

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

JOSÉ CRESPO Y CASTILLO

AUCAYACU



TESIS

**PHOTOSHOP Y APRENDIZAJE VISUAL EN ESTUDIANTES
DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA,
AUCAYACU – 2022**

Autores:

Castillo Poves, Celinda Fidalina

Damian Silvestre, Avencia Elia

Vega Espinoza, Stefany

Para Optar el Título Profesional de:

Profesor(as) de Educación Secundaria

Especialidad: Computación e Informática.

Asesor:

Wenceslao Mateo Chegne Cabello

Línea de Investigación:

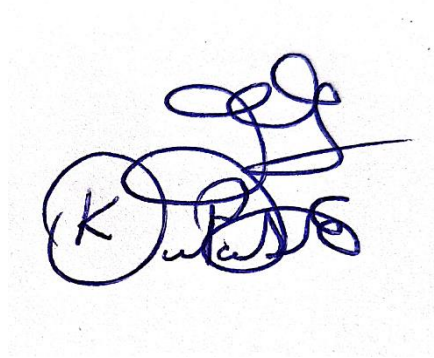
Las TIC y su aplicación en el ~~camp~~ educativo

Aucayacu – Perú

2023

**PHOTOSHOP Y APRENDIZAJE VISUAL EN ESTUDIANTES
DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA,
AUCAYACU – 2022**

ACTA DE SUSTENTACIÓN



Firma del Presidente del Jurado calificador



Firma del Secretario del Jurado calificador



Firma del Vocal del Jurado calificador

DEDICATORIA

A mis padres Zoraida Celinda
Poves Ramos, Giovanni Andres Castillo
Portilla y a mi hijo Jayden Kaleth Flores
Castillo ejemplos de trabajo y estudio.
Celinda Castillo

A mis padres Franklin Damian
Adriano y Felisa Silvestre Silva por su
valioso apoyo en mi formación
profesional y a hermanos Litman,
Nain, Cosme, Hans, Erick.
Avencia Damian

A mis padres Carlos Vega y
Juana Espinoza por su paciencia y
comprensión en la consolidación de mi
carrera profesional.
Stefany Vega

AGRADECIMIENTO

A los docentes Carlos Ernesto López Clemente, Rolando Mallqui Pasquel, Judith Portocarrero Zevallos y Wilfredo César Salazar Mucha que nos acompañaron y dirigieron cinco años en nuestra formación profesional vivenciados en nuestra primera casa superior de estudios Alma Mater del alto Huallaga.

A nuestro asesor Wenceslao Mateo Chegne Cabello por sus atinados consejos en la consolidación de nuestra tesis.

A los profesores Víctor Hugo Yarleque Dioses, Denikin Tello Tochon, Fausto Manuel Robles Ramírez por su apoyo en la aplicación y validación de instrumentos de investigación

Y a todos los trabajadores administrativos del IESPP José Crespo y Castillo.

Los autores.

PRESENTACIÓN

Habiendo culminado el presente trabajo de investigación y basados al Reglamento de investigación de nuestra casa superior de estudios con Resolución Directoral N 038-2021-DG-IESPP JCC-A, del 05/07/21 y la Resolución Directoral N° 084-2021-DG-IESPP.JCC-A del 21/12/21, presentamos el trabajo titulado: PHOTOSHOP Y APRENDIZAJE VISUAL EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, AUCAYACU – 2022 con el objetivo de optar el título de profesor.

Nuestra investigación comprende de dos variables de trabajo: Photoshop y el aprendizaje visual, corresponde a una investigación descriptiva correlacional que nos ha permitido presentar a la comunidad académica y educativa peruana como una propuesta pedagógica orientada en la comprensión del aprendizaje visual.

Esta investigación se divide en 4 secciones, divididas en capítulos, en el Capítulo I, se plantea el problema de la investigación, sus causas y consecuencias, donde se esboza la situación problemática a su vez formulamos los objetivos generales y específicos con la respectiva justificación teórica, práctica y metodológica. En el capítulo II, se desarrolla el marco teórico donde se consignan todas las investigaciones realizadas a diversos niveles: internacional, nacional y regional o local, también las teorías propiamente dichas con relación a las variables y dimensiones, asimismo, la definición de términos, las hipótesis, las variables uno y dos con la correspondiente operacionalización. El Capítulo III, comprende la metodología detallando el tipo y el nivel con los procedimientos de la investigación, el diseño de la investigación, la selección de la población, muestra y las técnicas y procedimiento para la recolección de datos, en el Capítulo IV, abordamos la presentación de los resultados y la discusión debidamente organizados y tabulados estadísticamente con su correspondiente análisis y correlación de las variables en la contrastación de las hipótesis y la elaboración de los gráficos en base al diseño de Pearson y finalmente consignamos las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas adjuntando en el anexo con todos los actuados de la investigación que demuestran las evidencias y la realización de la investigación.

Los autores.

