



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

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

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

AUTOR

Jose Luis Quiroz Cadenillas

ASESOR

Miguel Antonio Cornejo Guerrero, Ph. D.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

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

LIMA - PERÚ

Año 2017

Dedicado a mi madre, tía y asesor Miguel Cornejo quienes me brindaron su apoyo incondicional y académico, para salir

adelante con este proyecto universitario y formación como profesional.

“Mi objetivo no es enseñar el método que todo el mundo debería seguir para utilizar bien su razón, sino únicamente mostrar cómo he tratado de utilizar bien la mía.”

René Descartes.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo Jose Luis Quiroz Cadenillas con DNI N° 70103159, 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 presenta 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, 11 de julio del 2017

Jose Luis Quiroz Cadenillas

Miguel Antonio Cornejo Guerrero
Presidente

Juan Apaza Quispe
Secretario

Rocio Lizzett Bernaza Zavala
Vocal

AGRADECIMIENTO

Agradecer a mi pequeña familia, mi madre por ser mi motivación para seguir adelante con mis estudios y mis metas, mi tía que me apoyó y como mujer luchadora al igual que mi madre que a pesar de las caídas y tropiezos saben salir adelante y esa motivación me la supieron enseñar con cada paso que lograron avanzar. Mi

padre por el apoyo económico sin motivación alguna. Mi asesor Miguel Antonio Cornejo, Lic. Mi profesora Luisa Hernández que me inculcó los valores de perseguir mis metas y formarme como un alumno correcto y mis compañeros de trabajo por estar pendientes de mi formación académica, comprensión y realización de mi investigación.

PRESENTACIÓN

Con el cumplimiento y reglamentos de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes mi tesis por el cual lleva el título de “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” la misma que ruego someter a vuestra consideración y espero que cumpla con las expectativas y requisitos de aprobación para obtener el título de grado profesional de Licenciado de Arte y Diseño Gráfico Empresarial.

Jose Luis Quiroz Cadenillas.

Resumen

El objetivo de este estudio es determinar la relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre la educación ambiental 3R en dos escuelas en el distrito de olivos y analizar las variables independientes, la investigación realiza, obtiene como diseño, tipo no experimental, De aplicación cuantitativa, con un nivel correlacional de tipo transaccional. Dado que tiene como objetivo medir la relación entre las dos variables para definir la meta. La investigación no experimental es el estudio que se logra Obtenido sin ningún tipo de gestión sobre las variables, donde los fenómenos de forma natural, con un enfoque correlacional, pretende conocer y medir la Relación entre las dos variables. Se utilizó un cuestionario de tipo politómico que consta de 16 ítems de las variables. Después de obtener los datos deseados y para facilitar su manejo, se utilizó (SPSS), también para la presentación de tablas de resultados y gráficos que permiten resultados de comprensión más didácticos fueron desarrollados. Los resultados indican una Correlación de variables de 0,513 con una confianza de 95% y 5% de probabilidad de error.

La interpretación de los niveles de medición de las variables se encuentra en una correlación positiva media positiva. En consecuencia, la hipótesis nula Y se reconoce la hipótesis de investigación, cumpliendo los objetivos de investigación y los parámetros establecidos.

Abstract

The objective of this study is to determine the relationship between the design of a comic and the Learning about 3R environmental education in two schools in the district of Olive trees and analyze the independent variables, Research performs, obtains as Design, non-experimental type, of quantitative application, with a correlational level of Transactional type. Since it aims to measure the relationship between the two variables to define the goal. Non-experimental research is that study that is achieved Obtained without any type of management on the variables, where the phenomena of in a natural way, with a correlational approach, it aims to know and measure the Relationship between the two variables. A polytomic type questionnaire was used which consists of 16 items of the variables after obtaining the desired data and in order to facilitate its management, it was used (SPSS), also for the presentation of results tables and graphs that allow a Most didactic compression results were developed. The results indicate a Correlation of variables of 0.513 with a confidence of 95% and 5% of probability of error.

The interpretation of the measurement levels of the variables is found in a Positive positive mean correlation. Consequently, the null hypothesis
And the research hypothesis is recognized, fulfilling the research objectives and the parameters set.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática.....	1
1.2. Trabajos Previos.....	3
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	7
1.4. Formulación del problema.....	14
1.5. Objetivos de la Investigación.....	16
1.6. Justificación del estudio.....	18
1.7. Hipótesis General.....	19

CAPÍTULO II: MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

2.1. Diseño, tipo y nivel de Investigación.....	24
2.2. Identificación de variables, operacionalización.....	25
2.3. Población y muestra.....	27
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	28
2.5 Validez y Confiabilidad.....	29
2.6. Método de análisis de datos.....	29

2.7. Aspectos éticos.....	59
---------------------------	----

CAPÍTULO III: RESULTADOS

III. Resultados.....	60
IV. Discusión.....	65
V. Conclusiones.....	69
VI. Recomendaciones.....	74

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	75
--	-----------

ANEXOS.....	81
--------------------	-----------

BRIEF.....	95
-------------------	-----------

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Diseño de investigación	24
Tabla N°2 Operacionalización de variables.....	25
Tabla N°3 Prueba binomial	28
Tabla N°4 Alfa de Cronbatch	29
Tabla N°5 Frecuencia de los héroes.....	30
Tabla N°6 Frecuencia de los villanos.....	31

Tabla N°7 Frecuencia de legibilidad.....	31
Tabla N°8 Frecuencia de onomatopeyas.....	32
Tabla N°9 Frecuencia de viñetas.....	33
Tabla N°10 Frecuencia de color.....	33
Tabla N°11 Frecuencia de símbolos.....	34
Tabla N°12 Frecuencia de signos de apoyo	35
Tabla N°13 Frecuencia de signos expresivos.....	35
Tabla N°14 Frecuencia de aprendizaje radical.....	36
Tabla N°15 Frecuencia de reparar	37
Tabla N°16 Frecuencia de reinventar.....	37
Tabla N°17 Frecuencia de reciclar	38
Tabla N°18 Frecuencia de aprendizaje del reciclar.....	39
Tabla N°19 Frecuencia de compra de productos	39
Tabla N°20 Frecuencia de importancia de la calidad.....	40
Tabla N°21 Prueba de normalidad	41
Tabla N°22 Correlación de variables según Pearson.....	41
Tabla N°23 Correlación de dimensión Personajes - Aprendizaje Visual.....	42

Tabla N°24 Correlación de dimensión Personajes - Reutilizar.....	43
Tabla N°25 Correlación de dimensión Personajes - Reciclar.....	44
Tabla N°26 Correlación de dimensión Personajes - Reducir.....	45
Tabla N°27 Correlación de dimensión Lenguaje Verbal - Aprendizaje Visual.	46
Tabla N°28 Correlación de dimensión Lenguaje Verbal – Reutilizar.....	47
Tabla N°29 Correlación de dimensión Lenguaje Verbal – Reciclar.....	48
Tabla N°30 Correlación de dimensión Lenguaje Verbal - Reducir.....	49
Tabla N°31 Correlación de dimensión Lenguaje Visual - Aprendizaje Visual...	50
Tabla N°32 Correlación de dimensión Lenguaje Visual - Reutilizar	51
Tabla N°33 Correlación de dimensión Lenguaje Visual - Reciclar.....	52
Tabla N°34 Correlación de dimensión Lenguaje Visual - Reducir.....	53
Tabla N°35 Correlación de dimensión Signos Convencionales - Aprendizaje Visual.....	54
Tabla N°36 Correlación de dimensión Signos Convencionales – Reutilizar.....	55
Tabla N°37 Correlación de dimensión Signos Convencionales – Reciclar.....	56
Tabla N°38 Correlación de dimensión Signos Convencionales – Reducir.....	57

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1. Resultados con respecto a villanos	59
Gráfico N°2. Resultados con respecto a líneas de movimiento.....	60
Gráfico N°3. Resultados con respecto a onomatopeyas.....	61
Gráfico N°4. Resultados con respecto compra de productos de calidad.....	62
Gráfico N°5. Resultados con respecto a reparar objetos	63

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad Problemática

Actualmente el diseño y la evolución de los cómics se ha extendido de manera rápida tanto que se ha aumentado en el ámbito del entretenimiento pero no en el ámbito del aprendizaje y mucho menos en la educación ambiental, ahora los organismos gubernamentales dirigidos al cuidado del medio ambiente han dejado de lado el aspecto saludable del entorno ambiental de manera pauteada nuestro país. Es por eso que para promover la educación ambiental se debe empezar a inculcar a los niños pues desde pequeños ya empiezan a generar mayor recepción de su entorno en el que habitan.

Por tal motivo crearé un guion propio y con el cual realizaré un cómic que determine la relación del diseño sobre las 3R de la educación ambiental (Reducir, Reutilizar y Reciclar) y el aprendizaje en el curso de Ciencia y Ambiente como área básica de la malla curricular de los alumnos en dos colegios del distrito de Los Olivos (Sol de Oro 3029 y Mariscal Andrés Avelino Cáceres 2091), para esto se establecerá una relación entre el cómic como medio visual de aprendizaje en la educación ambiental y generar propuestas gráficas que sirvan como medio visual de aprendizaje sobre la educación ambiental.

Para realizar esta investigación se debe cuestionar si sólo los cómics son sólo para uso de entretenimiento y por qué no se utiliza como medio a parte de entretenimiento, también de aprendizaje o como una guía para explicar algún acontecimiento e incluso informar acerca de temas específicos y ser una herramienta para que ya sean niños, jóvenes o incluso adultos puedan entender mucho mejor un mensaje de manera gráfica y que se pueda comprender en su idioma coloquial o de acuerdo a su estilo de lectura.

Lo que podemos deducir que el uso del cómic en niños es necesario, pues no está muy relacionado al aprendizaje o educación sino al entretenimiento, fundamento básico para realizar cómics que eduquen sobre el medio ambiente y que generen un refuerzo en el aprendizaje de los niños.

Para esto se realizará un cómic sobre las 3R fundamentales de la educación ambiental que son requisitos fundamentales para los cuidados que se debe tener en el medio ambiente, sobre cómo Reusar, Reciclar y Reducir recursos naturales de manera que se puedan plasmar como medio visual en un cómic de manera que sirva como aprendizaje sin perder la esencia de los pasos para realizar un cómic, que sea entretenido y educativo a la vez.

Ahora frente a esta situación, se realiza la siguiente investigación planteada para saber si existe una relación entre diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en el curso de Ciencia y Ambiente en los alumnos de los colegios de nivel primario en Los Olivos (Sol de Oro 3029 y Mariscal Andrés Avelino Cáceres 2091). Para esto se necesitará de recursos financieros, humanos y materiales para que el cómic sea terminado, expuesto y aceptado en este caso por los alumnos de los colegios de nivel primario.

Con la investigación planteada se contribuirá en relacionar el diseño de un cómic sobre la educación ambiental y el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental a los alumnos de los colegios de 4to, 5to y 6to grado de educación primaria en el distrito de Los Olivos Lima 2016 (Sol de Oro 3029 y Mariscal Andrés Avelino Cáceres 2091).

1.2 Trabajos Previos o (ANTECEDENTES)

Según Orlaineta, S. (2011) autora mexicana realizó la investigación, Los cómics en la enseñanza de la física: Diseño e implementación de una secuencia didáctica para circuitos eléctricos por el título de bachillerato en el año 2011 del Centro de Investigación en Ciencia Aplicada y Tecnología Avanzada-Unidad Legarí del Instituto Politécnico Nacional, Legarí #694. Col. Irrigación, CP.11500, México, D. F. a 80 estudiantes entre 15 y 25 años de edad donde menciona que requirió de una investigación de tipo correlacional causal, donde se cuestionó a alumnos dando como conclusiones, que la secuencia didáctica propuesta en sus primeras páginas del cómic, mejoró la comprensión y el aprendizaje de los conceptos sobre la corriente eléctrica, la diferencia en potencial y oposición eléctrica.

Es factible emplear el uso de cómics didácticos y de reforzamientos con estudiantes de bajo rendimiento sobre algún tema en específico, problemas económicos y rezagados educativos. Debido a que los instrumentos son accesibles. Aquellos estudiantes consideran que el empleo de cómics dentro del aula es divertido, útil, importante, comprensible y agradable. Los cómics, motivan el aprendizaje y los refuerzan. También se observa que los estudiantes, que accionan a una escasa participación en otro tipo de estrategias, demuestran dinamismo al momento en que se aplica una secuencia de cómics.

El autor Pazmiño, C. (2015), realizó una investigación de título Los cómics como herramienta que fomenten la lectura y rescaten la tradición oral de las leyendas locales en jóvenes de los primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua - Ecuador, de la universidad Técnica de Ambato en el año 2015 para el título de grado de Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario menciona que para optar por esta investigación utilizó una investigación mixta de tipo causal (cuantitativa y cualitativa) empleó encuestas, entrevistas y tabulaciones a un total

de 193 jóvenes, dando como conclusión que los cómics forman parte del interés, tendencias y aprendizaje de los estudiantes.

También refiere su investigación que los cómics son un mecanismo de refuerzo de la lectura así como la enseñanza y aprendizaje, tanto como soportes digitales e impresos. Para el diseño del cómic se centrará en la creación de la narrativa del guion de personajes (protagonistas, antagonistas y personajes secundarios).

Para los autores Rengifo, G. y Marulanda, G. (2007). Realizaron la investigación 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 de municipio de Dosquebradas – Colombia, en el año 2007, para el grado de Licenciados de Educación y de tipo investigación causal mixta (cuantitativa y cualitativa) empleó encuestas, entrevistas, tabulaciones y talleres a un total de 85 alumnos de 12 y 15 años con la ayuda del cómic dando como conclusión que con la ayuda del cómic se pueden desarrollar actividades de comprensión y aprendizaje más precisos.

También llegaron a las conclusiones que los centros de nivel educativo ignoran las probabilidades que propone el cómic como habilidad de aprendizaje en la literatura y como técnica para mejorar la intelección lectora de los estudiantes.

Para el autor peruano Sotelo, M. (2009). En su investigación Taxonomía de las historietas Limeñas (Propuesta para una clasificación de las historietas producidas y publicadas en la provincia de Lima Metropolitana entre los años 1990 a 2005, Cómic) de la UNMSM en el 2009 para el grado de Licenciado en Comunicación Social con el que se utilizó una investigación de tipo descriptiva cuantitativa, se emplearon 1000 tirajes de historietas y cómics, teniendo como conclusiones que estos medios de comunicación han ido evolucionando y engloba la producción actual de historietas y cómics como medio de difusión masiva. La historieta es un medio de comunicación en constante evolución y perfeccionismo, que

continuamente trasgrede sus delimitaciones formales para producir nuevos caminos para su desarrollo.

Las historietas o también conocidas como cómics pueden ser un medio de comunicación efectivo para el desarrollo y/o difusión de algún tema, problemática o enfoque que se quiera dar a conocer y difundir, en mi investigación utilizaré el diseño de cómics para relacionar y reforzar el aprendizaje en los alumnos del colegio Primario Sol de Oro 3029 en los Olivos.

El autor peruano Leyter, I. (2005). En su investigación Análisis de la historieta norteamericana de superhéroes sobre el atentado del 11 de septiembre de la UNMSM para el grado de Licenciatura en Comunicación Social en el año 2005 de tipo causal mixta (cuantitativa y cualitativa) descriptiva – explicativa, se emplearon cómics cuyo contenido esté referido a las incidencias del atentado del 11 de Septiembre. Dando como resultado las conclusiones sobre los argumentos americanos sobre la tolerancia y una advertencia en contra del odio irracional y la xenofobia modelizando la realidad.

Los superhéroes se convierten en parte de la historia y generan un modelo a seguir por los lectores, demostrando la comprensión de la solidaridad, patriotismo y heroísmo. Las historietas buscan credibilidad a través de la alta iconografía de sus imágenes. Las imágenes buscan impactar al lector mediante las viñetas y planos generales de temas susceptibles, en este caso la implementaré para la educación ambiental y así generar un mayor aprendizaje del que ya tiene el alumno como refuerzo.

Para la docente Cervantes, G. (2013) En su investigación, El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos, para el grado de Maestro en Educación de Universidad de San Martín de Porres en el año 2013 con el tipo y alcance descriptivo – correlacional cuantitativo donde se encuestó a 73 alumnos del 3er grado de educación primaria. Dando como conclusiones una coexistencia y vínculo significativo, directo entre el aprendizaje y

competencias comunicativas narrativas, en los alumnos de 3er grado en educación primaria.

También coexiste un vínculo significativo entre el aprendizaje y las competencias de interpretación comunicativa de textos narrativos, en los alumnos de del 3er grado de educación primaria. Y por último existe una relación significativa entre el instrucción y las competencias de razonamiento crítico comunicativo narrativo, en los alumnos de del 3er grado de educación primaria. Esto para mi proyecto tiene un gran significado ya que a través de los textos comunicativos puede generar una relación con el aprendizaje, para lo cual agregando los diseños de cómics se puede generar un mensaje de educación ambiental.

Según Chalco, L. (2012) en su investigación, Actitudes hacia la conservación del ambiente en alumnos de secundaria de una escuela en Ventanilla, Lima, para el grado de Maestría en Educación de la Universidad San Ignacio de Loyola en el año 2012 con el tipo de alcance descriptivo cuantitativo correlacional con un total de 150 estudiantes de educación secundaria. Dando como conclusiones que los alumnos de nivel secundario tienen una baja actitud frente a la atención y preservación del medio ambiente y en cuanto al componente afectivo presentan una deficiencia en su actitud frente la preservación del medio ambiente.

Para mi proyecto tiene un gran significado ya que los alumnos de secundaria no han sido educados y orientados desde un principio en el nivel Primario sobre Educación Ambiental y el cuidado del medio ambiente, esto da a entender que la formación para que los alumnos mantenga esa actitud positiva y considerada con el medio ambiente deben ser formados desde muy pequeños para que en el futuro mantengan el compromiso con el medio ambiente.

