

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN



IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO PARA MEJORAR LA
COMUNICACIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN EL DISTRITO CAMPANILLA

Tesis para obtener el grado académico de:
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE
LA INFORMACIÓN

AUTORES

Br. Aguilar Villanueva, Yolanda
<https://orcid.org/0000-0002-4087-0989>
Br. Mayhua Mollocahuana, Joel Misael
<https://orcid.org/0000-0001-5783-7416>

ASESOR

Mg. Rodríguez Linares, Walter Junior
<https://orcid.org/0000-0001-5181-8687>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Las tecnologías de la información y comunicación en los ámbitos educativos

TRUJILLO - PERÚ
2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Director de la Escuela de Posgrado: Dr. Jorge Luis Brenis Exebio,

Yo, Mg. Walter Junior Rodríguez Linares con DNI N°40407226, como asesor del trabajo de investigación titulado “IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN EL DISTRITO CAMPANILLA”, desarrollada por la egresada Yolanda Aguilar Villanueva con DNI N°26705970 y el egresado Joel Misael Mayhua Mollocahuana con DNI N°43687535, del Programa de Maestría en: INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Considero que dicha tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Mg. Walter Junior Rodríguez Linares

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, SJ

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY ANGELICA DÍAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. JORGE LUIS BRENIS EXEBIO

Director de la Escuela de Posgrado

DRA. TERESA SOFÍA REÁTEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

A nuestros hijos, quienes son el motivo por el cual nos esforzamos en nuestro crecimiento profesional. A Dios, quien cuida de nosotros y nos fortalece cada día para enfrentar los retos que se nos presente, dándonos sabiduría para tomar decisiones acertadas.

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento a la Institución Educativa 0471 “Andrés Avelino Cáceres” de la UGEL Mariscal Cáceres, Región San Martín, por brindarnos las facilidades para la aplicación de los instrumentos de investigación de nuestra tesis.

A nuestro asesor Mg. Walter Junior Rodríguez Linares, por su metodología de trabajo y guía en la culminación de tesis.

A la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por brindarnos la oportunidad de superarnos profesionalmente.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

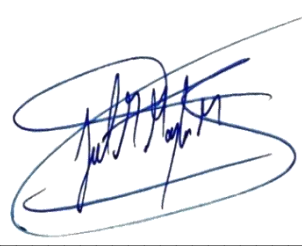
Nosotros, Yolanda Aguilar Villanueva con DNI N°26705970 y Joel Misael Mayhua Mollocahuana, con DNI N°43687535, egresados del Programa de Estudios de Posgrado de la Maestría en INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado, para la elaboración y sustentación de la tesis titulado: “IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN EL DISTRITO CAMPANILLA”, en el cual consta de un total de 82 páginas, en las que incluye 7 tablas y más un total de páginas en anexos

Se deja constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, se garantiza que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Los autores



Yolanda Aguilar Villanueva
DNI N°26705970



Joel Misael Mayhua Mollocahuana
DNI N°43687535

ÍNDICE

Declaratoria de Originalidad.....	ii
Autoridades universitarias.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Declaratoria de autenticidad	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN	10
II. METODOLOGÍA.....	33
2.1 Enfoque, tipo	33
2.2 Diseño de investigación	33
2.3 Población, muestra y muestreo	33
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	34
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	34
2.6 Aspectos éticos en investigación.....	35
III. RESULTADOS	36
IV. DISCUSIÓN	47
V. CONCLUSIONES	50
VI. RECOMENDACIONES.....	51
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
ANEXOS	56
ANEXO 1: Instrumentos de recolección de la información	56
ANEXO 2: Ficha técnica	58
ANEXO 3: Operacionalización de variables	59
ANEXO 4: Carta de presentación.....	61
ANEXO 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	62
ANEXO 6: Asentimiento informado	63
ANEXO 7: Matriz de consistencia.....	68
ANEXO 8: Validación de instrumentos.....	70
ANEXO 9: Reporte Turnitin	82

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar que la implementación del diseño gráfico mejora la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla. En cuanto a la metodología fue de tipo aplicada con enfoque cuantitativo de diseño pre experimental. Sobre la población fueron 80 estudiantes, la muestra fue de 40 estudiantes de una institución educativa en el distrito campanilla. El instrumento fue escala de likert, el mismo que fue aprobado por juicio de expertos, lo que permitió la aplicación de un test (pretest y un postest). Entre los resultados se logró determinar que el 62,5% de los alumnos sometidos a la evaluación pretest y postest mejoraron significativamente en la comunicación visual. Del mismo modo, se mejoraron las dimensiones perceptiva en 72,5%, cognitiva en 75% y emocional en 77,5%. En conclusión, la implementación del diseño gráfico mejora la comunicación visual al igual que sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

Palabras clave: Comunicación visual, diseño gráfico, dimensiones

ABSTRACT

The research aimed to determine that the implementation of graphic design improves visual communication among students at an educational institution in the Campanilla district. The methodology used was a quantitative approach with a pre-experimental design. The sample consisted of 40 students from an educational institution in the Campanilla district. The instrument was a Likert scale, approved by expert judgment, which allowed for the administration of a pre-test and post-test. The results showed that 62.5% of the students who completed the pre-test and post-test evaluation showed significant improvements in visual communication. Similarly, the perceptual dimensions improved by 72.5%, the cognitive dimensions improved by 75%, and the emotional dimensions improved by 77.5%. In conclusion, the implementation of graphic design improves visual communication and its related dimensions among students at an educational institution in the Campanilla district.

Keywords: visual communication, graphic design, dimensions.

I. INTRODUCCIÓN

El diseño gráfico desempeña un papel fundamental en la comunicación visual, ya que permite transmitir mensajes de manera clara y efectiva. Sin embargo, a pesar del creciente interés en esta disciplina, muchos estudiantes enfrentan dificultades para comprender lo que leen y ven, incluso cuando son capaces de descifrar el contenido de manera automática. Esta problemática resalta la importancia de fomentar estrategias educativas que ayuden a mejorar la interpretación y el análisis del diseño visual.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023), más de 617 millones de niños, niñas y adolescentes no alcanzan los niveles requeridos. El proceso mental que utilizan los estudiantes para crear su propio significado a partir del contenido, es el propósito principal del diseño gráfico (Gallego y Figueroa, 2021). Absolutamente, el diseño gráfico es una habilidad fundamental para el éxito de los estudiantes en el ámbito académico y más allá. La capacidad de sintetizar información de manera efectiva no solo facilita el proceso de comprensión, sino que también promueve la comunicación visual y la retención de conocimientos. Esto les ayuda a desarrollar una comprensión más profunda del material. Al poder sintetizar la información, los estudiantes pueden procesar grandes cantidades de material de manera más rápida y eficiente. La capacidad de sintetizar la información requiere analizar, evaluar y conectar diferentes ideas. Esto fomenta el desarrollo de la comunicación visual, ya que los estudiantes deben discernir lo relevante de lo no relevante y formar conclusiones fundamentadas.

Además, es esencial reconocer y celebrar los logros de los estudiantes, por pequeños que sean. Un elogio verbal, un certificado o cualquier otra forma de reconocimiento puede motivarlos a seguir esforzándose y a desarrollar una mayor apreciación por el diseño gráfico. Al implementar estas prácticas, se puede contribuir a la formación de profesionales capaces de utilizar el diseño gráfico como una herramienta efectiva de comunicación visual (Tapia, 2021).

El diseño gráfico no solo se trata de crear imágenes atractivas, sino de comunicar mensajes de manera clara y efectiva. A pesar del creciente interés en esta disciplina, muchos estudiantes aún enfrentan dificultades para interpretar correctamente la información visual y textual. Esto resalta la importancia de implementar estrategias educativas que faciliten la comprensión y el análisis de los elementos gráficos.

El rol del educador es esencial en este proceso. Mantener una actitud positiva en el aula y fomentar la participación activa de los estudiantes puede generar un impacto significativo en su aprendizaje. Proporcionar oportunidades para el debate, el trabajo en equipo y las

presentaciones ayuda a los estudiantes a involucrarse más profundamente con los conceptos del diseño, fortaleciendo su confianza y compromiso con la materia. Además, es importante desglosar las metas en pasos más pequeños y celebrar cada avance, por mínimo que sea. Reconocer los logros, ya sea a través de elogios, certificados o menciones especiales, puede motivar a los estudiantes a seguir esforzándose.

Enseñar la importancia de la resiliencia y la perseverancia es otro aspecto clave. Es fundamental que los estudiantes aprendan a ver los errores como oportunidades de crecimiento y no como fracasos. La retroalimentación constructiva, que resalte tanto los aspectos positivos como las áreas de mejora, les permite mantener una actitud positiva ante los desafíos y comprender que cada obstáculo es una oportunidad para aprender. Crear un ambiente seguro donde los estudiantes se sientan cómodos para expresar sus ideas, hacer preguntas y compartir sus preocupaciones también es esencial. Fomentar la empatía y el apoyo mutuo dentro del aula ayuda a construir un espacio de aprendizaje colaborativo y enriquecedor.

Por otro lado, integrar actividades que promuevan el bienestar emocional y mental dentro del currículo puede ser muy beneficioso. Prácticas como la meditación, la atención plena o el ejercicio físico pueden ayudar a los estudiantes a manejar el estrés y a mantener una actitud equilibrada frente a los retos del diseño gráfico. Asimismo, fomentar una mentalidad positiva y enseñar a reenmarcar las dificultades como oportunidades de aprendizaje les permite desarrollar una visión más optimista y proactiva.

Construir un sentido de comunidad dentro del aula es esencial para que los estudiantes se sientan valorados y apoyados. La colaboración en proyectos grupales o incluso actividades de servicio comunitario pueden fortalecer la conexión entre ellos, creando un ambiente de aprendizaje más enriquecedor y motivador. Con estas estrategias, se puede contribuir significativamente a la formación de diseñadores gráficos capaces de enfrentar los desafíos con creatividad, confianza y una actitud resiliente. (Espinoza, 2021).

Al hacerlo, estas elecciones metodológicas abordan una amplia gama de desafíos que enfrentan los estudiantes (Del Valle et al., 2021). Similar a Romero et al. (2020), el diseño gráfico es una habilidad que los estudiantes adquieren mientras asisten a la escuela. Adquirir gradualmente y establecer la capacidad de utilizar la información y organizar la importancia del aprendizaje por áreas.

García (2023) utiliza talleres, entrevistas y cuestionarios para llenar los vacíos en el diseño gráfico. La idea del déficit estratégico postula que los niños deben utilizar estrategias metacognitivas para lograr el diseño gráfico en tres etapas, y actualmente existen muchos estudios que pueden influir o dificultar el diseño gráfico de un niño. Durante las últimas dos

décadas, los gobiernos latinoamericanos se han preocupado principalmente por el papel que juega el diseño gráfico en el desarrollo emocional del aprendiz. El diseño gráfico nos permite interactuar con la dinámica de la sociedad moderna, lo cual es fundamental para el ser humano. Leer para el conocimiento del siglo XXI significa estar al tanto de la situación global y sus desarrollos. Porque el mundo actual espera lectores conocedores capaces de procesar grandes cantidades de información, creadores de conocimiento y transformadores sociales.

En diversas etapas el desarrollo es fundamental el diseño gráfico porque asegura que más que nunca los estudiantes estén equipados para el aprendizaje que se necesita hoy. En el sistema educativo, saber lo que leemos es fundamental y que puede ser desarrollado a través de poesías, trabalenguas, cuentos, mitos, leyendas y/o poemas propios de nuestra localidad, es decir partir de nuestro ambiente sociocultural.

Según PISA afirma que el propósito es estar preparados para adquirir conocimiento y habilidades fundamentales que le sean útiles para la vida cotidiana; El diseño gráfico en la comunicación visual en el Perú enfrenta una serie de desafíos a nivel internacional, reflejados en diversos indicadores educativos y de desempeño. En la evaluación internacional de 2023, que abarcó 485 preguntas en áreas clave como matemática, ciencias, comunicación visual y solución de problemas en colaboración, el país mostró resultados que evidencian brechas significativas en la comprensión y aplicación de la información visual.

La comunicación visual, que representó el 21 % de toda la evaluación con un total de 103 preguntas, los resultados ponen de manifiesto una problemática clave en la formación de habilidades para interpretar y utilizar el lenguaje gráfico de manera efectiva. Solo un 4 % de los estudiantes peruanos lograron ubicarse en los niveles de competencia más altos (niveles 4 a 6), mientras que el 15 % alcanzó el nivel 3. La media obtenida fue de 398 puntos, lo que indica que una gran proporción de estudiantes aún tiene dificultades para comprender, analizar y emplear los recursos visuales de manera clara y significativa.

Estos resultados resaltan la necesidad de fortalecer la enseñanza del diseño gráfico como herramienta de comunicación visual en el país. La baja presencia de estudiantes en los niveles más altos de desempeño sugiere que es fundamental mejorar la capacidad de interpretar mensajes visuales, estructurar información de manera efectiva y desarrollar pensamiento crítico a través del diseño. Además, la integración de estrategias pedagógicas que fomenten la participación activa, el análisis de la comunicación visual y el uso de herramientas gráficas puede contribuir a cerrar estas brechas.

La limitada representación del Perú en estos niveles de competencia evidencia la urgencia de fortalecer la formación en comunicación visual dentro del sistema educativo.

Mejorar la educación en diseño gráfico no solo permitiría elevar el desempeño en evaluaciones de comprensión y solución de problemas, sino que también impulsaría la capacidad del país para competir en un entorno global donde la comunicación visual es cada vez más relevante; ubicándonos a nivel internacional en el antepenúltimo lugar (Martínez & Díaz, 2023).

El diseño gráfico no se limita solo a la comunicación visual. También es útil en la resolución de problemas, ya que los estudiantes pueden desglosar un problema en partes más manejables, identificar patrones y encontrar soluciones más efectivas. Al sintetizar información, los estudiantes también están practicando la habilidad de expresar conceptos de manera concisa y clara. Esto es fundamental para la redacción de ensayos y otros trabajos escritos. Al relacionar y resumir la información, los estudiantes están fortaleciendo sus conexiones cognitivas, lo que puede ayudarles a retener y recordar el material de manera más efectiva a largo plazo. La capacidad de sintetizar información es una habilidad valiosa en el lugar de trabajo, donde se requiere procesar grandes volúmenes de datos y tomar decisiones informadas. Para desarrollar el diseño gráfico, es importante que los educadores proporcionen actividades y recursos que desafíen a los estudiantes a practicar esta habilidad de manera regular. Esto puede incluir la asignación de diseños con preguntas de comprensión, actividades de resumen, debates sobre temas complejos y proyectos de investigación que requieran la síntesis de múltiples fuentes de información.

