprender la historia relatada. El 41,7 % está “de acuerdo”, el 12,6% esta “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 1,8% está “en desacuerdo” y solo el 1,1% está “muy en desacuerdo”.

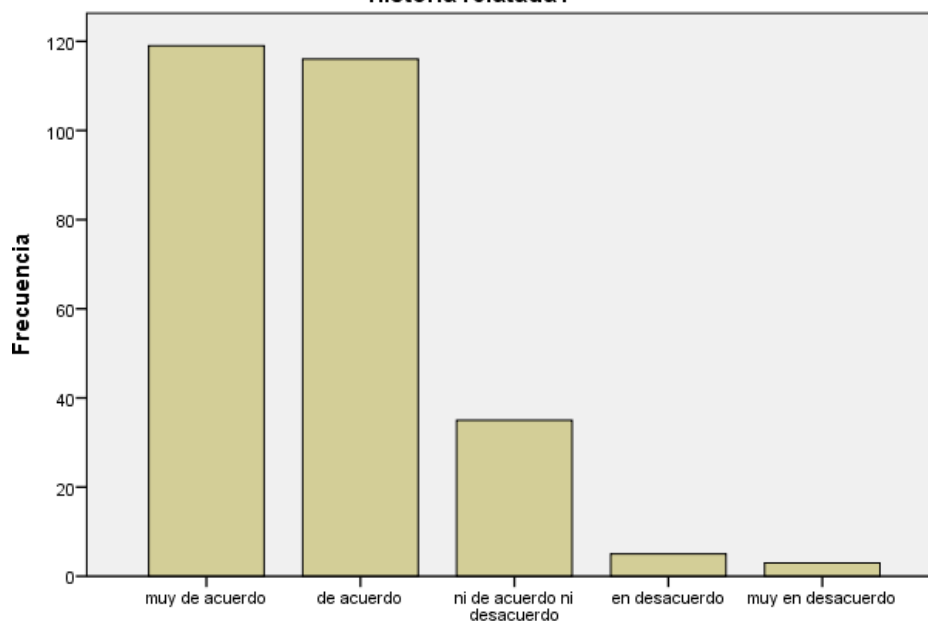
Tabla 7: descripción del indicador “gestemas o cuadros detalles”

los cuadros donde hay detalles de los personajes del cómic ¿ayudan a comprender esta historia?		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	muy de acuerdo	118	42,3	42,4	42,4
	de acuerdo	132	47,3	47,5	89,9
	ni de acuerdo ni desacuerdo	20	7,2	7,2	97,1
	en desacuerdo	7	2,5	2,5	99,6
	muy en desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	278	99,6	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,4		
Total		279	100,0		

Fuente: Resultado de las encuestas a 278 alumnos de los colegios Monserrat y C3 San Felipe, del distrito de Comas.

Gráfico 3: descripción del indicador “gestemas o cuadros detalles”.

los recuadros donde estan los personajes del cómic ¿permiten comprender la historia relatada?



los recuadros donde estan los personajes del cómic ¿permiten comprender la historia relatada?

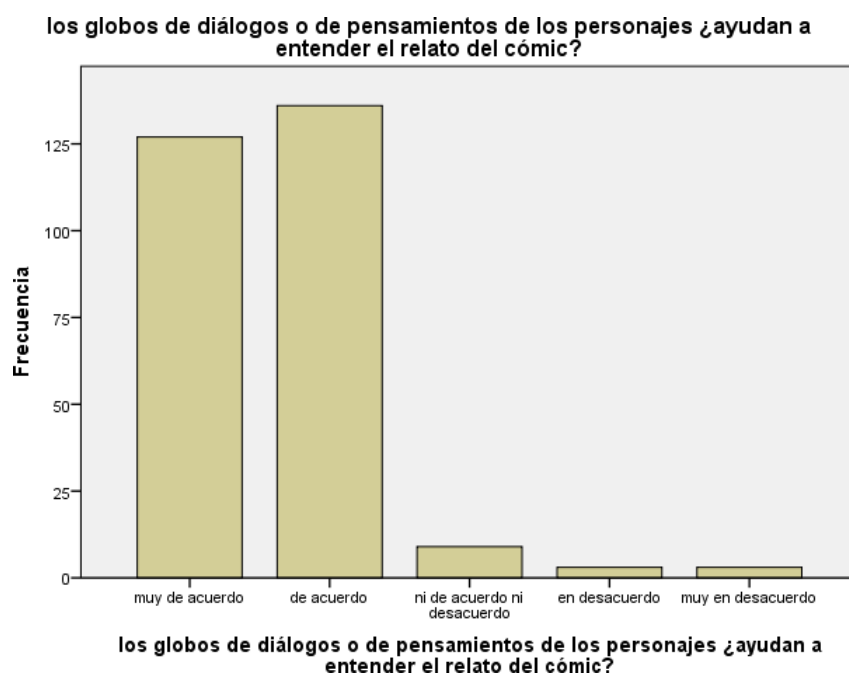
Según los resultados que se observan en la tabla 7, de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 47,5% de la muestra están “de acuerdo” con que los cuadros donde hay detalles de los personajes del cómic ayudan a comprender la historia relatada. El 42,4 % está “muy de acuerdo”, el 7,2% esta “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 2,5% está “en desacuerdo” y el 4% está “muy en desacuerdo”.

Tabla 8: descripción del indicador “globos o locugramas”

los globos de diálogos o de pensamientos de los personajes ¿ayudan a entender el relato del cómic?		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	muy de acuerdo	127	45,5	45,7	45,7
	de acuerdo	136	48,7	48,9	94,6
	ni de acuerdo ni desacuerdo	9	3,2	3,2	97,8
	en desacuerdo	3	1,1	1,1	98,9
	muy en desacuerdo	3	1,1	1,1	100,0
	Total	278	99,6	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,4		
Total		279	100,0		

Fuente: Resultado de las encuestas a 278 alumnos de los colegios Monserrat y C3 San Felipe, del distrito de Comas.

Gráfico 4: descripción del indicador “globos o locugramas”.



Según los resultados que se observan en la tabla 8, de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 48,9% de la muestra están “de acuerdo” con que los globos de diálogos o de pensamientos de los personajes ayudan a entender el relato del cómic. El 45,7 % está “muy de acuerdo”, el 3,2% esta “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 1,1% está “en desacuerdo” y el 1,1% está “muy en desacuerdo”.

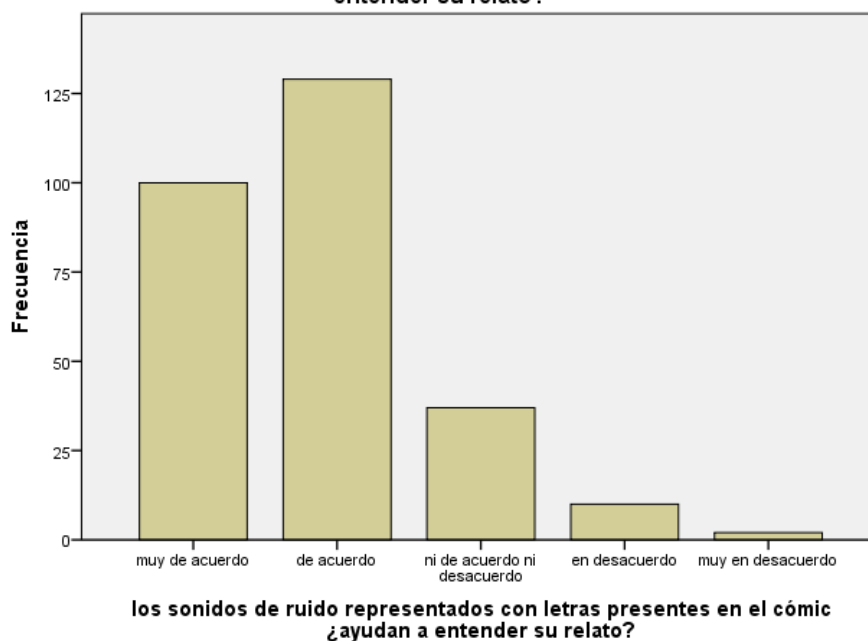
Tabla 9: descripción del indicador “onomatopeyas”

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	muy de acuerdo	100	35,8	36,0	36,0
	de acuerdo	129	46,2	46,4	82,4
	ni de acuerdo ni desacuerdo	37	13,3	13,3	95,7
	en desacuerdo	10	3,6	3,6	99,3
	muy en desacuerdo	2	,7	,7	100,0
	Total	278	99,6	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,4		
Total		279	100,0		

Fuente: Resultado de las encuestas a 278 alumnos de los colegios Monserrat y C3 San Felipe, del distrito de Comas.

Gráfico 5: descripción del indicador “onomatopeyas”.

los sonidos de ruido representados con letras presentes en el cómic ¿ayudan a entender su relato?



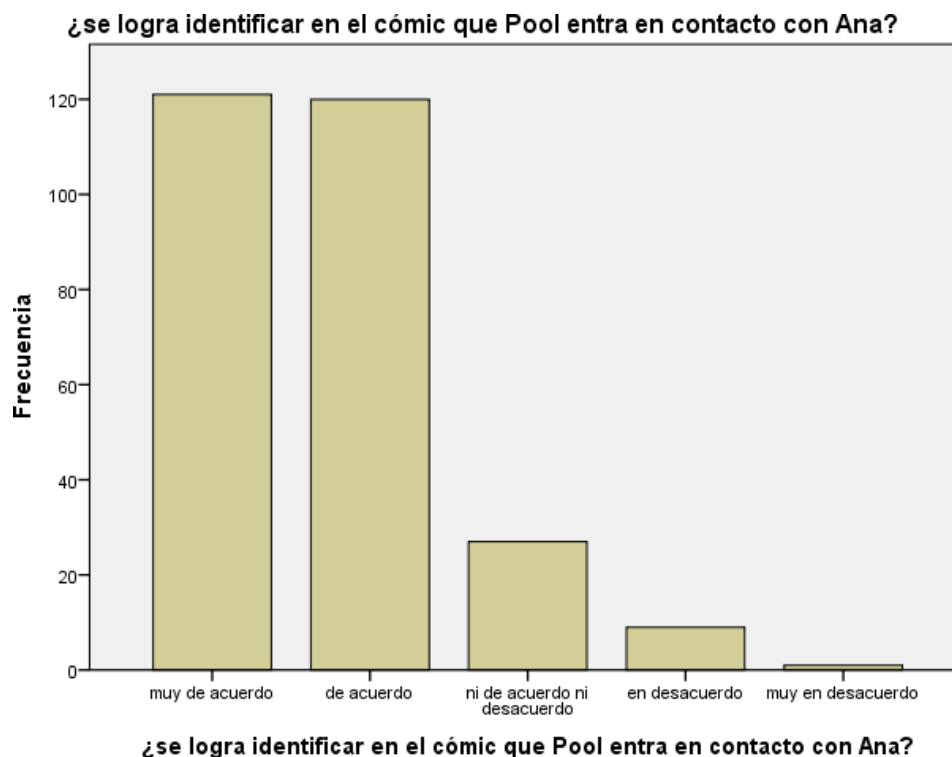
Según los resultados que se observan en la tabla 9, de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 46,4% de la muestra están “de acuerdo” con que los sonidos de ruido representados con letras presentes en el cómic ayudan a entender el relato. El 36 % está “muy de acuerdo”, el 13,3% esta “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 3,6% está “en desacuerdo” y el 0,7% está “muy en desacuerdo”.

Tabla 10: descripción del indicador “contacto y acercamiento”.

		¿se logra identificar en el cómic que Pool entra en contacto con Ana?			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	muy de acuerdo	121	43,4	43,5	43,5
	de acuerdo	120	43,0	43,2	86,7
	ni de acuerdo ni desacuerdo	27	9,7	9,7	96,4
	en desacuerdo	9	3,2	3,2	99,6
	muy en desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	278	99,6	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,4		
Total		279	100,0		

Fuente: Resultado de las encuestas a 278 alumnos de los colegios Monserrat y C3 San Felipe, del distrito de Comas.

Gráfico 6: descripción del indicador “contacto y acercamiento”.



Según los resultados que se observan en la tabla 10, de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 43,5% de la muestra están “muy de acuerdo” con que se logra identificar en el cómic que Pool entra en contacto con Ana. El 43,2 % está “de acuerdo”, el 9,7% está “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 3,2% está “en desacuerdo” y el 0,4% está “muy en desacuerdo”.

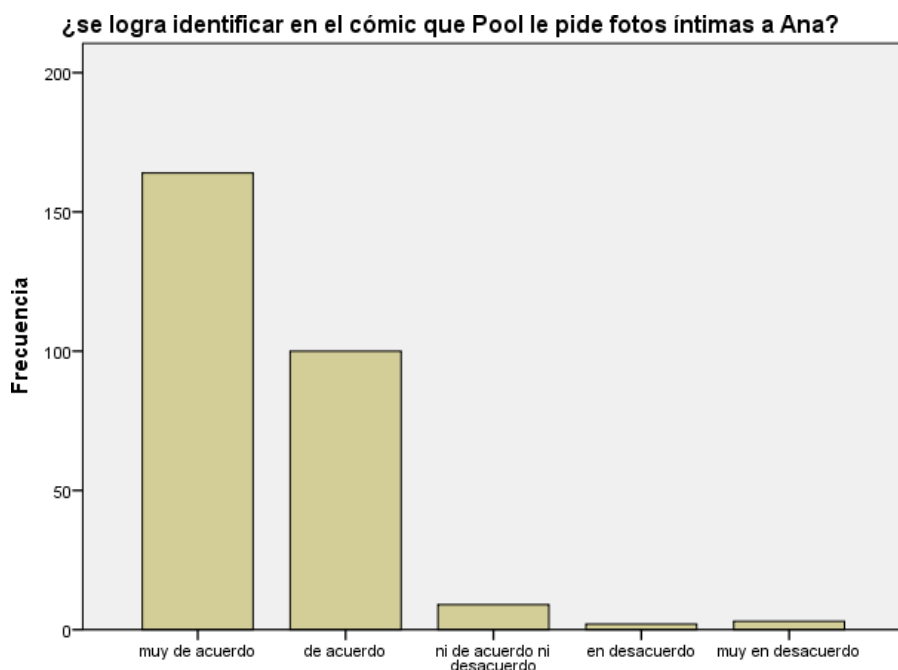
Tabla 11: descripción del indicador “sexo virtual”.