1.3 Teorías relacionadas al tema

Esta investigación abarca 2 grandes e importantes temas que son el diseño de cómic, en lo cual se enfocará a la educación ambiental y la otra que es el aprendizaje, un tema acerca del desarrollo, alteración y modificación en la mente y la conducta de la persona. Para López (2012, p. 21) tiene como concepto al diseño gráfico como el desarrollo innovador y creativo que conjunta el talento con la técnica para transmitir la imaginación.

Por otro lado Escribano (2012, p. 157) Define al cómic como el relato de un suceso a través de un orden de ilustraciones que autoriza complementarse junto a escrito o manifestarse sin él. Para hablar de diseño de cómic, se tiene que tener cierto esquema para realizarlo. Es por eso que hablaremos sobre el Diseño Editorial, ya que a partir de esta rama del diseño surge el diseño de cómics como soporte mediante el diseño editorial.

Empezaremos con los personajes de un cómic, pues a través de ellos se representará gráficamente las emociones e ideas del autor. Para los autores Pineda, M y Lemus, F. (2004, p. 188) define como concepto a los personajes como seres fantasiosos iniciados por la imaginación del creador, para expresar ideas y emociones, en los cuales sufren y son provocados durante el desarrollo de la historia y se van desarrollando por cada acontecimiento, con un carácter y personalidad propia. También son llamados actores por que se desenvuelven e individualizan con un comportamiento y cualidades propias.

Ahora los autores García, A y García, M. (2006, p. 209) menciona que el aspecto de los personajes tienen mucha importancia a la hora de realizar un cómic ya que los divide de sus ideales, sus acciones y sus propósitos en la historia contada en el cómic, clasificándolos en Héroes y Villanos. El héroe vincula su espacio con un contexto sociohistórico reforzando su imaginación, para el héroe el aspecto correcto y el hacer el bien es un deber haciéndolo un ejemplo de personaje y que mantiene

el equilibrio de su espacio que lo rodea, protegiendo al más débil disfrazando su única posibilidad de conocerse a sí mismo. Representando al bien en todas sus formas, en algunas ocasiones teniendo un punto débil que lo hace vulnerable y humano. El villano se torna en un aspecto completamente diferente del héroe ya que sus ideales y actitudes individualistas lo hacen un oponente difícil de combatir para el héroe teniendo como finalidad la realización de sus fechorías y hacer reales sus metas malignas. Representando al mal al igual que el héroe tiene un punto débil que lo hace indefenso.

Según Zántoyi (2011, p. 164) Menciona que los cómics empezaron en el diseño editorial con espacios pequeños en los medios de comunicación escrita, estos servían para educar o informar de algún acontecimiento, usando la técnica artística de los personajes que brindaban un mensaje eficaz, además de influenciar mucho en el arte en las personas para que también creen personajes y pueden reflejar lo que más les gusta. También define su contribución en el aprendizaje, modelación y propagación de conocimientos de diferentes naturalezas, generando un logro masivo de crecimiento en el lenguaje propio y creativo. Para Díaz de Guereñu (2004, p. 60) El cómic accede a formarse y aprender un lenguaje y comprenderse en mundo en que se rodea, educando 4 competencias lingüísticas muy importantes que son la comprensión del tema, con lo que logrará difundir el tema, entretenerse y relajarse sobre el tema.

Los personajes se dividen en dos grandes clases, los personajes principales, donde tiene un papel de que realiza acciones importantes, encara problemáticas y los trata de resolver, se manifiesta en toda la historia incluyendo en la memoria de otros personajes. Los personajes secundarios que ayudan a situar mucho mejor al personaje principal, sus actividades ayudan a la continuación de la historia, pero no tiene un papel que lo haga independiente o importante.

Según Costa (2003, p. 37) Manifiesta que el complemento y la relación de la tipografía con la imagen son lo primero que percibe el ojo humano en los medios de comunicación escrita ya sea publicidad, cómics y demás como medio de atracción

para el público que al que se le está dirigido. Para Browkett y Hitchman (2012, p. 10) Las representaciones gráficas perciben un gran contenido de comunicación, por lo que los cómics componen el encanto de las narraciones gráficas con lo perfeccionados componentes estructurados de la narrativa textual. Son asequibles para los niños inclusive para aquellos niños que tienen algún impedimento para leer o escribir. Ahora los cómics pueden ejercer un enlace de creación y aprendizaje de testimonios escritos y enriquecer su inteligencia en cuanto a contenidos, principios y motivaciones. Ahora la composición de las páginas y viñetas de un cómic puede emplearse como semejante comunicacional y fomentar en los niños a formar, aprender y mejorar sus ideas en un tema específico el cual se quiere tratar. Antes de empezar algún diseño y sobre todo un diseño con contenido esquemático y con personajes es necesario un proceso, es decir, cómo empezar con la diagramación de textos e imágenes incluidas en publicaciones ya sea, revistas, periódicos, cómic book o libros, saber que de que tema se va a tratar o que historia se va a contar, todo dependiendo del público al que irá dirigido.

Según Casas (2013, p. 21) existe una estructura formal para diseñar un cómic en el cual figura tres factores fundamentales, el primero es el lenguaje visual que se divide en viñeta, encuadre, ángulos, formatos y por último el color. La viñeta, refiere a los recuadros de la historieta o cómic, el sitio y el tiempo en donde se genera el acto. Los personajes son ubicados al lado izquierdo y empiezan el acto. La esfera se es diagramada en la ubicación izquierda se comprenden anteriormente que los que están en la ubicación derecha. La recta demarca el entorno de la viñeta, se puede obtener distintas apariencias según el tiempo que figure.

Los autores Spencer y Gibbons (2010, p. 34; p. 46) menciona a la viñeta como el ente fundamental que refleja un acontecimiento o figura de la continuación en el cómic. También fundamenta que el empleo de la viñeta es la comunicación. De manera que los diferentes componentes de la historia comprometen la mezcla incluida en la viñeta, de un método transparente y expresivo. El diseñador es el protagonista de elegir cual debe ser componente principal de la viñeta.

El color, se obtiene del requerimiento eficiente para proponer conceptos ideales, percepciones y sentimientos que generen en el leyente una progresión de mejoras que tienen como desempeño del color lo figurativo de lo natural de la figura, lo psicológico que incita diferentes sensaciones y lo significativo donde se da a conocer el color en distintos conceptos de acuerdo a la ubicación donde se sitúe. Los autores Spencer y Gibbons (2010, p. 112) definen que el color puede obtener una máxima consecuencia en la página del cómic. Condicionalmente es una pieza muy significativa incluida en el desarrollo del diseño del cómic pues fortalece todas las apariencias narrativas aludiendo el entorno y atmósfera, añadiendo la forma de las ilustraciones.

Según Casas (2013, p. 25) el segundo componente es el lenguaje verbal, se manifiestan en globo de diálogo, onomatopeya y por último tipografía. La onomatopeya, se refiere al requerimiento más aplicado de los cómics, los sonidos, los desenfadados que asisten a comprender mucho mejor afiliando el sonido con lo real, conceptualizando la tipografía y signos que complementan su función, siendo los sonidos humanos y artificiales partes importantes de la onomatopeya.

La tipografía, es el carácter tipográfico que más se utiliza según su particularidad de los personajes y la entonación de voz en la que se usará otro carácter tipográfico. Es decir si el personaje emite sonidos en voz alta y delimitada el volumen de la tipografía será de mayor volumetría o si se presenta de forma viceversa obtendrá un volumen pequeño. Si el personaje tiene emociones fuertes o intensas la tipografía cambiará a un compás diferente; podría ser curvo o puede ser acompañado de símbolos musicales. Ahora para López (2012, p. 116) habla que la tipografía constantemente ha sido un instrumento esencial en las labores del diseñador gráfico. Para un diseñador gráfico seleccionar la tipografía apropiada tiene la similar consideración que seleccionar los colores o representación gráfica de un propósito gráfico.

Para Casas (2013, p. 32) el tercer componente para diseñar un cómic son los signos convencionales dividiéndose en tres partes que son la figura visual, líneas cinéticas

y los signos de apoyo. Esta estructura reforzará el concepto del diseño de un cómic. Las figuras cinéticas, son aquellos signos empleados para demostrar el trayecto o espacio de objetos o personajes, siendo los más empleados los trayectos ondeados, continuos, discontinuos, las formas nubosas, estrellas desiguales, y la deformación de figura.

Los signos de apoyo, tienden a aumentar e intensificar la comunicación y especificación de los personajes, incluyendo a los símbolos de admiración, interrogación, duda y sorpresa.

Otro tema muy importante el cual se enfocará mi investigación que es la educación ambiental que es de carácter urgente ya que los niños actualmente no son educados constantemente en el ámbito ambiental por lo que el propio estado deja de lado y le ofrece poco enfoque a este problema que ha generado una alerta mundial englobando una responsabilidad y compromiso social y somos nosotros mismos los que tenemos la elección de hacer el cambio con nuestro planeta y el medio en donde existimos ya que dependemos de este para subsistir.

Ahora también Álvarez et. Al. (2004, p. 40; p. 41) considera a la educación ambiental como el núcleo cruzado, dentro de un espacio curricular que sin estar incorporado a ninguna asignatura delimitada, deber ser aplicada en todos los espacios del entendimiento. También indica que educar desde un aspecto ambiental es lograr nuevos entendimientos e ideas y fijarlas aplicando técnicas de distintas posturas estableciendo leyes que den punto a la conducta que beneficie el núcleo o método.

Una de las reglas importantes de la educación ambiental son las 3R que nos ayudan a mantener un equilibrio con el medio ambiente ya que nuestro planeta tierra y nuestro alrededor merece un mejor trato de respeto que el que le hemos considerado hasta ahora.

Las 3R llamadas también, Reducir, Reutilizar, y Reciclar, conservan, ayuda y contribuyen de manera muy positiva en el cambio del medio ambiente y mejorar nuestro medio ambiente. Los autores Martínez y Bigues (2013, p. 14) Reducir,

consta de dos parte importantes que es la compra y la calidad ya que el mayor cantidad de objetos que desechamos pueden ser reutilizados y así disminuir su consumo. Para comprar se debe hacer en lo mínimo y solo adquirir lo necesario, evitando así el embalado excesivo, probando y seleccionando productos a granel y no en pequeñas cantidades. Ahora si hablamos de cantidad lo que se quiere proponer es adquirir producto y artículos de mejor calidad y evitar ingresos que no sean duraderos. Ya que tenemos muy bien en cuenta que si adquirimos un producto de mejor y mayor calidad, tendrá una mayor y mejor duración con su uso.

También los autores Martínez y Bigues (2013, p. 14) Mencionan Reutilizar con 2 grandes probabilidades sencillas de conllevar al hábito. Que son reparar e inventar. Siendo reparar un acceso muy frecuente que se le puede dar a los objetos o instrumentos que no utilizamos, restaurarlos y darle un nuevo uso o mantenerlos en su mismo uso, estableciendo una mayor durabilidad. El reinventar es descubrir nuevos empleos a los objetos o productos que utilizamos a diario en nuestra vida cotidiana, disminuyendo así la compra artículos que puedan ser reemplazados teniendo la misma función muchas veces podríamos convertirlos en artesanías o para reemplazar algunos instrumentos.

Martínez y Bigues (2013, p. 22) El reciclaje es la acción convertida en hábito de saber y mantener los residuos por separados y así diferenciar los residuos orgánicos de los residuos inorgánicos. Los residuos orgánicos son aquellos sobrantes de productos biológicos y naturales y que tienen un gran beneficio para el medio ambiente. Los residuos inorgánicos son aquellos productos que son fabricados y manipulados por la mano del hombre y que pueden ser reutilizados de la misma manera en la que se fueron fabricados, inclusive aportar como herramientas u fabricación de otros objetos.

Ahora hablaremos del tema aprendizaje iniciando con la recepción de información que percibimos y que influye en el proceso de cambio influyendo en la mente y la conducta de la persona. El autor Ribes (2002, p. 2) define a el aprendizaje cuando alguien obtiene algo complementario a lo que ya obtuvo, describiendo como la

adquisición de un conocimiento nuevo implicando en el comportamiento y conducta del individuo. Ahora si se aprende mediante un diseño de cómic a alumnos de primaria sobre las 3R de la educación ambiental, los niños aprenderán un nuevo conocimiento del que ya tienen sobre el medio ambiente, esto ayudará a desempeñarse y mejore la perspectiva que tienen sobre el ambiente que los rodea.

Navarro, J. (2008, p. 19). Uno de los tipos de aprendizaje esenciales para descubrir un nuevo conocimiento es el aprendizaje visual. Este tipo de aprendizaje rememora lo mejor de lo que observan, pueden ser imágenes de algo o alguien, el diagrama de cómo está situado, el mensaje gráfico que se quiere dar y la demostración mediante señas o figuras que identifique al individuo, relacionándolos y haciéndolos parte de ellos. Las personas para razonar aprenden a través de la relación entre la imagen y lo tangible didáctico, imaginan en la percepción, siendo dotados de la comunicación y traer a sus recuerdos fragmentos de dicha percepción, teniendo la agilidad de impregnarse de enormes cantidades de información.

La práctica de la visualización le proporciona adaptarse a vínculos perceptivos y varias tipos de información, por lo que pueden desplegarse a otras diferentes tipos de comunicación. Para la autora Ainciburu (2008, p. 100) el aprendizaje visual comprende de dos aprendizajes que acceden a una perspectiva técnica e individual que actúan en el individuo pasando de lo más fácil a lo más difícil. El aprendizaje gradual y el aprendizaje radical son lo que inhiben en el impacto del individuo.

La autora Ainciburu (2008, p. 43) Manifiesta el aprendizaje Gradual como aquellas instrucciones y que son capaces de modificar los tipos y modelos de conducta con una manera muy paciente que retenga la disputa y el enfrentamiento. Mientras que el aprendizaje Radical se refiere a lo contrario, fundamentándose en la observación y la ordenanza.

También el autor Económico (2009, p. 142) La habilidad lectora sugiere del desarrollo de la alfabetización para generar una experiencia madura del cerebro. Ahora la habilidad lectora es creada por el cerebro mediante el aprendizaje gradual involucrando el desarrollo de la lectura. Los autores Antoranz y Villalba

(2010, p. 180) Mencionan que la evolución del desarrollo en el aprendizaje en los niños tiene las siguientes características, entre los 6 y 12 años de edad obtienen una comprensión más realista, desarrollan el pensamiento científico deductivo con lo que se dan cuenta de su realidad.

El aprendizaje en los niños define su actitud. El aprendizaje gradual ejerce en los niños una modificación en el cerebro con cada experiencia, estimulación y conducta. Ya sea repitiendo una conducta ya aprendida con lo que se vuelve más eficiente con el constante ejercicio. O bien realizando algo reciente comenzando de una situación de estimulación. Es por eso que las probabilidades de que desarrollen su aprendizaje será producto de la interacción entre lo que se hereda y su medio. Esta interacción generará el proceso del aprendizaje, lo que hacen al menor diferente de cada ser humano existente. En cuanto al aprendizaje Radical puede ser la reforma real de los lenguajes siendo combinaciones de letras y sonidos más coherentes conteniendo palabras seleccionadas de un grupo.

1.4 Formulación del Problema

- ¿Qué relación existe entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los alumnos 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?

- ¿Qué relación coexiste entre los personajes y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre los personajes y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre los personajes y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?

- ¿Qué relación coexiste entre los personajes y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre el lenguaje verbal y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre el lenguaje verbal y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre el lenguaje verbal y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre el lenguaje verbal y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre el lenguaje visual y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre el lenguaje visual y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre el lenguaje visual y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre el lenguaje visual y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?

- ¿Qué relación coexiste entre los signos convencionales y el aprendizaje visual en los estudiantes 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre los signos convencionales y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre los signos convencionales y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?
- ¿Qué relación coexiste entre los signos convencionales y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017?

1.5 Objetivos de la investigación.

Determinar la relación entre el diseño de un cómic y 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 Lima 2017.

- Determinar la relación que coexiste entre los personajes y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre los personajes y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste los personajes y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- Determinar la relación que coexiste entre los personajes y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre el lenguaje verbal y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre el lenguaje verbal y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre el lenguaje verbal y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre el lenguaje verbal y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre el lenguaje visual y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre el lenguaje visual y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre el lenguaje visual y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre el lenguaje visual y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- Determinar la relación que coexiste entre los signos convencionales y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre los signos convencionales y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre los signos convencionales y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.
- Determinar la relación que coexiste entre los signos convencionales y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

1.6 Justificación del Estudio

La siguiente investigación se va a realizar porque, se ha identificado que en la actualidad a pesar de que existe un plan ambiental llamado, Manejo de los residuos en la institución educativas (MARES), declarado por el Ministerio de Educación para las Instituciones Educativas "I.E", éstas son tomadas y dictadas por los docentes, pero no le brindan un énfasis protagónico a este tema como otros cursos que son matemáticas o letras, por lo que no perdura de manera directa en los alumnos de los colegios primarios.

Según cifras del Ministerio del Ambiente, solamente en Lima se produce 8 mil toneladas de basura diaria y del cual sólo el 4% de esta es procesada. El cuidado del medio ambiente es un tema muy importante y sobre todo en los colegios, ya que se ha convertido en una problemática social en el entorno con lo que el estado y el ciudadano deben estar comprometido para que a futuro se pueda realizar expectativas de desarrollo sostenible.

Las 3R de la educación ambiental es un tema ya mencionado, pero escasamente por los docentes, esto hace que los alumnos tengan problemas de reconocerlos y no lleguen a contener esta temática de manera permanente, por lo que no se ve reflejado en su entorno, el cuidado del medio ambiente y su vida social como mediador y guía de los que no saben sobre este problema.