Larios et al. (2021) señalan que, a pesar de los avances en el campo de la comunicación, es lamentable que los problemas de diseño gráfico hayan empeorado. Sin embargo, el diseño gráfico expande nuestro potencial más allá de los confines de nuestro entorno inmediato, nos ayuda a trascender los límites geográficos e históricos de nuestras vidas y nos abre el mundo para que lo evaluemos con la intención de mejorarlo.

Los planes de diseño sugieren elegir libros que sean más relevantes personalmente para el estudiante, que hablen de sus intereses, miedos, deseos y anhelos. Involucrarse como lector es un buen comienzo en este sentido. No se limite a abandonar los llamados clásicos, sin embargo, modifíquelos para adaptarlos a las necesidades específicas de los niños a los que enseñamos. También se debe fomentar una lectura más diversa, histórico, científico, periodístico, etc. Es importante utilizar las tecnologías de la información como apoyo.

A nivel nacional, el Consejo Nacional de Educación estima que los peruanos leen un promedio alarmante de 0,86 libros al año. El diseño gráfico es a menudo visto como una tarea o una dificultad escolar. Está rodeada de una serie de obligaciones que le son ajenas. El diseño gráfico es una gran actividad cognitiva que no necesita ir acompañada de trabajo, tareas o restricciones de diseño cuando el estudiante está en la escuela. Si queremos que los estudiantes

lean, podemos hacer que el diseño gráfico no sea una tarea sino algo que sea divertido y fomenta el progreso.

Así mismo, se participa de la evaluación del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación, cuya finalidad es evaluar el diseño gráfico, escritura, matemáticas y ciencias naturales a países latinoamericanos; dividido en dos partes, la SERCE, que ubica al Perú en lectura en el puesto décimo tercer lugar (13) con una cifra de 4% en el nivel 4, y en la TERCE, que evalúa a estudiantes, el Perú se ubica en lectura en el décimo lugar con un 13% en el nivel 4 y el 40% en el nivel 3; así mismo, a nivel nacional según la evaluación ECE de los dos últimos años que fue aplicada, en el área de diseño se ha obtenido el 31,4 % y el 34,8 % respectivamente, han obtenido el calificativo de satisfactorio (MINEDU, 2021)

A nivel local, particularmente el enfoque del Programa de Logro de Aprendizaje Escolar (PELA) se ha dirigido hacia el desarrollo de habilidades comunicativas fundamentales. Los profesores están preocupados por las dificultades que enfrentan los estudiantes en diseño gráfico en los tres niveles. Esto se evidencia en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla, donde durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de comunicación se ha observado un limitado progreso en el uso de estrategias de diseño gráfico, tales como el nivel perceptiva, cognitiva y emocional, lo que dificulta la interpretación del texto. En ese sentido, el diseño gráfico puede ser elegida por los propios alumnos, según sus intereses y en consulta con el profesor de su clase, con el fin de crear una variedad de actividades donde participe y fomente el hábito del diseño gráfico, ya que el diseño gráfico les permite acceder a la escritura de calidad y expresar sus ideas y pensamientos de manera adecuada tanto dentro como fuera del aula.

Se puede evidenciar el bajo nivel y deficiencia en la comunicación visual, lo que ha traído como consecuencia la poca práctica de diseño gráfico; así mismo el inadecuado nivel de diseño en el nivel cognitiva, ha ocasionado el desconocimiento de técnicas y estrategias de diseño; consecuentemente también ha originado una pérdida del desarrollo óptimo en el nivel emocional valorativo.

Se han llevado a cabo en los últimos meses varias iniciativas de fomento del diseño gráfico para concienciar a la población del valor de esta afición. Para fomentar el hábito del diseño gráfico se promueven ferias, eventos en el centro cultural del distrito y representaciones teatrales. La asistencia a estos eventos ha aumentado en los últimos meses, según el sitio web del municipio. Además, se realizan talleres en las escuelas para establecer tácticas de diseño gráfico que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los textos.

La formulación del problema general ¿En qué medida la implementación del diseño gráfico mejora la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla? Los problemas específicos fueron ¿En qué medida la implementación del diseño gráfico mejora en la dimensión perceptiva en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla? ¿En qué medida la implementación del diseño gráfico mejora en la dimensión cognitiva en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla? ¿En qué medida la implementación del diseño gráfico mejora en la dimensión emocional en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla?

El presente estudio se justifica por su aporte teórico en cuanto al enfoque textual-comunicativo, el cual tiene como objetivo mejorar el nivel de diseño gráfico perceptiva, cognitiva y emocional en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla. De esta forma, se mejora su capacidad para leer diferentes textos escritos en su lengua materna. De esta manera, los seminarios se utilizan para apoyar la interpretación global. Estos talleres pueden diseñarse de diversas maneras para adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes y pueden abordar una amplia gama de habilidades de diseño, desde la decodificación de palabras hasta la comunicación visual más complejos.

Antes de comenzar el taller, es importante realizar una evaluación inicial para identificar las áreas específicas en las que los estudiantes necesitan ayuda. Esto puede incluir pruebas de diseño, análisis de errores comunes y observaciones en el aula. Los talleres de diseño pueden adaptarse para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Esto puede significar agrupar a los estudiantes según su nivel de habilidad y proporcionar actividades y materiales que se ajusten a sus necesidades específicas. Pueden centrarse en enseñar a los estudiantes estrategias efectivas para mejorar la comprensión de diseño. Esto puede incluir técnicas de resumen, identificación de ideas principales, hacer inferencias y hacer conexiones entre el texto y la experiencia personal.

La justificación metodológica se basa en los resultados de la investigación que van a servir de base para futuras averiguaciones sobre el asunto, para ser incorporados como entendimiento en las ciencias de la enseñanza, debido a que se determinará que la implementación del diseño gráfico tendrá efectos significativos en la comunicación visual. El uso de herramientas, métodos y procedimientos que, una vez establecida su validez y fiabilidad, puedan ser aplicados a otros estudios, también apoya al uso de los resultados de las pruebas para tomar decisiones sobre los temas a estudiar.

Por consiguiente, se considera que la idónea aplicación de la táctica de interrogación dejará a los maestros motivar a los estudiantes a leer y entender textos, lo cual redundará en

una optimización del rendimiento académico en las diferentes zonas curriculares. Además, creemos que el enfoque pedagógico del profesor en el aula no únicamente debería centrarse en el progreso de los contenidos programados, sino en impulsar a través de sus propias ocupaciones.

La justificación social de esta investigación es eficaz para que el maestro haga un trabajo correcto con los estudiantes, desde un diagnóstico del grado de diseño gráfico de todos ellos, que después va a poder mejorar por medio de la implementación del diseño gráfico. Los talleres de diseño proporcionan oportunidades para que los estudiantes practiquen sus habilidades de diseño bajo la guía y supervisión del docente. Esto puede incluir actividades de diseño en voz alta, lectura en parejas, discusiones de texto y ejercicios de respuesta a preguntas. Durante el taller, es importante proporcionar retroalimentación regular a los estudiantes sobre su progreso. Esto puede incluir comentarios sobre su fluidez, precisión y comprensión de diseño, así como sugerencias para mejorar sus habilidades.

Incluyen una variedad de materiales de diseño, como libros de ficción y no ficción, artículos de revistas, poemas y textos informativos. Exponer a los estudiantes a una amplia gama de textos puede ayudarles a desarrollar habilidades de diseño más sólidas. Los talleres de diseño pueden hacer uso de tecnología educativa, como programas de diseño en línea, aplicaciones de práctica de diseño y herramientas de seguimiento del progreso. Estas herramientas pueden proporcionar actividades interactivas y retroalimentación inmediata para los estudiantes. Es importante involucrar a los padres y cuidadores en el proceso de taller de diseño. Proporcionar recursos y sugerencias para actividades de diseño en el hogar puede ayudar a reforzar las habilidades de diseño de los estudiantes fuera del entorno escolar. Al implementar talleres de diseño de manera efectiva y sistemática, los educadores pueden ayudar a abordar los problemas de diseño de los estudiantes y promover el desarrollo de habilidades de diseño sólidas que sean fundamentales para el éxito académico y personal a largo plazo.

Esta indagación nos posibilita desarrollar los talleres como contestación a la necesidad de diseño, sugiriendo ocupaciones que permitan el independiente desarrollo de los estudiantes en la comunicación visual. Este análisis va a servir como recurso primordial para el desarrollo de novedosas e innovadoras maneras que permitan a los estudiantes conseguir capacidades y destrezas lectoras que promuevan su colaboración en el planeta de la comprensión e interpretación.

La formulación del objetivo general fue determinar que la implementación del diseño gráfico mejora la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla. Los objetivos específicos fueron determinar que la implementación del diseño

gráfico mejora la dimensión perceptiva en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla. Determinar que la implementación del diseño gráfico mejora en la dimensión cognitiva en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla. Determinar que la implementación del diseño gráfico mejora en la dimensión emocional en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

La hipótesis general fue la implementación del diseño gráfico mejora la comunicación visual en los estudiantes de una Institución Educativa en el distrito de Campanilla. Las hipótesis específicas fueron la implementación del diseño gráfico mejora la dimensión perceptiva en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla, la implementación del diseño gráfico mejora en la dimensión cognitiva en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla, la implementación del diseño gráfico mejora en la dimensión emocional en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

Los antecedentes de la investigación a nivel internacional, Espinoza (2021) realizó un estudio titulado "Taller de las estrategias gráficas y su efecto en la comprensión del diseño gráfico de escolares de una institución pública del noroeste de México". Su objetivo fue determinar cómo el taller de estrategias de diseño influye en la comunicación visual de estudiantes de primer semestre en una institución educativa mexicana. Se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, donde se aplicó una prueba antes y después del taller. Los resultados mostraron que después de la instrucción, el 38 % de los participantes mejoraron de grado y el 50 % aumentó su nivel de comunicación visual en general, lo que sugiere la importancia de enseñar estrategias de diseño para fomentar una mayor competencia lectora.

Por otro lado, Parrado et al. (2020) llevaron a cabo un estudio titulado "Implementación de estrategias para mejorar la comprensión del diseño gráfico en escuelas de primer grado del municipio de Villavicencio". Su objetivo fue mejorar las estrategias de diseño gráfico en estudiantes de primer grado en dicho municipio. Utilizaron un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, donde participaron 47 estudiantes de primer grado de una escuela del municipio. Los resultados mostraron una ligera mejora en los procesos de diseño gráfico, siendo los procesos relacionados con el diseño gráfico los más mejorados.

El artículo de Ortega et al. (2023), titulado "Comprensión del diseño gráfico de escolares de educación básica", investigó el nivel de competencia en diseño gráfico de estudiantes chilenos de una escuela urbana financiada. Utilizaron un enfoque cuantitativo y transversal, evaluando a 406 estudiantes de segundo a octavo grado para conocer su progreso en diseño gráfico y aprendizaje lector. Los resultados mostraron que el progreso en la

competencia de diseño gráfico disminuye a medida que los estudiantes avanzan en el ciclo escolar, lo que indica una progresión insuficiente en su desarrollo lector.

Mendoza (2021) en su artículo denominado Estrategia metodológica para el aprendizaje del diseño gráfico comprensiva, investigó las limitaciones en el proceso de aprendizaje del diseño gráfico comprensiva en la escuela Beatriz Hartmann de Bedregal en Bolivia. Los resultados iniciales mostraron que los estudiantes tenían dificultades con el diseño gráfico y que se encontraban en niveles bajos de comprensión. Se utilizó un enfoque metodológico cuantitativo con un diseño preexperimental lo que permitió evaluar las habilidades de los estudiantes, y los resultados confirmaron la existencia del problema identificado al principio. Se presentó como una solución para el problema y tenía como objetivo mejorar la habilidad de diseño, ofreciendo una guía para la selección de textos y acciones concretas antes, durante y después del proceso de diseño.

Lozano (2023) investigó en su artículo "Las dificultades de aprendizaje en los centros educativos de enseñanza secundaria: programa de intervención en la fluidez y diseño gráfico" el efecto del programa Reading Acceleration Program (RAP) en el diseño gráfico de estudiantes de primer grado de la ESO. Utilizando un diseño cuasiexperimental, Lozano encontró que los estudiantes tenían dificultades en áreas principales como matemáticas, lengua y cultura, y enfrentaban conflictos familiares y desmotivación. Sin embargo, tras la aplicación del programa, se observó un refuerzo en la comprensión y fluidez lectora, según los resultados de pretest y posttest.

En el ámbito nacional, Tapia (2021) en su artículo "Estrategias metacognitivas con la comprensión del diseño gráfico en escolares de educación secundaria", analizó el impacto de las estrategias metacognitivas en el diseño gráfico de estudiantes de secundaria. A través de una emocional sistemática de la literatura, Tapia encontró que las intervenciones con estrategias metacognitivas mostraron efectividad en la mejora del diseño gráfico en este grupo.

Yana et al. (2023) realizaron un estudio sobre "Estrategias cognitivas y la comprensión del diseño gráfico en los escolares de grado básica y superior". Mediante una emocional sistemática de literatura, encontraron evidencia sobre el uso de estrategias cognitivas en el diseño gráfico en diferentes niveles educativos, incluyendo la educación superior.

Rivas (2023) llevó a cabo una investigación titulada "Aplicación de talleres de diseño utilizando símbolos lingüísticos bajo el enfoque cognitivo para optimizar el grado perceptiva de la comprensión del diseño gráfico en los niños y niñas de 4 años". Mediante un enfoque explicativo y cuantitativo, Rivas encontró que el uso de talleres lectores con textos icónicos

verbales mejoró significativamente el grado perceptivo de comunicación visual en niños de 4 años.

Alcas et al. (2023) examinaron "Estrategias cognitivas y del diseño gráfico en escolares universitarios" para entender el impacto de las estrategias metacognitivas en el diseño gráfico de estudiantes universitarios en Lima, Perú. A través de un diseño cuasiexperimental y métodos científicos, encontraron que estas estrategias mejoraron el diseño gráfico de los estudiantes.

Munayco (2021) evaluó "El impacto de los organizadores gráficos en la comprensión del diseño gráfico de textos expositivos y argumentativos" mediante un diseño cuasiexperimental. Encontró que el uso de organizadores gráficos como la red semántica, mapa semántico y mapa mental mejoró el diseño gráfico en estudiantes de ciclo I de un instituto, especialmente en los niveles cognitiva, emocional y perceptiva.