¿se logra identificar en el cómic que Pool le pide fotos íntimas a Ana?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	muy de acuerdo	164	58,8	59,0	59,0
	de acuerdo	100	35,8	36,0	95,0
	ni de acuerdo ni desacuerdo	9	3,2	3,2	98,2
	en desacuerdo	2	,7	,7	98,9
	muy en desacuerdo	3	1,1	1,1	100,0
Total		278	99,6	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,4		
Total		279	100,0		

Fuente: Resultado de las encuestas a 278 alumnos de los colegios Monserrat y C3 San Felipe, del distrito de Comas.

Gráfico 7: descripción del indicador “sexo virtual”.



¿se logra identificar en el cómic que Pool le pide fotos íntimas a Ana?

Según los resultados que se observan en la tabla 11, de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 59% de la muestra están “muy de acuerdo” con que se logra identificar en el cómic que Pool le pide fotos íntimas a Ana. El 36% está “de acuerdo”, el 3,2% esta “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 0,7% está “en desacuerdo” y el 1,1% está “muy en desacuerdo”.

Tabla 12: descripción del indicador “ciber-acoso”.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	muy de acuerdo	150	53,8	54,0	54,0
	de acuerdo	97	34,8	34,9	88,8
	ni de acuerdo ni desacuerdo	23	8,2	8,3	97,1
	en desacuerdo	5	1,8	1,8	98,9
	muy en desacuerdo	3	1,1	1,1	100,0
	Total	278	99,6	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,4		
	Total	279	100,0		

Fuente: Resultado de las encuestas a 278 alumnos de los colegios Monserrat y C3 San Felipe, del distrito de Comas.

Gráfico 8: descripción del indicador “ciber-acoso”.



Según los resultados que se observan en la tabla 12, de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 54,0% de la muestra están “muy de acuerdo” con que se logra identificar en el cómic que Pool amenaza a Ana. El 34,9% está “de acuerdo”, el 8,3% esta “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 1,8% está “en desacuerdo” y el 1,1% está “muy en desacuerdo”.

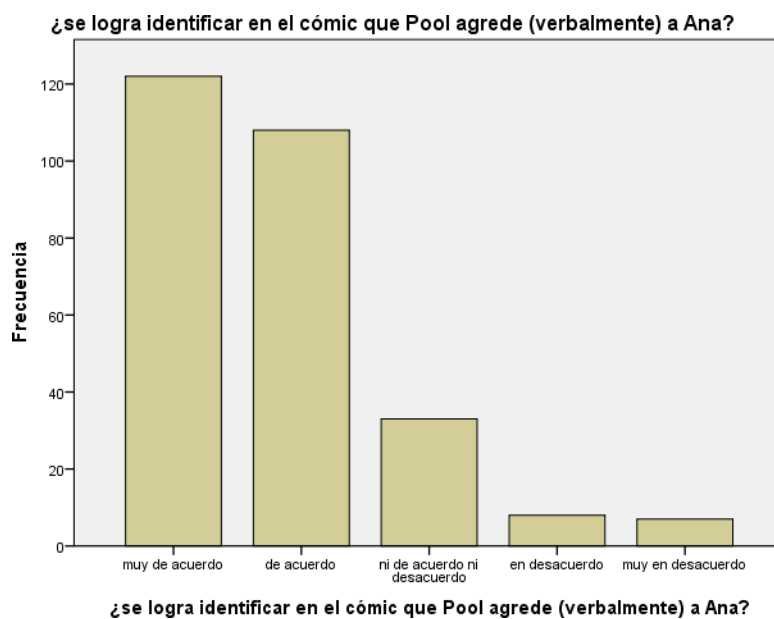
Tabla 13: descripción del indicador “abusos- agresiones sexuales”.

¿se logra identificar en el cómic que Pool agrede (verbalmente) a Ana?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	muy de acuerdo	122	43,7	43,9	43,9
	de acuerdo	108	38,7	38,8	82,7
	ni de acuerdo ni desacuerdo	33	11,8	11,9	94,6
	en desacuerdo	8	2,9	2,9	97,5
	muy en desacuerdo	7	2,5	2,5	100,0
	Total	278	99,6	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,4		
	Total	279	100,0		

Fuente: Resultado de las encuestas a 278 alumnos de los colegios Monserrat y C3 San Felipe, del distrito de Comas.

Gráfico 9: descripción del indicador “abusos- agresiones sexuales”.



Según los resultados que se observan en la tabla 13, de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 43,9% de la muestra están “muy de acuerdo” con que se logra identificar en el cómic que Pool agrede (verbalmente) a Ana. El 38,8% está “de acuerdo”, el 11,9% está “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 2,9% está “en desacuerdo” y el 2,5% está “muy en desacuerdo”.

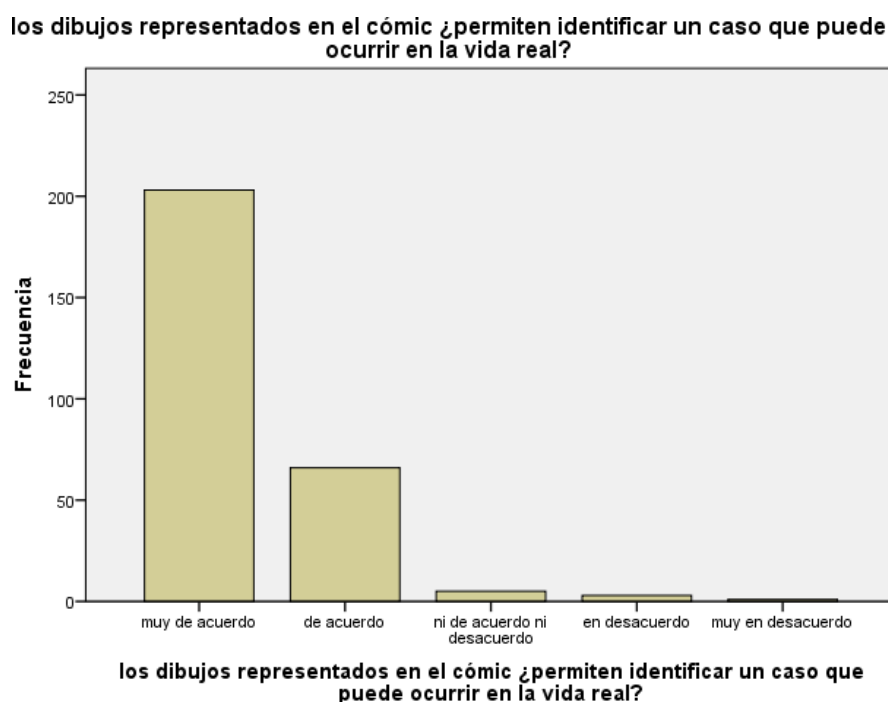
A continuación, se detallará la descripción de los resultados de las 278 encuestas realizadas de la segunda variable Y, la cual es “Aprendizaje significativo”, mostrando así los resultados obtenidos con sus dimensiones: aprendizaje significativo representacional y de proposiciones.

Tabla 14: descripción del indicador “signos icónicos con referentes”.

los dibujos representados en el cómic ¿permiten identificar un caso que puede ocurrir en la vida real?		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	muy de acuerdo	203	72,8	73,0	73,0
	de acuerdo	66	23,7	23,7	96,8
	ni de acuerdo ni desacuerdo	5	1,8	1,8	98,6
	en desacuerdo	3	1,1	1,1	99,6
	muy en desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	278	99,6	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,4		
Total		279	100,0		

Fuente: Resultado de las encuestas a 278 alumnos de los colegios Monserrat y C3 San Felipe, del distrito de Comas.

Gráfico 10: descripción del indicador “signos icónicos conreferentes”.



Según los resultados que se observan en la tabla 14, de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 73% de la muestra están “muy de acuerdo” con que los dibujos representados en el cómic permiten identificar un caso que puede ocurrir en la vida real. El 23,7% está “de acuerdo”, el 1,8% esta “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 1,1% está “en desacuerdo” y el 0,4% está “muy en desacuerdo”.

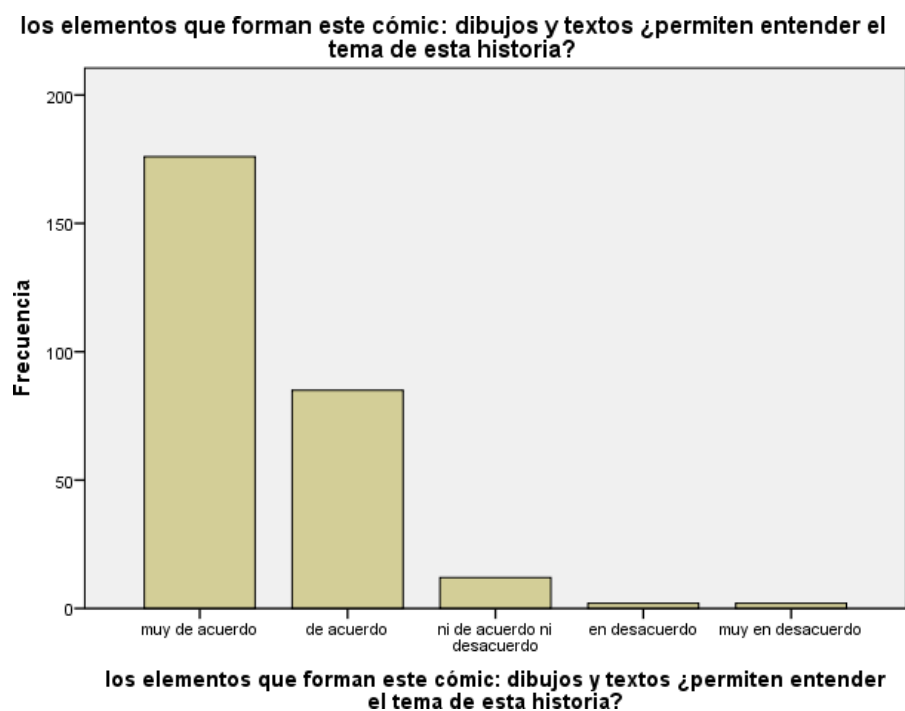
Tabla 15: descripción del indicador “suma de significados de conceptos que forman ideas expresadas verbalmente”.

los elementos que forman este cómic: dibujos y textos ¿permiten entender el tema de esta historia?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	muy de acuerdo	176	63,1	63,5	63,5
	de acuerdo	85	30,5	30,7	94,2
	ni de acuerdo ni desacuerdo	12	4,3	4,3	98,6
	en desacuerdo	2	,7	,7	99,3
	muy en desacuerdo	2	,7	,7	100,0
Total		277	99,3	100,0	
Perdidos	Sistema	2	,7		
Total		279	100,0		

Fuente: Resultado de las encuestas a 278 alumnos de los colegios Monserrat y C3 San Felipe, del distrito de Comas.

Gráfico 11: descripción del indicador “suma de significados de conceptos que forman ideas expresadas verbalmente”.



Según los resultados que se observan en la tabla 15, de los 278 alumnos encuestados, conformado por el 3er, 4to y 5to grado de secundaria; el 63,5% de la muestra están “muy de acuerdo” con que los elementos que forman este cómic: dibujos y textos permiten entender el tema de esta historia. El 30,7% está “de acuerdo”, el 4,3% está “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 0,7% está “en desacuerdo” y el 0,7% está “muy en desacuerdo”.

2.5.2 Inferencial:

Para lograr identificar la contrastación de las hipótesis, primero se realizará la prueba de normalidad por cada una de ellas, en donde nos dará el grado de significancia, y de este podremos determinar la correlación. En este caso, si la significancia de la prueba de normalidad es menor o igual a 0.5, se optará por la prueba no paramétrica usando un coeficiente de correlación de Pearson, y en caso de que la significancia sea mayor o igual a 0.5, se optará por la prueba paramétrica de Spearman.

Tabla 16: Niveles de correlación.

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

Fuente: Hernández, et. al. (2014, p.243)

Contrastación de la hipótesis general:

Tabla 17: Resultado de la prueba de normalidad de la hipótesis general.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
comic_sobre_grooming	,102	277	,000	,888	277	,000
aprendizaje_significativo	,309	277	,000	,687	277	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En el siguiente cuadro se utilizan los datos de Kolmogorov-Smirnov, porque el número de las encuestas es mayor a 35; donde se observa que los grados de significancia son iguales: donde de la primera variable: cómic sobre el grooming, la significancia es menor a 0.05 y de la segunda variable: aprendizaje significativo es menor a 0.05, por lo que se optará por la prueba paramétrica de Pearson, debido a que los valores son iguales.

Hi: Existe una relación favorable entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe una relación desfavorable entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Tabla 18: Resultado de correlación de hipótesis general.