El propósito de la investigación es hacer que el cómic ya no sea visto como pieza de entretenimiento sino como pieza para reforzar el aprendizaje y que este refleje el mensaje que se quiere dar sobre un tema en específico y es en este caso reforzar y relacionar sobre las 3R de la educación ambiental en niños de 4to, 5to y 6to de nivel primario ya que se ha demostrado por los medios masivos escritos que los cómics impulsa la imaginación del leyente, lo convierte en participante de la lectura, alimenta su autoestima, incrementa su vocabulario, perfecciona su inteligencia y análisis crítico, refuerza la inteligencia emocional y la aprovecha los conceptos en diversas superficies del conocimiento, promoviendo y desarrollando el trabajo en equipo.

El motivo del desarrollo de mi investigación y mi diseño de cómics es para saber si existe una relación en el aprendizaje de los alumnos de 4to, 5to y 6to en los colegios del distrito de Los Olivos sobre la educación ambiental y la importancia que tiene como temática de formación y cuidado del medio ambiente.

1.7 Hipótesis

1.7.1 Hipótesis General

- **H_i**: Existe una relación entre el diseño de un cómic y aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_o**: No Existe una relación entre el diseño de un cómic y aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

1.7.2 Hipótesis Específicas

- **H_i**: Existe relación entre los personajes y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre los personajes y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre los personajes y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre los personajes y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre los personajes y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre los personajes y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre los personajes y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre los personajes y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre el lenguaje verbal y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre el lenguaje verbal y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre el lenguaje verbal y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre el lenguaje verbal y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre el lenguaje verbal y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre el lenguaje verbal y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre el lenguaje verbal y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_o**: No Existe relación entre el lenguaje verbal y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre el lenguaje visual y el aprendizaje visual en los alumnos de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre el lenguaje visual y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre el lenguaje visual y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre el lenguaje visual y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre el lenguaje visual y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre el lenguaje visual y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre el lenguaje visual y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_o**: No Existe relación entre el lenguaje visual y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre los signos convencionales y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_o**: No Existe relación entre los signos convencionales y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre los signos convencionales y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre los signos convencionales y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre los signos convencionales y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre los signos convencionales y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

- **H_i**: Existe relación entre los signos convencionales y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_o: No Existe relación entre los signos convencionales y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

II. Método de investigación

2.1. Diseño de Investigación

La investigación realiza, obtiene como diseño, tipo no experimental, de aplicación cuantitativa, con un nivel correlacional de tipo transaccional. Ya que tiene como objetivo medir la relación entre las dos variables para definir el objetivo. Para Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 120), la investigación no experimental, es aquel estudio que se logra obtener sin ningún tipo de manejo sobre las variables, en donde se observa los fenómenos de manera natural, con un enfoque correlacional tiene como objetivo conocer y medir la relación que existe entre ambas variables.

Carácter	No experimental – transversal
Paradigma	Cuantitativo
Profundidad de estudio	Correlacional
Alcance temporal	Descriptivo
Finalidad	Aplicada
Fuentes de datos	Campo – documental
Amplitud	Macro sociológico
Tiempo en que se efectúa	Sincrónico

Tabla N°1. Fuente: Elaboración propia

Tabla N°1. Fuente: Elaboración propia

2.2. Variables, operacionalización

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	ESCALA DE MEDICIÓN
Diseño de Cómic <i>Escribano (2012, p. 157)</i> Define al cómic como el relato de un suceso a través de un orden de ilustraciones que autoriza complementarse junto a escrito o manifestarse sin él.	La definición del diseño de Cómic es la utilización de ilustraciones secuenciales basados en un relato o siguiendo una historia complementándose el uno con el otro manifestándose de manera conceptual y gráfica.	Independiente: Diseño de Cómic <i>Zántoyi (2011, p. 164)</i> Empezó en pequeños espacios de comunicación escrita, servían para educar o informar de algún acontecimiento, usando la técnica artística que brindaban un mensaje eficaz.	Personajes <i>Pineda, M y Lemus, F. (2004, p. 188)</i> Seres fantásticos iniciados por la imaginación del creador	-Héroe <i>García, A y García, M. (2006, p. 209)</i> El héroe vincula el aspecto correcto y el hacer el bien. -Villano <i>García, A y García, M. (2006, p. 209)</i> Se torna en un aspecto completamente diferente del héroe ya que sus ideales y actitudes individualistas lo hacen un oponente difícil de combatir.	¿Crees que mediante los héroes del cómic aprendiste más acerca de las 3R? ¿Crees que las malas acciones de las personas, contaminan el medio ambiente?	(1) Muy de acuerdo (2) De acuerdo (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (4) En desacuerdo (5) Muy en desacuerdo ORDINAL
			Lenguaje Verbal <i>Según Casas (2013, p. 25)</i> Representación de los textos de acuerdo a su idioma, composición y posición de los textos	-Onomatopeya <i>Casas (2013, p. 25)</i> Se refiere a los sonidos, los desenfadados que asisten a comprender mucho mejor afiliando el sonido con lo real en el cómic. -Tipografía <i>López (2012, p. 116)</i> Instrumento esencial en las labores del diseñador gráfico el personaje emite sonidos en voz alta y delimitada el volumen de la tipografía	*Explicar que es onomatopeya -¿Te fue fácil visualizar las onomatopeyas utilizadas en el cómic? - ¿Te parecieron legibles los textos de dialogo dentro del comic?	(1) Muy de acuerdo (2) De acuerdo (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (4) En desacuerdo (5) Muy en desacuerdo ORDINAL
			Lenguaje Visual <i>Según Casas (2013, p. 21)</i> Representación de armonía de los colores y elementos que van de acuerdo a un diseño.	-Viñeta <i>Casas (2013, p. 21)</i> Son los recuadros de la historieta o cómic, el sitio y el tiempo en donde se genera el acto. -Color <i>Spencer y Gibbons (2010, p. 112)</i> El color puede obtener una máxima consecuencia en la página del cómic.	-¿Las viñetas usadas en el Cómic te permitieron leerlo de forma ordenada? -¿Crees que los colores utilizados en el comic te enseñaron sobre las 3R? -¿Te resultó fácil reconocer las líneas de movimiento de los personajes en el cómic? *Los signos de interrogación y admiración, enriquecen el diálogo de los personajes. Con respecto a lo anterior: -¿Te resultó fácil reconocer los signos expresivos utilizados en el cómic?	(1) Muy de acuerdo (2) De acuerdo (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (4) En desacuerdo (5) Muy en desacuerdo ORDINAL
			Signos Convencionales <i>Para Casas (2013, p. 32)</i> Estructura reforzará el concepto del diseño de un cómic.	-Figuras Cinéticas <i>Casas (2013, p. 32)</i> Son aquellos signos empleados para demostrar el trayecto o espacio de objetos o personajes. -Signos de Apoyo <i>Casas (2013, p. 32)</i> Tienden a aumentar e intensificar la comunicación y especificación de los personajes, incluyendo a los símbolos de admiración, interrogación, duda y sorpresa.	-¿Te resultó fácil reconocer las líneas de movimiento de los personajes en el cómic? *Los signos de interrogación y admiración, enriquecen el diálogo de los personajes. Con respecto a lo anterior: -¿Te resultó fácil reconocer los signos expresivos utilizados en el cómic?	(1) Muy de acuerdo (2) De acuerdo (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (4) En desacuerdo (5) Muy en desacuerdo ORDINAL

Tabla N°2. Fuente: Elaboración propia

<p>Aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental</p> <p>Ribes (2002, p. 2) define a el aprendizaje cuando alguien obtiene algo complementario a lo que ya obtuvo, describiendo como la adquisición de un conocimiento nuevo implicando en el comportamiento y conducta del individuo.</p> <p>Martínez y Bigues (2013, p. 14) Las 3R llamadas también, Reducir, Reutilizar, y Reciclar, conservan, ayuda y contribuyen de manera muy positiva en el cambio del medio ambiente y mejorar nuestro medio ambiente.</p>	<p>La educación ambiental se refiere al centro de un espacio curricular incorporada a una asignatura delimitada.</p> <p>El aprendizaje es el acto de obtener algo complementario de lo que ya se obtuvo, aumentando el conocimiento e influyendo en el comportamiento de la persona.</p> <p>Las 3R de la educación ambiental refiere al cambio positivo y mejora del medio ambiente a través de: Reutilizar, Reducir y Reciclar como elementos fundamentales para mejorar el medio ambiente.</p>	<p>Independiente:</p> <p>Aprendizaje sobre las 3R Para Álvarez et. Al. (2004, p. 40) considera a la educación ambiental como el núcleo cruzado, dentro de un espacio curricular que sin estar incorporado a ninguna asignatura delimitada, deber ser aplicada en todos los espacios del entendimiento.</p> <p>Álvarez et. Al. (2004, p. 41) indica que educar desde un aspecto ambiental es lograr nuevos entendimientos e ideas y fijarlas aplicando técnicas de distintas posturas estableciendo leyes que den punto a la conducta que beneficie el núcleo o método.</p>	<p>Visual Navarro, J. (2008, p. 19). Este tipo de aprendizaje rememora lo mejor de lo que observan, el diagrama de cómo está situado, el mensaje gráfico que se quiere dar y la demostración mediante señas o figuras que identifique al individuo, relacionándolos y haciéndolos parte de ellos.</p> <p>Reutilizar Martínez y Bigues (2013, p. 14) probabilidades sencillas de conllevar al hábito</p>	<p>-Gradual Ainciburu (2008, p. 43) aquellas instrucciones y que son capaces de modificar los tipos y modelos de conducta con una manera muy paciente que retenga la disputa y el enfrentamiento.</p> <p>-Radical Ainciburu (2008, p. 43) Se fundamenta en la observación y la ordenanza.</p> <p>-Reparar Martínez y Bigues (2013, p. 14) Restaurar los objetos y darle un nuevo uso o mantenerlos en su mismo uso, estableciendo una mayor durabilidad.</p> <p>-Reinventar Martínez y Bigues (2013, p. 14) Es descubrir nuevos empleos a los objetos o productos que utilizamos a diario.</p>	<p>- ¿Crees que gracias al Cómic lograste aprender más sobre las 3R y cómo cuidar el medio ambiente?</p> <p>-¿El cómic cambiaría tu forma de actuar frente al cuidado del medio ambiente ?</p> <p>¿Crees que reparar los objetos malogrados contribuye al cuidado del medio ambiente?</p> <p>-¿Crees que inventar nuevos objetos con materiales desechados ayuda al medio ambiente?</p>	<p>(1) Muy de acuerdo (2) De acuerdo (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (4) En desacuerdo (5) Muy en desacuerdo</p> <p style="text-align: center;">ORDINAL</p> <p>(1) Muy de acuerdo (2) De acuerdo (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (4) En desacuerdo (5) Muy en desacuerdo</p> <p style="text-align: center;">ORDINAL</p>
			<p>Reciclar Martínez y Bigues (2013, p. 22) Es la acción convertida en hábito de saber y mantener los residuos por separados y así diferenciar los residuos orgánicos de los residuos inorgánicos.</p> <p>Reducir Martínez y Bigues (2013, p. 14) A mayor cantidad de objetos que desechamos pueden ser reutilizados y así disminuir su consumo.</p>	<p>-Residuos Orgánicos Martínez y Bigues (2013, p. 22) Son aquellos sobrantes de productos biológicos y naturales y que tienen un gran beneficio para el medio ambiente.</p> <p>-Residuos Inorgánicos Martínez y Bigues (2013, p. 22) son aquellos productos que son fabricados y manipulados por la mano del hombre y que pueden ser reutilizados de la misma manera en la que se fueron fabricados</p> <p>-Compra Martínez y Bigues (2013, p. 14) A mayor cantidad de objetos que desechamos pueden ser reutilizados y así disminuir su consumo.</p> <p>-Calidad Martínez y Bigues (2013, p. 14) si adquirimos un producto de mejor y mayor calidad, tendrá una mayor y mejor duración con su uso.</p>	<p>-¿El cómic te ayudó a aprender acerca de cómo reciclar los residuos?</p> <p>-¿Estás de acuerdo en que debemos aprender a reciclar los residuos?</p> <p>-¿Crees que la compra de productos reciclados puede contribuir al cuidado del medio ambiente?</p> <p>*Gran parte de la contaminación ambiental se genera por el creciente uso de productos desechables.</p> <p>-En base a lo anterior ¿Crees que comprar productos de buena calidad puede ayudar al cuidado medio ambiente?*</p>	<p>(1) Muy de acuerdo (2) De acuerdo (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (4) En desacuerdo (5) Muy en desacuerdo</p> <p style="text-align: center;">ORDINAL</p> <p>(1) Muy de acuerdo (2) De acuerdo (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (4) En desacuerdo (5) Muy en desacuerdo</p> <p style="text-align: center;">ORDINAL</p>

2.3. Población y Muestra

Constituida por 1000 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

FÓRMULA:

$$n = \frac{Z^2 P^*(1 - P)}{e^2}$$

Donde:

$$p = 0.5 \quad e = 0.06 \quad z = 1.96$$

Reemplazando:

$$n = \frac{(1.96)^2 0.5 * (1 - 0.5)}{(0.06)^2}$$

$$n = \frac{3.84 * 0.5 * 0.5}{(0.06)^2}$$

$$n = \frac{2401}{9}$$

$$n = 266.777$$

$$n = 267$$

Para hallar la muestra que está constituida en un tamaño muestral de 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017. Se utilizó la siguiente fórmula

El muestreo es probabilístico, precisando a que no todos los sujetos de la población obtienen igualdad en probabilidad de ser elegidos, por lo que, no tenemos la certeza de que la muestra sea representativa. El procedimiento manejado es el muestreo aleatorio simple, se trata elegir a tus muestra (267 estudiantes) enumerándolos y en este caso elegirlos proporcionalmente al azar. El tipo de técnica empleada es Muestra aleatoria simple por ser una investigación de tipo correlacional.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

El método que se empleó para la recolección de datos fue la encuesta, consta de 16 preguntas sobre el cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

El instrumento utilizado será la encuesta que consta de 16 preguntas sobre el diseño de un cómic y el aprendizaje de las 3R de la Educación Ambiental en estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria en escala Likert con preguntas cerradas y alternativas politómicas con el objetivo de medir la relación ambas variables en la presente investigación (Anexo 4).

El mecanismo de recolección de datos, manejado en la investigación fue pasado por una evaluación a lo que procede una respectiva verificación por asesores temáticos expertos mediante una ficha de validación (Anexo 2).

Binomial Test

		Category	N	Observed Prop.	Test Prop.	Exact Sig. (2-tailed)
Tanta_Restrepo_Juan	Group 1	Si	10	,91	,50	,012
	Group 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		
Bernaza_Zavala_Rocio	Group 1	Si	10	,91	,50	,012
	Group 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		
López_Luza_de_Olarte_Jennifer	Group 1	Si	10	,91	,50	,012
	Group 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		

Tabla N°3. Fuente: Elaboración propia

2.5 Validez y confiabilidad

Para precisar el nivel de confiabilidad se empleó el coeficiente de consistencia interna, Alfa de Cronbach, sosteniendo en balance su organización, se logró como resultado un nivel de confiabilidad considerable para desarrollar una medición ecuánime en la investigación.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	267	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	267	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,703	16

Si obtengo 0,25 => baja confiabilidad
Si resulta 0,50 => fiabilidad media o regular
Si supera 0,75 => es aceptable
Si es mayor a 0,90 => es elevada

Tabla N°4. Fuente: Elaboración propia

Para el autor Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 207) El coeficiente de Alfa de Cronbach, se mide a un considerable valor de alfa se va a dar una importante fiabilidad. En el acontecimiento de nuestra estadística de fiabilidad da un resultado de 0,703. La cual es estimado como una confiabilidad aceptable.

2.6. Métodos de análisis de datos

El mecanismo que se requirió como método de análisis estadístico descriptivo debido que la herramienta de recolección de datos fue un temario que consta de 16 interrogatorios con respuestas en escala de Likert. El instrumento utilizado fue validado por un experto luego se realizó la encuesta a un muestreo de la población de 267 estudiantes.

Realizada la prueba piloto se recopiló la información de los cuestionarios y se procedió a realizar la tabulación de los datos extraídos mediante el programa estadístico IBM SPSS Statistics 22, donde se calculó el análisis de Cronbach el cual arrojó como resultado al instrumento como confiable.

Análisis de frecuencias

Tabla N° 1

¿Crees que mediante los héroes del cómic aprendiste más acerca de las 3R?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	198	74,2	74,2	74,2
	De Acuerdo	59	22,1	22,1	96,3
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	5	1,9	1,9	98,1
	En Desacuerdo	3	1,1	1,1	99,3
	Muy en Desacuerdo	2	,7	,7	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°5. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 74% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 22% estuvo de acuerdo en que mediante el diseño del cómic aprendieron más acerca de las 3R. Sin embargo un 2% de los alumnos no está de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 2

¿Crees que las malas acciones de las personas, contaminan el medio ambiente?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	146	54,7	54,7	54,7
	De Acuerdo	93	34,8	34,8	89,5
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	10	3,7	3,7	93,3
	En Desacuerdo	10	3,7	3,7	97,0
	Muy en Desacuerdo	8	3,0	3,0	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°6. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

La subsiguiente tabla arrojó como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 55% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 35% estuvo de acuerdo en que creen que las malas acciones de las personas, contaminan el medio. Sin embargo un 4% de los alumnos no está de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que otro 4% estaba en desacuerdo.