Silva (2021) en su estudio El diseño gráfico y los avances en la educación básica regular señala que los educadores son responsables de proporcionar a los estudiantes los procedimientos adecuados para el logro de los objetivos, juega un papel y facilita la comprensión del contenido del texto de una manera dinámica y positiva. En este enfoque, es imperativo que los docentes difundan prácticas educativas que ayuden a los estudiantes a leer y comprender el material de manera efectiva. La implementación del diseño gráfico se puede utilizar para evaluar el nivel de diseño gráfico.

El estudio realizado por Avendaño (2020) examinó la influencia de Las estrategias gráficas en el diseño gráfico de estudiantes de quinto grado de primaria. El diseño del estudio incluyó un grupo experimental y un grupo control, con el objetivo de evaluar si la aplicación de estas estrategias tenía un impacto significativo en el nivel perceptiva de diseño gráfico. Para evaluar esta influencia, se llevaron a cabo pruebas estadísticas que compararon las calificaciones vigesimales del pretest y posttest, encontrando que estas seguían una distribución normal. Posteriormente, se aplicó la prueba estadística t-student para determinar si hubo una mejora significativa en el nivel perceptiva después de la aplicación de Las estrategias gráficas de Solé. Los resultados indicaron que efectivamente hubo una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes en el nivel perceptiva de diseño gráfico, lo que sugiere una influencia positiva de las estrategias gráficas de Solé. Además, en el nivel cognitiva, se observó un aumento altamente significativo en el diseño gráfico en general. Esto sugiere que no solo hubo una mejora en el nivel perceptiva, sino que también se produjo una mejora más amplia en el diseño gráfico en su conjunto. En resumen, los hallazgos del estudio respaldan la idea de que la aplicación de Las estrategias gráficas de Isabel Solé puede tener un impacto positivo en el diseño gráfico de los estudiantes de quinto grado de primaria, tanto a nivel perceptiva como

cognitiva. Este estudio proporciona evidencia importante sobre la efectividad de estas estrategias en el contexto escolar.

A nivel local, el estudio realizado por Puga (2022) se centró en la aplicación de estrategias gráficas para mejorar la comunicación visual de los alumnos del 4° grado de educación primaria. Utilizó un diseño de investigación cuasi-experimental con pre-test y post-test para comparar un grupo experimental que recibió sesiones de aprendizaje para practicar tácticas de diseño, con un grupo de control que no recibió estas sesiones. Los resultados mostraron una mejora significativa en los hábitos de diseño de los estudiantes después de la aplicación de las tácticas, con un aumento del 94% en la optimización de los resultados del cuestionario. Estos hallazgos respaldan la efectividad de la aplicación de estrategias lectoras para mejorar la comunicación visual en estudiantes de educación primaria.

Por otro lado, el artículo de Núñez (2020) se enfocó en evaluar las estrategias gráficas utilizadas para desarrollar la comunicación visual en estudiantes de educación básica en la jurisdicción de Ocosingo. Utilizó un diseño de investigación mixto, combinando enfoques cuantitativos y cualitativos para analizar cómo los docentes de la provincia de Ocosingo desarrollan la gestión del aula y promueven la comunicación visual en los estudiantes. Los resultados revelaron debilidades en el proceso de conducción de los aprendizajes por parte de los docentes y la falta de herramientas cognitivas en los estudiantes para realizar una lectura emocional. Ambos estudios ofrecen una perspectiva importante sobre la efectividad de diferentes enfoques educativos para mejorar el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes. Mientras que el estudio de Puga se centró en estrategias específicas para mejorar la comunicación visual, el trabajo de Núñez destacó la importancia de la comunicación visual en el proceso educativo y las estrategias necesarias para su promoción. En conjunto, estos estudios subrayan la necesidad de implementar enfoques pedagógicos variados y efectivos para mejorar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

En cuanto a las bases teórico científica sobre la variable diseño gráfico ayuda a los estudiantes a fortalecer las habilidades y métodos de diseño gráfico a través de ejercicios individualizados puede ser una estrategia muy efectiva para mejorar la competencia lectora de los estudiantes. Antes de comenzar con los ejercicios individualizados, es importante realizar una evaluación inicial para identificar las áreas específicas en las que cada estudiante necesita mejorar en cuanto a diseño gráfico. Esto puede incluir pruebas de diseño gráfico, análisis de errores comunes, y observaciones en el aula. Basándose en los resultados de la evaluación inicial, puedes identificar las necesidades individuales de cada estudiante en cuanto a

habilidades de diseño gráfico. Algunos pueden necesitar trabajar en la identificación de ideas principales, otros en la inferencia, y otros en la conexión de ideas dentro de un texto, por ejemplo.

Una vez que hayas identificado las necesidades individuales de cada estudiante, selecciona materiales de diseño apropiados que se ajusten a esas necesidades. Estos materiales pueden incluir textos cortos, pasajes de libros, artículos de revistas, entre otros, que sean relevantes para los intereses y niveles de habilidad de cada estudiante. Diseña ejercicios específicos que se centren en las áreas de diseño gráfico que cada estudiante necesita mejorar. Por ejemplo, podrías crear actividades de resumen, preguntas de comprensión, ejercicios de predicción, análisis de personajes o eventos, entre otros. Dedica tiempo en sesiones individuales de tutoría para trabajar con cada estudiante en los ejercicios diseñados. Durante estas sesiones, proporciona retroalimentación personalizada y guía a los estudiantes a través de los ejercicios para ayudarles a mejorar sus habilidades de diseño gráfico. Realiza un seguimiento regular del progreso de cada estudiante a medida que trabajan en los ejercicios individualizados. Esto te permitirá ajustar tus estrategias según sea necesario y brindar apoyo adicional a los estudiantes que lo necesiten.

Se anima a los estudiantes a reflexionar sobre su propio progreso y a identificar áreas en las que puedan seguir mejorando. Esto puede ayudarles a asumir un papel más activo en su propio aprendizaje y a desarrollar habilidades de autoevaluación que les servirán a lo largo de su vida académica y profesional. Al implementar ejercicios individualizados para fortalecer las habilidades y métodos de diseño gráfico, estás proporcionando a cada estudiante la atención y el apoyo personalizado que necesitan para alcanzar su máximo potencial como lectores competentes dirigidos por maestros expertos. Los Talleres de fomento al diseño gráfico permiten a los niños disfrutar del diseño gráfico como fuente de experiencias especiales a la vez que estimulan la creatividad, regulan las emociones y exploran diferentes mundos a través de libros y actividades. Un taller es un tipo de trabajo que aplica un tema en lugar de solo entenderlo teóricamente, preferiblemente en grupos. Según Guiso (1997), los talleres son herramientas legítimas

Para facilitar la socialización, transferencia, apropiación y crecimiento de conocimientos, actitudes y habilidades de manera participativa y pertinente a las necesidades y cultura de los participantes, puedes considerar las siguientes estrategias y enfoques: Fomenta la participación activa de los participantes en el proceso de aprendizaje. Esto puede incluir discusiones grupales, actividades prácticas, juegos de roles y proyectos colaborativos que involucren a todos los participantes en el intercambio de ideas y experiencias. Relaciona el

contenido del aprendizaje con las experiencias, necesidades y contextos culturales de los participantes. Incorpora ejemplos y casos relevantes que reflejen su realidad y promuevan una comprensión más profunda y significativa. Ajusta tu enfoque de enseñanza según las necesidades individuales y grupales de los participantes. Reconoce y valora las diferentes perspectivas, estilos de aprendizaje y niveles de experiencia dentro del grupo.

Crea un ambiente de aprendizaje en el que se promueva el intercambio de ideas, la discusión abierta y la reflexión emocional. Anima a los participantes a expresar sus opiniones, plantear preguntas y compartir sus experiencias para enriquecer el proceso de aprendizaje. Diseña actividades prácticas y situaciones de aprendizaje auténticas que permitan a los participantes aplicar y poner en práctica los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridas en contextos reales. Fomenta la colaboración entre los participantes mediante el trabajo en equipo, la resolución de problemas conjunta y el intercambio de recursos y conocimientos. Esto promueve el aprendizaje entre iguales y la construcción colectiva de significado. Proporciona retroalimentación oportuna y constructiva a los participantes para apoyar su aprendizaje y desarrollo. Reconoce los logros, identifica áreas de mejora y ofrece orientación personalizada para facilitar el crecimiento continuo. Promueve la autonomía y el empoderamiento de los participantes al alentarlos a tomar decisiones sobre su propio proceso de aprendizaje y a asumir responsabilidad por su desarrollo personal y profesional.

Al aplicar estos principios y enfoques en tus actividades de enseñanza y aprendizaje, podrás crear experiencias educativas más significativas, relevantes y enriquecedoras que promuevan el crecimiento integral de los participantes de manera participativa y pertinente a sus necesidades y contexto cultural. El autor afirma que la palabra "taller" es lo que asociamos intelectual y experimentalmente con el hacer y el trato con los demás, es una palabra que te hace pensar que hay varias personas que pueden hacerlo. Las cosas provistas (espacios, insumos, herramientas, decisiones) se llaman gadgets. Se pueden utilizar para ayudar o dificultar la acción del grupo. En línea con esta idea, asimilamos el concepto de taller en el proceso de investigación como un conjunto matricial formado por distintos tipos de componentes: temas, intenciones, lenguajes, normas, visiones, lugares, objetos, objetos de estudio, tecnologías, etc. Dispuestos para facilitar las tareas del grupo. En ese sentido, los talleres son una forma de recoger ideas previamente ocultas y difundirlas a través de sesiones de aprendizaje.

Asimismo, Cornejo (2017) postula que el proceso activo del individuo va a estar definido por su potencialidad y singularidad. Según ciertos teóricos, como Pinzas (2017), el proceso de desarrollo de la expresión oral consta de tres fases: la etapa previa a el diseño

gráfico, la etapa durante el diseño gráfico y la etapa posterior a el diseño gráfico. Antes de comenzar el diseño gráfico, el estudiante activa sus conocimientos previos y recuerda experiencias relacionadas con el texto que le ayudarán a comprenderlo mejor. Durante el diseño gráfico, el estudiante participa activamente en la obra del texto, verificando si se cumplen sus predicciones y comprometiéndose con el contenido. La etapa posterior a el diseño gráfico es crucial para consolidar el sentido del texto: se anima a los estudiantes a reconsiderar ideas y conclusiones, a debatir y evaluar, a ayudar en la inferencia y verificar la comprensión. Estas etapas representan tácticas fundamentales para comprender el desarrollo de la comprensión, desde la formulación de conjeturas hasta la construcción y consolidación del sentido del texto y al final evaluando el proceso de diseño, asegurando que estas conjeturas establecidas son respondidas conforme el sentido pretendido por el creador.

La variable comunicación visual es la capacidad de comprender e interpretar lo que se lee para obtener significado para el lector o el autor. Exactamente, el diseño gráfico es un proceso complejo que implica la interacción dinámica entre el texto y el lector. Más que simplemente decodificar palabras y entender la estructura gramatical de un texto, el diseño gráfico implica la interpretación y el análisis activo de la información presentada en el texto. El lector no es un receptor pasivo de información; más bien, es un participante activo en el proceso de comprensión. El lector trae consigo su bagaje de conocimientos previos, experiencias, intereses, metas y objetivos, que influyen en cómo interpreta y procesa el texto. Estos factores pueden modificar o ampliar la información presentada en el texto, permitiendo al lector hacer conexiones, inferencias y reflexiones que enriquecen su comprensión del material. Además, el contexto en el que se produce el diseño gráfico también puede influir en la comprensión. Factores como el propósito del diseño gráfico, el género del texto, el entorno cultural y las expectativas del lector pueden afectar cómo se interpreta y se utiliza la información del texto.

La comunicación es un proceso activo y dinámico que implica la integración del texto con el lector. Es el resultado de una interacción compleja entre el contenido del texto, las experiencias y conocimientos previos del lector, así como sus intereses, metas y objetivos. Esta comprensión integrada permite al lector obtener significado y extraer información relevante del texto, aplicándola de manera apropiada según sus necesidades y contextos específicos. De esta manera, el lector se acerca a lo que el autor creyó y experimentó. Según Cuachi y Leiva (2021), el diseño gráfico estimula el desarrollo cognitivo. En consecuencia, los docentes necesitan mantenerse actualizados profesionalmente, aprender nuevos recursos técnicos y métodos de enseñanza, y lograr que los estudiantes interesados en el diseño gráfico sean un

reflejo coherente de la situación actual. Reconocer textos es fundamental para comprender globalmente la información que contienen, para movilizar nuestras habilidades y destrezas interpretativas, y hacerlo de manera que conduzca a nuestra comprensión de los textos. La familiaridad con diferentes estructuras de texto también es importante.

Los registros escritos y los registros contienen grandes cantidades de información, por lo que nuestra capacidad de relacionarnos y conectarnos con lo que leemos es a menudo la capacidad de acceder al conocimiento. La competencia permite a los lectores adquirir progresivamente conocimientos complejos y mal definidos, lo que les otorga una ventaja en la adquisición de nuevos conocimientos es un objetivo fundamental en el proceso de diseño gráfico, como señalan Gutiérrez et al. (2023). Sin embargo, comprender un texto va más allá de simplemente reconocer las palabras; implica generar significado y conectar la información del texto con la vida y experiencias del lector.

Para lograr una comprensión profunda de un texto, es necesario abordar varias etapas, como mencionan Castillo y Jiménez (2016). Estas etapas incluyen la percepción del texto (es decir, la observación de su contenido y estructura), la decodificación de las palabras y frases, la retención de la información importante y la capacidad de evocar y utilizar esa información cuando sea necesario. El diseño gráfico es una habilidad compleja que implica la interpretación activa y emocional del texto. Según Castillo y Jiménez (2016), esta habilidad se puede categorizar en diferentes niveles, que van desde el perceptiva hasta el especulativo y meta-emocional inclusivo: En este nivel, el lector comprende el texto en un sentido directo, reconociendo la información explícita que se presenta en el texto. Este nivel implica una comprensión más profunda del texto, donde el lector analiza y evalúa la información, identifica las implicaciones y conexiones subyacentes, y cuestiona el contenido del texto. El lector va más allá de la información explícita y explora posibles interpretaciones, hipótesis y significados implícitos en el texto.