Correlaciones		comic_sobre_grooming	aprendizaje_significativo
comic_sobre_grooming	Correlación de Pearson	1	,699**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	277
aprendizaje_significativo	Correlación de Pearson	,699**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	277	277

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaboración propia

Se puede observar en la tabla 18, que el valor de Pearson arroja un resultado de 0.699 de correlación (es mayor a +0.50), por lo que teniendo en cuenta los niveles de correlación de Hernández et. al., descubrimos que existe una correlación positiva media, entre el cómic sobre grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de

secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018. En cuanto al grado de significancia, la tabla arroja un resultado de 0.000, por lo que al ser menor a 0.05 se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Contrastación de la hipótesis específica 1:

Tabla 19: Resultado de prueba de normalidad de hipótesis específica 1.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
macrounidades_significativas	,170	278	,000	,848	278	,000
aprendizaje_representacional	,433	278	,000	,562	278	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En el siguiente cuadro se utilizan los datos de Kolmogorov-Smirnov, porque el número de las encuestas es mayor a 35; donde se observa que los grados de significancia son iguales: donde de la primera variable: macrounidades significativas del cómic, la significancia es menor a 0.05 y de la segunda variable: aprendizaje significativo representacional es menor a 0.05, por lo que se optará por la prueba paramétrica de Pearson, debido a que los valores son iguales.

H1: Existe una relación favorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe relación desfavorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Tabla 20: Resultado de correlación de hipótesis específica 1.

		macrounidades_si gnificativas	aprendizaje_repre sentacional
macrounidades_significativas	Correlación de Pearson	1	,476**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
aprendizaje_representacional	Correlación de Pearson	,476**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

Fuente: elaboración propia

Se puede observar en la tabla 20, que el valor de Pearson arroja un resultado de 0.476 de correlación (es mayor a +0.25), por lo que teniendo en cuenta los niveles de correlación de Hernández et. al., descubrimos que existe una correlación positiva débil, entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional de los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018. En cuanto al grado de significancia, la tabla arroja un resultado de 0.000, por lo que al ser menor a 0.05 se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Contrastación de la hipótesis específica 2:

Tabla 21: Resultado de la prueba de normalidad de hipótesis específica 2.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
macrounidades_significativas	,169	277	,000	,848	277	,000
aprendizaje_proposicional	,378	277	,000	,649	277	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En el siguiente cuadro se utilizan los datos de Kolmogorov-Smirnov, porque el número de las encuestas es mayor a 35; donde se observa que los grados de significancia son iguales: donde de la primera variable: macrounidades significativas del cómic, la significancia es menor a 0.05 y de la segunda variable: aprendizaje significativo de proposiciones es menor a 0.05, por lo que se optará por la prueba paramétrica de Pearson, debido a que los valores son iguales.

H2: Existe una relación favorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de proposiciones en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe relación desfavorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de proposiciones en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Tabla 22: Resultado de la prueba de correlación de hipótesis específica 2.

		Correlaciones	
		macrounidades_si gnificativas	aprendizaje_prop osicional
macrounidades_significativas	Correlación de Pearson	1	,606**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	277
aprendizaje_proposicional	Correlación de Pearson	,606**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	277	277

Fuente: Elaboración propia

Se puede observar en la tabla 22, que el valor de Pearson arroja un resultado de 0.606 de correlación (es mayor a +0.50), por lo que teniendo en cuenta los niveles de correlación de Hernández et. al., descubrimos que existe una correlación positiva media, entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de proposiciones de los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018. En cuanto al grado de significancia, la tabla arroja un resultado de 0.000, por lo que al ser menor a 0.05 se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 23: Resultado de la prueba de normalidad de hipótesis específica 3.

	Pruebas de normalidad			Pruebas de normalidad		
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
microunidades_significativas	,192	278	,000	,874	278	,000
aprendizaje_representacional	,433	278	,000	,562	278	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En el siguiente cuadro se utilizan los datos de Kolmogorov-Smirnov, porque el número de las encuestas es mayor a 35; donde se observa que los grados de significancia son iguales: donde de la primera variable: microunidades significativas del cómic, la significancia es menor a 0.05 y de la segunda variable: aprendizaje significativo representacional es menor a 0.05, por lo que se optará por la prueba paramétrica de Pearson, debido a que los valores son iguales.

H3: Existe una relación favorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe relación desfavorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Tabla 24: Resultado de la prueba de correlación de hipótesis específica 3.

		microunidades_si gnificativas	aprendizaje_repre sentacional
microunidades_significativas	Correlación de Pearson	1	,550**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
aprendizaje_representacional	Correlación de Pearson	,550**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

Fuente: Elaboración propia.

Se puede observar en la tabla 24, que el valor de Pearson arroja un resultado de 0.606 de correlación (es mayor a +0.50), por lo que teniendo en cuenta los niveles de correlación de Hernández et. al., descubrimos que existe una correlación positiva media, entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional de los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018. En cuanto al grado de significancia, la tabla arroja un resultado de 0.000, por lo que al ser menor a 0.05 se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 25: Resultado de la prueba de normalidad de hipótesis específica 4.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
microunidades_significativas	,193	277	,000	,873	277	,000
aprendizaje_proposicional	,378	277	,000	,649	277	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En el siguiente cuadro se utilizan los datos de Kolmogorov-Smirnov, porque el número de las encuestas es mayor a 35; donde se observa que los grados de significancia son iguales: donde de la primera variable: microunidades significativas del cómic, la significancia es menor a 0.05 y de la segunda variable: aprendizaje significativo de proposiciones es menor a 0.05, por lo que se optará por la prueba paramétrica de Pearson, debido a que los valores son iguales.

H4: Existe una relación favorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de proposiciones en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe relación desfavorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de proposiciones en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Tabla 26: Resultado de la prueba de correlación de hipótesis específica 4.

		Correlaciones	
		microunidades_si gnificativas	aprendizaje_prop osicional
microunidades_significativas	Correlación de Pearson	1	,587**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	277
aprendizaje_proposicional	Correlación de Pearson	,587**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	277	277

Fuente: Elaboración propia.

Se puede observar en la tabla 26, que el valor de Pearson arroja un resultado de 0.587 de correlación (es mayor a +0.50), por lo que teniendo en cuenta los niveles de correlación de Hernández et. al., descubrimos que existe una correlación positiva media, entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de proposiciones de los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018. En cuanto al grado de significancia, la tabla arroja un resultado de 0.000, por lo que al ser menor a 0.05 se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 27: Resultado de la prueba de normalidad de hipótesis específica 5.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
fases_del_grooming	,143	278	,000	,858	278	,000
aprendizaje_representacional	,433	278	,000	,562	278	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En el siguiente cuadro se utilizan los datos de Kolmogorov-Smirnov, porque el número de las encuestas es mayor a 35; donde se observa que los grados de significancia son iguales: donde de la primera variable: fases del grooming, la significancia es menor a 0.05 y de la segunda variable: aprendizaje significativo representacional es menor a 0.05, por lo que se optará por la prueba paramétrica de Pearson, debido a que los valores son iguales.

H5: Existe una relación favorable entre fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe relación desfavorable entre fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Tabla 28: Resultado de la prueba de correlación de hipótesis específica 5.

		Correlaciones	
		fases_del_grooming	aprendizaje_representacional
fases_del_grooming	Correlación de Pearson	1	,460**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
aprendizaje_representacional	Correlación de Pearson	,460**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

Fuente: Elaboración propia.

Se puede observar en la tabla 28, que el valor de Pearson arroja un resultado de 0.460 de correlación (es mayor a +0.25), por lo que teniendo en cuenta los niveles de correlación de Hernández et. al., descubrimos que existe una correlación positiva débil, entre fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018. En cuanto al grado de significancia, la tabla arroja un resultado de 0.000, por lo que al ser menor a 0.05 se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 29: Resultado de la prueba de normalidad de hipótesis específica 6.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
fases_del_grooming	,144	277	,000	,857	277	,000
aprendizaje_proposicional	,378	277	,000	,649	277	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En el siguiente cuadro se utilizan los datos de Kolmogorov-Smirnov, porque el número de las encuestas es mayor a 35; donde se observa que los grados de significancia son iguales: donde de la primera variable: fases del grooming, la significancia es menor a 0.05 y de la segunda variable: aprendizaje significativo de proposiciones es menor a 0.05, por lo que se optará por la prueba paramétrica de Pearson, debido a que los valores son iguales.

H6: Existe una relación favorable entre fases del grooming y el aprendizaje significativo de proposiciones en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Ho: Existe relación desfavorable entre fases del grooming y el aprendizaje significativo de proposiciones en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

Tabla 30: Resultado de la prueba de correlación de hipótesis específica 6.

Correlaciones			
		fases_del_grooming	aprendizaje_proposicional
fases_del_grooming	Correlación de Pearson	1	,506**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	277
aprendizaje_proposicional	Correlación de Pearson	,506**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	277	277

Fuente: Elaboración propia.

Se puede observar en la tabla 30, que el valor de Pearson arroja un resultado de 0.460 de correlación (es mayor a +0.25), por lo que teniendo en cuenta los niveles de correlación de Hernández et. al., descubrimos que existe una correlación positiva débil, entre fases del grooming y el aprendizaje significativo de proposiciones en los estudiantes de 3er, 4to y 5to

grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018. En cuanto al grado de significancia, la tabla arroja un resultado de 0.000, por lo que al ser menor a 0.05 se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

2.6 Aspectos éticos.

El presente proyecto de investigación ha sido realizado bajo las normas considerables del manual Apa, del mismo modo, ha sido realizado a base de dos autores principales para la determinación de las dimensiones e indicadores, y complementando las bases teóricas con otros libros y artículos, en su mayor parte obtenido vía electrónica, tanto en la teoría como en los antecedentes, también los datos han pasado por el programa IBM SPSS 23, lo que refleja la autenticidad del presente trabajo, por ende, este trabajo no cae en algún tipo de plagio.

III. Resultados:

En la presente investigación se darán a conocer los resultados más significativos obtenidos a partir del recojo de data y su posterior procesamiento.

Respecto al análisis inferencial, donde el objetivo general de esta investigación fue: Conocer la relación que existe entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, y por consiguiente, la hipótesis de este objetivo fue que existe una relación favorable entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas. De acuerdo con los resultados obtenidos en el análisis de correlación, en la tabla 18:

		comic_sobre_grooming	aprendizaje_significativo
comic_sobre_grooming	Correlación de Pearson	1	,699**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	277
aprendizaje_significativo	Correlación de Pearson	,699**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	277	277

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Tabla 18: correlación hipótesis general

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con estos resultados que el valor de Pearson arroja un resultado de 0.699 de correlación, lo que es mayor a +0.50, por lo que teniendo en cuenta los niveles de correlación de Hernández et. al.(año), existe una correlación positiva media, en la correlación del objetivo general. En cuanto al grado de significancia, la tabla arroja un resultado de 0.000, por lo que al ser menor a 0.05, por lo cual la hipótesis general es aceptada y se rechaza la hipótesis nula, con lo que se afirma que existe una correlación favorable.

A partir de este resultado, es importante indagar en las razones que lograron esta correlación positiva, observando los resultados obtenidos en el análisis descriptivo de las preguntas que formaron parte de la encuesta.

Uno de los principales aspectos que dieron forma al cómic fue el estilo del dibujo o estilema. Este estilo se caracterizó por representar a los personajes de una manera semi-realista. Enfatizándose en los aspectos de los gestos, la ropa, los objetos utilizados por los personajes, para lograr una mayor comprensión de la historia y conseguir que el lector pueda relacionar estos elementos visuales con sus referentes reales. Respecto a la pregunta orientada hacia el estilema, se obtuvo el siguiente resultado.

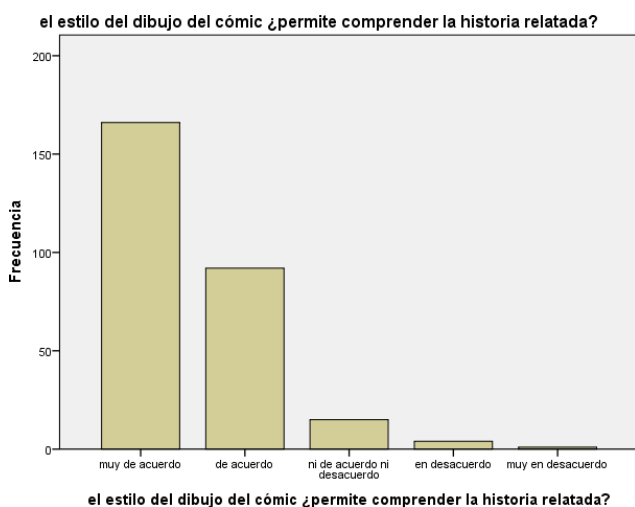


Gráfico 1: Estilema
Fuente: Elaboración propia

Los resultados obtenidos acerca del estilema indican que el mayor porcentaje de los 278 alumnos, el 73% estuvo muy de acuerdo con que el estilema permitió la comprensión de la historia que se relató en el cómic. De manera que la mayor parte de los estudiantes pudo reconocer en el estilo del cómic como un elemento eficiente para comprender el tema del grooming.

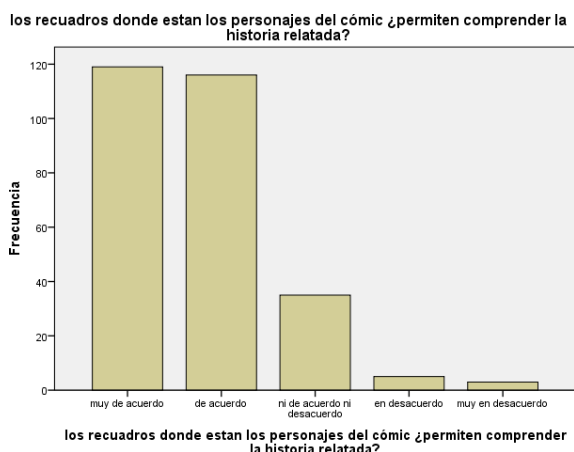


Gráfico 3: Gestemas
Fuente: Elaboración propia

Otros aspectos que son importantes observar son los gestemas, que son los cuadros detalles, los cuales juegan un importante papel al momento de dar a conocer sobretodo las fases que se realizan en el proceso del grooming, en especial, cuando el acosador muestra sus verdaderas intenciones. Del gráfico

Nº3 se obtuvo como resultados que el 47,5% estuvo de acuerdo y 42,4% estuvo muy de acuerdo, con que lograron identificar en los cuadros detalles su importancia para comprender la historia relatada en el cómic. De manera que los gestemas cumplieron su papel de manera eficiente.