Tabla N° 3

¿Te parecieron legibles los textos de diálogo dentro del cómic?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	179	67,0	67,0	67,0
	De Acuerdo	77	28,8	28,8	95,9
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	7	2,6	2,6	98,5
	En Desacuerdo	4	1,5	1,5	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°7. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

La subsecuente tabla arrojó como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 67% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 29% estuvo de acuerdo en que le parecieran legibles los textos del diálogo del cómic. Sin embargo un 3% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 4

¿Te fue fácil visualizar las onomatopeyas utilizadas en el cómic?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
Muy de Acuerdo	146	54,7	54,7	54,7
De Acuerdo	82	30,7	30,7	85,4
Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	32	12,0	12,0	97,4
En Desacuerdo	5	1,9	1,9	99,3
Muy en Desacuerdo	2	,7	,7	100,0
Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°8. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

La subsiguiente tabla arrojó como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 55% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 31% estuvo de acuerdo en que se le fue fácil visualizar las onomatopeyas en el cómic. Sin embargo un 12% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 5

¿Las viñetas usadas en el cómic te permitieron leerlo de forma ordenada?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	194	72,7	72,7	72,7
	De Acuerdo	61	22,8	22,8	95,5
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	11	4,1	4,1	99,6
	Muy en Desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°9. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 73% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 23% estuvo de acuerdo en que las viñetas usadas en el cómic se les permitieron leerlo de forma ordenada. Sin embargo un 4% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 6

¿Crees que los colores utilizados en el cómic te enseñaron sobre las 3R?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	172	64,4	64,4	64,4
	De Acuerdo	71	26,6	26,6	91,0
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	16	6,0	6,0	97,0
	En Desacuerdo	8	3,0	3,0	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°10. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla arrojó como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 64% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 27% estuvo de acuerdo en que los colores utilizados en el cómic les enseñaron sobre las 3R. Sin embargo un 6% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 7

¿Te resultó fácil reconocer las líneas de movimiento de los personajes en el cómic?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	131	49,1	49,1	49,1
	De Acuerdo	104	39,0	39,0	88,0
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	19	7,1	7,1	95,1
	En Desacuerdo	12	4,5	4,5	99,6
	Muy en Desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°11. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 49% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 39% estuvo de acuerdo que le resultó fácil reconocer las líneas de movimiento de los personajes del cómic. Sin embargo un 7% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 8

¿Te resultó fácil reconocer los signos expresivos utilizados en el cómic?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	154	57,7	57,7	57,7
	De Acuerdo	90	33,7	33,7	91,4
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	19	7,1	7,1	98,5
	En Desacuerdo	3	1,1	1,1	99,6
	Muy en Desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°12. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 58% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 34% estuvo de acuerdo que le resultó fácil reconocer los signos expresivos en el cómic. Sin embargo un 7% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 9

¿Crees que gracias al cómic lograste aprender más sobre las 3R y cómo cuidar el medio ambiente?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	206	77,2	77,2	77,2
	De Acuerdo	53	19,9	19,9	97,0
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	5	1,9	1,9	98,9
	En Desacuerdo	2	,7	,7	99,6
	Muy en Desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°13. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 77% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 20% estuvo de acuerdo que gracias al cómic lograron aprender más sobre las 3R y cómo cuidar el medio ambiente. Sin embargo un 2% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 10

¿El cómic cambiaría tu forma de actuar frente al cuidado del medio ambiente?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Muy de Acuerdo	167	62,5	62,5	62,5
De Acuerdo	77	28,8	28,8	91,4
Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	21	7,9	7,9	99,3
En Desacuerdo	2	,7	,7	100,0
Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°14. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 63% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 29% estuvo de acuerdo en que el cómic cambiaría la forma de actuar frente al cuidado del medio ambiente. Sin embargo un 8% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 11

¿Crees que reparar los objetos malogrados contribuye al cuidado del medio ambiente?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	134	50,2	50,2	50,2
	De Acuerdo	93	34,8	34,8	85,0
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	22	8,2	8,2	93,3
	En Desacuerdo	13	4,9	4,9	98,1
	Muy en Desacuerdo	5	1,9	1,9	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°15. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 50% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 35% estuvo de acuerdo de que reparar los objetos malogrados contribuye al cuidado del medio ambiente. Sin embargo un 8% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 12

¿Crees que inventar nuevos objetos con materiales desechados ayuda al medio ambiente?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	155	58,1	58,1	58,1
	De Acuerdo	65	24,3	24,3	82,4
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	22	8,2	8,2	90,6
	En Desacuerdo	21	7,9	7,9	98,5
	Muy en Desacuerdo	4	1,5	1,5	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°16. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 58% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 24% estuvo de acuerdo en que inventar nuevos objetos con materiales reciclados ayuda al medio ambiente. Sin embargo un 8% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 13

¿El cómic te ayudó a aprender acerca de cómo reciclar los residuos?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	184	68,9	68,9	68,9
	De Acuerdo	68	25,5	25,5	94,4
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	8	3,0	3,0	97,4
	En Desacuerdo	6	2,2	2,2	99,6
	Muy en Desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°17. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 69% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 26% estuvo de acuerdo en que el cómic les ayudó a aprender acerca de cómo reciclar los residuos. Sin embargo un 3% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 14

¿Estás de acuerdo en que debemos aprender a reciclar los residuos?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	216	80,9	80,9	80,9
	De Acuerdo	47	17,6	17,6	98,5
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	3	1,1	1,1	99,6
	Muy en Desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°18. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 81% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 18% estuvo de acuerdo en que se debe aprender a reciclar los residuos. Sin embargo un 1% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 15

¿Crees que la compra de productos reciclados puede contribuir al cuidado del medio ambiente?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	165	61,8	61,8	61,8
	De Acuerdo	76	28,5	28,5	90,3
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	23	8,6	8,6	98,9
	En Desacuerdo	2	,7	,7	99,6
	Muy en Desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°19. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 62% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 29% estuvo de acuerdo en que la compra de productos reciclados puede contribuir al cuidado del medio ambiente. Sin embargo un 9% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla N° 16

¿Crees que comprar productos de buena calidad puede ayudar al cuidado del medio ambiente?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muy de Acuerdo	110	41,2	41,2	41,2
	De Acuerdo	85	31,8	31,8	73,0
	Ni de Acuerdo, ni en Desacuerdo	48	18,0	18,0	91,0
	En Desacuerdo	15	5,6	5,6	96,6
	Muy en Desacuerdo	9	3,4	3,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla N°20. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

En la subsecuente tabla se obtuvo como conclusión, de los 267 escolares sondeados, el 41% estuvieron muy de acuerdo mientras que un 32% estuvo de acuerdo en que comprar productos de buena calidad puede ayudar al cuidado

ambiental. Sin embargo un 18% de los alumnos está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Análisis inferencial

Para ejecutar la contrastación de la hipótesis general se empleó la prueba de normalidad

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
V1_Diseño_de_un_comic	,112	267	,000	,943	267	,000
V2_Aprendizaje_sobre_las_3R	,118	267	,000	,939	267	,000

a. Lilliefors Significance Correction

Tabla N°21. Fuente: Elaboración propia

En referencia a la prueba de normalidad en ambas variables realizadas, se obtuvo un grado de **significancia de 0,00** lo que es el **mínimo a 0,5**. Lo cual se realizará una **prueba no paramétrica**, ya sea para **Smirnov y Shapiro**.

Correlación de variables según Pearson

Correlations

		V1_Diseño_de_un_comic	V2_Aprendizaje_sobre_las_3R
V1_Diseño_de_un_comic	Pearson Correlation	1	,513**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	267	267
V2_Aprendizaje_sobre_las_3R	Pearson Correlation	,513**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°22. Fuente: Elaboración propia

De modo que, existe una relación entre las variables Diseño de un cómic y Aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental. Con una confianza de 95% y 5% de probabilidad de error. El autor Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 312) la interpretación de los niveles de medición de las variables se encuentra en una correlación positiva media de escala positiva. Por consiguiente se anula la hipótesis nula y se reconoce la hipótesis de investigación.

Correlación de dimensiones según Pearson

Con respecto a las dimensiones Personajes - Aprendizaje Visual

		Personajes	Visual
Personajes	Pearson Correlation	1	,166**
	Sig. (2-tailed)		,007
	N	267	267
Visual	Pearson Correlation	,166**	1
	Sig. (2-tailed)	,007	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°23. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,166 entre la dimensión de la variable 1 Personajes y la dimensión de la variable 2, Visual, llegando a la objetividad de una correlación positiva muy débil con una significancia de ,007 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Esto quiere decir que existe una media relación entre los personajes y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre los personajes y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Personajes - Reutilizar

Correlations

		Personajes	Reutilizar
Personajes	Pearson Correlation	1	,102
	Sig. (2-tailed)		,095
	N	267	267
Reutilizar	Pearson Correlation	,102	1
	Sig. (2-tailed)	,095	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°24. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,102 entre la dimensión de la variable 1 Personajes y la dimensión de la variable 2, Reutilizar, llegando a la objetividad de una correlación positiva muy débil con una significancia de ,095 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Esto quiere decir que existe una media relación entre los personajes y el reutilizar en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre los personajes y el reutilizar en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Personajes - Reciclar

Correlations

		Personajes	Reciclar
Personajes	Pearson <u>Correlation</u>	1	,201**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	267	267
Reciclar	Pearson <u>Correlation</u>	,201**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°25. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,201 entre la dimensión de la variable 1 Personajes y la dimensión de la variable 2, Reciclar, llegando a la objetividad de una correlación positiva muy débil con una significancia de ,001 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Esto quiere decir que existe una media relación entre los personajes y el reutilizar en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre los personajes y el reciclar en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Personajes - Reducir

Correlations

		Personajes	Reducir
Personajes	Pearson <u>Correlation</u>	1	,085
	Sig. (2-tailed)		,165
	N	267	267
Reducir	Pearson <u>Correlation</u>	,085	1
	Sig. (2-tailed)	,165	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°26. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,085 entre la dimensión de la variable 1 Personajes y la dimensión de la variable 2, Reducir, llegando a la objetividad de una correlación positiva muy débil con una significancia de ,165 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Esto quiere decir que existe una media relación entre los personajes y el reducir en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre los personajes y el reducir en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Lenguaje Verbal - Aprendizaje Visual

Correlations

		Lenguaje Verbal	Visual
Lenguaje Verbal	Pearson Correlation	1	,294**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	267	267
Visual	Pearson Correlation	,294**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°27. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,294 entre la dimensión de la variable 1 Lenguaje Verbal y la dimensión de la variable 2, Visual, llegando a la objetividad de una correlación positiva débil con una significancia de ,000 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Esto quiere decir que existe una media relación entre el lenguaje verbal y visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre el lenguaje verbal y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Lenguaje Verbal - Reutilizar

Correlations

		Lenguaje Verbal	Reutilizar
Lenguaje Verbal	Pearson Correlation	1	.243**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	267	267
Reutilizar	Pearson Correlation	.243**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°28. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,243 entre la dimensión de la variable 1 Lenguaje Verbal y la dimensión de la variable 2, Reutilizar, llegando a la objetividad de una correlación positiva muy débil con una significancia de ,000 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Demostrando que existe una media relación entre el lenguaje verbal y visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre el lenguaje verbal y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Lenguaje Verbal - Reciclar

Correlations

		Lenguaje Verbal	Reciclar
Lenguaje Verbal	Pearson Correlation	1	.321**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	267	267
Reciclar	Pearson Correlation	.321**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°29. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,321 entre la dimensión de la variable 1 Lenguaje Verbal y la dimensión de la variable 2, Reciclar, llegando a la objetividad de una correlación positiva débil con una significancia de ,000 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Demostrando que existe una media relación entre el lenguaje verbal y Reciclar en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre el lenguaje verbal y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Lenguaje Verbal - Reducir

Correlations

		Lenguaje Verbal	Reducir
Lenguaje Verbal	Pearson Correlation	1	,211**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	267	267
Reducir	Pearson Correlation	,211**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°30. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,211 entre la dimensión de la variable 1 Lenguaje Verbal y la dimensión de la variable 2, Reducir, llegando a la objetividad de una correlación positiva muy débil con una significancia de ,001 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Demostrando que existe una media relación entre el lenguaje verbal y Reducir en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre el lenguaje verbal y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Lenguaje Visual - Aprendizaje Visual

Correlations

		<u>Lenguaje Visual</u>	Visual
<u>Lenguaje Visual</u>	Pearson <u>Correlation</u>	1	,294**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	267	267
Visual	Pearson <u>Correlation</u>	,294**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°31. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,294 entre la dimensión de la variable 1 Lenguaje Visual y la dimensión de la variable 2, Visual, llegando a la objetividad de una correlación positiva débil con una significancia de ,000 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Demostrando que existe una media relación entre el lenguaje visual y visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre el lenguaje visual y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Lenguaje Visual - Reutilizar

		<u>Correlations</u>	
		<u>Lenguaje Visual</u>	<u>Reutilizar</u>
<u>Lenguaje Visual</u>	<u>Pearson Correlation</u>	1	,165**
	Sig. (2-tailed)		,007
	N	267	267
<u>Reutilizar</u>	<u>Pearson Correlation</u>	,165**	1
	Sig. (2-tailed)	,007	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°32. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,165 entre la dimensión de la variable 1 Lenguaje Visual y la dimensión de la variable 2, Reutilizar, llegando a la objetividad de una correlación positiva muy débil con una significancia de ,007 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Demostrando que existe una media relación entre el lenguaje visual y el reutilizar en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre el lenguaje visual y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Lenguaje Visual - Reciclar

		<u>Correlations</u>	
		<u>Lenguaje Visual</u>	<u>Reciclar</u>
<u>Lenguaje Visual</u>	<u>Pearson Correlation</u>	1	,314**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	267	267
<u>Reciclar</u>	<u>Pearson Correlation</u>	,314**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°33. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,314 entre la dimensión de la variable 1 Lenguaje Visual y la dimensión de la variable 2, Reciclar, llegando a la objetividad de una correlación positiva débil con una significancia de ,000 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Demostrando que existe una media relación entre el lenguaje visual y el reciclar en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre el lenguaje visual y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Lenguaje Visual - Reducir

		Lenguaje Visual	Reducir
Lenguaje Visual	Pearson Correlation	1	,397**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	267	267
Reducir	Pearson Correlation	,397**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°34. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,397 entre la dimensión de la variable 1 Lenguaje Visual y la dimensión de la variable 2, Reducir, llegando a la objetividad de una correlación positiva débil con una significancia de ,000 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Demostrando que existe una media relación entre el lenguaje visual y el reducir en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre el lenguaje visual y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Signos Convencionales - Aprendizaje Visual

Correlations

		<u>Signos_Conven</u> <u>cionales</u>	Visual
<u>Signos_Convencionales</u>	Pearson <u>Correlation</u>	1	,338**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	267	267
Visual	Pearson <u>Correlation</u>	,338**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°35. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,338 entre la dimensión de la variable 1 Signos Convencionales y la dimensión de la variable 2 Visual, llegando a la existencia de una correlación positiva débil con una significancia de ,000 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Demostrando que existe una media relación entre signos convencionales y el visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre los signos convencionales y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Signos Convencionales - Reutilizar

Correlations

		<u>Signos_Conven</u> <u>cionales</u>	Reutilizar
<u>Signos_Convencionales</u>	<u>Pearson Correlation</u>	1	,211**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	267	267
Reutilizar	<u>Pearson Correlation</u>	,211**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°36. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,211 entre la dimensión de la variable 1 Signos Convencionales y la dimensión de la variable 2 Reutilizar, llegando a la objetividad de una correlación positiva muy débil con una significancia de ,001 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Demostrando que existe una media relación entre signos convencionales y el reutilizar en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre los signos convencionales y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Signos Convencionales - Reciclar

Correlations

		<u>Signos_Conven</u> <u>cionales</u>	Reciclar
<u>Signos_Convencionales</u>	Pearson <u>Correlation</u>	1	,199**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	267	267
Reciclar	Pearson <u>Correlation</u>	,199**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°37. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,199 entre la dimensión de la variable 1 Signos Convencionales y la dimensión de la variable 2 Reciclar, llegando a la objetividad de una correlación positiva muy débil con una significancia de ,001 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Demostrando que existe una media relación entre signos convencionales y el reciclar en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre los signos convencionales y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

Con respecto a las dimensiones Signos Convencionales - Reducir

Correlations

		<u>Signos_Conven</u> <u>cionales</u>	Reducir
<u>Signos_Convencionales</u>	Pearson <u>Correlation</u>	1	,183**
	Sig. (2-tailed)		,003
	N	267	267
Reducir	Pearson <u>Correlation</u>	,183**	1
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla N°38. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de ,183 entre la dimensión de la variable 1 Signos Convencionales y la dimensión de la variable 2 Reducir, llegando a la objetividad de una correlación positiva muy débil con una significancia de ,003 que es menor a 0.5. Por consiguiente se anula la hipótesis de investigación, hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Demostrando que existe una media relación entre signos convencionales y el reducir en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

H_a: Existe una media relación entre los signos convencionales y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

2.8. Aspectos Éticos

La siguiente investigación está respaldada, con indagaciones que brindan los innovadores citados, honrando sus convicciones e ideologías. Así como también, se brinda averiguaciones objetivas y precisas, referente al contenido tratado, que se realizará en el transcurso y explicación de la investigación el cual es el diseño de un cuento cómic sobre las 3R de la educación ambiental y el aprendizaje en estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

II. Resultados

Gráfico 1.

¿Crees que las malas acciones de las personas, contaminan el medio ambiente?