Implica una comprensión más reflexiva y consciente del proceso de diseño en sí mismo, así como de cómo el texto se relaciona con el mundo exterior y las experiencias personales del lector. En conjunto, estos niveles de diseño gráfico reflejan la complejidad y profundidad de la habilidad de comprender textos. Al desarrollar estas habilidades, los lectores pueden no solo adquirir nuevos conocimientos, sino también desarrollar una comprensión más completa y significativa del mundo que los rodea. Es fundamental reconocer que el diseño gráfico es una habilidad que se aprende y uno de los principales objetivos de la educación primaria es enseñar a leer para mejorar los resultados de diseño, y que debe ser incluido en el proceso educativo.

Según Solé (1992) La comprensión se entiende como el proceso mediante el cual el lector construye significado a partir de su interacción con el texto. En otras palabras, la comprensión mientras se lee se basa en la experiencia previa del lector y las estrategias que emplea durante el diseño gráfico. Según Valles (2005), la lectoescritura es un proceso dinámico que implica acceder a la información, interactuar con ella y adquirir nuevos conocimientos a partir de los textos. Rojas (2016) la define como el proceso de dar sentido personal a un texto mediante la participación activa del lector. Enseñar a leer no es una tarea sencilla, requiere intervención antes, durante y después del diseño gráfico debido a la complejidad de esta actividad. Es fundamental entender cómo se relacionan el diseño gráfico, la comprensión y el aprendizaje. Para verificar si la información inicial se corresponde con el contenido del texto, el lector debe leer mientras evalúa las hipótesis o predicciones que hizo anteriormente. Esto le permite confirmar o ajustar sus predicciones iniciales y desarrollar nuevas hipótesis en el proceso.

Solé (2007) manifiesta que los lectores ahora pueden resumir para tener una comprensión clara de lo que se trata el diseño gráfico y extraer los detalles que necesitan para alcanzar sus objetivos. Para llevar a cabo este tipo de enseñanza es necesario utilizar metacognición. Cuando los estudiantes y los docentes son conscientes de los mejores pasos, principios o enfoques a seguir, pueden aprender y enseñar de manera efectiva y significativa (saber, controlar, autorregularse).

Los buenos lectores se pueden desarrollar a través de meta-lectura más meta-comprensión. Para mejorar nuestra lectura, no solo en cuanto a la forma sino también en cuanto al interés por el contenido y la comprensión de lo que leemos, primero debemos aprender a leer y luego saber leer y leer con eficacia es una de las principales tareas de las instituciones educativas.

Momentos de diseño. Según Solé (1992), las estrategias de comprensión son técnicas que sugieren planificar actividades que se desencadenan para lograr objetivos (p.68). En otras palabras, las estrategias son acciones que los lectores toman antes y después de leer que les ayudan a comprender el material, mejorar su competencia y aumentar su productividad

Antes del diseño gráfico. Se necesitan 3 fases para que el lector comprenda el escrito y construya conceptos sobre el contenido extrayendo lo cual le atrae. Por medio de la utilización de las próximas cuestiones, este enfoque pretende recoger información previa para aplicarla a la nueva información y de esta forma prever de qué tratará el escrito. ¿Por qué pienso leer? (Pinzas, 2017). Para aprender, exponer una iniciativa sobre un definido asunto, desarrollar

capacidades de diseño en voz alta, obtener conocimientos exactos, consumir con las instrucciones, reescribir un escrito, divertirse y exponer los conocimientos adquiridos.

Durante el diseño gráfico. Este procedimiento preserva la atención del estudiante a lo extenso de todo el proceso de diseño, permitiéndole obtener conocimientos del contenido del escrito (Pinzas,2017). Generar cuestiones y premisa respecto al escrito, hacer cuestiones en relación a el diseño gráfico, aclarar las incertidumbres respecto al escrito, resumir el escrito, releer secciones poco claras.

Después del diseño gráfico. Pinzas (2017), esta técnica posibilita al lector desarrollar una visión integradora e inclusive emocional de lo leído. Hacer resúmenes, formular y contestar cuestiones y utilizar organizadores visuales.

Los objetivos de la interrogación según Candonga (2017), la acción de interrogar textos permite el desarrollo de varias competencias lingüísticas orales y escritas, varias de las cuales se enumeran después. Respecto al lenguaje dicho, permite que los chicos compartan su vivencia en el lenguaje escrito, posibilita utilizar varios métodos de comunicación, como dar o rechazar consultas; debatir, examinar, comentar, exponer, replicar, etcétera, ayuda a agrandar el vocabulario.

En cuanto al desarrollo del diseño gráfico posibilita a los estudiantes reconocer las múltiples maneras y fines de los textos escritos en su ámbito, posibilita a los adolescentes reconocer los conocimientos pasados que tienen al interactuar con los textos escritos, permite la percepción por parte del lector de los diversos fines motivadores de un escrito y posibilita que los chicos adquieran la función de juntar información de manera autónoma desde materiales escritos. En cuanto a la evolución de la escritura: Posibilita a los chicos familiarizarse con las particularidades del lenguaje escrito y da a los estudiantes la posibilidad de conseguir la función de escribir composiciones escritas.

El cuestionamiento puede utilizarse con diferentes fines en una actividad maestro, entre ellos: Despertar la curiosidad del estudiante, impulsar la más grande colaboración viable de los estudiantes, inspirar y guiar la indagación emocional de las interrelaciones discutidas, animar a los estudiantes a apreciar sus propias opiniones, entusiasmar a la clase, impulsar la meditación, anular la indisciplina, motivar el trabajo personal en el aula. El proceso de elaborar el ambiente para un cambio de actividad o la introducción de algo nuevo.

Los niveles de diseño gráfico necesitan para crear preguntas basadas en la comprensión. Leer es comprender, y leer es siempre comprender. De lo contrario, leer sería inútil. Si el lector puede entender el significado del texto, conectarlo con lo que ya sabe y conectarlo con lo que le interesa, entonces lo ha entendido. Solé afirma que el diseño gráfico puede ser vista como la

perceptiva y el desarrollo continuo de predicciones que conducen a la creación de interpretaciones. En este sentido, argumenta que hacer predicciones consiste en “interpretaciones construidas sobre lo ya leído e hipótesis realistas sobre lo que se podría encontrar en el texto, con base en el conocimiento y la experiencia del autor.

La comprensión, por tanto, está íntimamente relacionada con la percepción que cada persona tiene del mundo y de sí misma. Como no podemos pretender tener una interpretación única y objetiva, el diseño gráfico es fundamental para lograr que el aprendizaje de los estudiantes pase de lo inmediato y superficial a lo analítico, emocional y permanente, es importante seguir desarrollando problemas que tomen en consideración los niveles. Cuando el autor debe escribir la mitad del libro y el lector ocupar la otra mitad”, la “otra mitad” que construye el alumno no puede ser utilizada para un aprendizaje significativo. Hacer inferencias se considera una habilidad o método importante en la comunicación visual. Goodman (1996) argumenta que los lectores construyen el significado de un texto a medida que leen, con base en la información que encuentran en el texto y el conocimiento previo que obtienen de la experiencia. El diseño gráfico perceptiva, especulativa y emocional es una herramienta de aprendizaje importante, por lo que debemos ayudar a los niños a desarrollar el pensamiento en todos los niveles. Los lectores profundizan su conocimiento formando hipótesis basadas en el significado del texto que están tratando de entender. Esto no significa repetir lo que se dice explícitamente en el texto, sino interpretarlo, evaluarlo y cuestionarlo. Entonces, ¿qué podemos hacer para ayudar a nuestros estudiantes a superar estas deficiencias? La respuesta es simple. Conocer diferentes aspectos adecuados para despertar su interés por el diseño gráfico. Es importante enfocarse más en los tres niveles de diseño gráfico: lectura perceptiva, lectura especulativa y lectura normativa.

A partir de los puntos más primordiales hasta los más complicados del diseño gráfico, Robles (2021) califica las magnitudes cognitivas y afectivas del diseño gráfico en grados graduados: cognitiva, emocional-valorativa y perceptiva.

Nivel perceptiva. Robles (2021) nos muestra que en este grado de diseño gráfico el lector hace uso de 2 relevantes habilidades: reconocer y recordar, identificando la información que está en las distintas piezas del escrito para ubicar detalles como escenarios, personajes, fechas, etc.

También llamado comprensión centrada en el texto, comprenden el texto en un sentido directo, identificando la información explícita que se presenta en el texto y recordándola con precisión y exactitud. Los lectores son capaces de identificar la idea principal o el tema central del texto. Esto implica comprender la información básica que el autor está comunicando sin

profundizar en interpretaciones más complejas. Son capaces de recordar los detalles específicos del texto con precisión y exactitud. Esto incluye información como nombres, fechas, eventos, hechos y otras características importantes del texto. Los lectores pueden realzar su comprensión del texto utilizando técnicas como tomar notas, subrayar o resaltar información importante, y crear imágenes mentales para representar la información que están leyendo. Estas estrategias ayudan a consolidar la comprensión y mejorar la retención del contenido.

En este nivel, los lectores se centran principalmente en la información explícita que se presenta en el texto. No están necesariamente buscando interpretaciones más profundas o implícitas, sino más bien comprendiendo lo que el texto dice de manera directa. En resumen, el nivel perceptiva de diseño gráfico se centra en comprender el contenido básico del texto, identificar la idea principal y recordar detalles específicos con precisión. Es un paso fundamental en el proceso de diseño gráfico y sienta las bases para niveles más profundos de comprensión. Según Sole (2007), los lectores releen el material para asegurarse de que se comprende el contenido, reconocen información explícita, sacan conclusiones y evalúan textos con base en sus propias normas y creencias, y desarrollan una actitud emocional. Este enfoque permite al lector reconocer palabras y frases clave dentro del texto y comprender el contenido del texto sin forzar el marco cognitivo o intelectual. Es equivalente a la reconstrucción de texto que reconoce la estructura subyacente del texto.

En el nivel de diseño elemental, el diseño gráfico perceptiva se enfoca en conceptos y detalles que están claramente establecidos en el texto a través del reconocimiento o invocación de hechos. El proceso de reconocimiento consiste en encontrar e identificar elementos de texto. Estos elementos pueden incluir: El tema central de un párrafo o relato. Secuencia: describe la progresión de los acontecimientos. Causa o Consecuencia: Especifica la causa explícita de un evento o comportamiento en particular. En este nivel de diseño perceptiva detallada, los lectores leen más de cerca, amplían su comprensión del texto e identifican temas y conceptos recurrentes.

Nivel cognitiva. Robles (2021) en este grado involucra que el lector debería usar sus vivencias particulares y hacer conjeturas y premisa, relacionándolo con sus conocimientos anteriores generando novedosas ideas a fin de producir conclusiones y de esta forma establecer el objetivo comunicativo del escrito, este proceso incluye las próximas operaciones como acomodar y formular conclusiones, etc.

En el nivel de dimensión cognitiva un lector competente tiene la habilidad de inferir conclusiones más allá de lo explícito en un texto, leyendo entre líneas y extrapolando la información presente, posiblemente según la intención del autor. En este nivel de comprensión,

el lector identifica, evalúa y deduce pistas utilizando sus conocimientos previos. Según Smith (1997), al leer, el lector construye significado a partir del contenido del texto y de su conocimiento previo. Al considerar que estamos involucrados en un proceso constructivo, el lector amplía su comprensión al teorizar sobre el significado del texto para lograr una mejor comprensión del mismo.

El objetivo de la capa de inferencia es sacar conclusiones; Sin embargo, debido a que requiere un alto nivel de abstracción, los lectores rara vez usan este nivel. Fomenta la colaboración con diferentes disciplinas académicas y la integración de nueva información sobre el todo. Las siguientes tácticas son aceptables en este nivel: Derivar información adicional que, derivada del lector, podría haberse incluido en el texto para aumentar su informatividad, interés y credibilidad. Derivar puntos principales que no están claramente formulados. Sacar conclusiones a partir de secuencias sobre posibles resultados si el texto se hubiera escrito de otra forma. Inferir las intenciones de los personajes o las causas y efectos de sus interacciones en el espacio y el tiempo. Formular teorías sobre lo que impulsó al autor a usar ciertos conceptos, lenguaje, caracterizaciones y acciones. - Hacer predicciones sobre el futuro a partir de diseños incompletos, consciente o inconscientemente. - Interpretar imágenes para determinar el significado perceptivo de un texto.

Es la función de extrapolar información o sacar conclusiones de lo cual se lee en un escrito. En este grado tienen la posibilidad de prever las ocupaciones y Basándome en los elementos proporcionados, parece que estás buscando estrategias para profundizar el diseño gráfico y analizar un texto en un nivel más profundo. Analiza cómo los personajes interactúan entre sí y cómo sus acciones contribuyen al desarrollo de la trama. Identifica los temas principales y los mensajes que el autor intenta transmitir a través de la historia. Busca las lecciones o enseñanzas que los personajes aprenden a lo largo de la historia y cómo estas pueden relacionarse con la vida real.

Crea resúmenes breves y concisos de cada capítulo o sección del texto, destacando los eventos clave y las principales revelaciones sobre los personajes y la trama. Utiliza tus propias palabras para resumir la información, asegurándote de capturar la esencia del texto sin entrar en detalles innecesarios. Piensa en títulos alternativos que capturen el tema o la esencia del texto de una manera más efectiva. Considera cómo un nuevo título podría atraer la atención del lector y transmitir la naturaleza única del texto. Crea diagramas de flujo, mapas conceptuales o diagramas de Venn para visualizar las relaciones entre los personajes, los eventos y los temas del texto. Utiliza colores, imágenes y símbolos para resaltar conexiones y patrones importantes en el texto. Reflexiona sobre cómo la historia podría haber terminado de manera diferente si

los personajes hubieran tomado decisiones distintas o si los eventos se hubieran desarrollado de manera alternativa.

La imaginación como un final diferente habría afectado a los personajes y a la trama en su conjunto, y cómo esto podría cambiar el mensaje o las enseñanzas del texto. Identifica y analiza los elementos implícitos del texto, como los pensamientos y sentimientos de los personajes, las motivaciones detrás de sus acciones y las implicaciones más profundas de los eventos. Utiliza tus conocimientos previos y las pistas contextuales proporcionadas en el texto para hacer inferencias sobre lo que no se dice explícitamente. Al aplicar estas estrategias, podrás profundizar tu comprensión del texto y explorar sus significados y mensajes en un nivel más profundo (Tunco, 2016).