Gráfico 4: Globos o locigramas

Fuente: Elaboración propia

Los globos o locigramas, también son importantes a tomar en cuenta al momento de comprender el desarrollo de la historia del cómic, debido a que la mayor parte de las acciones de los personajes, su relación comunicacional, se lleva a cabo por medio de los locigramas, en especial, de los diálogos que tienen los personajes por medio del celular. Respecto a este elemento, los resultados fueron: Según los resultados que se observan en el gráfico N°4, el 48,9% de los estudiantes estuvo de acuerdo y el 45,7%, estuvo muy de acuerdo, con que los locigramas permitieron comprender la historia tratada en el cómic.

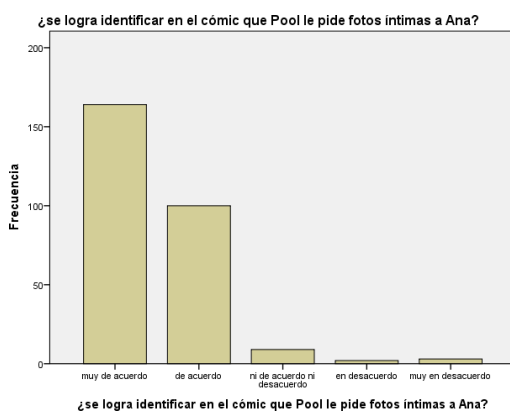


Gráfico 7: Sexo virtual

Fuente: Elaboración propia

Al tratarse este cómic sobre el tema del grooming, es importante indagar sobre el aspecto cuando el acosador le pide material sexualmente explícito a su víctima, ya que a partir de esta acción iniciará todo el problema que conllevará al acoso, el chantaje y las amenazas por parte del acosador hacia el niño. Este aspecto se denominó: sexo virtual, el cual arrojó los siguientes resultados:

En el gráfico N° 7 se pudo observar que el mayor porcentaje: 59% estuvo muy de acuerdo con que los alumnos lograron identificar este aspecto crucial del grooming. Así los estudiantes reconocieron que el acosador le pedía a su víctima material sexual, por medio de fotografías.

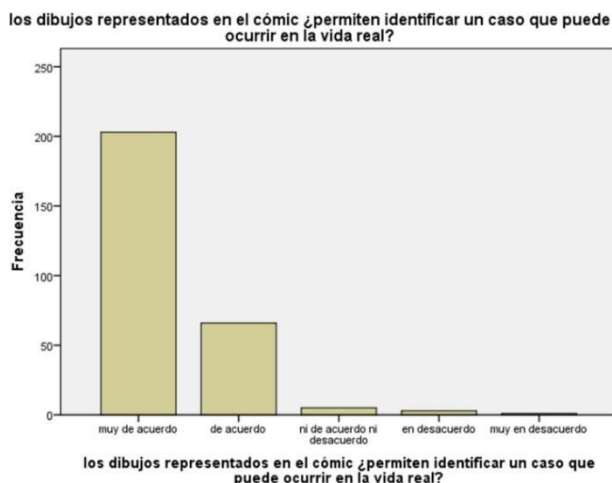


Gráfico 10: signos icónicos con referentes.

Fuente: Elaboración propia.

El último aspecto por indagar se refiere a si el cómic permitió que los estudiantes relacionaran los gráficos, textos y demás elementos visuales, para lograr asociar todo ello con un suceso que podría acontecer en la vida real. Este aspecto es fundamental, ya que la función del cómic es en esencia: enseñar y alertar a los estudiantes respecto al grooming, para prevenir que su persona pueda ser víctima de un caso similar.

De acuerdo con estos resultados que se observan en el gráfico N°10, 203 alumnos estuvieron muy de acuerdo con que la historia relatada en el cómic permitió reconocer un caso que podría suceder en la realidad, con lo cual se podría inferir que este material visual logró ser útil, si no en su totalidad al menos en la mayoría de los estudiantes, para prevenirlos del tema del grooming.

IV. Discusión:

En la presente investigación la problemática principal fue conocer qué relación existía entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas. Con lo que al realizarse las encuestas y luego de procesarse, se obtuvo el resultado que sí existía una relación entre estas dos variables: cómic sobre grooming y aprendizaje significativo. Y, además, también se logró demostrar que la hipótesis general de esta investigación, según las encuestas, arrojó un resultado positivo a la correlación. Estos resultados al analizarse conjuntamente con los obtenidos en la prueba descriptiva permitieron inferir que el cómic logro su finalidad: ser una pieza gráfica eficiente, como un medio visual que permitió dar a conocer el tema del grooming en los estudiantes que conformaron la muestra del presente estudio.

A continuación, se realizarán comparaciones con otras investigaciones que también utilizaron el cómic como un medio didáctico, también aplicado en centros educativos, y así conocer las coincidencias o diferencias que podrían existir:

En la investigación realizada por Cadenillas (2017), quien utiliza el cómic como un medio para que los estudiantes de primaria, de 4to, 5to y 6to, de dos colegios del distrito de Los Olivos, aprendan sobre el reciclaje. En este estudio, el autor trato sobre los diálogos o locigramas, que aparece en la tabla N°3, donde buscó conocer si le parecieron legibles los textos de los diálogos dentro del cómic al lector. Este elemento: locigramas, es importante analizarlo ya que gran parte de la historia que se relata en un cómic se logra comprender y desarrolla por medio de los diálogos de los personajes. Y particularmente, en la presente investigación de cómic sobre grooming, los locigramas son el medio por el cual los personajes se conocen y se desarrolla todo el proceso del fenómeno. Los resultados obtenidos respecto a este elemento fueron: en el cómic sobre reciclaje, el 67% de los alumnos estuvo “muy de acuerdo”, en tanto, que en el cómic sobre grooming fue el 45,5%; lo que indica que, respecto a la muestra, la investigación de Cadenillas (2017) logró mayor eficiencia en el uso de este elemento. Otro elemento en que estas dos investigaciones coinciden, esta relacionado con el grado de eficiencia que tuvo el cómic como un medio para enseñar o dar conocer sus respectivos contenidos, su temática. Los resultados fueron los siguientes: en el estudio sobre el cómic de reciclaje, el 77,2% mostró “estar muy de acuerdo”,

mientras que en el presente estudio, fue el 63,1%. Se observa que nuevamente en el estudio de Cadenillas (2017) ha sido mayor el porcentaje respecto a la población, aunque en ambos casos los resultados fueron positivos. Un último aspecto en que estas dos investigaciones coincidieron fue en su metodología: ambos fueron estudios no experimentales, de nivel correlacional, tipo cuantitativo.

En la investigación realizada por Romero (2017), quién utilizó el cómic como un medio para dar a conocer sobre las redes sociales, con el fin de concientizar a los jóvenes sobre el uso adecuado que deben darles y los peligros que existen en ella. Respecto a esta investigación se encuentra un mayor grado de coincidencia respecto a la temática: las redes sociales, ya que el actual estudio, también se desarrolla por medio de una red social: Facebook. Y también la presente investigación, buscó concientizar a sus lectores sobre el riesgo que supone ser víctima del grooming. En el estudio sobre las redes sociales, al analizarse el elemento de los locogramas, el autor buscó analizar si este elemento fue legible para conocer el tema del cómic. Los resultados fueron: respecto a la investigación de Romero (2017), el 63,7% estuvo “muy de acuerdo”, en tanto que, en el estudio actual el resultado fue de 45,5%. En la anterior investigación, de las redes sociales, también se analizó la efectividad del cómic para dar a conocer su temática, donde Romero (2017) formuló la pregunta donde buscó conocer si la historieta permitió conocer sobre las redes sociales, la cual obtuvo un resultado de 56,1% de estudiantes que estuvieron “muy de acuerdo”, frente al 63,1% del actual estudio, respecto a la pregunta sobre si los textos e imágenes permitieron comprender la historia relatada. En esta situación, al ser una muestra idéntica, el actual estudio mostró mayor eficiencia en este aspecto, aunque existió la coincidencia que los resultados fueron positivos en ambos casos. Y finalmente, un último aspecto en que estas dos investigaciones coincidieron también fue en su metodología: ambos fueron estudios no experimentales, de nivel correlacional, tipo cuantitativo.

En el estudio realizado por Villacampa y Gómez (2016), quiénes estudian sobre el tema del grooming, utilizando las estadísticas para determinar a las posibles víctimas de este tipo de acoso virtual, analizando diferentes aspectos, como: la edad, el sexo, el medio utilizado para lograr el contacto, entre otros. Así también en esta investigación se buscó determinar el perfil de las víctimas, del acosador y la dinámica del acoso. Si bien en este estudio no se utilizó al cómic como un medio para dar a conocer este tema, existe coincidencia con la presente

investigación, respecto a la temática y que se trabajó con una muestra de escolares, conformado por 489 estudiantes. También existe similitud ya que ambos estudios utilizaron la encuesta para obtener los resultados. Aunque difieren estas dos investigaciones en el grado de profundidad que se dio al estudio respecto al mismo tema: el grooming, mientras que el actual estudio solo buscó dar a conocer el tema del grooming de una manera general, mediante una historia con personajes ilustrados. La investigación de Villacampa y Gómez (2016) enfatizó en los aspectos relacionados con el perfil de la víctima, del acosador, así como conocer el porcentaje de victimización, es decir, con que frecuencia un joven se puede convertir en víctima del grooming.

Respecto al tema del grooming, en el actual estudio se utilizó como base teórica el artículo realizado por Galende (2011), quién menciona que el grooming, se compone de cuatro fases que forma parte de la dinámica: contacto y acercamiento, sexo virtual, ciberacoso y abuso-agresiones sexuales. A partir de estas fases mencionadas, es posible conocer si existió coincidencias entre estos dos estudios, no en relación con la encuesta, debido a que las investigaciones en este punto difieren en el método, sino en la forma como estas cuatro fases, se desarrollaron en la historia del cómic relacionados con los porcentajes obtenidos en el otro estudio, respecto a los aspectos que a continuación se analizarán:

En el actual estudio del cómic, en la historia, la primera fase se desarrolló cuando la víctima entró en contacto con el acosador por medio de un celular encontrándose dentro de su casa, respecto a este punto, la otra investigación obtuvo los siguientes resultados: que la mayor parte de los menores de edad encuestados preferían conectarse a la red desde su casa, con un porcentaje del 98%, un 57% en el instituto, 35% en casa de algún amigo y un 13% en la biblioteca. Por otro lado, las encuestas arrojaron el porcentaje que el medio más empleado para conectarse a internet fue el teléfono móvil o celular, con un 78%, donde las mujeres (43%) resultaron utilizar más este aparato que los varones (34%), en menor porcentaje fue utilizada la computadora portátil, con un 29,7%, donde los chicos resultaron usar este medio más que las chicas. Por lo tanto, según estos resultados se puede encontrar similitud con la historia presentada en el cómic, de manera que efectivamente las mujeres son más propensas a utilizar el celular para conectarse a internet y lo hacen más habitualmente dentro de su casa. Otro aspecto que es importante analizar, es que en la historia del cómic, la personaje que se convierte en víctima, utiliza la red social Facebook, respecto a este punto en el otro estudio,

según las encuestas: el whatsapp fue la red social más visitada (98%), seguido del Facebook (84%), en tercer lugar el Gmail (66%), Instagram (62%), Twitter o Skype (35%). De manera que es evidente que las mujeres utilicen el Facebook como una de las redes sociales preferidas para comunicarse, ya que se encuentra entre las que tuvieron mayor porcentaje de visitas. Otro aspecto que también observó este estudio fue sobre la frecuencia con que la muestra utilizó el internet, que según los resultados indicaron que la mayor parte utiliza el internet entre 5 y 7 días a la semana (-87,7%), un 11% lo utiliza entre 2 y 4 días, y solo el 1,2% lo utiliza una vez al día. Este resultado coincide con la frecuencia que la personaje del cómic, que se convierte en víctima de grooming, utiliza el internet. También en el estudio de Villacampa y Gómez (2016), abordando el tema de victimización, buscando conocer el perfil de la víctima del grooming, obtuvo los siguientes resultados: que las mujeres (60%) resultan ser potencialmente más vulnerables que los varones (40%) a ser víctimas de grooming. También las encuestas arrojaron el resultado que las víctimas se conectan con más frecuencia al internet desde su casa al ordenador, que en la escuela, lugares que según el estudio se hallan las víctimas que reciben solicitud de intención sexual. A su vez, que las víctimas del grooming resultan utilizar más el celular que otro aparato. Respecto al perfil del acosador, las encuestas arrojaron el resultado que en su mayoría los solicitantes o acosadores son varones (60%) en comparación con las mujeres (30%) y que un 10% son acosadores de sexo desconocido por la víctima. Estos resultados nuevamente coinciden con el perfil del acosador que aparece como personaje en el cómic, el cual es varón. En cuanto a la dinámica del grooming, este estudio obtuvo el resultado que el primer contacto entre el acosador y su víctima se da en su mayoría por medio de las redes sociales (54%), luego en chats (23%) y finalmente por correo electrónico (10%). Así también, respecto a los lugares donde las víctimas se encuentran cuando ocurre el incidente, la mayoría se encontraba en casa (72%), luego las que estaban en casa de un amigo (10%), en la escuela (5%) o en la calle (2,4%). En este estudio, dentro de sus conclusiones, se observó que en la tasa de victimización anual, es mayor la frecuencia que se da entre personas de la misma edad (12,3%), entre menores de edad, que entre un menor y un adulto (10%). Un aspecto que se observó en la historia del cómic (pieza gráfica), fue el momento en que la víctima y el acosador compartieron fotografías, aspecto que corresponde a la segunda fase del grooming: sexo virtual, respecto a este punto, en la anterior investigación, se observaron los siguientes resultados: que los acosadores envían en su mayor parte fotografías a sus próximas víctimas (58%). En este caso, se tratan de fotos con contenido sexual, lo cual difiere con la fotografía que el acosador