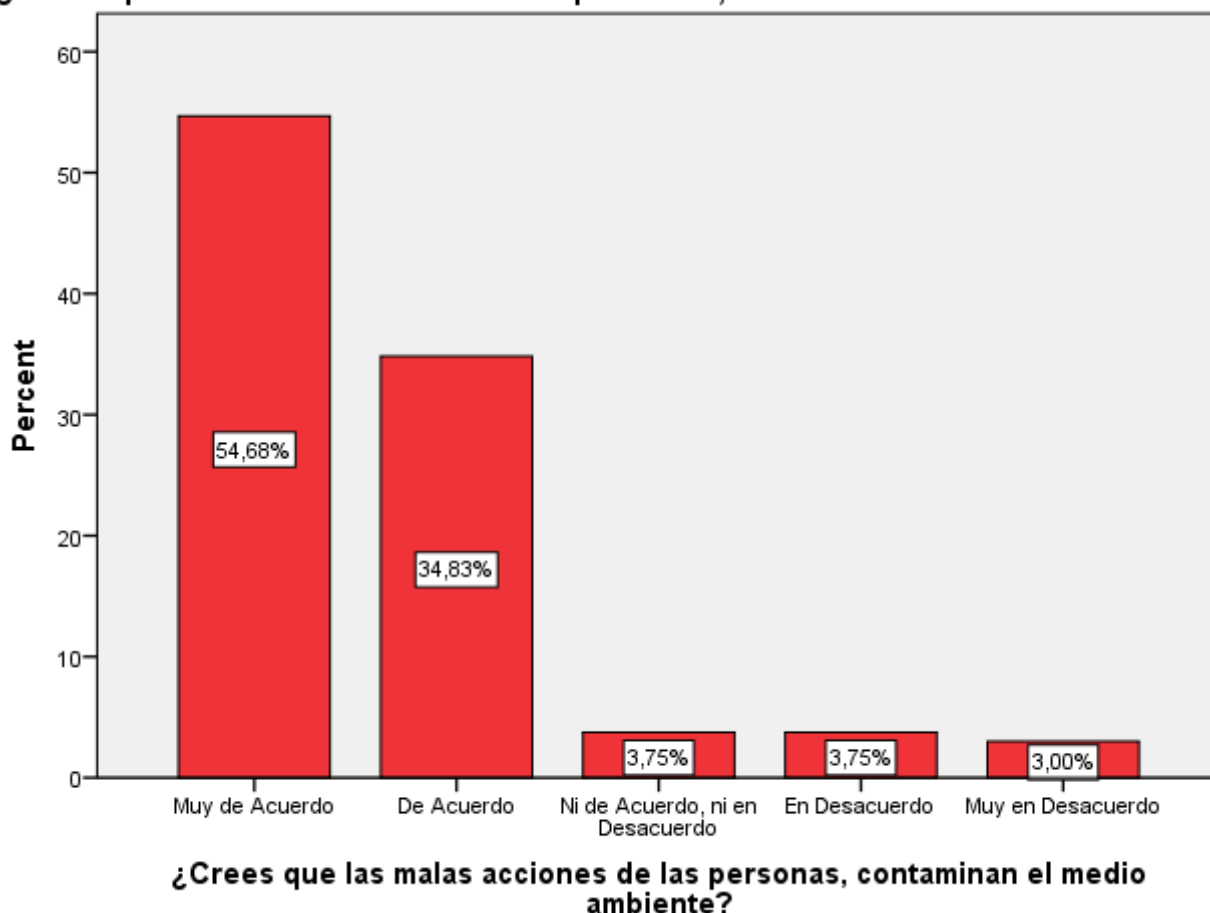


Gráfico N°1. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

La siguiente tabla tuvo como resultado, de los 267 alumnos encuestados, la mayoría de estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria creen que las malas acciones de las personas, contaminan el medio ambiente, mientras que un bajo porcentaje de los alumnos, demostraron estar muy en desacuerdo.

Gráfico 2.

¿Te resultó fácil reconocer las líneas de movimiento de los personajes en el cómic?

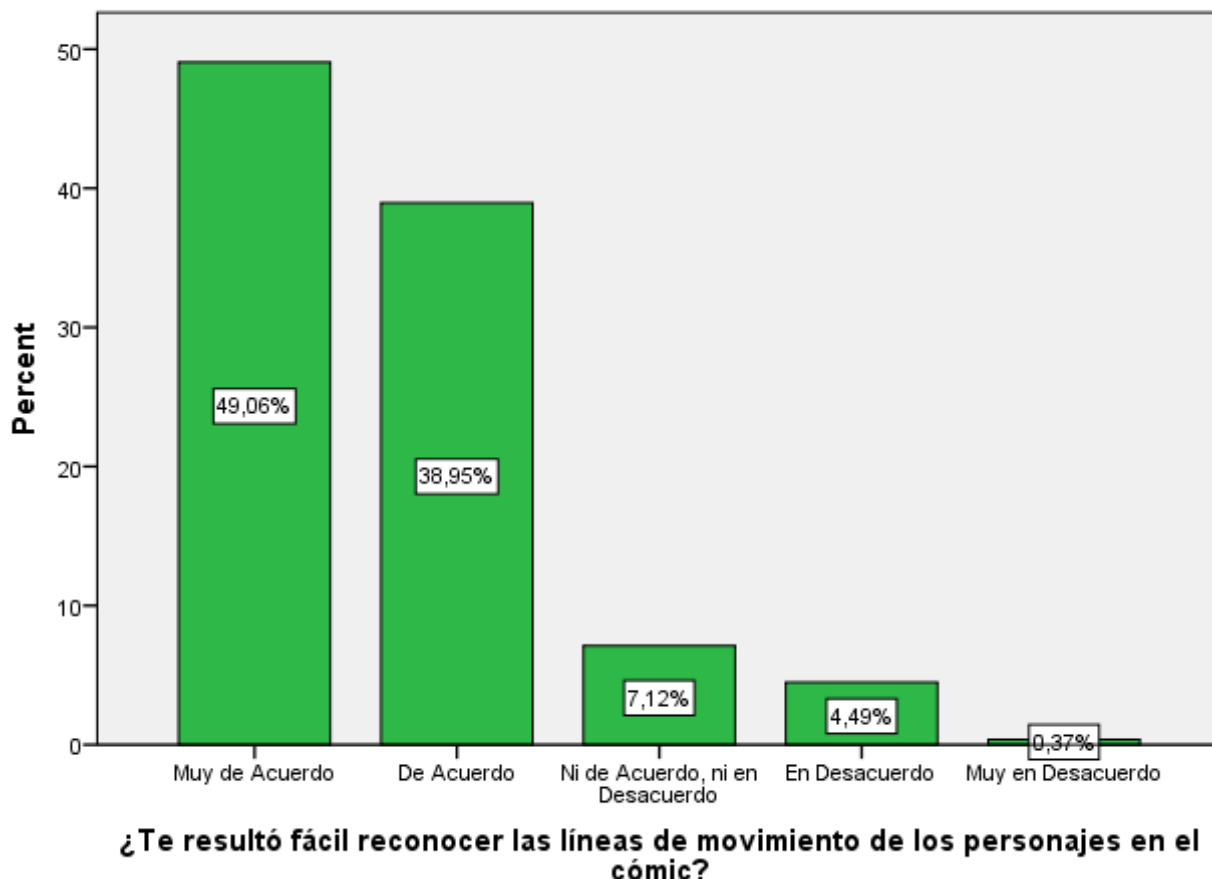


Gráfico N°2. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

La siguiente tabla tuvo como resultado, de los 267 alumnos encuestados, un poco menos de la mitad de la gran mayoría de estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria pudo reconocer las líneas de movimiento de los personajes en el cómic, mientras que un bajo porcentaje de los encuestados no logró reconocer las líneas de movimiento.

Gráfico 3.

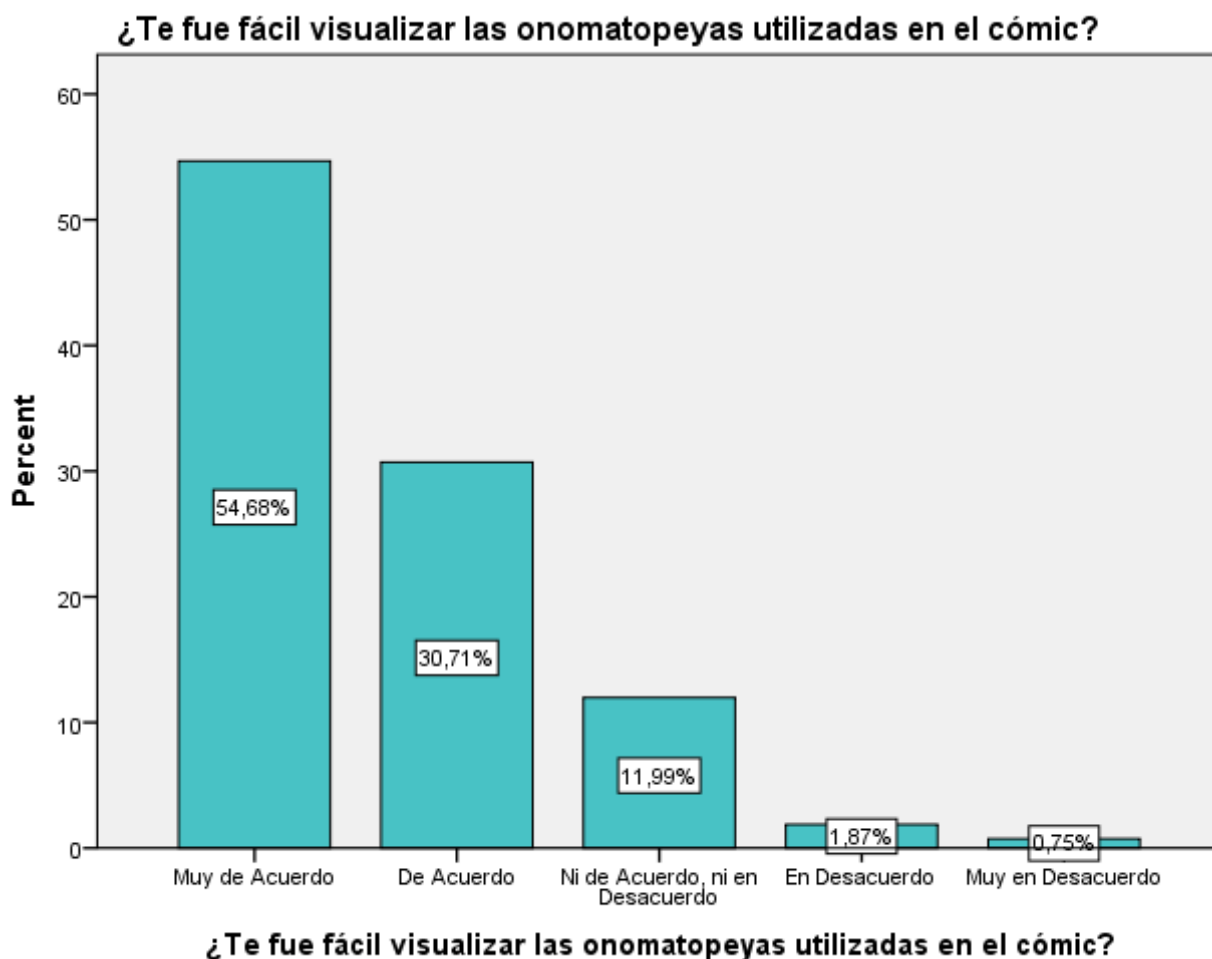


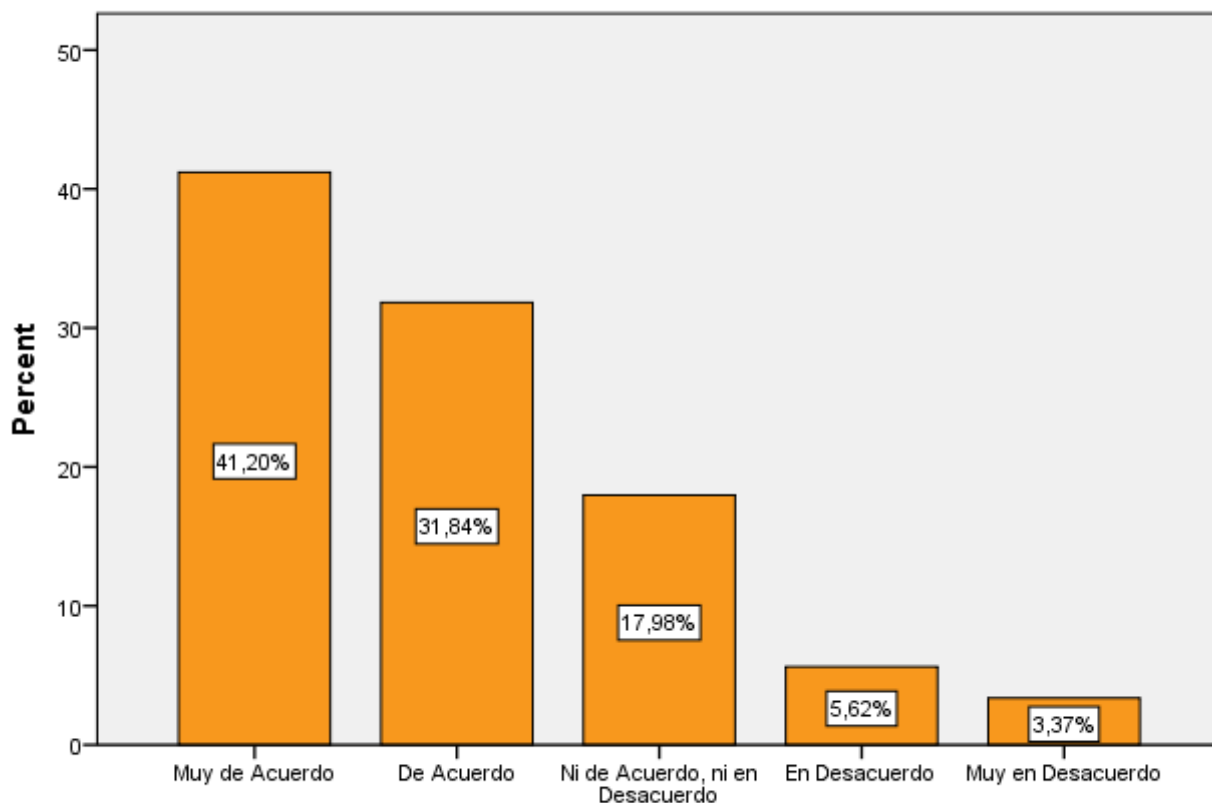
Gráfico N°3. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

La siguiente tabla tuvo como resultado, de los 267 alumnos encuestados, la mayoría de estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria les fue fácil visualizar y reconocer las onomatopeyas utilizadas en el cómic, mientras que un muy bajo porcentaje de los alumnos, no llegó a visualizar las onomatopeyas en el cómic.

Gráfico 4.

¿Crees que comprar productos de buena calidad puede ayudar al cuidado del medio ambiente?



¿Crees que comprar productos de buena calidad puede ayudar al cuidado del medio ambiente?

Gráfico N°4. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

La siguiente tabla tuvo como resultado, de los 267 alumnos encuestados, menos de la mitad de estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria consideró estar en muy de acuerdo que comprar productos de buena calidad ayudaría al medio, mientras que un muy bajo porcentaje de los alumnos, no lo consideró como parte de ayuda al medio ambiente.

Gráfico 5.

¿Crees que reparar los objetos malogrados contribuye al cuidado del medio ambiente?

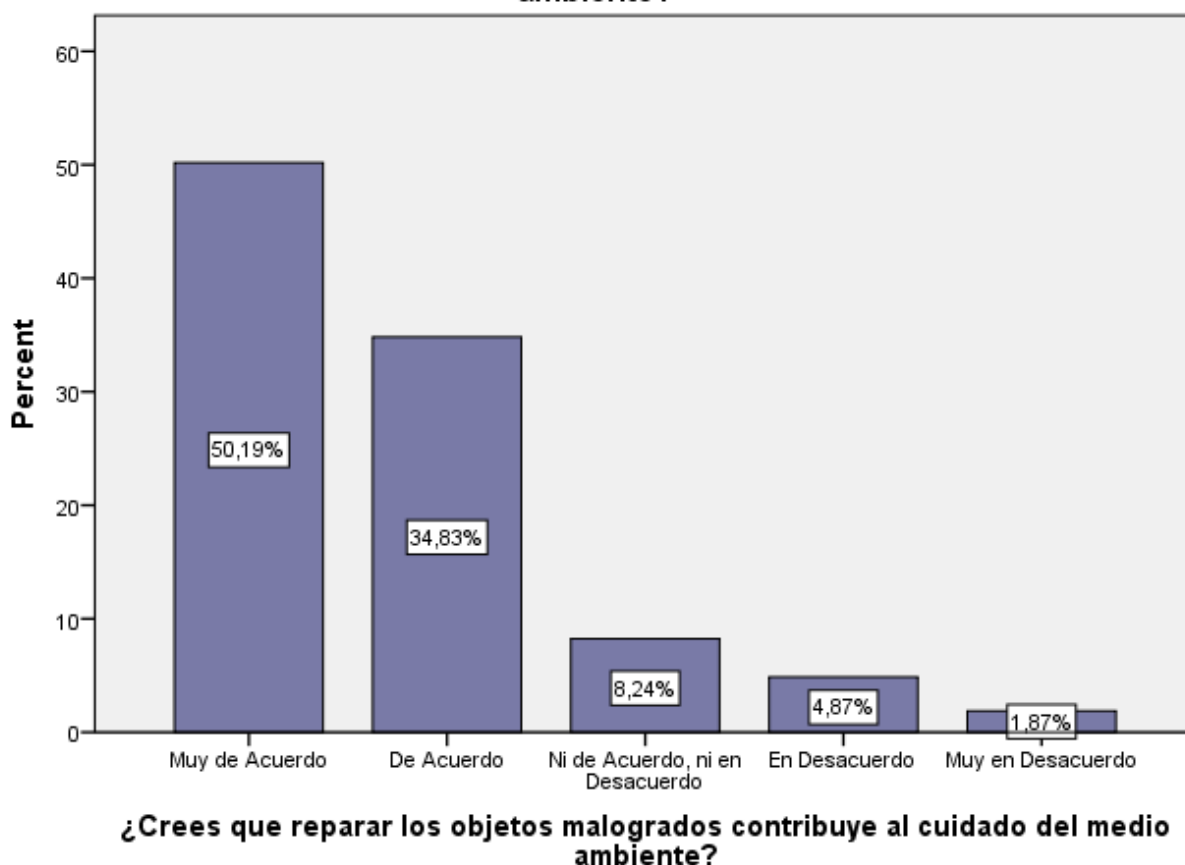


Gráfico N°5. Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia. Encuesta realizada a 267 estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017.

La siguiente tabla tuvo como resultado, de los 267 alumnos encuestados, la mitad de estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria se consideró en muy de acuerdo que reparar los objetos malogrados contribuye al cuidado del medio ambiente, mientras que un muy bajo porcentaje de los alumnos, lo consideró en muy en desacuerdo.