Nivel emocional. En este grado se cuestionan las ideas expuestas por el creador, emitiendo un juicio sobre el contenido y la composición del escrito que se está leyendo, en este grado resaltan las próximas operaciones Se juzga el contenido del escrito a partir de un criterio personal, emitiendo juicios sobre la conducta de los personajes, etc. (Robles, 2021).

El diseño gráfico en el nivel emocional va más allá de la simple comprensión del texto; implica un proceso de evaluación y juicio por parte del lector, basado en el texto y en sus conocimientos previos. En este nivel, los lectores emiten respuestas subjetivas sobre los personajes, el autor, el contenido y las imágenes literarias, realizando análisis profundos y discerniendo entre hechos y opiniones. Según Sole (2007), el diseño gráfico emocional es esencial porque permite al lector analizar, examinar y evaluar el contenido del texto, distinguiendo entre hechos y opiniones y emitiendo juicios de valor fundamentados. Este nivel de comprensión implica una valoración del tipo de texto, la intención comunicativa, el tono del autor y una argumentación coherente basada en el propio texto.

En el diseño gráfico emocional, el lector evalúa el texto leído y decide con argumentos justificados si lo acepta o lo rechaza. Este proceso implica aplicar normas de corrección, aceptabilidad y probabilidad, así como basarse en la experiencia previa de diseño. En última instancia, el diseño gráfico emocional desarrolla el razonamiento del lector y lo prepara para distinguir entre hechos y opiniones, y entre los objetivos declarados y los reales del texto.

La distinción entre realidad y fantasía se basa en las interacciones del lector con su entorno, sus experiencias personales y las lecturas que ha realizado. Esta distinción implica evaluar si el contenido de una historia o texto se alinea más con la realidad objetiva o con elementos imaginativos y ficticios. Los lectores utilizan sus propias experiencias y conocimientos para determinar si lo que están leyendo se percibe como real o fantástico.

La adecuación y validez del material textual se evalúan en relación con otras fuentes de

información disponibles. Los lectores comparan el contenido del texto con sus conocimientos previos y otras fuentes confiables para determinar la credibilidad y la fiabilidad del material presentado. La apropiación del contenido implica realizar una valoración comparativa de las distintas piezas de información presentadas en el texto. Los lectores utilizan su brújula moral y su sistema de valores personales para determinar si aceptan o rechazan lo que están leyendo. Esta evaluación se basa en los principios éticos y morales del lector, así como en sus creencias y convicciones personales.

Las definiciones de términos básicos consistieron en expresión oral, según Quiñones (2023) Es la función de dialogar con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, usando correctamente los recursos verbales y no verbales. Además, involucra ser capaz de oír a los otros y respetar sus opiniones y convenciones de colaboración.

Lenguaje. Cualquier sistema de comunicación humana con base en símbolos convencionales. El lenguaje se expresa de 3 maneras: verbal, pictórica y gestual (Cedillo, 2023).

Técnica. Robles (2017) comprende los pasos específicos necesarios para realizar un método. En escasas palabras, el procedimiento organiza y composición las técnicas específicas primordiales para poder hacer un objetivo.

Expresión. Sotero y Carranza (2017) es la representación externa de los anhelos, pensamientos y sentimientos de una persona. Por expansión, se usa a menudo para referirse a cualquier manifestación o fenómeno que sea el resultado de otro. El término de transmitir algo está inextricablemente ligado al de demostrarlo a los otros como algo claro y evidente.

Comunicación oral. Velarde (2016) Instituye la comunicación oral como un elemento esencial de la enseñanza de chicos, jóvenes, adolescentes y adultos, debido a que es por medio de la comunicación oral que los seres vivos se organizan en sociedades.

La oralidad es una práctica, una vivencia vivida y un acontecimiento en el cual se participa. La oralidad, inextricablemente ligada a situaciones sociales concretas, crea un circuito comunicativo (Zegarra, 2021).

Comprensión emocional. Es el grado mayor de la expresión oral. Involucra que el lector desarrolle un criterio, o sea, que sea capaz de hacer inferencias y deducciones, manifestar ideas y producir juicios de costo sobre una lectura (Avendaño, 2017).

Dimensión cognitiva. Es un nivel intermedio de comprensión en el cual la exploración del escrito por parte del lector se alarga más allá de lo cual el creador expresa. Es capaz de derivar o deducir conceptos o hechos que no permanecen precisamente expuestos o transmitidos en el escrito empero que fueron omitidos y que tienen la posibilidad de ser

deducidos por el lector una vez que se usa el grado fluidez (Cisneros et al. 2023).

Taller de diseño. Es el proceso de formación de una imagen estructurada en la mente en la que se relacionan los conceptos entre sí y se diferencian los diversos niveles de relevancia (Quispe, 2021).

La dimensión perceptiva. Es un proceso de diseño que se rige primordialmente por el contenido del escrito, o sea, está reducida por la información reflejada o consignada en el escrito. En este grado de expresión oral hay transmisión de información del escrito a la mente del lector; las capacidades mnemotécnicas son especialmente útiles en este grado de expresión oral (Rivera, 2016).

Nivel de comprensión del escrito. Tiene relación con la capacidad del lector para obtener, procesar, evaluar y utilizar la información contenida en un escrito. Encierra la libertad, originalidad y talento del lector para evaluar el material.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

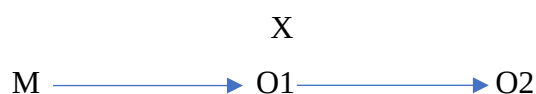
De acuerdo a Hernández et al. (2021) esta investigación es aplicada porque el presente estudio tiene como objetivo determinar que la implementación del diseño gráfico mejora la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito campanilla. Es decir, un plan de actividades para determinar los efectos de la variable independiente en la dependiente.

La investigación, según su enfoque es cuantitativo, ya que se recopilaban y analizaron datos numéricos para determinar el efecto del plan de actividades de los talleres en la mejora de la comunicación visual de los estudiantes de primaria. Esta investigación se sustenta en la teoría del procesamiento de la información y en la teoría cognitiva del aprendizaje (Baena, 2017).

Este estudio aplica y responde al método hipotético-deductivo, debido a que los aportes se redactarán de lo general a lo particular (Montenegro, 2021). En esta investigación se desarrolló la problemática desde el contexto internacional al local, igualmente los antecedentes.

2.2. Diseño de investigación

Según su diseño corresponde a una investigación pre experimental, ya que se consideró un pretest-posttest con el fin de medir el desempeño de los estudiantes en la comunicación visual antes de la intervención y después de ella por medio de la misma muestra de individuos o que corresponden a un nivel o periodo, empleando la siguiente fórmula:



O1 y O2 son medidas realizadas sobre la variable dependiente “nivel de diseño gráfico” que afectará la interpretación del texto, donde M es la muestra poblacional.

La población es de 80 estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla,

2.3. Población muestra y muestreo

Con el objetivo de desarrollar talleres relacionados con los niveles de diseño gráfico, la población de este proyecto de investigación fue de 80 estudiantes del nivel primario dentro de una institución Educativa del distrito Campanilla, los cuales son

estudiantes de 9 a 12 años de edad, entre varones y mujeres, matriculados en dicha institución durante el año escolar 2024.

Tabla 1

Población de estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla

GRADOS	SEXO		TOTAL DE ESTUDINTE
	H	M	
Tercer grado	10	10	20
Cuarto grado	10	10	20
Quinto grado	10	10	20
Sexto grado	10	10	20
Total	40	40	80

Fuente nómina de matrícula estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla

La muestra considerada fue de 40 estudiantes de tercero a sexto de primaria. En ese sentido el muestreo fue no probabilística intencional por conveniencia y oportunismo.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La técnica que se empleó fue la observación, la cual sirvió con medio de verificación de la realidad de los estudiantes. Asimismo, se usó como instrumento una lista de cotejo la cual se midió a través de la escala de likert. Con base en los datos recolectados y el instrumento apropiado, esta técnica se utilizó para recopilar información sobre la variable comunicación visual.

2.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento de datos se utilizará el programa SPSS versión 25 el cual permite el uso de un índice de confiabilidad para explicar adecuadamente los datos recolectados desde un punto de vista empírico. Para caracterizar los fundamentos teóricos e históricos del proceso de comprensión, teniendo en cuenta el nivel de diseño gráfico para la comunicación visual, utilizaremos métodos de análisis y síntesis e históricos del nivel teórico. Describiremos el estado actual del diseño gráfico desde el nivel empírico y el nivel interpretativo en cuanto a las técnicas desarrolladas en los tres niveles de diseño perceptiva, cognitiva y emocional. Podremos confirmarlo a través de los criterios de juicio de expertos. Una serie de procesos utilizados en el plan de mejora de la interpretación permitirán la viabilidad y el valor científico y metodológico de los resultados del estudio (pre-test post-test con un solo grupo). Para conocer

la frecuencia de los indicadores medidos se realizará una aproximación estadística mediante estadística descriptiva. Se utilizarán pruebas escritas como instrumentos y encuestas como técnicas.

Técnicas de análisis de datos El tratamiento de los datos se realizará mediante el programa SPSS versión 25, que permite obtener un índice de fiabilidad para representar con precisión los datos obtenidos desde un punto de vista empírico.

2.6. Aspectos éticos en investigación

Se cumplen las condiciones acordadas con la Universidad Católica de Trujillo para el desarrollo de actividades de investigación tipo tesis, de acuerdo con la normativa aplicable emitida por diversas instituciones. Este estudio se realizó de acuerdo con normas éticas y procedimientos científicos, y los investigadores realizarán su trabajo con integridad, cuidado y responsabilidad.

Además de proteger los derechos de los participantes, también se tiene en cuenta la notificación a los participantes sobre el propósito de la investigación y la confidencialidad de sus respuestas. Por último, para obtener resultados reales, nuestro trabajo no fabricará ni manipulará datos de investigación.

III. RESULTADOS

Tabla 2

Prueba de normalidad de la variable comunicación visual y sus dimensiones

VARIABLE / DIMENSIONES	Kolmogorov Smirnov			Shapiro Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Comunicación visual	0.443	40	0.000	0.734	40	0.000
Perceptiva	0.445	40	0.000	0.521	40	0.000
Cognitiva	0.412	40	0.000	0.621	40	0.000
Emocional	0.421	40	0.000	0.713	40	0.000

Nota. Cuestionario de recolección de datos

La tabla 1 muestra que la base de datos sometidas a las pruebas de Shapiro-Wilk y Kolmogorov Smirnov tienen un nivel de significancia inferior al 5% ($p < 0,05$); esto sugiere que estos datos deben compararse mediante una prueba no paramétrica Wilcoxon, ya que no siguen una distribución normal.

Tabla 3

Prueba pre test y post test en la variable comunicación visual

Nivel de Comunicación visual	Pre Test		Post Test	
	F	%	F	%
Satisfactorio	0	0	34	85
Proceso	15	37,5	6	15
Inicio	25	62,5	0	0
Total	40	100	40	100

Nota. Cuestionario de recolección de datos

La tabla 3 compara la cantidad de alumnos antes y después de la prueba test, cuyos resultados indican que hay 34 alumnos que realizaron satisfactoriamente la elaboración de textos para una comunicación visual satisfactoria, mientras que 6 alumnos se encuentran en proceso.

Tabla 4*Prueba pre test y post test en las dimensiones perceptiva, cognitiva y emocional*

Dimensiones		Test			
		Pre test		Post test	
		Nº	%	Nº	%
Perceptiva	Sí	7	17,5%	29	72,5%
	No	33	82,5%	11	27,5%
	Total	40	100,0%	40	100,0%
Cognitiva	Sí	9	22,5%	40	75%
	No	31	77,5%	10	25%
	Total	40	100,0%	40	100,0%
Emocional	Sí	4	10%	31	77,5%
	No	36	90%	9	22,5%
	Total	40	100,0%	40	100,0%

Nota. Cuestionario de recolección de datos

Según la Tabla 3 al comparar el nivel de Comunicación visual, antes y después de la aplicación de la implementación del diseño gráfico los resultados dejan en evidencia una mejora significativa, mientras que antes de su aplicación, solo el 17,5% evidenciaban perceptiva, al finalizar el estudio, mejoraron en un 72,5 % alcanzando un nivel alto. Esta mejora también se observa en lo relacionado a la cognitiva, en el pre test se observó que solo el 22,5 % lo logró y en el post test el 75 %. Asimismo, en emocional un 12,5% lo alcanzaba, luego se superó en 85%.

Prueba de hipótesis

La implementación del diseño gráfico mejora significativamente la comunicación visual en más del 50% en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

- a. Formalización de las hipótesis

Hi: $P > 50\%$

- b. Tipo de prueba:

Prueba unilateral o de una cola hacia la derecha.

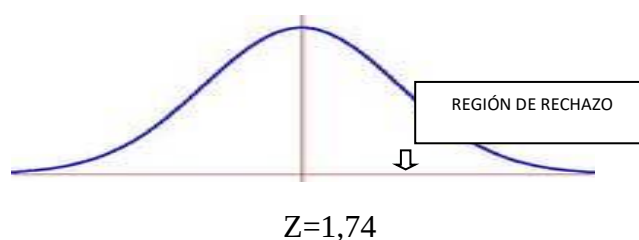
- c. Nivel de significación de la prueba:

Se asume el 5%. Es decir, $\alpha=0.05$

- d. Distribución muestral a usar en la prueba:

Distribución normal.

e. Esquema de la prueba:



Cálculo del estadístico de la prueba:

$$z = \frac{p - P}{\sigma_p} \quad (1)$$

Donde:

P=Proporción de éxito de la población= 0.5

σ_p = error estándar de la proporción o desviación estándar de la distribución muestral de proporciones.

$$\sigma_p = \sqrt{\frac{PQ}{n}}$$

$$\sigma_p = 0,03$$

Reemplazando los valores en la fórmula (1):

$$Z = \frac{0.50}{0.03}$$

$$Z=40$$

f. Toma de decisiones

La premisa de hipótesis (H_i) se acepta porque el valor "z" no cae dentro del área de rechazo. Es decir, para el año 2024, la comunicación visual superior al 50% en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla han mejorado. Adicionalmente, se basa en los hallazgos que La implementación del diseño gráfico tuvo un efecto positivo ya que el puntaje promedio de la comunicación visual en el post-test ha sido muchísimo más elevado que en el pre-test. Dichos resultados secundan la formulación de la conjetura de averiguación.