le envía a su víctima en la historia del cómic, donde utiliza la foto de un menor de edad para ganarse su confianza. Otro resultado indicó que los acosadores o groomers, solicitan en un 61% fotografías a sus víctimas en el supuesto que ellos ofrecen las suyas (58%). Respecto a las técnicas de engaño que utilizan los groomers para acercarse a sus víctimas, el estudio arrojó los siguientes resultados: que según las encuestas, las víctimas pensaban que la información que les brindaban los acosadores era verdadera, 65% en el caso de contacto entre menores y 53% en el caso de un menor y un adulto. En los aspectos que los encuestados contestaron a aquello en lo que consideraron que los groomers les mintieron fueron: la identidad, 22% entre menores, y entre 30% y 38% entre un menor y un adulto, lo cual corresponde un total del 26%. En segundo lugar, fue la edad, 18% entre menores, 15% entre un menor y un adulto, siendo un total del 14,5%, y finalmente, el sexo, 4% entre menores, entre 5% y 10% entre un menor y un adulto, siendo un total de 4%. Estos resultados coinciden con la estrategia que utilizó el personaje de acosador en el cómic, quién mintió sobre su identidad, al utilizar la foto de un menor de edad siendo él un adulto, y al mentir sobre su edad. Un último aspecto que analizarse entre estas dos investigaciones está relacionado con las dos últimas fases del grooming: ciber-acoso y abusos-agresiones sexuales, donde según el resultado de las encuestas, la agresión sexual no llega a ser tal como supone el estereotipo de un groomer, donde solo 6 de los encuestados de los 489 que formaron la muestra, manifestaron que el acosador había amenazado o se había puesto violento con su víctima, lo que supone un 1,2%. Lo cual difiere con el final de la historia del cómic, donde si existe la amenaza hacia su víctima por parte del acosador, aunque no se presencia una agresión violenta, ya que los personajes nunca se llegan a encontrar en un lugar físico, porque todo el suceso ocurre de manera virtual.

V. Conclusiones:

Respecto a la hipótesis general de esta investigación, se concluye que existió una correlación positiva media, la hipótesis de la investigación fue aceptada y por tanto se rechazó la hipótesis nula, Lo cual indica que los elementos que formaron la estructura del cómic fueron eficientes para dar a conocer el tema del grooming y que lograron ser un material para aprender significativamente en los estudiantes de secundaria que conformaron la muestra del estudio.

Respecto a la primera hipótesis específica, donde se buscó conocer la correlación entre las macrounidades significativas del cómic: estilema, encuadre y gestemas; en relación con el carácter representacional del aprendizaje significativo, resultó una correlación positiva débil, donde se aprobó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula. De manera que estos elementos del cómic permitieron que los estudiantes lograsen relacionarlos con sus referentes reales.

Respecto a la segunda hipótesis específica, donde se buscó conocer la correlación entre las macrounidades significativas del cómic y el carácter proposicional del aprendizaje significativo, resultó una correlación positiva media, donde se aprobó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula. De manera que estos elementos del cómic permitieron comprender el tema que se había relatado.

Respecto a la tercera hipótesis específica, donde se buscó conocer la correlación entre las microunidades significativas del cómic: globos o locugramas y onomatopeyas; con relación al carácter representacional del aprendizaje significativo, resultó una correlación positiva media, donde se aprobó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula. Por lo cual, según estos resultados, estos elementos textuales, fueron eficaces para que los estudiantes lograsen relacionarlos con sus referentes reales.

Respecto a la cuarta hipótesis específica, donde se buscó conocer la correlación entre las microunidades significativas del cómic y el carácter proposicional del aprendizaje significativo, resultó una correlación positiva media, donde se aprobó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula. Por tanto, según los resultados los locugramas

y las onomatopeyas permitieron que los estudiantes pudiesen comprender la temática del grooming que se dio a conocer por medio del cómic.

Respecto a la quinta hipótesis específica, donde se buscó conocer la correlación entre las fases del grooming: contacto y acercamiento, sexo virtual, ciber-acoso y abusos-agresiones sexuales, con relación al carácter representacional del aprendizaje significativo, resultó una correlación positiva débil, donde se aprobó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula. En vista de estos resultados, se puede concluir que los estudiantes lograron identificar estas cuatro fases en el comportamiento de los personajes del cómic, y los relacionaron con acciones que pueden ocurrir en la realidad, lográndose la relación con sus referentes respecto a los dibujos.

Y finalmente, respecto a la sexta hipótesis específica, donde se buscó conocer la correlación entre las fases del grooming con relación al carácter proposicional del aprendizaje significativo, resultó una correlación positiva débil. Por lo cual, estas 4 fases del grooming, en conjunto con los otros elementos que conformaron el cómic, permitieron la comprensión de la temática del grooming que se contaba en el relato.

VI. Recomendaciones:

Durante la realización de las encuestas, al presentar el cómic a los estudiantes, se pudo observar que este elemento gráfico fue del agrado de muchos de los jóvenes.

En vista de los resultados que se obtuvieron en esta investigación y también por medio de la experiencia que se obtuvo al realizar durante el trabajo de campo, reconociéndose que en muchos otros estudios se han utilizado el cómic como un medio didáctico para enseñar, se considera que es recomendable que los centros educativos deberían integrar al cómic como un material útil al momento de enseñar un tema en específico a los estudiantes. Así como que es importante que los jóvenes, en especial los menores de edad sean concientizados y alertados, por todos los medios posibles, para salvaguardar sus vidas y evitar que puedan ser víctimas del acoso sexual en cualquier de sus formas, así como de otros tipos de acoso o abuso.

Se recomienda que los futuros investigadores que estudien la temática del presente estudio, lo puedan abordar con más profundidad y ampliar los medios de difusión, para dar a conocer el fenómeno del grooming, ya que es un deber de todo ser humano preservar la integridad y buscar el bienestar de las demás personas.

Es importante e imprescindible que en el Perú, se realicen campañas de concientización, que se utilicen los medios masivos para fomentar la alerta en los padres de familia contra todas las formas de riesgo que puedan ser víctimas sus menores hijos, sobretodo por medio del internet, que actualmente es el campo donde el hombre tiene más libertad para expresarse, así como para cometer actos delictivos.

Referencias:

- Cadenillas (2017) *Relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria en dos Colegios del distrito de Los Olivos Lima, 2017*. (Tesis de licenciatura) Universidad César Vallejo - Lima Norte, Perú.
- Centro de Estudios en Libertad de Expresión y Acceso a la Información. (2016) *El delito de 'grooming' en la legislación penal actual y proyectada en Argentina*. Recuperado de:
<http://www.palermo.edu/cele/pdf/investigaciones/InformeAnteproyecto-Codigo-Penal.pdf>
- Correa J. (et al.) (2010) *El Comic, invitado a la biblioteca pública*. Recuperado de:
http://cerlalc.org/wpcontent/uploads/publicaciones/olb/PUBLICACIONESOLB_El-comic-invitado-a-la-biblioteca-publica_v1_01012010.pdf
- Eisner W. (2011) *El cómic y el arte secuencial*. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/doc/82177619/El-Comic-y-El-Arte-Secuencial#>
- Fernández C. I. (2011) *El acoso telemático en menores: Ciberacoso y grooming*. Revista Psicología Científica.com, 13(12). Recuperado de:
<http://www.psicologiacientifica.com/ciberacoso-grooming-en-menores>
- Ferreyra y Pedrazzi (2007) *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje*. (1 Ed. 2007) Ediciones Novedades Educativas.
- García S., Hurtado y Tique (2013) *El cómic como alternativa formativa en aulas de aceleración y conocimientos básicos del IED Colegio Manuela Beltrán Sede B*. Revista Infancias Imágenes. Recuperado de:
<http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/infancias/article/view/5465/9206>

- Galende V. P. (2011) *El ciber-acoso con intención sexual y el child-grooming*. Quadernos de criminología: revista de criminología y ciencias forenses. (15), 22 - 33. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3795512>
- Gómez F. (2013) *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*. (Tesis de maestría) Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú.
- Guillen (2014) *Acoso sexual callejero y sexismo ambivalente en jóvenes y adultos jóvenes de Lima*. (Tesis de licenciatura) PUCP, Lima, Perú.
- Gutiérrez R. (2011) *La Comprensión lectora inferencial y el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica*. (Tesis de maestría) Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Hernández et al. (2014) *Metodología de la investigación*. 6ta Ed. MCGraw Hill. (versión online)
- H. Schunk (2012) *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa*. Recuperado de:
<https://drive.google.com/file/d/0B7qpQvDV3vxvYXZFYXRJVW1wOEk/edit>
- López G. R. y Marulanda G. (2007) *El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del colegio Enrique Millán Rubio del municipio de Bosquebradas*. (Tesis pre-grado) Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.
- McCloud S. (2017) *Entender el cómic: el arte invisible*. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/document/164229230/Entender-el-comic-Mc-Cloud#>

- Mejía G. (2001) Semiótica del Cómic. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/document/120828703/Semiotica-del-Comic>
- Ministerio de sanidad, servicios sociales e igualdad. Centro de publicaciones. (2014) EL ciberacoso como forma de ejercer la violencia de género en la juventud: Un riesgo en la sociedad de la información y del conocimiento. Recuperado de:
http://www.msssi.gob.es/va/ssi/violenciaGenero/publicaciones/estudiosinvestigaciones/PDFS/El_Ciberacos_Juvent.pdf
- Oficina internacional del trabajo (2006) Manual de autoaprendizaje: Acoso sexual, legislación y procedimientos de aplicación. Recuperado de:
http://www.minrel.gob.cl/minrel/site/artic/20090831/asocfile/20090831111948/manual_autoaprendizaje___ac_sex___oit_y_dt_sector_privado_.pdf
- Ortega G. (2007) Mi barrio – un mensaje ilustrado. Sistema de comunicación visual sobre soportes impresos para adolescentes, basado en la identificación. (Tesis pre-grado) Universidad de Chile, Chile.
- Prado C. (2009) El aprendizaje significativo en la comprensión de la lectura y propuesta de atención. (Tesis pre-grado) Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación José María Morelos, Morelia, México.
- Rodríguez P. (2010) La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva. Recuperado de:
<https://campusvirtual.univalle.edu.co/moodle/pluginfile.php/1187873/./DIG003.pdf?>
- Romero (2017) Relación entre una historieta sobre las redes sociales y el aprendizaje en los alumnos del 1°, 2°, 3° y 4° grado de secundaria del colegio Inmaculada Concepción 2025 del distrito de Los Olivos, Lima 2017. (Tesis de licenciatura) Universidad César Vallejo - Lima Norte, Perú.

- Salas E. (2015) Los cómics en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la I.E. 32004 “San Pedro” Huánuco. (Tesis pre-grado) Universidad de Huánuco, Huánuco, Perú.
- Salinas (2015) El cómic: una oportunidad de motivación y aprendizaje en las clases de inglés como L2. (Tesis de Licenciatura) Pontificia Universidad Javeriana, Colombia.
- Schindrig (2016) El delito de ‘Grooming’ en la legislación penal actual y proyectada en Argentina. Centro de Estudios de Libertad de Expresión y Acceso a la Información (CELE) de la Universidad de Palermo. Recuperado de: <http://www.palermo.edu/cele/pdf/investigaciones/Informe-Anteproyecto-Codigo-Penal.pdf>
- Universidad Complutense de Madrid. (2017) Guía de prevención y detección del acoso sexual, acoso sexista y acoso por orientación sexual e identidad y expresión de género. Recuperado de: https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag1465/guia_UCM_acoso_online.pdf
- Villacampa y Gómez (2016) NUEVAS TECNOLOGÍAS Y VICTIMIZACIÓN SEXUAL DE MENORES POR ONLINE GROOMING. Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología. Recuperado de: <http://criminet.ugr.es/recpc/18/recpc18-02.pdf>
- Yataco Z. (2016) Entendiendo el lenguaje del cómic a través de la elaboración de 3 historietas limeñas – Lima, Perú. (Tesis pre-grado) Universidad César Vallejo –sede Lima Norte, Lima, Perú.