III. Discusión

Según el análisis inferencial de la investigación presente, existe una correlación entre las variables Diseño de un cómic y Aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental. Con una confianza de 95% y 5% de probabilidad de error. El autor Sampieri (2010, p. 312) considera la interpretación de los niveles de medición de las variables se encuentra en una correlación positiva media de escala positiva. Lo que significa temáticamente que con la pieza gráfica en este el cómic, existe una correlación como medio de aprendizaje en niños de nivel primario, identificando así que existe una motivación por parte de los alumnos y alumnas en aprender más, sobre temas ambientales, puesto que la contaminación se ha convertido en una problemática social que debe ser de mucha importancia para el desarrollo sostenible de una nación.

El reciente estudio explorado ha tenido como finalidad constituir la relación que pueda encontrarse entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos instituciones en el distrito de los Olivos Lima 2017. Para esto se a tomará en cuenta, indagaciones que estén relacionados con los argumentos a investigar, reconociendo en principio, que existe una relación entre las 2 variables indagadas (Diseño de un cómic y aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental).

El desarrollo de estas investigaciones reflejadas a analizar la relación de un cómic y el Aprendizaje de las 3R de la educación ambiental han arrojado resultados positivos, pero en ciertas investigaciones se han encontrado deficiencias en cuanto al tamaño de la muestra.

Este es el caso de Orlaineta (2011) que en su investigación la cual aporta parcialmente con mi investigación, con una muestra de 80 alumnos; demuestra que los personajes en el cómic son capaces de transmitir, conocimiento y valores ya sea para el bien (Héroe) o el mal (Villano). Con lo que estoy de acuerdo con el autor ya

que los personajes según Pineda y Lemus (2004) menciona que expresan y transmiten ideas, valores y emociones, en los cuales sufren y son provocados durante el desarrollo de la historia.

Ahora Orlaineta (2011) también menciona que las viñetas en los años 70 ayudaban se mostraba en series para mejorar la comprensión de los temas. En esta parte estoy parcialmente de acuerdo ya que en la actualidad las viñetas para Casas (2013) menciona a la viñeta como los recuadros de la historieta o cómic, por lo que ahora es necesaria una estructura para realizarlo y así conlleve a una lectura más directa con respecto al sitio y el tiempo en donde se genera el acto de una historia.

En el caso de Pazmiño (2015) con una muestra de 193 alumnos, menciona al diseño de cómics aporte, no solo orden al momento de la secuencia de la historia, sino que también se puede realizar algunas correcciones o ajustes sin perder la idea o noción de la historia en el capítulo del cómic que se está diseñando. En lo cual estoy de acuerdo con el autor puesto que el diseño de cómics según Casas (2013) menciona que para diseñar un de cómic existe una estructura formal para realizarlo, ya que para realizar un cómic se debe tener en cuenta, que tema se va a tratar o que historia se va a contar, todo esto va a depender del público al que irá dirigido dicha pieza gráfica. Con la muestra de 193 alumnos puedo decir que mi investigación enfoca con más estabilidad ya que eh trabajado con 1000 de población y 267 alumnos como muestra.

Ahora mencionamos a los autores Rengifo y Marulandia (2007) con una muestra de 85 alumnos. Dada su investigación puedo asumir que estoy de acuerdo y compartimos las mismas ideas e investigaciones, puesto que menciona al cómic, que sigue una estructura para realizarlo como son la viñeta, los bocadillos, las onomatopeyas, los personajes. Enfocándolo a una estrategia de aprendizaje como instrumento para adaptar e interpretar un tema. Si bien parcialmente existe una diferencia, en cuanto a la temática elaborada en la investigación, no pierde la esencia y su finalidad. Tampoco menciona al color como rama principal en la que

considero importante, ya que es donde se define la personalidad de cada personaje, el escenario y el ambiente en donde se registra la armonía del cómic, puesto que el color representa también la personalidad de una pieza gráfica editorial y dirige el público al que se quiere dirigir. Ahora en cuanto a temática se correlaciona con mi cómic elaborado con el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental.

Ahora para autor peruano Sotelo (2009) menciona a las historietas o cómics que pueden ser un medio de comunicación efectivo para el desarrollo y/o difusión de algún tema, problemática o enfoque que se quiera dar a conocer y difundir y que está, en una relativa pero constante evolución. Con lo que estoy parcialmente de acuerdo con el autor ya que menciona el autor Díaz de Guereñu (2004) sobre el cómic accede a formarse y aprender un lenguaje y comprenderse en mundo en que se rodea, y que si evoluciona es de acuerdo a la situación que se da en el diseño gráfico además de que también depende del autor del cómic que modificaciones le puede dar para que el mensaje que se está dando en dicha pieza gráfica sea efectivo. Ahora rescato lo de este autor sosteniendo que el cómic es un medio de comunicación efectivo para el desarrollo de un tema en específico pues se ha demostrado que los cómics induce la imaginación del leyente, lo vuelve partícipe de la interpretación y lectura, alimenta su autoestima, incrementa su léxico, enriquece su amplitud crítica, fortifica la inteligencia emocional y la incorporación de criterio en distintas sectores del conocimiento, y fomentando el trabajo en grupo.

El autor Leyter (2009) menciona a las historietas o cómics como medio difusor de ideales y reflexiones políticas a través de argumentos americanos, dando más protagonismo a los personajes (superhéroes), viñetas, líneas y figuras cinéticas, onomatopeyas y color. Como eje principal del lenguaje del cómic. Con esta investigación estoy de acuerdo puesto que Casas (2013) menciona la estructura para realizarlo, lo cual incluyen los mismos conceptos inclusive en la onomatopeya como la integración del texto con la imagen, dándole un nivel de integración más adecuado para la creación de un cómic. Con esto refuerza la investigación de que en el cómic como pieza gráfica editorial, fomenta el análisis de ideales y ayuda a

encontrar en el lector los diversos gustos que puede generar inclusive acoplado uno de los personajes como un modelo de influencia.

El autor Cervantes (2013) con una muestra de 73 alumnos, nos muestra acerca del aprendizaje, de que los alumnos con capacidades adecuadas pueden tener un mejor sentido crítico sobre una problemática social o de cualquier índole. El aprendizaje puede ser significativo si se tiene un material adecuado y enfocado para generar expectativa, incentivar y activar su sentido crítico. Ahora con mi investigación parcialmente con mi dimensión sobre el aprendizaje, el autor al que rescato Ribes (2002) menciona que el aprendizaje se define cuando alguien obtiene algo complementario a lo que ya obtuvo, describiendo como la adquisición de un conocimiento nuevo implicando en el comportamiento y conducta del individuo.

Chalco (2012) con una muestra de 150 alumnos, aplica parcialmente con mi dimensión sobre las 3R de la educación ambiental, la investigación de la autora demuestra que la problemática ambiental refleja poco interés en su muestra. Para Álvarez et. Al. (2004) indica que educar desde un aspecto ambiental es lograr nuevos entendimientos e ideas y fijarlas aplicando técnicas de distintas posturas estableciendo leyes que den punto a la conducta que beneficie el núcleo o método. La autora no utilizó un medio de comunicación para reforzar su interés y aprendizaje. Por lo tanto es necesario para aplicar una temática, reforzarla con una pieza de comunicación difusora.

IV. Conclusiones

Los resultados logrados, se establecieron en base a las conclusiones, propósitos y experimentación de hipótesis elaborados en la investigación, por lo que se concluyeron los consecuentes aspectos específicos:

- Con el refuerzo del cómic, en las aulas de clases se obtienen y desarrollan actividades enfocadas a propósitos sociales o de interés educativo.
- Se determinó también que los cómics o historietas forman parte de los intereses, tendencias e influencias en los menores.
- En el medio educativo no existen suficientes estudios y carece parcialmente de bibliografía peruana que se refieran al cómic como medio para reforzar el aprendizaje en este caso sobre temas ambientales tal es el caso de las 3R de la educación ambiental.
- Escasos docentes reconocen, que existen deficiencias de interés en los estudiantes por la lectura sin descubrir nuevas estrategias para fortalecer el aprendizaje con los temas específicos de interés para la sociedad.
- El cómic como instrumento gráfico de visualización, también puede ser enfocado a la estrategia de aprendizaje, ya que puede fortalecer la capacidad de atención, observación, imaginación y desarrollo de la creatividad.
- El cómic como instrumento gráfico de visualización posibilita acercar a los estudiantes, hacia nuevos lenguajes, sosteniendo la esencia de la creatividad y la lectura.
- Gran mayoría de estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de los 2 colegios en el distrito de Los Olivos demostraron un gran interés por aprender más sobre las 3R de la educación ambiental, lo cual se puede rescatar e incentivar no solo aprendizaje de esta problemática social sino de otras en específico de acuerdo a lo que elija el docente o institución.

- En relación a la conclusión general, se define una relación entre el diseño de un cómic y aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Puesto que la pieza gráfica (cómic) mejoró, comunicó y reforzó el aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental. El contenido gráfico, lingüístico y educacional estuvo a cargo de un análisis de sobre cómo adaptar y convertir a las 3R en personajes, que contengan una propia personalidad y que se identifiquen con los niños. Es así como el mensaje llegó a cumplir con reforzar el aprendizaje y en algunos casos con los alumnos introducir un nuevo conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente.
- Asimismo, la primera conclusión específica indica que existe relación positiva entre los personajes y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Puesto que los personajes en el cómic se identifican como superhéroes que realizan un bien común con el cual los niños se identifican al observarlos en la pieza gráfica.
- La segunda conclusión específica nos muestra que existe relación positiva entre los personajes y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Ya que una de las 3R de la educación ambiental, fue vinculada y plasmada en un superhéroe en el cómic, generando expectativa e interés en los niños.
- Ahora la tercera conclusión específica muestra que existe una relación positiva entre los personajes y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Puesto que al plasmar al personaje con una de las 3R, genera mayor interés en los niños.
- De igual manera en la cuarta conclusión específica muestra que existe relación positiva entre los personajes y el reducir los productos en los

estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Como enfoque principal tratar a los personajes como superhéroes para enfocar el mensaje de manera creativa y estructurada.

- Ahora en la quinta conclusión específica aclara que existe relación positiva entre el lenguaje verbal y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Puesto que ambas dimensiones son complementarios y esenciales para el aprendizaje, en caso de la pieza gráfica son los personajes, el lenguaje, el ambiente y el escenario; reforzado dentro de las viñetas logra una mejor concentración y una fácil lectura comprendida.
- La sexta conclusión específica muestra que existe una relación positiva entre el lenguaje verbal y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. La representación de los textos, y la expresión corporal del personaje interpretado gráficamente, refuerza el mensaje en este caso del objetivo del cómic y de cada superhéroe.
- Ahora la séptima conclusión específica nos dice que es aceptable la relación positiva entre el lenguaje verbal y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria a de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. El lenguaje incorporado en la pieza gráfica, representado mediante la expresión de los superhéroes demuestra aceptación por parte de los alumnos pues es legible para su lectura y genera una mayor retención de información en el aprendizaje.
- La octava conclusión específica, demuestra una relación aceptable entre el lenguaje verbal y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. El personaje representado en la pieza gráfica, mediante las acciones que genera, la descripción de sí mismo y lo que puede llegar a ser y desarrollar mediante la trama de la historia.

- En la novena conclusión específica muestra una relación positiva entre el lenguaje visual y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Puesto que ambas dimensiones son complementarias por el grado de representación gráfica y armonía visual, junto con el mensaje gráfico, visual y temático.
- La décima conclusión específica, muestra una relación aceptable entre el lenguaje visual y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. El mensaje gráfico es reflejado mediante las acciones en el escenario ya que en la pieza gráfica se muestra de manera ordenada y legible.
- Ahora la décimo primera conclusión específica refleja la relación positiva entre el lenguaje visual y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. El cómic muestra de manera gráfica las consecuencias que genera la contaminación por lo que lo hace más interesante y llama mejor la atención.
- La décimo segunda conclusión específica muestra la relación marcada entre el lenguaje visual y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Como demostración del orden de las viñetas, las imágenes, el color y los textos, reflejando el mensaje de las acciones y la cronología de la historia.
- Ahora la décimo tercera conclusión específica, nos dice que existe relación positiva entre los signos convencionales y el aprendizaje visual en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Como estructura gráfica sintáctica mejorando y también incluyendo nuevos conocimiento como parte del aprendizaje en la pieza gráfica.

- La décima cuarta conclusión específica aclara la realidad de una correlación positiva entre los signos convencionales y el reutilizar los materiales en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Los signos convencionales enfocan el estilo de cada personaje y como se desenvuelve en la trama de la historia.
- La décima quinta conclusión específica indica la realidad de una correlación positiva entre los signos convencionales y el reciclar los residuos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Con esto se quiere demostrar que los signos convencionales son de gran importancia en una pieza gráfica pues puede llegar a ampliar de forma sintetizada el mensaje mejorando la capacidad de análisis crítico de los alumnos que leen una pieza gráfica.
- Para terminar la última conclusión específica nos muestra que existe relación marcada entre los signos convencionales y el reducir los productos en los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017. Pues en el cómic el integrar estos signos en una pieza gráfica literaria, editorial, ayuda mejorar la atención y la capacidad investigativa por lo mismo que son símbolos y que estos pueden llamar la atención de los alumnos como fuente para la investigación, información y difusión.

VI. RECOMENDACIONES

El resultado de la investigación realizada, se plantean las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda a los nuevos estudiantes aplicar investigaciones de tipo correlacional para generar diversidad bibliográfica y antecedentes para las futuras generaciones en la carrera de diseño gráfico.
- Se recomienda poner un mayor énfasis a la variable aprendizaje ya que se puede realizar y adecuar esta investigación a un tipo causal para un extenso desarrollo.
- Así mismo, también se recomienda a las instituciones educativas incentivar el cuidado del medio ambiente de manera creativa usando pieza gráfica que generen estimular el aprendizaje o incluso de nuevos temas sociales, culturales o de investigación.
- Se recomienda realizar investigaciones más detalladas acerca de la onomatopeya, color, tipografía, viñetas y composición gráfica ya que el cómic es una herramienta que puede evolucionar.

Referencias Bibliográficas

- Ainciburu, M. C. (2008). *Aspectos del aprendizaje del vocabulario: tipo de palabra, método, contexto y grado de competencia en las lenguas afines*. Madrid: Peter Lang. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=1nX8RKNSghgC&printsec=frontcover&dq=tipos+de+aprendizaje&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjAyKaQyMnPAhWIKiYKHb1rB88Q6AEIHjAB#v=onepage&q=tipos%20de%20aprendizaje&f=false>
- Alary, V. (2002). *Historietas, comics y tebeos españoles*. Madrid: Presses Univ. du Mirail. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=y2x3hxfkNOcC&pg=PP105&dq=editorial+y+c%C3%B3mic&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjGmpuMksPPAhVF5SYKHBYDWQQ6AEIGjAA#v=onepage&q=editorial%20y%20c%C3%B3mic&f=false>
- Anna María, L. L. (2013). *Curso de diseño gráfico fundamentos y técnicas*. Madrid: Anaya Multimedia, 2013.
- Asunción, H. E. (2012). *La retórica Publicitaria Editorial El arte de vender un libro*. Madrid: Arco Libros.
- Bowkett, S., & Hitchman, T. (2012). *La utilización del cómic para mejorar la expresión oral, la lectura y la escritura*. Madrid: Ediciones Morata, S.L. Obtenido de https://issuu.com/ediciones_morata/docs/bowkett-isuu
- Casas, N. (2015). *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de Cómic digital*. Madrid: Editorial Bubok. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=2_TCCgAAQBAJ&pg=PA17&dq=como+hacer+un+c%C3%B3mic&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwj7vKKG0cXPAhUIPCYKHaFgC0MQ6AEIQDAH#v=onepage&q=como%20hacer%20un%20c%C3%B3mic&f=false

Chiva Gómez, R., & Camisón Zornoza, C. (2002). *Aprendizaje organizativo y sistemas complejos con capacidad de adaptación: implicaciones en la gestión del diseño de producto*. España: Universitat Jaume I. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=aXn6lGDkErsC&pg=PA49&dq=concepto+de+aprendizaje&hl=es419&sa=X&sqj=2&ved=0ahUKEwjTMeh0MnPAhXJRiYKHeKRA4AQ6AEIKDAB#v=onepage&q=concepto%20de%20aprendizaje&f=false>

Costa, J. (2013). *Diseñar para los ojos*. La Paz: Universidad De Medellin. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=aod9tjaeabcC&pg=PA37&dq=c%3%B3mics+dentro+del+dise%C3%B1o+editorial&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwiFjseU473PAhUFXh4KHS7oB6w4ChDoAQgyMAE#v=onepage&q&f=false>

Díaz de Guereñu, J. (2009). *Habeko Mik (1982-1991): Tentativas para un comic vasco: Tentativas para un cómic vasco*. Bilbao: Universidad de Deusto. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=tOmgSxZVBXEC&pg=PA55&dq=editorial+y+c%3%B3mic&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjGmpuMksPPAhVF5SYKHBYDWQQ6AEIUDAJ#v=onepage&q=editorial%20y%20c%3%B3mic&f=false>

Díaz de Guereñu, J. M. (2014). *Hacia un cómic de autor: A propósito de Arrugas y otras novelas gráficas*. Bilbao: Universidad de Deusto. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=SYMUAwAAQBAJ&pg=PA31&dq=editorial+y+c%3%B3mic&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjGmpuMksPPAhVF5SYKHBYDWQQ6AEIJTAC#v=onepage&q=editorial%20y%20c%3%B3mic&f=false>

Económico, O. -O. (2009). *La comprensión del cerebro: El nacimiento de una ciencia del aprendizaje*. París: Universidad Católica Silva Henríquez (UCSH). Obtenido de

https://books.google.com.pe/books?id=YIVhiZL2ys0C&q=OCDE&dq=aprendizaje+gradual+y+radical&hl=es&source=gbs_word_cloud_r&cad=6#v=snippet&q=OCDE&f=false

Elena Antoranz Simón, J. V. (2010). *Desarrollo Cognitivo y Motor*. Málaga: Editorial Editex.