Hi La implementación del diseño gráfico tiene un efecto positivo en la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

(Ho): La implementación del diseño gráfico no tiene un efecto positivo en la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

Estadísticos de prueba a

PRETEST – POSTEST

Z	-10,156 b
Sig. Asintótica(bilateral)	,000

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos positivos

Como el valor de Sig (bilateral) = $0.00 / 2 = 0.00$ es menor que $\alpha = 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula H_0 . Es decir que existe diferencia significativa en el nivel de Comunicación visual de los estudiantes antes y después de la implementación del diseño gráfico.

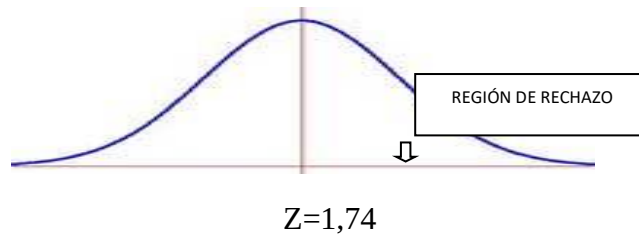
Toma de decisiones

Por lo tanto, se concluye que la aplicación de la implementación del diseño gráfico resultó tener efecto significativo en el nivel de Comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

Prueba de hipótesis 1

La implementación del diseño gráfico mejora significativamente la perceptiva de la comunicación visual en más del 50% en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

- a. Formalización de las hipótesis
Hi: $P > 50\%$
- b. Tipo de prueba:
Prueba unilateral o de una cola hacia la derecha.
- c. Nivel de significación de la prueba:
Se asume el 5%. Es decir, $\alpha=0.05$
- d. Distribución muestral a usar en la prueba:
Distribución normal.
- e. Esquema de la prueba:



f. Cálculo del estadístico de la prueba:

$$z = \frac{p - P}{\sigma_p} \quad (1)$$

Donde:

P =Proporción de éxito de la población= 0.5

σ_p = error estándar de la proporción o desviación estándar de la distribución muestral de proporciones.

$$\sigma_p = \sqrt{\frac{PQ}{n}}$$

$$\sigma_p = 0,03$$

Reemplazando los valores en la fórmula (1):

$$Z = \frac{0.50 - 0.50}{0.03} = 0$$

g. Toma de decisiones

La premisa de hipótesis (H_i) se acepta porque el valor "z" no cae dentro del área de rechazo. Es decir, para el año 2023, la perceptiva de la comunicación visual es superior al 50% en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla han mejorado. Adicionalmente, se basa en los hallazgos que la implementación del diseño gráfico tuvo un efecto positivo ya que el puntaje promedio de la perceptiva en el post-test ha sido más elevado que en el pre-test. Dichos resultados secundan la formulación de la hipótesis de investigación.

H_i La implementación del diseño gráfico tiene un efecto positivo en el nivel perceptiva de la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

(H_o): La implementación del diseño gráfico no tiene un efecto positivo en el nivel perceptiva de la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

Estadísticos de prueba a

PRETEST – POSTEST

Z	-10,132 b
Sig. Asintótica(bilateral)	,000

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos positivos

Como el valor de Sig (bilateral) = $0.00 / 2 = 0.00$ es menor que $\alpha = 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula H_0 . Es decir que existe diferencia significativa en el nivel de la perceptiva de la comunicación visual de los estudiantes antes y después de la implementación del diseño gráfico.

Toma de decisiones

Por lo tanto, se concluye que la aplicación de la implementación del diseño gráfico resulto tener efecto significativo en el nivel de perceptiva de la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

Tabla 5

Efecto de la implementación del diseño gráfico en el nivel perceptiva de la comunicación visual

Dimensiones		Test			
		Pre test		Post test	
		Nº	%	Nº	%
Perceptiva	Sí	7	17,5%	29	72,5%
	No	33	82,5%	11	17,5%
	Total	40	100,0%	40	100,0%

De acuerdo con los resultados de la prueba presentados en la Tabla 5, las puntuaciones medias posteriores a la prueba fueron significativamente más altas que las puntuaciones medias en la dimensión perceptiva previa a la prueba, lo que llevó a la aceptación de la hipótesis de investigación.

Prueba de hipótesis específica 2:

La implementación del diseño gráfico mejora significativamente la dimensión cognitiva de la comunicación visual en más del 50% en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

- a. Formalización de las hipótesis

Hi: $P > 50\%$

- b. Tipo de prueba:

Prueba unilateral o de una cola hacia la derecha.

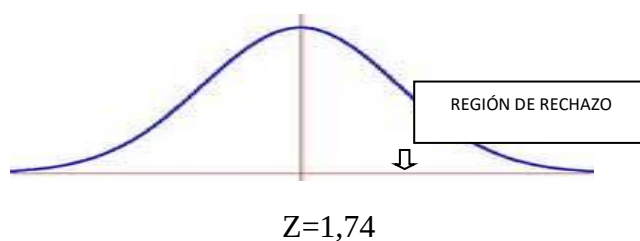
- c. Nivel de significación de la prueba:

Se asume el 5%. Es decir, $\alpha=0.05$

- d. Distribución muestral a usar en la prueba:

Distribución normal.

- e. Esquema de la prueba:



- f. Cálculo del estadístico de la prueba:

$$z = \frac{p - P}{\sigma_p} \quad (1)$$

Donde:

P =Proporción de éxito de la población= 0.5

σ_p = error estándar de la proporción o desviación estándar de la distribución muestral de proporciones.

$$\sigma_p = \sqrt{\frac{PQ}{n}}$$
$$\sigma_p = 0,03$$

Reemplazando los valores en la fórmula (1):

$$Z = \frac{0.50}{0.03}$$
$$Z=40$$

- g. Toma de decisiones

La premisa de hipótesis (Hi) se acepta porque el valor "z" no cae dentro del área de rechazo. Es decir, para el año 2023, la dimensión cognitiva de la comunicación visual es superior al 50% en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla han mejorado. Adicionalmente, se basa en los hallazgos que La implementación del diseño gráfico tuvo un efecto positivo ya que el puntaje promedio de la dimensión cognitiva en el post-test ha sido más elevado que en el pre-test. Dichos resultados secundan la formulación de la hipótesis de investigación.

Hi La implementación del diseño gráfico tiene un efecto positivo en el nivel cognitiva de la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

(Ho): La implementación del diseño gráfico no tiene un efecto positivo en el nivel cognitiva de la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

Estadísticos de prueba a

PRETEST – POSTEST

Z	-10,132 b
Sig. Asintótica(bilateral)	,000

h. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

i. Se basa en rangos positivos

Como el valor de Sig (bilateral) = $0.00 / 2 = 0.00$ es menor que $\alpha = 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula H_0 . Es decir que existe diferencia significativa en el nivel de la dimensión cognitiva de la comunicación visual de los estudiantes antes y después de la implementación del diseño gráfico.

Toma de decisiones

Por lo tanto, se concluye que la aplicación de la implementación del diseño gráfico resulto tener efecto significativo en el nivel de cognitiva de la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla

Tabla 6

Efecto de la implementación del diseño gráfico en el nivel cognitiva de la comunicación visual

Dimensiones		Test			
		Pre test		Post test	
		Nº	%	Nº	%
Cognitiva	Sí	9	22,5%	40	75%
	No	31	77,5%	10	25%
	Total	40	100,0%	40	100,0%

Nota. Cuestionario de recolección de datos

También se detalla en la Tabla 6; el promedio logrado en la dimensión Cognitiva en el post test también supera significativamente al pre test, lo que conduce a aceptar la hipótesis planteada.

Prueba de hipótesis específica 3:

La implementación del diseño gráfico mejora significativamente la dimensión emocional de la comunicación visual en más del 50% en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

- a. Formalización de las hipótesis

Hi: $P > 50\%$

- b. Tipo de prueba:

Prueba unilateral o de una cola hacia la derecha.

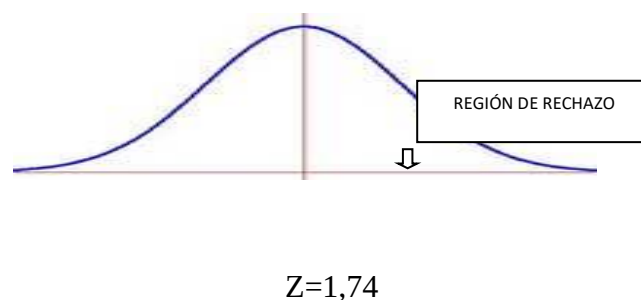
- c. Nivel de significación de la prueba:

Se asume el 5%. Es decir, $\alpha=0.05$

- d. Distribución muestral a usar en la prueba:

Distribución normal.

- e. Esquema de la prueba:



f. Cálculo del estadístico de la prueba:

$$z = \frac{p - P}{\sigma_p} \quad (1)$$

Donde:

P=Proporción de éxito de la población= 0.5

σ_p = error estándar de la proporción o desviación estándar de la distribución muestral de proporciones.

$$\sigma_p = \sqrt{\frac{PQ}{n}}$$

$$\sigma_p = 0,03$$

Reemplazando los valores en la fórmula (1):

$$Z = \frac{0.50}{0.03}$$

$$Z=40$$

g. Toma de decisiones

La premisa de hipótesis (H_1) se acepta porque el valor "z" no cae dentro del área de rechazo. Es decir, para el año 2023, la dimensión emocional de la comunicación visual es superior al 50% en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla han mejorado. Adicionalmente, se basa en los hallazgos que la implementación del diseño gráfico tuvo un efecto positivo ya que el puntaje promedio de la dimensión emocional en el post-test ha sido más elevado que en el pre-test. Dichos resultados secundan la formulación de la hipótesis de investigación.

H_1 La implementación del diseño gráfico tiene un efecto positivo en el nivel emocional de la producción de la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

(H₀): La implementación del diseño gráfico no tiene un efecto positivo en el nivel emocional de la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

Estadísticos de prueba a

PRETEST – POSTEST

Z	-10,124 b
Sig. Asintótica(bilateral)	,000

- Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- Se basa en rangos positivos

Como el valor de Sig (bilateral) = $0.00 / 2 = 0.00$ es menor que $\alpha = 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula H₀. Es decir que existe diferencia significativa en el nivel de la dimensión emocional de la comunicación visual de los estudiantes antes y después de la implementación del diseño gráfico.

Toma de decisiones

Por lo tanto, se concluye que la aplicación de la implementación del diseño gráfico resultó tener efecto significativo en el nivel emocional de la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

Tabla 7

Efecto de la implementación del diseño gráfico en el nivel emocional de la comunicación visual

Dimensiones		Test			
		Pre test		Post test	
		Nº	%	Nº	%
Cognitiva	Sí	9	22,5%	40	75%
	No	31	77,5%	10	25%
	Total	40	100,0%	40	100,0%

Nota. Cuestionario de recolección de datos

En la Tabla 6 el promedio logrado en la dimensión emocional en el post test también supera significativamente al pre test, lo que conduce a aceptar la hipótesis planteada.

IV. DISCUSIÓN

De acuerdo al objetivo general determinar el efecto de la implementación del diseño gráfico en la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla. Se precisó que el 62,5% de los estudiantes se encuentra en el nivel satisfactorio en el desarrollo de la comunicación visual por lo que se acepta la hipótesis de investigación. Es decir, existe una mejora significativa en la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.

Este resultado, se contrasta con el estudio de Campos y Rincón (2020) estableció que la implementación del diseño gráfico tiene un efecto positivo en la comunicación visual y en realidad es una herramienta que promueve la enseñanza y el aprendizaje, eleva el nivel de competencia lingüística y también promueve la enseñanza y el aprendizaje de idiomas. conocimientos entre estudiantes y docentes que influyen en la construcción del conocimiento. Se establece que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación tiene un efecto positivo en la comunicación visual y además facilita la enseñanza y el aprendizaje.

Igualmente, Gómez (2020) muestra que la implementación del diseño gráfico son un soporte material para nuevos modelos educativos; y muchos profesores lo ven como una herramienta de aprendizaje con características multimedia, interactiva, asincrónica y motivadora, y también es útil porque tiene en cuenta las diferencias individuales, permite la colaboración y el aprendizaje independiente y continuo. Sin embargo, los obstáculos más importantes para su plena participación en las aulas son la preparación técnica y las actitudes de los docentes. Las escuelas primarias de la ciudad de Machala se caracterizan por una tendencia a integrar la implementación del diseño gráfico en la enseñanza y el aprendizaje, limitadas a las etapas de implementación y desarrollo de contenidos y limitadas a proyectores de video y en menor medida a software educativo y buscadores de internet.

Del mismo modo, Mondragón et al. (2020) determinó la mejora de las habilidades comunicativas y escritas de los estudiantes de quinto grado". una estrategia que utiliza como herramientas historias de vida, un mediador y las tecnologías de la información y la comunicación. El método constó de tres fases, la primera de diagnóstico, seguida de una fase de acción y finalmente una fase de reflexión. Señaló que la implementación del diseño gráfico son un buen motivador para los estudiantes cuando se utilizan para promover el diseño gráfico y la escritura.

En cuanto al objetivo específico fue determinar el efecto de la implementación del diseño gráfico en la dimensión perceptiva en la comunicación visual en estudiantes de una

institución educativa en el distrito Campanilla, el puntaje promedio del post test, supera significativamente al promedio logrado en la dimensión Perceptiva en el pre test, lo que conduce a aceptar la hipótesis de investigación. Este resultado, presenta rasgos cercanos al estudio de Pingo (2023) indicó que el 100% de los niños obtuvieron buenos resultados en los siguientes contenidos de la prueba: completitud y coherencia, buenos resultados fueron alcanzados por 96.7 niños. La aplicación de procesos deductivos en la dimensión cognitiva de caricaturas tiene un efecto significativo en el proceso de creación de textos narrativos por parte de los estudiantes de la I.E. Virgen del Carmen de la ciudad de Trujillo 2020.

Coras (2023) expresó el efecto de una actividad experiencial en la comunicación visual por los estudiantes del V. ciclo de la escuela básica 38127-UGEL Cangallo 2023. El estudio es experimental, se utilizó una rúbrica, se probó su validez y confiabilidad, la estadística utilizada es la de Wilcoxon, con base en la cual se calcula el desempeño de los expertos. tiene un efecto significativo en la comunicación visual por parte de estudiantes de los grados primarios de V escuela.