Anexo 1

Matriz de Operacionalización (Variable 1)

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escalas de valoración
Cómic sobre el grooming	"El cómic es un lenguaje mixto-descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y lenguaje verbal (fonético) a partir de sintagmas menores llamados viñetas". (Mejía G., 2001, p. 16)	El cómic es una forma de comunicación gráfica donde se usan secuencias de imágenes y textos para contar una historia.	Macrounidades significativas (Mejía G., 2001, p. 31)	- Estilema o estilo del dibujo	El estilo del dibujo del cómic ayuda a entender su relato.	1) Muy de acuerdo 2) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni desacuerdo 4) en desacuerdo 5) muy desacuerdo
				- Encuadre	Los encuadres utilizados en el cómic son adecuados para entender su relato.	1) Muy de acuerdo 2) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni desacuerdo 4) en desacuerdo 5) muy desacuerdo
				- Gestemas o cuadros detalles (Mejía G., 2001, p. 18)	Los cuadros de detalle del cómic ayudan a entender su relato.	1) Muy de acuerdo 2) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni desacuerdo 4) en desacuerdo 5) muy desacuerdo
			Microunidades significativas (Mejía G., 2001, p. 49)	- Globos o locogramas (globos de los diálogos o pensamientos de los personajes)	Los globos de diálogos o pensamientos de los personajes ayudan a entender el relato del cómic.	1) Muy de acuerdo 2) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni desacuerdo 4) en desacuerdo 5) muy desacuerdo
				- Onomatopeyas (representación de los sonidos por medio de texto) (Scott McCloud, 2012, p. 31, p. 128)	Las onomatopeyas presentes en el cómic ayudan a entender su relato.	1) Muy de acuerdo 2) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni desacuerdo 4) en desacuerdo 5) muy desacuerdo

Anexo 2

Matriz de Operacionalización (Variable 2)

el grooming	Podemos definir el ciber-acoso con intención sexual como aquellas acciones preconcebidas que lleva a cabo un adulto a través de Internet para ganarse la confianza de un menor de edad y obtener su propia satisfacción sexual mediante imágenes eróticas o pornográficas que consigue del menor, pudiendo llegar incluso a concertar un encuentro físico y abusar sexualmente de él. (P. Galende, 2011)	El grooming es el acoso sexual en la redes sociales donde intervienen un acosador sagaz y una víctima ingenua, cuyo lazo inicia por medio de una relación de amistad y confianza virtual.	Fases del grooming (P. Galende, 2011, p. 24-25)	Contacto y acercamiento	Se logra identificar el contacto y acercamiento entre el acosador a su víctima.	1) Muy de acuerdo 2) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni desacuerdo 4) en desacuerdo 5) muy desacuerdo
				Sexo virtual	Se logra identificar en el cómic que el acosador le pide material sexual a su víctima.	1) Muy de acuerdo 2) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni desacuerdo 4) en desacuerdo 5) muy desacuerdo
				Ciber-acoso	Se logra identificar en el cómic que el acosador amenaza o chantajea a su víctima.	1) Muy de acuerdo 2) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni desacuerdo 4) en desacuerdo 5) muy desacuerdo
				Abusos-agresiones sexuales (P. Galende, 2011, p. 24-25)	Se logra identificar en el cómic que el acosador agrade a su víctima.	1) Muy de acuerdo 2) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni desacuerdo 4) en desacuerdo 5) muy desacuerdo
Aprendizaje significativo	"El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje". (Ausubel y Moreira, como se citó en Rodríguez P., 2010)	El aprendizaje significativo es un proceso donde un conocimiento recién adquirido se relaciona con los conocimientos que ya posee la persona.	Aprendizaje significativo representacional (Rodríguez P., 2010, p. 14)	Relación de símbolos con referentes.	Los dibujos representados en el cómic permiten identificar un caso que puede ocurrir en la vida real.	1) Muy de acuerdo 2) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni desacuerdo 4) en desacuerdo 5) muy desacuerdo
			Aprendizaje significativo de proposiciones (Rodríguez P., 2010, p. 14-15)	Suma de significados de los conceptos que se forman de las ideas expresadas verbalmente.	Los elementos que forman este cómic: dibujos y textos, ¿permiten entender el tema de esta historia?	1) Muy de acuerdo 2) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni desacuerdo 4) en desacuerdo 5) muy desacuerdo

Anexo 3

Matriz de Consistencia (parte 1)

Matriz de consistencia

		Formulación del problema	Objetivo	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Indicadores
G E N E R A L		¿Qué relación existe entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?	Conocer la relación que existe entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.	<p>Hi: Existe una relación favorable entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p> <p>Ha: Existe una relación mediana entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p> <p>Ho: Existe relación desfavorable entre el cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>	Cómic	Macrounidades significativas (Mejía G., 2001, p. 31)	<ul style="list-style-type: none"> - estilema o estilo del dibujo - encuadre - angulaciones o ángulos de vista - gestemas o cuadros detalles (Mejía G., 2001, p. 16)
						Microunidades significativas (Mejía G., 2001, p. 49)	<ul style="list-style-type: none"> - globos o locigramas (globos de los diálogos o pensamientos de los personajes) - las cartelas o didascalias. Son los recuadros donde se relata en textos la historia del cómic. - onomatopeyas (representación de los sonidos por medio de texto) (Scott McCloud, 2012, p. 31, p. 129)
E S P E C Í F I C O S		¿Qué relación existe entre las macrounidades significativas del cómic y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?	<p>O1: Conocer la relación que existe entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>	<p>H1: Existe una relación favorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p> <p>Ha: Existe una relación mediana entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p> <p>Ho: Existe relación desfavorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>	sobre el		
					grooming	Fases del grooming (P. Galende, 2011, p. 24-25)	<ul style="list-style-type: none"> - Contacto y acercamiento - Sexo virtual - Ciber-acoso - Abusos-agresiones sexuales (P. Galende, 2011, p. 24-25)

Anexo 4.1

Matriz de Consistencia (parte 2)

<p>¿Qué relación existe entre las macrounidades significativas del cómic y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?</p>	<p>O2: Conocer la relación que existe entre las macrounidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>	<p>H2: Existe una relación favorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018. Ha: Existe una relación mediana entre las macrounidades significativas del cómic sobre grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018. Ho: Existe una relación desfavorable entre las macrounidades significativas del cómic sobre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>	<p>Apren dizaje signi ficativo</p>	<p>Aprendizaje significativo representacional (Rodríguez P., 2010, p. 14)</p>	<p>relación de símbolos con referentes.</p>
<p>¿Qué relación existe entre las microunidades significativas del cómic sobre las y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?</p>	<p>O3: Conocer la relación que existe entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>	<p>H3: Existe una relación favorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018. Ha: Existe una relación mediana entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018. Ho: Existe una relación desfavorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>	<p>Aprendizaje significativo de concepto (Rodríguez P., 2010, p. 14-15)</p>	<p>relación de símbolos con los atributos del referente.</p>	

Anexo 4,2

Matriz de Consistencia (parte 3)

E S P E C I F I C O S	<p>¿Qué relación existe entre las microunidades significativas del cómic sobre las y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?</p>	<p>O4: Conocer la relación que existe entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas,</p>	<p>H4: Existe una relación favorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p> <p>Ha: Existe una relación mediana entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p> <p>Ho: Existe relación desfavorable entre las microunidades significativas del cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>
	<p>¿Qué relación existe entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?</p>	<p>O5: Conocer la relación que existe entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>	<p>H5: Existe una relación favorable entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p> <p>Ha: Existe una relación mediana entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p> <p>Ho: Existe una relación desfavorable entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo representacional en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>
	<p>¿Qué relación existe entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018?</p>	<p>O6: Conocer la relación que existe entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>	<p>H6: Existe una relación favorable entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p> <p>Ha: Existe una relación mediana entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p> <p>Ho: Existe una relación desfavorable entre las fases del grooming y el aprendizaje significativo de conceptos en los estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.</p>

Anexo 5

Instrumento

Encuesta: El caso de Ana

UCV UNIVERSIDAD CEAR VILLANO
I.E.N. San Felipe - distrito de Comas
3er, 4to y 5to de secundaria

Grado: Sexo: M () F () Edad: años N°

Por favor, lea el cómic con mucha atención y luego responda cada pregunta según su propio criterio. Según esta escala:

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

1 2 3 4 5

El estilo de los dibujos del cómic ¿permiten comprender la historia relatada?

Los recuadros donde están los personajes del cómic ¿permiten comprender la historia relatada?

Los cuadros donde hay detalles de los personajes del cómic ¿ayudan a comprender esta historia?

Los globos de diálogos o de pensamientos de los personajes ¿ayudan a entender el relato del cómic?

Los sonidos de ruido representados con letras presentes en el cómic ¿ayudan a entender su relato?

¿Se logra identificar en el cómic que Pool entra en contacto con Ana?

¿Se logra identificar en el cómic que Pool le pide fotos íntimas a Ana?

¿Se logra identificar en el cómic que Pool amenaza a Ana?

¿Se logra identificar en el cómic que Pool agrede (verbalmente) a Ana?

Los dibujos representados en el cómic ¿permiten identificar un caso que puede ocurrir en la vida real?

Los elementos que forman este cómic: dibujos y textos, ¿permiten entender el tema de esta historia?

¡Gracias por su participación!

Encuesta: El caso de Ana

UCV UNIVERSIDAD CEAR VILLANO
I.E.P. Monserrat - distrito de Comas
3er, 4to y 5to de secundaria

Grado: Sexo: M () F () Edad: años N°

Por favor, lea el cómic con mucha atención y luego responda cada pregunta según su propio criterio. Según esta escala:

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

1 2 3 4 5

El estilo de los dibujos del cómic ¿permiten comprender la historia relatada?

Los recuadros donde están los personajes del cómic ¿permiten comprender la historia relatada?

Los cuadros donde hay detalles de los personajes del cómic ¿ayudan a comprender esta historia?

Los globos de diálogos o de pensamientos de los personajes ¿ayudan a entender el relato del cómic?

Los sonidos de ruido representados con letras presentes en el cómic ¿ayudan a entender su relato?

¿Se logra identificar en el cómic que Pool entra en contacto con Ana?

¿Se logra identificar en el cómic que Pool le pide fotos íntimas a Ana?

¿Se logra identificar en el cómic que Pool amenaza a Ana?

¿Se logra identificar en el cómic que Pool agrede (verbalmente) a Ana?

Los dibujos representados en el cómic ¿permiten identificar un caso que puede ocurrir en la vida real?


Los elementos que forman este cómic: dibujos y textos, ¿permiten entender el tema de esta historia?

¡Gracias por su participación!

Nota: Se realizaron 2 diseños de encuesta para cada colegio: Monserrat y C3 San Felipe, ambos del distrito de Comas. El instrumento constó de 11 items.

Anexo 6

Carta de presentación al colegio Monserrat – sede Comas

 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**
BODAS DE PLATA

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

CARTA-049-2018-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 30 de abril de 2018

Señora
CARMEN SACRAVILCA VELA
Directora
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MONSERRAT"
Av. San Felipe N° 655 - Comas
Presento.-

De mi consideración:


Por medio de la presente permitame saludarla cordialmente y a la vez presentarle a nuestro estudiante; quien actualmente se encuentra matriculado en el **X** ciclo (semestre 2018-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	NOMBRE DEL ALUMNO	DNI
1	LOZADA CHIRA, VICTOR JOSUE	72126425

En el marco de la agenda académica, el alumno en mención solicita permiso para realizar unas encuestas a alumnos del 3er, 4to y 5to grado de educación secundaria para el Desarrollo de su Proyecto de Investigación, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradecemos por anticipado la atención que brinde a la presente.


Atentamente,

 **Juan José Tanta Restrepo**
Coordinador de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte

UCV.EDU.PE

Anexo 7

Carta de presentación al colegio C3 San Felipe - Comas

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
BODAS DE PLATA

CARTA-050-2018-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 30 de abril de 2018

Señor
FERNANDO ESCUDERO
Director
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FELIPE"
Jr. Pacífico s/n - Comas
Presento.-

De mi consideración:

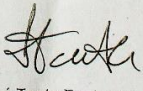
Por medio de la presente permitame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestro estudiante, quien actualmente se encuentra matriculado en el X ciclo (semestre 2018-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.


1	LOZADA CHIRA, VICTOR JOSUE	72126425
---	----------------------------	----------


En el marco de la agenda académica, el alumno en mención solicita permiso para realizar unas encuestas a alumnos del 3er, 4to y 5to grado de educación secundaria para el Desarrollo de su Proyecto de Investigación, 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,


Mg. Juan José Tanta Restrepo
Coordinador de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte







Anexo 8

Validación de Expertos 1



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: *Lalán Salguero, Maydy Patricia*

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: *UCV*

Fecha: *25 04 18*

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de dos instituciones educativas del distrito de Comas.