Escribano Hernández, A. (2012). *La retórica Publicitaria Editorial El arte de vender un libro*. Madrid: Arco Libros.

García Martínez, A., & García Pérez, M. (2006). *Semiótica de la descripción en publicidad, cine y cómic*. España: Editum. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=WQtNhZOj3WEC&pg=PA209&dq=que+es+un+heroe+y+villano+de+c%C3%B3mic&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiFrOj_2pTQAhXGPCYKHajDA9IQ6AEIGTAA#v=onepage&q=h%C3%A9roe%20y%20villano%20&f=false

José Antonio Miranda Villalón, A. O. (2014). Publicidad Online. En A. O. José Antonio Miranda Villalón, *Publicidad Online* (pág. 115). España: ESIC - Editorial.

José, E. T. (2006). Conocimiento, Pensamiento y Lenguaje. En E. T. José, *Conocimiento, Pensamiento y Lenguaje* (pág. 97). Buenos Aires: Editorial Biblios, herramientas educativas.

Josep Luis Blasco, T. G. (2004). Teoría del Conocimiento. En T. G. Josep Luis Blasco, *Teoría del Conocimiento* (pág. 227). Valencia: Universidad de Valencia 2004.

Lopez Lopez, A. M. (2013). *Curso de diseño gráfico fundamentos y técnicas*. Madrid: Anaya Multimedia, 2013.

López Rodríguez, F. (2004). *Educación ambiental: Propuestas para trabajar en la escuela*. Caracas: Editorial Grao. Obtenido de

<https://books.google.com.pe/books?id=uFXJQDEgmPIC&pg=PA40&dq=reciclar,+reusar+y+reducir+educaci%C3%B3n+ambiental&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjG8sOOoMfPAhVRPJAKHc8JDV0Q6AEIIDAB#v=onepage&q=reciclar%2C%20reusar%20y%20reducir%20educaci%C3%B3n%20ambiental&f=false>

Martínez Contreras, S., & Bigues i Balcells, J. (2009). *El libro de las 3R: Reducir, Reciclar, Reutilizar*. Barcelona: NED Ediciones. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=Fa8eBQAAQBAJ&pg=PA7&dq=las+3r+ecologicas&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwj08eHKmcpAhUFJiYKHQyuCqIQ6AEIHzAB#v=onepage&q=las%203r%20ecologicas&f=false>

Millidge, G. S., & Gibbons, D. (2010). *Diseño de cómic y novela gráfica*. Barcelona : Parramón Arquitectura y Diseño, 2010.

Navarro jiménez, M. J. (2008). *Cómo diagnosticar y mejorar los estilos de aprendizaje*. Anda Lucía: Asociación Procompa. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=gNTtfcgcB1kC&pg=PA19&dq=aprendizaje%20visual&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjmrMWT0szPAhWI5SYKHYYQDgQQ6AEIGjAA#v=onepage&q&f=false>

Padilla Sierra, G., & Ramos Tejeda, M. (2002). *Psicología del aprendizaje*. México: El Manual Moderno. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=PA8epqjGaRUC&pg=PA1&dq=concepto+de+aprendizaje&hl=es419&sa=X&sqj=2&ved=0ahUKEwjTMeh0MnPAhXJRiYKHeKRA4AQ6AEIzAA#v=onepage&q=concepto%20de%20aprendizaje&f=false>

Padilla Sierra, G., & Ramos Tejeda, M. (2002). *Psicología del aprendizaje*. México D.F: El manual moderno, S.A.

Pardavé Livia, W., & Gutiérrez, A. (2007). *Estrategias ambientales de las 3R a las 10R.: Reordenar, Reformular, Reducir, Reutilizar, Refabricar, Reciclar, Revalorizar energéticamente, Rediseñar, Recompensar, Renovar*.

Barcelona: Ecoe Ediciones. Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?id=0RmzzcdKo04C&printsec=frontcover&dq=Pardav%C3%A9,W.,+%26+Guti%C3%A9rrez,+A.+\(2007\).+Estrategias+ambientales+de+las+3R+a+las+10R.:+Reordenar,+Reformular,+Reducir,+Reutilizar,+Refabricar,+Reciclar,+Revalorizar+energ%C3%](https://books.google.com.pe/books?id=0RmzzcdKo04C&printsec=frontcover&dq=Pardav%C3%A9,W.,+%26+Guti%C3%A9rrez,+A.+(2007).+Estrategias+ambientales+de+las+3R+a+las+10R.:+Reordenar,+Reformular,+Reducir,+Reutilizar,+Refabricar,+Reciclar,+Revalorizar+energ%C3%9A)

Pineda Ramírez, M. I., & Lemus Hernández, F. J. (2004). *Lenguaje Y Expresion 2*. México: Pearson Educación. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=jseFtCk5XPYC&pg=PR11&dq=Concepto%20de%20personajes%20en%20cuentos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjYlfzy9dHPAhWGFx4KHbUOD384ChDoAQgvMAQ#v=onepage&q&f=false>

Rambla Zaragoza, W. (2004). *Juan Nava: diseño gráfico para comunicar*. Valencia: Publicacions de la Universitat Jaume I. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=EAuhxhuusaMC&pg=PA39&dq=el+comic+en+el+dise%C3%B1o+editorial&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwiU5M2X58LPAhVEfiYKHQsFAx04FBDoAQg2MAM#v=onepage&q&f=false>

Roberto Hernández, C. F. (2010). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Rodrigo Martín, L. (2011). *Publicidad, innovación y conocimiento*. Zamora: Comunicacion Social Ediciones. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=IPSZWTz6TiMC&pg=PA106&dq=el+comic+en+el+dise%C3%B1o+editorial&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjFuKQ4sLPAhUEySYKHYd4BQcQ6AEIUDAI#v=onepage&q&f=false>

Rojas Mesa, E. G. (2013). *Comic Visto A través del Diseño Gráfico*. Colombia: Zetta comunicadores. Obtenido de https://issuu.com/designgiro/docs/comic_dg

Santander, A. C. (2007). *Violencia Silenciosa en la Escuela*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Bonum.

Suárez, H., & Bonan, L. (2013). *Educación ambiental en la escuela primaria*. Buenos Aires: Editorial Valeria Normí Leal. Obtenido de https://issuu.com/normal3ediciones/docs/educaci__n_ambiental_en_la_escuela_

ANEXO 1.

Operacionalización de variable

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	PREGUNTAS	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Diseño de Cómics</p> <p><i>Escribano (2012, p. 157)</i> Define al cómic como el relato de un suceso a través de un orden de ilustraciones que autoriza complementarse junto a escrito o manifestarse sin él.</p>	<p>La definición del diseño de cómic es la utilización de ilustraciones secuenciales basados en un relato o siguiendo una historia complementándose el uno con el otro manifestándose de manera conceptual y gráfica.</p>	<p>Independiente:</p> <p>Diseño de Cómics</p> <p><i>Zántoy (2011, p. 164)</i> Empezó en pequeños espacios de comunicación escrita, servían para educar o informar de algún acontecimiento, usando la técnica artística que brindaban un mensaje eficaz.</p>	<p>Personajes</p> <p><i>Pineda, M y Lemus, F. (2004, p. 188)</i> Seres fantásticos iniciados por la imaginación del creador</p>	<p>-Héroe</p> <p><i>García, A y García, M. (2006, p. 209)</i> El héroe vincula el aspecto correcto y el hacer el bien.</p> <p>-Villano</p> <p><i>García, A y García, M. (2006, p. 209)</i> Se torna en un aspecto completamente diferente del héroe ya que sus ideas y actitudes individualistas lo hacen un oponente difícil de combatir</p>	<p>-Aprendizaje mediante los héroes sobre las 3R.</p> <p>- Acciones que ejercen los Villanos en el cómic.</p>	<p>¿Crees que mediante los héroes del cómic aprendiste más acerca de las 3R?</p> <p>¿Crees que las malas acciones de las personas, contaminan el medio ambiente?</p>	<p>(1) Muy de acuerdo</p> <p>(2) De acuerdo</p> <p>(3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo</p> <p>(4) En desacuerdo</p> <p>(5) Muy en desacuerdo</p> <p>ORDINAL</p>
			<p>Lenguaje Verbal</p> <p><i>Según Casas (2013, p. 25)</i> Representación de los textos de acuerdo a su idioma, composición y posición de los textos</p>	<p>-Onomatopeya</p> <p><i>Casas (2013, p. 25)</i> Se refiere a los sonidos, los diseñados que asisten a comprender mucho mejor afiliando el sonido con lo real en el cómic.</p> <p>-Tipografía</p> <p><i>López (2012, p. 116)</i> Instrumento esencial en las labores del diseñador gráfico el personaje emite sonidos en voz alta y delimitada el volumen de la tipografía</p>	<p>-Visualización las onomatopeyas y textos utilizados en el cómic.</p> <p>- Legibilidad de los textos utilizados en el cómic.</p>	<p>*Explicar que es onomatopeya</p> <p>-¿Te fue fácil visualizar las onomatopeyas utilizadas en el cómic?</p> <p>- ¿Te parecieron legibles los textos de dialogo dentro del comic?</p>	<p>(1) Muy de acuerdo</p> <p>(2) De acuerdo</p> <p>(3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo</p> <p>(4) En desacuerdo</p> <p>(5) Muy en desacuerdo</p> <p>ORDINAL</p>
			<p>Lenguaje Visual</p> <p><i>Según Casas (2013, p. 21)</i> Representación de armonía de los colores y elementos que van de acuerdo a un diseño.</p> <p>Signos Convencionales</p> <p><i>Para Casas (2013, p. 32)</i> Estructura reforzará el concepto del diseño de un cómic.</p>	<p>-Viñeta</p> <p><i>Casas (2013, p. 21)</i> Son los recuadros de la historieta o cómic, el sitio y el tiempo en donde se genera el acto.</p> <p>-Color</p> <p><i>Spencer y Gibbons (2010, p. 112)</i> El color puede obtener una máxima consecuencia en la página del cómic.</p> <p>-Figuras Cinéticas</p> <p><i>Casas (2013, p. 32)</i> Son aquellos signos empleados para demostrar el trayecto o espacio de objetos o personajes.</p> <p>-Signos de Apoyo</p> <p><i>Casas (2013, p. 32)</i> Tienden a aumentar e intensificar la comunicación y especificación de los personajes, incluyendo a los símbolos de admiración, interrogación, duda y sorpresa.</p>	<p>-Utilización de las viñetas en forma ordenada en el cómic.</p> <p>-Colores utilizados para la realización del cómic.</p> <p>- Reconocimiento de los símbolos en el cómic.</p> <p>- Reconocimiento de los signos de apoyo utilizados en el cómic.</p>	<p>-¿Las viñetas usadas en el Cómic te permitieron leerlo de forma ordenada?</p> <p>-¿Crees que los colores utilizados en el comic te enseñaron sobre las 3R?</p> <p>-¿Te resultó fácil reconocer las líneas de movimiento de los personajes en el cómic?</p> <p>- Los signos de interrogación y admiración, enriquecen el diálogo de los personajes.</p> <p>Con respecto a lo anterior:</p> <p>-¿Te resultó fácil reconocer los signos expresivos utilizados en el cómic?</p>	<p>(1) Muy de acuerdo</p> <p>(2) De acuerdo</p> <p>(3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo</p> <p>(4) En desacuerdo</p> <p>(5) Muy en desacuerdo</p> <p>ORDINAL</p>
<p>Aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental</p> <p><i>Ribes (2002, p. 2)</i> define a el aprendizaje cuando alguien obtiene algo complementario a lo que ya obtuvo, describiendo como la adquisición de un conocimiento nuevo implicando en el comportamiento y conducta del individuo.</p> <p><i>Martínez y Bigues (2013, p. 14)</i> Las 3R llamadas también, Reducir, Reutilizar, y Reciclar, conservan, ayuda y contribuyen de manera muy positiva en el cambio del medio ambiente y mejorar nuestro medio ambiente.</p>	<p>La educación ambiental se refiere al centro de un espacio curricular incorporada a una asignatura delimitada.</p> <p>El aprendizaje es el acto de obtener algo complementario de lo que ya se obtuvo, aumentando el conocimiento e influyendo en el comportamiento de la persona.</p> <p>Las 3R de la educación ambiental refiere al cambio positivo y mejora del medio ambiente a través de: Reutilizar, Reducir y Reciclar como elementos fundamentales para mejorar el medio ambiente.</p>	<p>Independiente:</p> <p>Aprendizaje sobre las 3R</p> <p><i>Para Álvarez et. Al. (2004, p. 40)</i> considera a la educación ambiental como el núcleo cruzado, dentro de un espacio curricular que sin estar incorporado a ninguna asignatura delimitada, deber ser aplicada en todos los espacios del entendimiento.</p> <p><i>Álvarez et. Al. (2004, p. 41)</i> indica que educar desde un aspecto ambiental es lograr nuevos entendimientos e ideas y fijarlas aplicando técnicas de distintas posturas estableciendo leyes que den punto a la conducta que beneficie el núcleo o método.</p>	<p>Visual</p> <p><i>Novarro, J. (2008, p. 19)</i> Este tipo de aprendizaje rememora lo mejor de lo que observan, el diagrama de cómo está situado, el mensaje gráfico que se quiere dar y la demostración mediante señas o figuras que identifique al individuo, relacionándolos y haciéndolos parte de ellos.</p> <p>Reutilizar</p> <p><i>Martínez y Bigues (2013, p. 14)</i> probabilidades sencillas de conllevar al hábito</p>	<p>-Gradual</p> <p><i>Ainciburu (2008, p. 43)</i> aquellas instrucciones y que son capaces de modificar los tipos y modelos de conducta con una manera muy paciente que retenga la disputa y el enfrentamiento.</p> <p>-Radical</p> <p><i>Ainciburu (2008, p. 43)</i> Se fundamenta en la observación y la ordenanza.</p> <p>-Reparar</p> <p><i>Martínez y Bigues (2013, p. 14)</i> Restaurar los objetos y darle un nuevo uso o mantenerlos en su mismo uso, estableciendo una mayor durabilidad.</p> <p>-Reinventar</p> <p><i>Martínez y Bigues (2013, p. 14)</i> Es descubrir nuevos empleos a los objetos o productos que utilizamos a diario.</p>	<p>-Instrucciones que son capaces de modificar modelos de conducta de manera muy paciente.</p> <p>-Aquellas ordenanzas que modifican e imponen modelos de conducta.</p> <p>-Reparar objetos y su contribución con el medio Ambiente.</p> <p>-Reinventar objetos y su contribución con el medio Ambiente.</p>	<p>-¿Crees que gracias al Cómic lograste aprender más sobre las 3R y cómo cuidar el medio ambiente?</p> <p>-¿El cómic cambiaría tu forma de actuar frente al cuidado del medio ambiente?</p> <p>¿Crees que reparar los objetos malogrados contribuye al cuidado del medio ambiente?</p> <p>¿Crees que inventar nuevos objetos con materiales desechados ayuda al medio ambiente?</p>	<p>(1) Muy de acuerdo</p> <p>(2) De acuerdo</p> <p>(3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo</p> <p>(4) En desacuerdo</p> <p>(5) Muy en desacuerdo</p> <p>ORDINAL</p>

			<p>Reciclar Martínez y Bigues (2013, p. 22) Es la acción convertida en hábito de saber y mantener los residuos por separados y así diferenciar los residuos orgánicos de los residuos inorgánicos.</p> <p>-Residuos Orgánicos Martínez y Bigues (2013, p. 22) Son aquellos sobrantes de productos biológicos y naturales y que tienen un gran beneficio para el medio ambiente.</p> <p>-Residuos Inorgánicos Martínez y Bigues (2013, p. 22) son aquellos productos que son fabricados y manipulados por la mano del hombre y que pueden ser reutilizados de la misma manera en la que se fueron fabricados</p>	<p>-Aprendizaje sobre cómo reciclar residuos.</p> <p>-Importancia de reciclar los residuos.</p>	<p>-¿El cómic te ayudó a aprender acerca de cómo reciclar los residuos?</p> <p>-¿Estás de acuerdo en que debemos aprender a reciclar los residuos?</p>	<p>(1) Muy de acuerdo (2) De acuerdo (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (4) En desacuerdo (5) Muy en desacuerdo</p> <p>ORDINAL</p>
			<p>Reducir Martínez y Bigues (2013, p. 14) A mayor cantidad de objetos que desechamos pueden ser reutilizados y así disminuir su consumo.</p> <p>-Compra Martínez y Bigues (2013, p. 14) A mayor cantidad de objetos que desechamos pueden ser reutilizados y así disminuir su consumo.</p> <p>-Calidad Martínez y Bigues (2013, p. 14) si adquirimos un producto de mejor y mayor calidad, tendrá una mayor y mejor duración con su uso.</p>	<p>-Compra de productos reciclados.</p> <p>-Importancia de comprar productos de calidad</p>	<p>-¿Crees que la compra de productos reciclados puede contribuir al cuidado del medio ambiente?</p> <p>*Gran parte de la contaminación ambiental se genera por el creciente uso de productos desechables.</p> <p>-En base a lo anterior ¿Crees que comprar productos de buena calidad puede ayudar al cuidado medio ambiente?*</p>	<p>(1) Muy de acuerdo (2) De acuerdo (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (4) En desacuerdo (5) Muy en desacuerdo</p> <p>ORDINAL</p>

ANEXO 2.

Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGIA	POBLACION	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Problema general:</p> <p>¿Qué relación existe 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 de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar si existe una relación entre el diseño de un cómic y aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>H1: Existe una relación entre el diseño de un cómic y aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017.</p> <p>H2: No existe una relación entre el diseño de un cómic y aprendizaje sobre las 3R de la educación ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017.</p>	<p>Independiente:</p> <p>Diseño de un Cómic</p>	<p>Personajes</p> <p>-Héroe</p> <p>-Villano</p> <p>Lenguaje Verbal</p> <p>-Onomatopeya</p> <p>-Tipografía</p> <p>Lenguaje Visual</p> <p>-Viñeta</p> <p>-Color</p> <p>Signos Convencionales</p> <p>-Figuras Cinéticas</p> <p>-Signos de Apoyo</p>	<p>La investigación se tipifica de la siguiente manera:</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Investigación: De Campo</p> <p>Tiempo: Transversal</p> <p>Nivel: Correlacional</p> <p>Diseño: No Experimental</p>	<p>Población:</p> <p>Conformada por los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de los colegios en el distrito de dos Olivos.</p> <p>Población Finita</p>	<p>ESTADISTICOS:</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Procesado: Software estadístico SPSS.</p>
<p>Problemas específicos:</p> <p>¿Qué relación existe entre los personajes y el aprendizaje visual en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017?</p> <p>¿Qué relación existe entre los personajes y el reutilizar los materiales en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017?</p> <p>¿Qué relación existe entre los personajes y el reciclar los residuos en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017?</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar la relación que existe entre los personajes y el aprendizaje visual en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017.</p> <p>Determinar la relación que existe entre los personajes y el reutilizar los materiales en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017.</p> <p>Determinar la relación que existe los personajes y el reciclar los residuos en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017.</p>	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>Existe relación entre los personajes y el aprendizaje visual en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017.</p> <p>Existe relación entre los personajes y el reutilizar los materiales en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017.</p> <p>Existe relación entre los personajes y el reciclar los residuos en los alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria de dos colegios en el distrito de los Olivos Lima 2017.</p> <p>Existe relación entre los personajes y el reducir los productos en los alumnos de 4to, 5to y 6to</p>	<p>Independiente:</p> <p>Aprendizaje sobre las 3R</p>	<p>Visual</p> <p>-Gradual</p> <p>-Radical</p> <p>Reutilizar</p> <p>-Reparar</p> <p>-Reinventar</p>		<p>Muestra:</p> <p>Dependiendo del tipo de ecuación aplicada.</p>	

Instrucciones: Por favor marca con una "X" la alternativa que consideres mejor después de leer el cómic.

ENCUESTA					
PREGUNTAS	Muy de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1. ¿Crees que mediante los héroes del cómic aprendiste más acerca las 3R?					
2. ¿Crees que las malas acciones de las personas, contaminan el medio ambiente?					
3. ¿Te fue fácil visualizar las onomatopeyas utilizadas en el cómic?					
4. ¿Te parecieron legibles los textos de dialogo dentro del comic?					
5. ¿Las viñetas usadas en el Cómic te permitieron leerlo de forma ordenada?					
6. ¿Crees que los colores utilizados en el cómic te enseñaron sobre las 3R?					
7. ¿Te resultó fácil reconocer las líneas de movimiento de los personajes en el cómic? *Los signos de interrogación y admiración, enriquecen el diálogo de los personajes. <i>Con respecto a lo anterior:</i>					
8. ¿Te resultó fácil reconocer los signos expresivos utilizados en el cómic?					
9. ¿Crees que gracias al Cómic lograste aprender más sobre las 3R y cómo cuidar el medio ambiente?					
10. ¿El cómic cambiaría tu forma de actuar frente al cuidado del medio ambiente?					
11. ¿Crees que reparar los objetos malogrados contribuye al cuidado del medio ambiente?					
12. ¿Crees que inventar nuevos objetos con materiales desechados ayuda al medio ambiente?					
13. ¿El cómic te ayudó a aprender acerca de cómo reciclar los residuos?					
14. ¿Estás de acuerdo en que debemos aprender a reciclar los residuos?					
15. ¿Crees que la compra de productos reciclados puede contribuir al cuidado del medio ambiente?					
16. Gran parte de la contaminación ambiental se genera por el creciente uso de productos desechables. <i>En base a lo anterior :</i> ¿Crees que comprar productos de buena calidad puede ayudar al cuidado medio ambiente?					

ANEXO 4. VALIDACIÓN DE EXPERTO 1



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Tanta Restrepo Juan

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 20 abril 2017

RELACIÓN ENTRE 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 COLEGIOS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS LIMA 2017

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		10	1	

SUGERENCIAS:-----

Firma del experto:

Tanta Restrepo Juan
Nombres y apellidos
Tanta

VALIDACIÓN DE EXPERTO 2



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Bernarda Zavala Rocio Lizzett

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 20-04-17

RELACIÓN ENTRE 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 COLEGIOS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS LIMA 2017

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?	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	<input checked="" type="checkbox"/>		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	<input checked="" type="checkbox"/>		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	<input checked="" type="checkbox"/>		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		<input checked="" type="checkbox"/>	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	<input checked="" type="checkbox"/>		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Rocio Lizzett Bernarda Zavala

Nombres y apellidos

VALIDACIÓN DE EXPERTO 3



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: LÓPEZ - LIZA DE OLARTE JUNNER

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 20/04/2017

RELACION ENTRE 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 COLEGIOS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS LIMA 2017

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:

Nombres y apellidos

ANEXO 5. DATA EN SPSS

IBM SPSS Statistics Visor

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

RESULTADO DE LA PROCEDIMIENTO DE CONFIABILIDAD

DATASET NAME Conjunto_de_datos1 WINDOW=FRONT.

RELIABILITY

/VARIABLES=Preg_1 Preg_2 Preg_3 Preg_4 Preg_5 Preg_6 Preg_7 Preg_8 Preg_9 Preg_10 Preg_11 Preg_12 Preg_13 Preg_14 Preg_15 Preg_16

/SCALE('ALL VARIABLES') ALL

/MODEL=ALPHA.

Reliability

[Conjunto_de_datos1] C:\Users\Jose\Desktop\DATA SPSS\Data por terminar.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	267	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	267	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,703	16

GET

FILE='C:\Users\Jose\Desktop\DATA SPSS\Data por terminar.sav'.

DATASET NAME Conjunto_de_datos1 WINDOW=FRONT.

IBM SPSS Statistics Visor

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

RESULTADO DE LA PROCEDIMIENTO DE CORRELACIONES

/VARIABLES=V1_Diseño_de_un_comic V2_Aprendizaje_sobre_las_3R

/PRINT=TWO TAIL NOSIG

/MISSING=PAIRWISE.

Correlations

[Conjunto_de_datos1] C:\Users\Jose\Desktop\DATA SPSS\Data por terminar.sav

Correlations

		V1_Diseño_de_un_comic	V2_Aprendizaje_sobre_las_3R
V1_Diseño_de_un_comic	Pearson Correlation	1	,513 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		,000
V2_Aprendizaje_sobre_las_3R	Pearson Correlation	,513 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
		N	N
		267	267

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

FRECUENCIAS VARIABLES=Preg_1 Preg_2 Preg_3 Preg_4 Preg_5 Preg_6 Preg_7 Preg_8 Preg_9 Preg_10 Preg_11 Preg_12 Preg_13 Preg_14 Preg_15 Preg_16

/BARCHART FREQ

/ORDER=ANALYSIS.

► Frecuencias

Data por terminar.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

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

Visible: 27 de 27 variables

	13	Preg_14	Preg_15	Preg_16	SUMA	Personajes	Lenguaje_Verbal	Lenguaje_Visual	Signos_Convencionales	Visual	Reutilizar
245	1,0	1,0	2,0	3,0	28,00	5,00	3,00	2,00	3,00	3,00	6,00
246	1,0	1,0	2,0	1,0	22,00	3,00	4,00	2,00	3,00	3,00	3,00
247	1,0	2,0	3,0	4,0	27,00	3,00	4,00	4,00	2,00	2,00	3,00
248	1,0	2,0	1,0	2,0	23,00	3,00	3,00	2,00	4,00	2,00	4,00
249	1,0	1,0	1,0	1,0	18,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00
250	4,0	1,0	1,0	1,0	16,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00
251	1,0	1,0	1,0	1,0	24,00	3,00	2,00	3,00	5,00	2,00	6,00
252	1,0	1,0	1,0	2,0	26,00	2,00	4,00	3,00	5,00	2,00	6,00
253	1,0	1,0	1,0	2,0	23,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00
254	2,0	1,0	1,0	1,0	24,00	3,00	3,00	3,00	5,00	4,00	3,00
255	1,0	1,0	1,0	3,0	18,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00
256	1,0	1,0	1,0	3,0	26,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00
257	1,0	1,0	1,0	1,0	22,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	5,00
258	1,0	1,0	2,0	1,0	18,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00
259	2,0	1,0	2,0	2,0	28,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00	5,00
260	2,0	1,0	1,0	2,0	26,00	3,00	3,00	5,00	3,00	3,00	5,00
261	1,0	1,0	1,0	1,0	21,00	4,00	4,00	3,00	2,00	2,00	3,00
262	1,0	1,0	2,0	2,0	18,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00
263	2,0	1,0	3,0	3,0	29,00	3,00	3,00	6,00	4,00	3,00	3,00
264	1,0	1,0	1,0	2,0	21,00	6,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00
265	2,0	1,0	1,0	3,0	21,00	3,00	2,00	4,00	3,00	2,00	2,00
266	1,0	1,0	2,0	2,0	20,00	4,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00
267	1,0	1,0	1,0	4,0	26,00	3,00	4,00	4,00	5,00	2,00	2,00

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Data por terminar.sav [Conjunto_de_datos1] - 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	Preg_1	Númérico	8	1	¿Crees que me...	{1,0, Muy d...	Ninguna	6	Derecha	Ordinal	Entrada
2	Preg_2	Númérico	8	1	¿Crees que las...	{1,0, Muy d...	Ninguna	5	Derecha	Ordinal	Entrada
3	Preg_3	Númérico	8	1	¿Te fue fácil vis...	{1,0, Muy d...	Ninguna	6	Derecha	Ordinal	Entrada
4	Preg_4	Númérico	8	1	¿Te parecieron ...	{1,0, Muy d...	Ninguna	6	Derecha	Ordinal	Entrada
5	Preg_5	Númérico	8	1	¿Las viñetas us...	{1,0, Muy d...	Ninguna	7	Derecha	Ordinal	Entrada
6	Preg_6	Númérico	8	1	¿Crees que los...	{1,0, Muy d...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	Preg_7	Númérico	8	1	¿Te resultó fáci...	{1,0, Muy d...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	Preg_8	Númérico	8	1	¿Te resultó fáci...	{1,0, Muy d...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	Preg_9	Númérico	8	1	¿Crees que gra...	{1,0, Muy d...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	Preg_10	Númérico	8	1	¿El cómic cam...	{1,0, Muy d...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	Preg_11	Númérico	8	1	¿Crees que rep...	{1,0, Muy d...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	Preg_12	Númérico	8	1	¿Crees que inv...	{1,0, Muy d...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	Preg_13	Númérico	8	1	¿El cómic te a...	{1,0, Muy d...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
14	Preg_14	Númérico	8	1	¿Estás de acu...	{1,0, Muy d...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
15	Preg_15	Númérico	8	1	¿Crees que la ...	{1,0, Muy d...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
16	Preg_16	Númérico	8	1	¿Crees que co...	{1,0, Muy d...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
17	SUMA	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
18	Personajes	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
19	Lenguaje_V...	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	17	Derecha	Nominal	Entrada
20	Lenguaje_Vi...	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	17	Derecha	Nominal	Entrada
21	Signos_Con...	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	23	Derecha	Nominal	Entrada
22	Visual	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Nominal	Entrada
23	Reutilizar	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
24	Reciclar	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

ANEXO 6. EVIDENCIA Y REGISTRO DE CAMPO





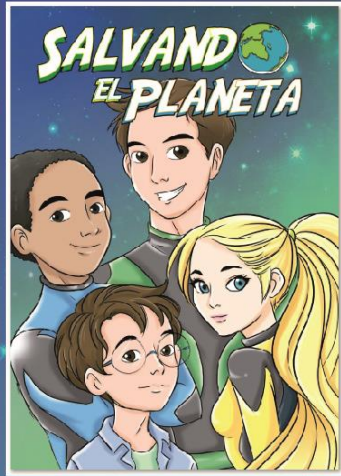
ANEXO 7. PRESUPUESTO

ACTIVIDAD	MONTO
Solicitud de asesor metodológico	S/. 10.00
Impresión de 1 anillado Pre Sustentación	S/. 3.50
Impresión de 3 anillados 1° Sustentación X ciclo	S/. 20.40
267 encuestas impresas	S/. 13.00
Solicitud de jurado 2° Sustentación	S/. 10.0
Impresión de 1 anillado Pre Sustentación	S/. 6.80
Impresión de 3 anillados 2° Sustentación 9no ciclo	S/. 20.40
Pasajes	S/. 35.00
Impresión Cómic carátula (cara)	S/. 2.50 x 16 = 40
Impresión Cómic hojas restantes	S/. 1.50 x 64 = 96
Impresión de 267 encuestas	S/. 13.00
Impresión de 2 anillados 1° Sustentación 10mo Ciclo	S/. 14.40
Impresión de 2 anillados 2° Sustentación 10mo Ciclo	-
TOTAL	S/. 282.50

ANEXO 8. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN

Actividades	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 5	Sem 6	Sem 7	Sem 8	Sem 9	Sem 10	Sem 11	Sem 12	Sem 13	Sem 14	Sem 15	Sem 16
1. Reunión de coordinación																
2. Presentación del esquema de Proyecto de investigación																
3. Validez y confiabilidad del instrumento.																
4. Impresión de cuestionarios																
5. Recolección de datos																
6. Procesamiento y tratamiento estadísticos de datos																
7. JORNADA DE INVESTIGACIÓN N° 1 Presentación de primer avance																
8. Discusión de resultados y redacción de tesis																
9. Conclusiones y recomendaciones																
10. Entrega preliminar de la tesis para su revisión																
11. Presentación de la tesis completa con las observaciones levantadas																
12. Revisión y observación de informe tesis por los jurados																
14. JORNADA DE INVESTIGACIÓN N°2 Sustentación del informe Tesis																

PORTADA DEL CÓMIC



COLORES

- C=51% M=41% Y=36% K=20%
- C=56% M=12% Y=1% K=0%
- C=0% M=18% Y=68% K=0%
- C=58% M=4% Y=62% K=0%
- C=12% M=30% Y=39% K=2%
- C=2% M=18% Y=20% K=0%
- C=42% M=51% Y=75% K=45%
- C=3% M=3% Y=53% K=0%
- C=62% M=51% Y=56% K=52%

HERRAMIENTA UTILIZADA PARA
LOS TRAZOS E ILUSTRACIONES
WACOM BAMBOO



BOCETOS

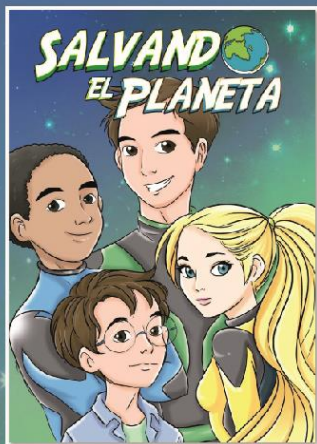


DISEÑO DE PIEZA GRÁFICA (CÓMIC)

Y ANÁLISIS

SALVANDO AL PLANETA

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN



4. OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN

- DAR A CONOCER SOBRE LA **PIEZA GRÁFICA** Y SER DIFUNDIR EN LAS DIFERENTES **INSTITUCIONES EDUCATIVAS** DE LIMA.
- BRINDAR **INFORMACIÓN** CLARA DE MANERA **DIDÁCTICA, LEGIBLE** A LOS ESTUDIANTES SOBRE **LAS 3R DE LA EDUCACIÓN AMBIENTAL**.
- **TRANSMITIR** EL MENSAJE SOBRE LA **IMPORTANCIA** DE LAS **3R DE LA EDUCACIÓN AMBIENTAL** Y EL CUIDADO DEL **MEDIO AMBIENTE**.

5. TARGET

- EL CÓMIC ESTÁ DIRIGIDO A NIÑOS ENTRE LOS 8 Y 12 AÑOS DE EDAD, DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS. EL CÓMIC POSEE LENGUAJE SIMPLIFICADO Y COLOQUIAL.
- SE HACE EL USO DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA HACIENDO QUE CADA R SE CONVIERTA EN UN SUPERHÉROE, PERMITIENDO RETENER MEJOR LA FUNCIÓN DE CADA PERSONAJE.

5. SITUACIÓN DE COMPETENCIA Y MERCADO

- **COMPETENCIA:** LA DEMANDA DE PIEZAS EDITORIALES CÓMICS DE ENTRETENIMIENTO (MARVEL O DC CÓMICS), CUENTOS, FÁBULAS Y LIBRO OBJETO.

PERFIL DEMOGRÁFICO

- SEXO: NIÑOS Y NIÑAS
- EDAD: 8 Y 12 AÑOS
- NSE: D, C-, C, C+
- EDUCACIÓN: ESTUDIANTE DE NIVEL PRIMARIO
- ESTILO DE VIDA:

PERFIL PSICOLÓGICO

- ESTILO DE VIDA: LA MAYORÍA SON LOS PADRES QUIENES SON LOS USUARIOS DIRECTOS YA QUE LA MAYORÍA DE ELLOS LLEVAN Y RECOGEN AL COLEGIO A SUS HIJOS. EN ALGUNOS CASOS LOS PADRES YA PRACTICAN ALGUNAS DE LAS 3R INDIRECTAMENTE, PUES ALGUNOS DE ELLOS USA EL RECICLAJE COMO MEDIO DE AYUDA, TANTO ECONÓMICA COMO CONCIENTE.

- CONSUMIDOR - COMPRADOR: EL CONSUMIDOR FINAL SON LOS NIÑOS DE 4°, 5° Y 6° DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE DOS COLEGIOS EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS.
- COMPRADOR EN ESTE CASO SERÍA EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y AMBIENTE ADEMÁS DEL PROGRAMA "MARES" DECLARADO POR EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN.