Asimismo, sobre el objetivo específico 2 determinar el efecto de la implementación del diseño gráfico en la dimensión cognitiva de la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla, el promedio logrado en la dimensión cognitiva en el post test también supera significativamente al pre test, lo que conduce a aceptar la hipótesis planteada. Al respecto, Rojas (2020) aplicó de forma cuantitativa y como de forma experimental, los resultados muestran que el uso de blogs educativos ayudó a optimizar la I.E. por estudiantes de 5to grado: Escritura de cuentos “Gustavo Ries”, Trujillo - 2020. Núñez (2020) investigó los efectos en la creación de textos, los resultados arrojaron que, según los resultados del estudio de Cohen, el programa de escritura creativa tuvo un efecto significativo ($d=1.215$) en la redacción de textos Estudiantes de primer año de primaria del plantel educativo Fe y Alegría Trujillo en el año 2020.

Además, de acuerdo al objetivo específico 3 determinar el efecto de la implementación del diseño gráfico en la comprensión emocional en la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla; el promedio logrado en la dimensión Emocional en el post test también supera significativamente al pre test, lo que conduce a aceptar la hipótesis planteada. Lo anterior se sustenta en la investigación elaborada por Flores (2020) demostró que, durante la prueba previa, todos los estudiantes (100%) se encontraban en un nivel básico de escritura, y luego de finalizar el programa, el 50% de los estudiantes alcanzó el nivel de desempeño esperado y el 50% fue excelente.

Por último, el estudio de la implementación del diseño gráfico en la comunicación visual presenta tanto limitaciones como fortalezas. Sobre las limitaciones la sobre dependencia de la implementación del diseño gráfico puede desviar la atención del desarrollo de habilidades de escritura fundamentales, como la gramática, la sintaxis y la estructura. El acceso a dispositivos electrónicos puede llevar a distracciones, lo que puede dificultar la concentración en la tarea de escribir textos narrativos. Con el fácil acceso a una gran cantidad de información en línea, existe un riesgo inherente de plagio y falta de originalidad en los textos producidos utilizando la implementación del diseño gráfico. La brecha digital y desigualdad de acceso. No todos tienen acceso igualitario a la implementación del diseño gráfico, lo que puede generar una brecha digital y limitar la participación equitativa en la comunicación visual.

Las fortalezas identificadas destacan el acceso a recursos y herramientas de escritura. La implementación del diseño gráfico ofrece acceso a una amplia gama de recursos y herramientas que pueden mejorar la comunicación visual, como procesadores de texto, editores de multimedia y bases de datos de información. La implementación del diseño gráfico facilita la investigación en línea, permitiendo a los escritores acceder a una variedad de fuentes y recursos para enriquecer sus textos narrativos y mejorar su calidad. La implementación del diseño gráfico permite la colaboración en línea y la retroalimentación instantánea, lo que puede fomentar la mejora continua de la comunicación visual a través del intercambio de ideas y la dimensión emocional entre pares.

En ese sentido, brindan oportunidades para la creatividad y la experimentación en la comunicación visual, permitiendo la integración de elementos multimedia, hipertextuales e interactivos para enriquecer la experiencia del lector. Pueden utilizarse como herramientas educativas para enseñar y aprender habilidades de escritura narrativa de manera innovadora y atractiva, incorporando actividades interactivas, simulaciones y recursos multimedia. Si bien el estudio de la implementación del diseño gráfico en la comunicación visual presenta algunas limitaciones, también ofrece numerosas fortalezas que pueden ser aprovechadas para mejorar la calidad y la experiencia de escritura en el contexto digital actual. Es importante encontrar un equilibrio entre la implementación del diseño gráfico y el desarrollo de habilidades de escritura tradicionales para garantizar una comunicación visual efectiva y enriquecedora.

V. CONCLUSIONES

1. Se logró determinar que la aplicación de la implementación del diseño gráfico mejora significativamente la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla. Antes de la aplicación el 0 % se encontraba en el nivel satisfactorio mientras que luego de su aplicación, los resultados mejoraron notablemente en un el 62,5%.
2. Se determinó el efecto de la implementación del diseño gráfico en la mejora de la dimensión perceptiva de la comunicación visual observándose que solo un 17,5 % lo alcanzó en el pretest mientras que el 72,5% logró mejorar su comunicación visual después de la aplicación de la implementación del diseño gráfico.
3. Se determinó que la implementación del diseño gráfico mejoró la dimensión cognitiva de la comunicación visual observándose que solo un 22,5 % lo alcanzó en el pretest mientras que el 75% logró mejorar su comunicación visual después de la aplicación de la implementación del diseño gráfico.
4. Se determinó que la implementación del diseño gráfico mejoró la dimensión emocional de la comunicación visual observándose que solo un 10 % lo alcanzó en el pretest mientras que el 77,5 % logró mejorar su comunicación visual después de la aplicación de la implementación del diseño gráfico.

VI. RECOMENDACIONES

1. Al director de la I.E. tomar en cuenta los resultados en la presente investigación e implementar mejoras significativas donde se difunda el efecto positivo de la implementación del diseño gráfico como una herramienta para el fortalecimiento de la comunicación visual.
2. A la coordinadora brindar capacitación para extenderse a los diferentes grados, explicando las bondades de las herramientas tecnológicas y recomendando que se siga investigando con miras a una aplicación futura dentro de las políticas educativas de la institución.
3. A los padres de familia tomar en cuenta los resultados de la implementación del diseño gráfico no solo en la comunicación visual, sino también en otras competencias de aprendizaje.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcas, N., & Otros. (2023). Estrategias metacognitivas y diseño gráfico en escolares universitarios. *Revista de Investigación: Apuntes Universitarios*. Vol. 9, Núm. 1: <https://doi.org/10.17162/au.v9i1.348>
- Azorín, C. (2021). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas, <https://doi.org/10.22201/iidue.24486167e.2021.161.58622>
- Bustamante, P., & Game, C. (2023). *Estrategias creativas aplicadas en el desarrollo lector de estudiantes de básica media*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S4015-76962023000401135&lang=es
- Bustos, P. M. (22 de diciembre de 2010). Dificultades del diseño gráfico. <https://es.scribd.com/doc/316804648/EVA-BUSTOS-2-pdf>
- Calvo, V. (2023). El diario de diseño en los procesos de acogida de familias inmigrantes. *Ocnos*, 40(1), 41 https://dx.doi.org/10.40239/ocnos_2023.40.1.1789
- Cassany, D. (2023). Tras las líneas sobre el diseño gráfico contemporánea [Documento PDF]. <http://www.inv.communicare.efn.uncor.edu/wpcontent/uploads/2023/07/PP-Cassany.pdf>
- Cuadros, P (2023). Influencia del programa me gusta leer en el diseño gráfico de estudiantes del tercer grado de educación primaria. Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo Lima Perú
- Cubas Barrueto, A. (24 de 09 de 2007). Actitudes hacia el diseño gráfico y niveles de comprensión
- Cuñachi, G. y Leyva, G (2021). Diseño gráfico y el aprendizaje en el área de Comunicación integral en los estudiantes (tesis pregrado) Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Perú <http://repositorio.uned.une.edu.pe/bitstream/handle/une/1335/tesis%20comprensión%20lectora.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Días, B. F. y Hernández, R. A. G. (2002). Estrategias Docentes para un Aprendizaje significativo, Una Interpretación Constructivista. México, Mc GRAW-HILL Interamericana Editores.
- Dubois, María Eugenia (1991). *El Proceso del diseño gráfico. De la Teoría a la Práctica*. Buenos Aires: AIQUE
- Espinoza, A. (2021). Las estrategias gráficas y su incidencia en el diseño gráfico de escolares de una universidad pública del noroeste de México. *Scielo: RIDE*, Vol. 11. N° 21:

<https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.689>

- Gutiérrez Braojos, C. & Salmerón Pérez, H. (2012). Estrategias de diseño gráfico: enseñanza y evaluación en educación primaria. *Profesorado, Revista de currículum y formación del profesorado*, 16(1). <http://www.ugr.es/~recfpro/rev161ART11.pdf>
- Goodman, Kenneth, (1996). *El diseño gráfico, la Escritura y los Textos Escritos. Una Perspectiva Transaccional Socio psicolingüística en Textos en Contextos N° 2*. Los Procesos de diseño y Escritura. Buenos Aires: Lectura y Vida. (P. 43-57)
- Figueroa, S. y gallego, J. L. (2021). Vocabulario y diseño gráfico en escolares chilenos de primer ciclo básico. *Ocnos*, 17(1), 32-42. https://doi.org/10.40239/ocnos_2021.17.1.1521
- Fonseca, L., y León, et al (2023). Estrategias para Mejorar el diseño gráfico: Impacto de un Programa de Intervención. *Psicología Educativa*, 25(2), 91-99. <https://doi.org/10.5093/psed2023a1>
- García, M. (2023). Programas de entrenamiento de diseño gráfico en Educación primaria (Tesis de pregrado). Universidad de Jaén, España. <http://tauja.ujaen.es/jspui/handle/10953.1/10279>
- Gómez, A. E. (2021). Implementación de actividades basadas en el diseño gráfico como estrategia para el fortalecimiento del diseño gráfico emocional. *Cultura, educación y sociedad*, 9(3), 303-308. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2021.34>
- Jumbo, G. N. y Mendieta, J. E. (2023). Plan de actividades de animación para el mejoramiento del diseño gráfico en Educación Básica. *Polo del Conocimiento*, 4(8), 298-316. <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v4i8.1402>
- Ortega, J., & Otros. (2023). Diseño gráfico en escolares de educación básica. *Scopus*, 407 - 208. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0716-58112023000200407&script=sci_abstract
- Parrado, Y., & Otros. (2020). Diseño gráfico en escuelas de primer grado del municipio de Villavicencio. *Scopus*, Volumen 39, número 3, 263 - 267. <https://biblat.unam.mx/es/revista/archivos-venezolanos-de-farmacologia-y-terapeutica/articulo/comprehension-lectora-en-escolares-de-grado-primer-del-municipio-de-villavicencio>
- Mendoza, J. (2021). *Estrategia metodológica para el aprendizaje del diseño gráfico comprensiva*. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i17.160>
- Munayco, A. (2021). Influencia de los organizadores gráficos en el diseño gráfico de textos expositivos y argumentativos. *Scielo: Comunicación*, Vol. 9, N° 1, 32 -

- 52.http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682021000100001
- Núñez, L. (2020). Estrategias gráficas en el desarrollo de la comunicación visual en estudiantes de educación básica. <https://doi.org/10.17151/eleu.2020.22.2.3>
- Salamanca, A. (2021). La comunicación visual: por qué, para qué y requisitos para desarrollarlo. *Revista Nure*, 15(94), 1-3.
- Silva, S. (2021). El diseño gráfico y los avances en la educación básica regular. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(1), 963-977. R
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/2193/4397>
- Ministerio de educación (2017). Programa curricular de educación primaria. Perú dirección de imprentas
- López, et al (2016). ¿Es adecuado el enfoque de los libros de texto para el desarrollo del diseño gráfico?: Análisis emocional de materiales de Educación Primaria. *Opción*, 32(7), 43<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048480024>
- Lozano, J. (2023). *Las dificultades de aprendizaje en los centros educativos de enseñanza secundaria: programa de intervención en la fluidez y diseño gráfico*. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/55409/>
- Llacta, M. (2021). *El enfoque comunicativo textual para mejorar el diseño gráfico desde una gestión pedagógica eficaz en la Institución Educativa N° 30679 de Vilcabamba*. <https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/964>
- Ministerio de Educación del Perú. Recuperado el 30 de octubre de 2011, de <http://www.minedu.gob.pe/> Sánchez, C. (27 de octubre de 2008). Dificultades de diseño gráfico. <http://es.slideshare.net/Magdajorquera/dificultades-comprension-lectorapresentation-697560>
- Niño, V. (2003). Competencias en la Comunicación: Hacia las prácticas del discurso. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Puga, Y. (2022) *Aplicación de estrategias de diseño gráfico para mejorar la comunicación visual en los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la IE N° 82027 - El Cerrillo de Baños del Inca, Campanilla, 2023* [Tesis de Maestría] <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/5168/Tesis%20Yuri%20Puga.pdf?sequence=1>
- Rangel, E. (2021). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para el mejoramiento del diseño gráfico. *Cultura, educación y sociedad*, 9(3) 105-112. <http://hdl.handle.net/11323/2114>

- Rivas, K. (2023). Aplicación de talleres de diseño utilizando íconos verbales bajo el enfoque cognitivo para optimizar el nivel perceptiva del diseño gráfico en 45 los niños y niñas de 4 años de la Institución escolar N° 1546 La Victoria, Chimbote, año 2017. (Tesis de Licenciatura). Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Sánchez, D (2008) Niveles de diseño gráfico. Recuperado de <http://www.librosPeruanos.com/articulos/Danilo-Sánchez> 10.html
- Smith, C. B (1989). La enseñanza de la lecto escritura en un enfoque interactivo, Madrid, Aprendizaje visor.
- Sole, I. (1996). Estrategias de comprensión del diseño gráfico, Barcelona, Grao
- Tapia, J. (2021). Estrategias metacognitivas con el diseño gráfico en escolares de educación secundaria. *Conrado*, Vol. 17, Número 79. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000200062
- Yana, M., & Otros. (2023). Estrategias cognitivas y el diseño gráfico en los escolares de nivel básica y superior. *Revista Innova Educación*, Vol. 1 Núm. 2: DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.02.007>
- Yovera, H. (2023). Estrategias gráficas *para desarrollar los niveles de diseño gráfico de textos escritos, en los niños y niñas del 2do grado “A” de la Institución Educativa N° 6070 “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa El Salvador – UGEL 01.* <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/6381>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

Guía de encuesta: Es un procedimiento que nos permite recopilar datos mediante un cuestionario de preguntas sobre el tema que estamos investigando.

Estimado estudiante la presente encuesta pretende recabar información sobre el tema de “Implementación del diseño gráfico para la comunicación visual.”					
Instrucciones: lee con cuidado cada uno de los ítems y marca con una (x) los criterios de valoración.					
Nº	ITEMS	DE ACUERDO	EN DESACUERDO	PARCIALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO
1	Te gustaría recibir talleres para mejorar el diseño gráfico.				
2	La perceptiva de actividades que realiza el docente en la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna ayuda a comprender el diseño gráfico.				
3	Creas que se debe dar estos talleres para mejorar el nivel de diseño gráfico en todos los grados.				
4	Los talleres ayudaran a mejorar a comprender los textos teniendo en				

	cuenta los tres niveles de diseño perceptiva, cognitiva y emocional.				
5	Los talleres ayudaran a desarrollar estrategias de diseño gráfico en los niños de tercero y cuarto grado de primaria.				