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

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Anexo 9

Validación de Expertos 2



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Rodarte Santos Jessica Marisol

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 26 04 2018

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

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

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Anexo 10

Validación de Expertos 3



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: CORNEJO GUERRERO MIGUEL ANTONIO

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora:

Fecha:

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

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

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

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Miguel Cornejo

Anexo 11: Pruebas del uso del SPSS

pruebas de indicadores.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	pregunta1	Numérico	1	0	el estilo del dib...	{1, muy de ...	Ninguno	3	Derecha	Nominal	Entrada
2	pregunta2	Numérico	1	0	los recuadros d...	{1, muy de ...	Ninguno	3	Derecha	Nominal	Entrada
3	pregunta3	Numérico	1	0	los cuadros do...	{1, muy de ...	Ninguno	3	Derecha	Nominal	Entrada
4	pregunta4	Numérico	1	0	los globos de di...	{1, muy de ...	Ninguno	3	Derecha	Nominal	Entrada
5	pregunta5	Numérico	1	0	los sonidos de ...	{1, muy de ...	Ninguno	3	Derecha	Nominal	Entrada
6	pregunta6	Numérico	1	0	¿se logra identi...	{1, muy de ...	Ninguno	3	Derecha	Nominal	Entrada
7	pregunta7	Numérico	1	0	¿se logra identi...	{1, muy de ...	Ninguno	4	Derecha	Nominal	Entrada
8	pregunta8	Numérico	1	0	¿se logra identi...	{1, muy de ...	Ninguno	3	Derecha	Nominal	Entrada
9	pregunta9	Numérico	1	0	¿se logra identi...	{1, muy de ...	Ninguno	3	Derecha	Nominal	Entrada
10	pregunta10	Numérico	1	0	los dibujos repr...	{1, muy de ...	Ninguno	4	Derecha	Nominal	Entrada
11	pregunta11	Numérico	1	0	los elementos ...	{1, muy de ...	Ninguno	4	Derecha	Nominal	Entrada
12	macrounida...	Numérico	8	2		Ninguno	Ninguno	30	Derecha	Nominal	Entrada
13	microunidad...	Numérico	8	2		Ninguno	Ninguno	30	Derecha	Nominal	Entrada
14	fases del g...	Numérico	8	2		Ninguno	Ninguno	20	Derecha	Nominal	Entrada
15	aprendizaje...	Numérico	8	2		Ninguno	Ninguno	30	Derecha	Nominal	Entrada
16	aprendizaje...	Numérico	8	2		Ninguno	Ninguno	27	Derecha	Nominal	Entrada
17	comic_sobr...	Numérico	8	2		Ninguno	Ninguno	22	Derecha	Nominal	Entrada
18	aprendizaje...	Numérico	8	2		Ninguno	Ninguno	27	Derecha	Nominal	Entrada
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo 05:49 p.m. 30/06/2018

Visible: 18 de 18 variables

	pregu nta1	pregu nta2	pregu nta3	pregu nta4	pregu nta5	pregu nta6	pregu nta7	pregu nta8	pregu nta9	pregu nta10	pregu nta11	macrounidades significativas	microunidades significativas	fases del grooming	apre
1	1	1	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4,00	4,00	4,00	10,00
2	1	1	1	2	1	1	2	2	3	1	2	3,00	3,00	3,00	8,00
3	1	2	1	2	1	2	2	2	3	1	2	4,00	4,00	3,00	9,00
4	1	2	1	2	2	1	1	2	3	1	1	4,00	4,00	4,00	7,00
5	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	5,00	3,00	3,00	6,00
6	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	6,00	4,00	4,00	6,00
7	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	5,00	4,00	4,00	8,00
8	4	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	10,00	10,00	5,00	5,00
9	1	3	1	1	2	2	1	1	1	1	2	5,00	3,00	3,00	5,00
10	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3,00	3,00	4,00	4,00
11	2	2	3	3	1	3	2	2	3	2	3	7,00	4,00	4,00	10,00
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3,00	2,00	2,00	4,00
13	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	15,00	10,00	10,00	18,00
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3,00	2,00	2,00	4,00
15	1	1	2	2	1	1	1	1	3	1	1	4,00	4,00	3,00	6,00
16	1	2	2	2	4	1	4	5	5	1	2	5,00	6,00	6,00	15,00
17	1	2	2	1	3	2	1	1	3	2	2	5,00	4,00	4,00	7,00
18	3	2	4	1	4	2	1	3	1	1	5	9,00	5,00	5,00	7,00
19	1	1	2	1	2	1	1	3	3	2	2	4,00	3,00	3,00	8,00
20	2	1	3	2	5	2	2	3	3	3	1	6,00	7,00	7,00	10,00
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3,00	2,00	2,00	4,00
22

Anexo 12: Pruebas del recojo de datos

Encuestas realizadas a 97 alumnos, de 3ero, 4to y 5to de secundaria en el colegio Monserrat



Anexo 13: Pruebas del recojo de datos

Encuestas realizadas a 181 alumnos, de 3ero, 4to y 5to de secundaria en el colegio C3 San Felipe



Material utilizado durante las encuestas



Brief



Cómics:

Peligro en la Red

Personajes Principales



Ana

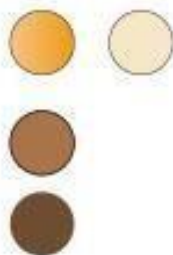
Edad: 12 años

Escolar - 5to secundaria



Colores utilizados para el personaje de Ana en ropa cotidiana.

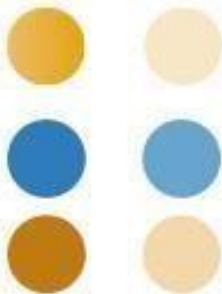
Estos colores denotan: la feminidad (rosa), la juventud (anaranjado). Ana viste con una blusa, usa una cinta en el cabello y un pantalón, lo cual caracteriza a la forma de vestir de algunas chicas en la actualidad. Tiene un celular, que es un aparato utilizado por la mayor parte de las personas en este tiempo y es también el elemento principal de comunicación en donde se desarrolla la historia del cómic.



Colores utilizados para el personaje de Ana en ropa sensual.

Ana está vestida con prendas íntimas: brasier y trusa de color naranja. Y se ha colocado sombras en la parte superior de sus ojos. Este atuendo y el maquillaje buscan resaltar la belleza de la chica y denotar sensualidad en su apariencia física. En este caso, el color naranja, denota juventud, belleza y sensualidad.

Pool
(identidad falsa)
Edad: 12 años
Escolar - 5to secundaria



Colores utilizados para el personaje de Pool - identidad falsa.

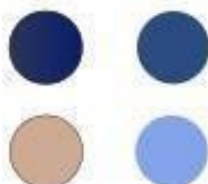
En la foto que Pool le envía a Ana, este aparece como un joven apuesto de cabello rubio. De tez blanca al igual que Ana. Pool aparece utilizando un polo de color celeste. Este color busca denotar: confianza, juventud, amicalidad.



Pool
(identidad real)
Edad: 35 años
vendedor de material
pornográfico

Colores utilizados para el personaje de Pool - identidad real.

En el aspecto real de Pool, este aparece como un joven de edad mayor, vestido con una capucha azul oscura y una camisa celeste. Es una persona de tez trigueña oscura y su rostro se muestra con cicatrices, lo que de la apariencia de una persona de mal vivir. El atuendo y la apariencia física del personaje de Pool, buscan reflejar la maldad y la perversión que son las actitudes que tiene él. Aparece en un cuarto oscuro junto a una computadora, lo cual da a conocer que realiza un acto indebido y perverso. El color oscuro del cuarto denota esa situación. En este contexto, el color azul oscuro denota: peligro, maldad, perversión.



Producción de la pieza gráfica



Creación del boceto
a mano

Digitalización del
dibujo
(vía scanner y/o
fotografía)



***imagen de simulación**



Vectorización del
dibujo usando el
programa
Adobe Illustrator

Ai

Formato del cómic



Normal



Formal

Presentación formal:

(Por recomendaciones)

En papel couche de 150 gr. interior y
300 gr. tapas.

3 unid.

Presentación normal:

En papel bond

39 unid.

Nº de páginas: 10

Impresión a color.

Diseño y maquetación a hoja completa.

Portada del cómic Análisis



Área de las imágenes

Composición:

Básicamente la portada se compone de dos partes: el área de las imágenes y al área del texto. En la primera área, se encuentra compuesta por los personajes principales del cómic: Ana y Pool. El personaje de Ana utilizando un celular aparece en la parte inferior centrada, tiene mayor tamaño y por tanto peso visual, por tanto es la imagen central, ya que la historia del cómic gira en torno de Ana principalmente y el personaje aparece utilizando un celular, ya que por este medio se realizará el contacto entre ella y Pool. Luego aparece una segunda imagen de Ana, más pequeña ubicada en la esquina izquierda a la altura de la cabeza de la imagen central, haciendo una pequeña referencia al tema del que se va a tratar en el cómic. Luego aparece la identidad falsa de Pool y a su costado la identidad real, lo cual se planeo su distribución de este modo a la semejanza de la portada de una película, donde aparecen juntos tanto los protagonistas como los antagonistas. De esta forma, esta primera área busca que el lector conozca de forma rápida a los personajes que verá aparecer en el cómic y se familiarice con ellos.



Área del texto

En la segunda área, se encuentra el título y el subtítulo del cómic, su distribución en la siguiente: Cerca de donde se encuentra el título del cómic se encuentra un detalle a forma de cinta de seguridad que utiliza los colores en degradado de amarillo con franjas en forma de punta de flecha color negro, lo que se ha colocado para dar más énfasis al hecho de que se trata de un tema donde ocurren hechos de riesgo. Y encima se ubica el subtítulo del cómic.

El título aparece en la parte inferior, donde se combinan texto con iconos y detalles gráficos a forma de sangre escurriendo, usando el tono verde que hace referencia al peligro y la muerte.

Como un elemento extra en el diseño del cómic se ha incluido en la parte superior de la esquina izquierda un detalle que hace referencia a que se trata de un proyecto de tesis dentro de una forma circular donde también aparece el logotipo de la universidad, este detalle con motivo de hacer más formal la presentación de esta pieza gráfica.