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de Comunicación visual								
Autor y año:	Br. Aguilar Villanueva, Yolanda y Br. Mayhua Mollocahuana, Joel Misael								
Objetivo del instrumento:	Medir la variable Comunicación visual								
Usuarios:	En estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla								
Forma de administración o modo de aplicación:	Individual								
Validez:	La validación del instrumento se sometió a juicio de expertos de la especialidad de Educación. <table> <tr> <th>Nombre de los expertos</th><th>Opinión</th></tr> <tr> <td>Mg. Quispe Burgos Lener Javier</td><td>Aplicable</td></tr> <tr> <td>Mg. Campos Guillén Rocío</td><td>Aplicable</td></tr> <tr> <td>Mg. Carrión, Zavaleta, Nilda</td><td>Aplicable</td></tr> </table>	Nombre de los expertos	Opinión	Mg. Quispe Burgos Lener Javier	Aplicable	Mg. Campos Guillén Rocío	Aplicable	Mg. Carrión, Zavaleta, Nilda	Aplicable
Nombre de los expertos	Opinión								
Mg. Quispe Burgos Lener Javier	Aplicable								
Mg. Campos Guillén Rocío	Aplicable								
Mg. Carrión, Zavaleta, Nilda	Aplicable								
Confiabilidad:	<table> <tr> <th colspan="2">Estadísticas de fiabilidad</th></tr> <tr> <th>Alfa de Cronbach</th><th>N de elementos</th></tr> <tr> <td>,894</td><td>5</td></tr> </table>	Estadísticas de fiabilidad		Alfa de Cronbach	N de elementos	,894	5		
Estadísticas de fiabilidad									
Alfa de Cronbach	N de elementos								
,894	5								

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración
Implementación del diseño gráfico.	Según Guiso (1997), los talleres son herramientas legítimas para la socialización, transferencia, apropiación y crecimiento de conocimientos, actitudes y habilidades de manera participativa y pertinente a las necesidades y cultura de los participantes.	No aplica				
Comunicación visual.	Es un proceso activo y constructivo en que se integra una serie de estrategias y operaciones mentales para el procesamiento de la información que se recibe del texto". Se confirma así que, el comprender el diseño gráfico conlleva a un proceso de construcción de conocimiento mediante el	Se operacionalizará por medio de sus dimensiones perceptiva, cognitiva y emocional, los mismos que servirán para construir su cuestionario como medio para la recolección de datos.	Perceptiva.	Dificultad al obtener información del texto escrito.	- ¿De qué trata principalmente el texto?? - ¿Cuál es la idea principal del texto? - ¿Cuáles son los hechos más importantes?	nominal Lista de cotejo. pruebas
			Cognitiva	-Presenta obstáculos al Inferir e interpretar información del texto.	- ¿A que conclusiones llega el autor sobre el tema? - ¿Qué relación existe entre una y otra idea planteada? - ¿Con que objetivo se	

	accionar que motiva a otorgar significado a los que se lee de manera diligente (Castillo et al., 2016).				abra escrito este texto?	
			Emocional	- Dificultad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto.	- ¿Qué tipo de texto es este? - ¿Qué nos quiere decir el autor? - ¿Estás de acuerdo con el punto de vista del autor? Si no ¿Por qué?	

Anexo 4: Carta de presentación

“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

Trujillo, 02 de abril de 2025.

CARTA DE PRESENTACIÓN N° 631-2025/UCT-EPG

Sr. Edgar Saavedra Sandoval
DIRECTOR DE LA IE: 0471 "ANDRÉS AVELINO CÁCERES" DEL CASERÍO EL VALLE-CAMPANILLA-MARISCAL CÁCERES-SAN MARTIN

De mi mayor consideración;

Es grato dirigirme a usted en nombre de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI" para presentarle a **Joel Misael Mayhua Mollocahuana**, identificado con DNI N° **43687535**, y **Yolanda Aguilar Villanueva**, identificado con DNI N° **26705970**, estudiantes del Programa de Maestría en Informática Educativa y Tecnologías de la Información de nuestra institución. Actualmente, los estudiantes se encuentran desarrollando un proyecto de investigación titulado: **IMPLEMENTACION DEL DISEÑO GRAFICO PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN EL DISTRITO DE CAMPANILLA.**

Le presento a **Joel Misael Mayhua Mollocahuana** y **Yolanda Aguilar Villanueva** para que puedan llevar a cabo la aplicación de su instrumento de investigación en la entidad que usted dirige.

Quedo a la espera de su pronta respuesta y aprovecho para agradecerle su atención al presente.

Atentamente,

Dr. Jorge Luis Brenis Echebío
Director de la Escuela de Posgrado
Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Prof. Edgar Saavedra Sandoval
DIRECTOR

02/04/2025

C/c
Interesados, archivo EPG

Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú

www.uct.edu.pe

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

AUTORIZACIÓN DE USO DE INFORMACIÓN DE EMPRESA Y/O INSTITUCIÓN

Yo, Edgar, Saavedra Sandoval, identificado con DNI 00965387, en mi calidad de Director (e) de la **Institución Educativa 0471 "Andrés Avelino Cáceres"**, ubicada en el Caserío "El Valle", Distrito Campanilla, Provincia Mariscal Cáceres, Región San Martín.

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

A los Sres. Yolanda Aguilar Villanueva, identificada con DNI N.º 26705970 y Joel Misael Mayhua Mollocahuana identificado con DNI N.º 43687535, del Programa de Maestría en Informática Educativa y Tecnologías de la Información, para que utilice la siguiente información de la Institución: Aplicación de cuestionario sobre comunicación visual, encuesta sobre la "Implementación del diseño gráfico para la comunicación visual." con la finalidad de que pueda desarrollar su (x) Informe estadístico, (x) Trabajo de Investigación, (x) Tesis para optar el grado académico de Maestro.

(x) Publique los resultados de la investigación en el repositorio institucional de la UCT.

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

() Mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o
(x) Mencionar el nombre de la empresa.



Firma y sello del Representante Legal

DNI: 00965387

Los Estudiantes declaran que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación, en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, los Estudiantes serán sometidos al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirán toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la Institución, otorgante de información, pueda ejecutar.

Firma del Estudiante

DNI: 26705970

Firma del Estudiante

DNI: 43687535

Anexo 6: Asentimiento informado



ASENTIMIENTO INFORMADO

Los Profesores Joel Misael Mayhua Mollocahuana y Yolanda Aguilar Villanueva; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con la IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN EL DISTRITO CAMPANILLA

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de asentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

APELLIDOS Y NOMBRES:

LUZ Meri Luana Luana

FIRMA: 

DNI N°: 63060291

Fecha: 17 / 06 / 2024

ASENTIMIENTO INFORMADO

Los Profesores Joel Misael Mayhua Mollocahuana y Yolanda Aguilar Villanueva; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con la IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN EL DISTRITO CAMPANILLA

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de asentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

APELLIDOS Y NOMBRES:

GISELA MARIANA MATTA GAMACHOFIRMA: DNI N°: 63060278Fecha: 17 / 06 / 2024

ASENTIMIENTO INFORMADO

Los Profesores Joel Misael Mayhua Mollocahuana y Yolanda Aguilar Villanueva; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con la IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN EL DISTRITO CAMPANILLA

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de asentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

APELLIDOS Y NOMBRES:

SHIRLEY ESTHER LOZANO GUTIERREZ

FIRMA:

DNI N°:

Shirley
44823172

Fecha:

17 / 06 / 2024

ASENTIMIENTO INFORMADO

Los Profesores Joel Misael Mayhua Mollocahuana y Yolanda Aguilar Villanueva; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con la IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN EL DISTRITO CAMPANILLA

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de asentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

APELLIDOS Y NOMBRES:

MARIA Elena Guerra Rodriguez

FIRMA:

DNI N°:

77336235

Fecha:

17. 06. 2024

ASENTIMIENTO INFORMADO

Los Profesores Joel Misael Mayhua Mollocahuana y Yolanda Aguilar Villanueva; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con la IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN EL DISTRITO CAMPANILLA

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de asentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

APELLIDOS Y NOMBRES:

Arauso García Janeth Karina

FIRMA: 

DNI N°: 48224522

Fecha: 17 / 06 / 2024

Anexo 7: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES / CATEGORÍAS	METODOLOGÍA
Implementación del diseño gráfico para la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.	¿En qué medida la implementación del diseño gráfico mejora la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla Problemas específicos: A.- ¿En qué medida la implementación del diseño gráfico mejora la dimensión perceptiva en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla?	La implementación del diseño gráfico mejora significativamente la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla. Hipótesis específicas: A.- La implementación del diseño gráfico mejora significativamente la dimensión de predicción en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.	Determinar la influencia de la implementación del diseño gráfico en la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla. Objetivos específicos: A.- Determinar la influencia de la implementación del diseño gráfico en la dimensión perceptiva en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.	Variable independiente Implementación del diseño gráfico. Variable dependiente: Comunicación visual.	Estrategias gráficas Niveles del diseño gráfico: Perceptiva. Cognitiva. Emocional	Tipo: Aplicada Enfoque: Cuantitativa Alcance: Explicativo Métodos: Hipotético deductivo. Diseño: Experimental, en su variante Pre experimental Población: 36 estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla. Muestra: 40 estudiantes Técnicas e instrumentos de recolección de datos: la técnica es la encuesta y el instrumento fue una prueba Métodos de análisis de investigación: En el procesamiento de los datos se utilizará el Software SPSS versión 25,

	B.- ¿En qué medida la implementación del diseño gráfico mejora la dimensión cognitiva en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla?	B.- La implementación del diseño gráfico mejora significativamente la dimensión cognitiva en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.	B.- Determinar la influencia de la implementación del diseño gráfico en la dimensión cognitiva en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.			la cual posibilita describir adecuadamente los datos que se obtienen bajo la óptica empírica a través de los índices de fiabilidad.
	C.- ¿En qué medida la implementación del diseño gráfico mejora la dimensión emocional en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla?	C.- La implementación del diseño gráfico mejoran significativamente la dimensión emocional en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.	C.- Determinar la influencia de la implementación del diseño gráfico en la dimensión emocional en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla.			

Anexo 8: Validación de instrumentos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: Mg. Quispe Burgos Lener Javier
- 1.2. Institución donde labora: Universidad César Vallejo
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario sobre Comunicación visual
- 1.4. Autor del instrumento: Br. Aguilar Villanueva, Yolanda y Br. Mayhua Mollocahuana, Joel Misael
- 1.5. Título de la Investigación: Implementación del diseño gráfico para mejorar la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	1	16	61	2	3	3	4	4	5	56	61	6	7	7	8	8	9	96
		5	1	1	20	25	3	3	4	4	5	5	60	65	7	7	8	8	9	9	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																	X			
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																	X			
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	X			
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	X			
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	X			
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																	X			
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																	X			
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																	X			
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																	X			
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																	X			

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Se encuentra apto para aplicarlo.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 0.85, es una validez aceptable Lugar y Fecha: Trujillo, 18 de mayo de 2024

DNI 45875155 Teléfono

[Firma manuscrita]

Trujillo, 18 de mayo de 2024

Mg. Quispe Burgos Lener Javier

Presente -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por los Br. Yolanda Aguilar Villanueva y Joel Misael Mayhua Mollocahuana del Programa de maestría en de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo. El proyecto de investigación tiene como título:

Implementación del diseño gráfico para mejorar la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla

En tal sentido conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como Juez experto de la validación del/los Instrumento (s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Rodríguez Linares, Walter Junior

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	x					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Mg. Quispe Burgos Lener Javier
 COLEGIATURA: 0642247
 DNI: 45875155



Firma

Fecha: 18/5/2024

FORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del Informante: Mg. Campos Guillén Rocio

1.2. Institución donde labora: Universidad César Vallejo

1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario sobre Comunicación visual

1.4. Autor del Instrumento: Br. Aguilar Villanueva, Yolanda y Br. Mayhua Mollocahuana, Joel Misael

1.5. Título de la Investigación: Implementación del diseño gráfico para mejorar la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																		X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																		X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		X		
6. INTERCIONAUIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																		X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																		X		
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																		X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																		X		
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																		X		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Se encuentra apto para aplicarlo.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 0.84, es una validez aceptable Lugar y Fecha: Trujillo, 18 de mayo de 2024



DNA-80140905 T

Trujillo, 18 de mayo de 2024

Mg. Campos Guillen Roció

Presente.-

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por los Br. Yolanda Aguilar Villanueva y Joel Misael Mayhua Mollocahuana del Programa de maestría en de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo. El proyecto de investigación tiene como título:

Implementación del diseño gráfico para mejorar la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla

En tal sentido conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como Juez experto de la validación del/los Instrumento (s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Rodríguez Linares, Walter Junior

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Items				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Items				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluated by:

APELLIDOS Y NOMBRES: Mg. Campos Guillén Rocío
COLEGIATURA: 0126238
DNI: 40149905

Firma

Fecha: 18/5/2024

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: Mg. Carrión, Zavaleta, Nilda
- 1.2. Institución donde labora: Universidad César Vallejo
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario sobre Comunicación visual
- 1.4. Autor del instrumento: Br. Aguilar Villanueva, Yolanda y Br. Mayhua Mollocahuana, Joel Misael
- 1.5. Título de la Investigación: Implementación del diseño gráfico para mejorar la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																	X			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																	X			
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	X			
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	X			
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	X			
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																	X			
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																	X			
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																	X			
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																	X			
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																	X			

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Se encuentra apto para aplicarlo.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 0.83, es una validez aceptable Lugar y Fecha: Trujillo, 18 de mayo de 2024


DNI 4093445

Trujillo, 18 de mayo de 2024

Mg. Carrión Zavaleta, Nilda

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por los Br. Yolanda Aguilar Villanueva y Joel Misael Mayhua Mollocahuana del Programa de maestría en de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo. El proyecto de investigación tiene como título:

Implementación del diseño gráfico para mejorar la comunicación visual en estudiantes de una institución educativa en el distrito Campanilla

En tal sentido conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como Juez experto de la validación del/los Instrumento (s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Rodríguez Linares, Walter Junior

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					

CONCLUSION DE LA EVALUACION:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Items				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Items				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluated por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Mg. Carrión, Zavaleta, Nilda
COLEGIATURA: 1789647
DNI: 40903445



Firma

Fecha: 18/5/2024

Anexo 9: Reporte Turnitin

IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN EL DISTRITO CAMPANILLA

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%	12%	3%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe	5%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo	4%
	Trabajo del estudiante	
3	hdl.handle.net	2%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.pucesa.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Trabajo del estudiante	

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%