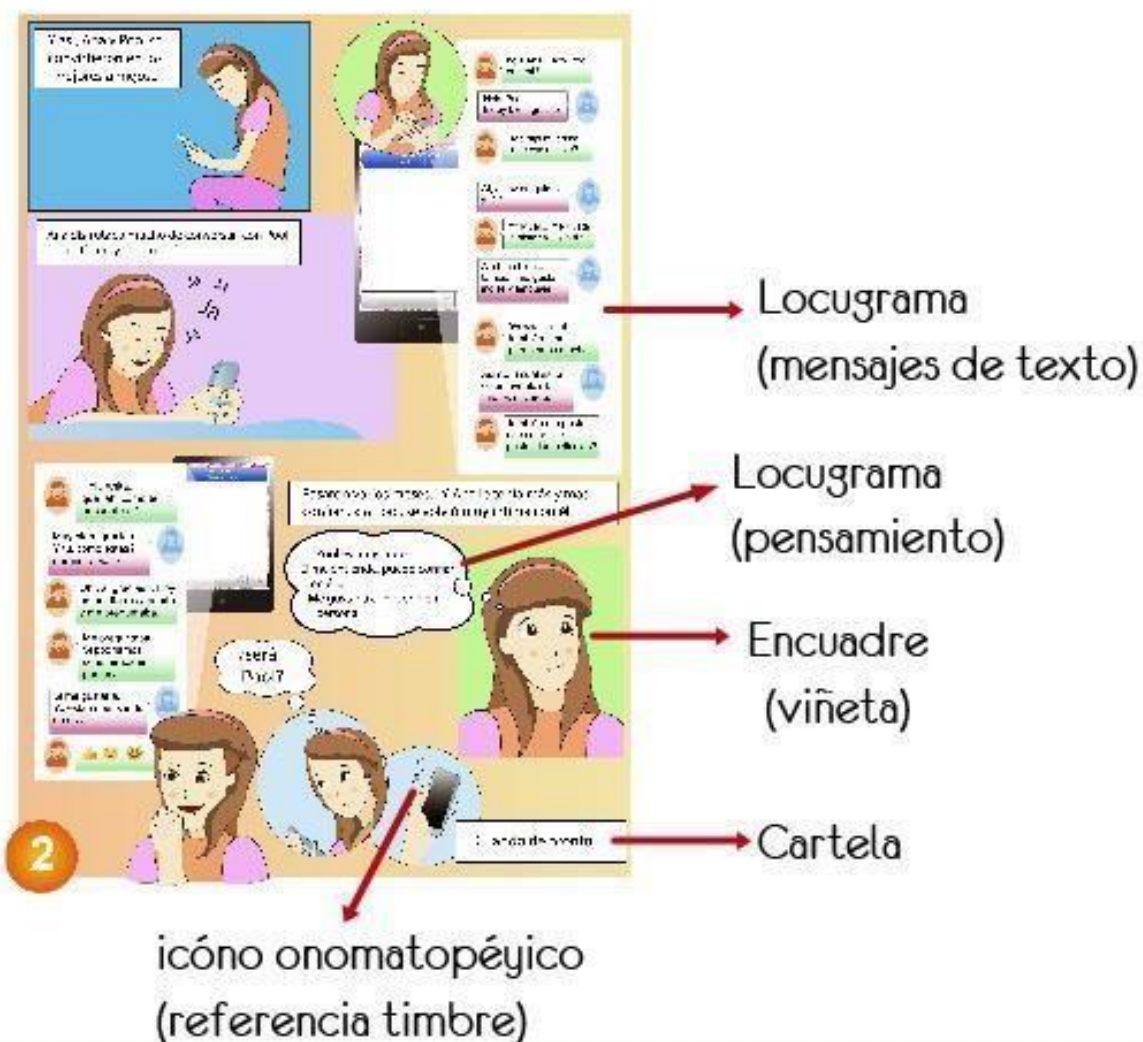
Tipografía

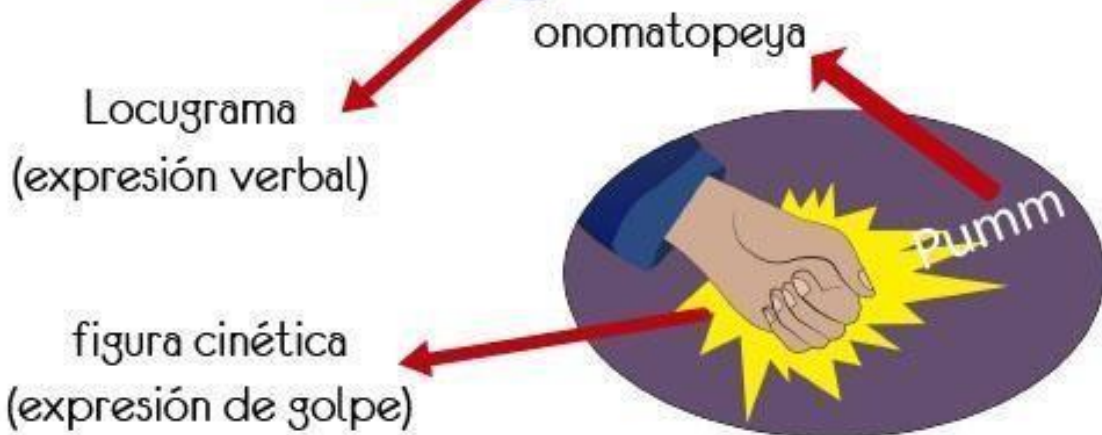
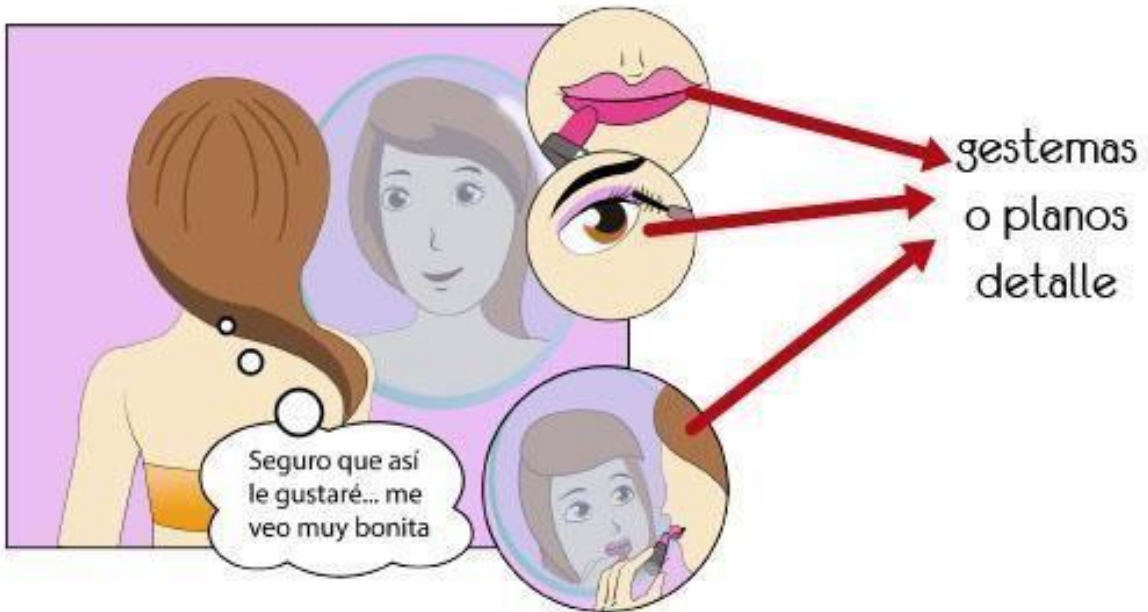
Se ha utilizado 2 tipos de fuentes para todo el contenido del cómic:

Myriad Pro y Arial

Se han escogido estos tipos de fuentes porque resultan más fáciles para leer. El tamaño de la fuente ha variado dependiendo de la importancia del mensaje descrito o por los elementos donde se ha contenido el texto.

Elementos que forman la estructura de este cómic



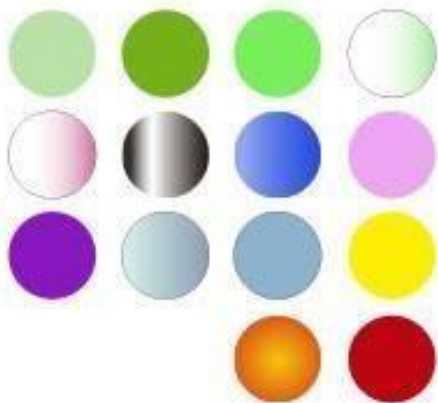


Colores



Estas tonalidades han sido utilizadas para los fondos de las viñetas.

Cada color representa un estado de ánimo así como una situación de emoción o peligro.



Otras tonalidades utilizados en elementos complementarios del cómic



UCV
UNIVERSIDAD
CESAR VALLEJO

Proyecto de Tesis

X Ciclo
Arte y Diseño
Gráfico Empresarial



El caso de Ana

Peligro en la Red

V. Josué Lozada Ch.

Un día después de clases... Ana llegó a su casa y conoció a una nueva amiga en Facebook.



Hola
Qué tal?

Soy Jenny
y tú?

Ana esta escribiendo...

Soy Ana 😊

😊

😊



Y así, desde que Ana y Jenny se conocieron pasaron mucho tiempo conversando en el Face.



Any, sabes hay un chico ...
que quisiera que conozcas...

Ana esta escribiendo...



Hasta que un día...



¿cómo se llama?

Pool... es mi primo

😊

cuántos años tiene?

Es de tu misma edad...tiene 12

😊



Y así, Ana y Pool se convirtieron en los mejores amigos...



Ana disfrutaba mucho de conversar con Pool, se sentía muy bien con él.



- hola Ana... soy Pool que tal?
- Hola Pool... Estoy bien, gracias
- Me dijo mi prima que vas al cole?
- Sí, estoy en quinto... y tú?
- Yo igual... me gusta la historia... y a ti?
- A mí también... también me gusta inglés y lenguaje...
- Woww... a mí también... nos parecemos mucho
- Así?... :) cuál es tu color favorito? El mío es el verde...
- También me gusta ese color... te gustan las películas?

Pasaron varios meses... Y Ana le tenía más y más confianza a Pool, se volvió muy íntima con él.

Pool es muy lindo... Él me entiende, puedo confiar en él... Me gustaría conocerlo en persona

¿será Pool?



Hola Anita... qué tal? como te encuentras?

Muy bien, gracias... Y tú, cómo estas? dormiste bien?

Oh.. sí gracias... Hoy es un día muy bonito y me preguntaba...

Me preguntaba... Si podríamos conocernos en persona...

Si me gustaría... Yo estaba pensando en eso...



Quando de pronto...



Me podrias enviar una foto tuya? seguro eres muy bonita...

Ohh...gracias 😊
ummm...no se

😊😊

Tú me podrias mostrar tu foto?

Claro...un momento

cargando archivo



quiere conocerme ¡que lindo!



Ohh...me va a mostrar su foto ¿será tan huapo como creo?



Ohh... es muy guapo...

Mira...este soy yo



Quisiera una foto tuya Anita...

Yo estoy seguro que eres muy bonita... Quisiera ver una foto tuya... 😊



Umm...no lo se Pool Me da verguenza... 😞

No te preocupes Yo soy tu amigo... Estoy seguro que eres muy linda...

😊😊😊😊

¿Y si le parezco fea? Pero ¿él cree que soy muy bonita?



Ohh...¿quiere una foto mía? Pero...¿y si no le gusto?



Pasaron algunos días, y Ana no se decidía sobre si mostrarle o no su foto... Entonces decidió preguntarle a su amiga Jenny...

Umm... debería mostrarle una foto mía... pero ¿cuál?

Talvez ella sepa qué hacer...

¿Debo lucir sexy?



Pasaron algunas horas, y aprovechando que estaba sola, ingresó al baño...



Seguro que así le gustaré... me veo muy bonita

Oye Jeny... No se qué foto mostrarle a Pool

Tranquila Any... Solo debes lucir sexy y le gustaras

¿sexy?

Ohh...



Me veo muy bien... seguro le gustaré...

Ohh, es muy tierno y lindo... le gusto, él piensa en mí...

Mira Pool... esta soy yo... 😊



Eres bellísima... 😍😍

Ohh...que lindo eres Pool, gracias... 😊

Oye Anita, podrias ser una modelo... Eres muy bonita

Ana pensaba que Pool sentía lo mismo que ella por él, por ello accedió a enviarle fotos. Creía que así le gustaría más a Pool y llegarían a ser una pareja más adelante.



Es una buena idea la de Jenny... seguro que Pool se va a enamorar de mí...



Mientras tanto... en casa de Pool

Si que estas rica chibola... pronto vas a caer



¡Ohh Pool! Eres muy tierno...

Ohhh... los dos seríamos una linda pareja... Seguro que le gusto a Pool, es tan tierno y atento conmigo.

~~100 \$ 100~~
~~100 \$ 100~~
~~100 \$ 100~~
~~100 \$ 100~~
~~100 \$ 100~~

jajajaja... voy a hacer mucho dinero con esa mocosa... ya pronto vas a caer... niña ingenua



Con el tiempo Ana le enviaba más fotos a Pool, cada vez más íntimas. Sin embargo no sabía que Pool, que tenía en realidad 35 años, subía sus fotos a una página para adultos.



subiendo a la web...



hasta que un día...



jajajaja...
pobre ingenua... si que estas rica, vas a ser la estrella de mi página y me vas a hacer ganar mucho dinero

¿porqué me habrá pedido Pool hacer eso?

lo voy hacer, pero debes prometerme

Claro, yo te prometo que nadie más lo va a ver... es nuestro secreto

si no cumples, no te vuelvo a hablar

Yo soy tu amigo Anita... alguna vez te he fallado?

no... pero igual... debes saberlo...

Esta bien... te lo prometo... nadie lo verá...



Niña tonta... A mí nadie me dice que no... Ni me me amenaza... ya vas a ver que hago con tus fotos...



Es muy atrevido que me pida hacer eso...

Ana no acepta al comienzo la propuesta de Pool, pero él le instió hasta convencerla

Ana esperó a que estuviera sola en casa... y luego después de ir al baño...

¿qué es toy haciendo? Estoy casi desnuda...



¿quizá así le guste más? Yo confió en Pool...

Y así Ana confiando en Pool le envio la foto que él le había pedido

hola Pool...aquí esta la foto...
a ver...



ohh... que linda 😍😍😍😍😍



Y sin embargo pasaron algunas semanas y de pronto Anita se dio con una terrible sorpresa...



Character 1 (Green icons): Hola Anita... Soy Jhon... hace tiempo que no sabía nada de ti...

Character 2 (Blue icons): Hola Jhony, qué tal? a los años...

Character 1: Bien... Disculpa amiga, quiero decirte algo... es un poco delicado... estoy preocupado por ti

Character 2: qué paso? dime por favor

Character 1: Es que... pucha... no se como decirte... bueno... hay una foto tuya que esta circulando en la web

Character 2: qué foto?

Character 1: Es que esa foto... ummm es una foto muy íntima... y muchas personas ya la han visto...

Character 2: de qué foto hablas?

Character 1: Hablo de esta foto... deberías decirle a tu mamá y denunciar con la policia...

Character 2: Es esta foto Anita... creo que alguien te ha utilizado para vender tu foto en una página para adultos...

Character 2: queeeeeeeeeeeeeeee?

Character 2: ¿cómo pasó? Solo Pool sabía de esto

Character 2: ¿Cómo pudiste hacerlo Pool?... eres un desgraciado.

Ana decidió entonces enfrentarse a Pool, sin embargo él le mostró su verdadera cara. Entonces Ana lamentó haber confiado tanto en un desconocido.



Poollll...eres un tarado.... 😡😡

qué te pasa Anita? por qué me hablas así?

encima eres cínico... me lo prometiste...

qué hace mi foto en la web? 😡😡

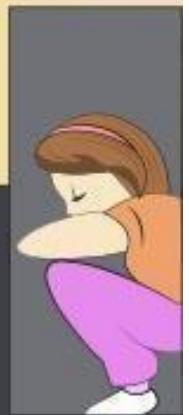
Ahhh... era eso... disculpa fue un error.. no me di cuenta...

cretino... te voy a denunciar...

jajajaja... asi? ahora escuchame mocosa... se acabó el juego... no vas a hacer nada, sino tus papas van a ver todas las fotos que tengo...a quién crees que amenazas?

pero... qué estas diciendo... oye...

Creí que Pool era mi amigo... fui una tonta...



Encima se atreve a amenazarme... Ahora verá quién soy yo... ya fuiste mocosa...



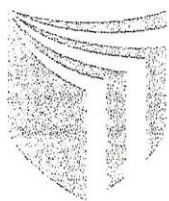
Pero...¿qué fue lo que hice? ¿qué voy a hacer ahora? Estoy perdida...

El Grooming no es un juego

Es importante que los niños y los jóvenes conozcan de antemano los riesgos que corren al toparse con personas desconocidas en las redes sociales, las que podrían fingir ser sus amigos para luego obligarlos a realizar acciones que los van a perjudicar y poner en riesgo su persona y sobretodo su privacidad.

La historia relatada en este cómic, busca de forma amena y a la vez agradable dar a conocer este tema tan alarmante y que afecta a la sociedad en la actualidad.





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
Escuela Académico Profesional de Arte y Diseño Grafico Empresarial

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Victor Josue Lozada Chira

INFORME TITULADO:

Cómic sobre el Grooming y el Aprendizaje
Significativo en estudiantes de 3er, 4to y
5to de Secundaria de dos instituciones
educativas del distrito de Comas, 2018.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciado en Diseño Gráfico Empresarial

SUSTENTADO EN FECHA: 04/04/2018.

NOTA O MENCIÓN: 14



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE
TESIS

Código : FO6-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

Yo, Laban Salguero, Magaly Patricia docente de la Facultad Ciencias de la Comunicación y Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo sede Lima Norte, revisor (a) de la tesis titulada.

“CÓMIC SOBRE EL GROOMING Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE 3ER, 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE COMAS, 2018.”, del (de la) estudiante LOZADA CHIRA VICTOR JOSUE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de ...2.2.% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/La suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó 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.

Lima, 04 de Julio de 2018.



Firma

Mg. Laban Salguero, Magaly Patricia

DNI: 41033868

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE
TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL
UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

Yo LOZADA CHIRA VICTOR JOSUE Identificado con DNI N° 72126425 Egresado de la Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo, autorizo (), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "CÓMIC SOBRE EL GROOMING Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE 3ER, 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE COMAS, 2018."; en el Repositorio institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo N° 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

FIRMA

DNI: 72126425.....

FECHA: 17 DE Julio DEL 2018.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

Resumen de coincidencias

22 %

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	9 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4 %
3	www.tesis.uchile.cl Fuente de Internet	1 %
4	pt.scribd.com Fuente de Internet	1 %
5	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
6	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1 %
7	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	1 %
0	cvbertesis.unmsm.edu....	1 %

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Cómic sobre el grooming y el aprendizaje significativo en estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de Comas, 2018.

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

AUTOR(A):
Víctor Josué Lozada Chira

Página: 1 de 126 Número de palabras: 25210

Text-only Report High Resolution Activado