ÍNDICE

Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Presentación.....	viii
Índice general.....	ix
Índice de tablas.....	xii
Índice de gráficos.....	xiii
Introducción.....	xiv
Resumen.....	xv
Abstract.....	xvi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.....	17
1.2. Formulación del problema.....	18
1.2.1. Problema general	18
1.2.2. Problema específico	18
1.3. Objetivos.....	18
1.3.1. Objetivo general	19
1.3.2. Objetivos específicos.....	19
1.4. Justificación de la investigación	19
1.4.1. Justificación teórica	19
1.4.2. Justificación práctica.....	19
1.4.3. Justificación metodológica.....	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio.....	20
2.1.1. A nivel internacional.....	20
2.1.2. A nivel nacional	22
2.1.3. A nivel regional y local	23
2.2. Bases teóricas	24
2.2.1. Photoshop.....	25

2.2.1.1.	Norbert Wiener	25
2.2.1.2.	Claude Shannon y Warren Weaver	26
2.2.1.3.	Diseño gráfico.....	26
2.2.2.	Dimensiones de la variable 1: Photoshop.....	27
2.2.1.4.	Composición.....	27
2.2.1.5.	Creación de gráficos	28
2.2.1.6.	Retoque de imágenes.....	29
2.2.3.	Aprendizaje visual	30
2.2.1.1.	Richard E. Mayer	30
2.2.1.2.	Allan Paivio	32
2.2.1.3.	Jerome Bruner:	32
2.2.4.	Dimensiones de la variable 2.....	32
2.2.4.1.	Percepción visual.....	32
2.2.4.2.	Memoria visual.....	33
2.2.4.3.	Pensamiento visual.....	33
2.3.	Definición de términos básicos.....	35
2.4.	Hipótesis.....	35
2.4.1.	Hipótesis general	35
2.4.2.	Hipótesis específicas	35
2.5.	Variables.....	35
2.5.1.	Variables de estudio	35
2.5.2.	Operacionalización de variables	36

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1.	Tipo.....	38
3.2.	Nivel de investigación	38
3.3.	Método de investigación	38
3.4.	Diseño de investigación	39
3.5.	Esquema de investigación	39
3.6.	Población y muestra.....	39
3.6.1.	Población	39
3.6.2.	Muestra	40
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
3.8.	Técnicas para el procesamiento de datos	41

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DUSCUSIÓN

4.1. Presentación de datos.....	42
4.2. Resultado de las correlaciones.....	43
4.3. Prueba de hipótesis.....	47
4.4. Discusión de resultados	47
Conclusiones	47
Recomendaciones.....	48
Referencias bibliográficas.....	49
Anexos	52
Anexo 1. matriz de consistencia de la investigación	61
Anexo 2. resolución de aprobación del proyecto de investigación e innovación	63
Anexo 3. constancia de aplicación del trabajo de investigación.	65
Anexo 4. consentimiento informado.	66
Anexo 5. Fotografías.	71
Anexo 6. instrumentos de recolección de datos para el diagnóstico.	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Población de estudiantes del del 3er año de educación secundaria de la I.E. “Inca Huiracocha” Aucayacu –2023	42
Tabla 2:	Muestra de estudiantes del 3er año de Educación secundaria de la Institución Educativa “Inca Huiracocha” Aucayacu –2023	42
Tabla 3:	Las escalas de cada indicador del cuestionario categorizado	43
Tabla 4:	Correlación entre la composición de imágenes y la percepción visual	46
Tabla 5:	Correlación entre la creación de gráficos y memoria visual	47
Tabla 6:	Correlación entre retoque de imágenes y el pensamiento visual	48
Tabla 7:	Correlación entre Adobe Photoshop y aprendizaje visual	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS O FIGURAS

Figura 1:	Valores de la regresión lineal	45
Figura 2:	Gráfico de dispersión de la correlación entre la composición de imágenes y la percepción visual	46
Figura 3:	Gráfico de dispersión de la correlación entre la creación de gráficos y memoria visual.....	47
Figura 4:	Gráfico de dispersión de la correlación entre retoque de imágenes y el pensamiento visual	48
Figura 5:	Gráfico de dispersión de la correlación entre Adobe Photoshop y aprendizaje visual	49
Figura 6:	Grafica de probabilidad de Photoshop uy aprendizaje visual	50

INTRODUCCIÓN

Señor presidente y Señores miembros del jurado examinador.

Con profusa satisfacción se pone a su consideración la tesis: PHOTOSHOP Y APRENDIZAJE VISUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “INCA HUIRACocha” – AUCAYACU, con la cual se pretende obtener anhelos profesionales: por un lado, optar el título profesional de profesor de la educación secundaria con mención en computación e informática y mediante ella desempeñarnos como forjadores de una juventud prometedora en el campo de la educación, siendo parte de nuestra formación integral de los niños al servicio de nuestra región y el país y por otro lado, plasmar en las páginas de nuestra casa superior de estudios el presente trabajo intelectual donde el Photoshop y el Aprendizaje Visual tienen una íntima relación.

El problema de investigación planteada en el presente trabajo está formulada de la siguiente manera: ¿Qué relación existe entre el Photoshop y el Aprendizaje Visual?, ante ella, se han planteado objetivos específicos diversos, la general implica la determinar de la relación entre el Photoshop y el Aprendizaje Visual, la formulación del problema permitió conocer la relación que existe entre la nuestras variables de estudio en base a las dimensiones de la variable 1, Composición de imágenes, creación de gráficos y retoque de imágenes; en la variable 2, se conforma por las dimensiones: Percepción visual, memoria visual, pensamiento visual. En la hipótesis demostramos en su gran mayoría que existe una relación positiva fuerte entre Photoshop y aprendizaje visual implícito en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, Aucayacu, cuyo soporte teórico nos han acercado a conocer las investigaciones de Wiener, Shannon Y Weaver, Mayer, Paivio y Bruner.

Es de comprensible que nuestro trabajo de investigación probablemente tenga omisiones y limitaciones, no obstante, agradeceremos a su modestia sapiencia y consideración a nuestra tesis.

Los autores.

RESUMEN

El presente estudio se sostiene en un tipo de investigación descriptivo correlacional, con un enfoque cuantitativo, con el objetivo de asociar las variables de estudio y comprender su implicancia. La población estuvo constituida de 137 estudiantes y la selección de la muestra fue de tipo no probabilística, es decir a intención o criterio de los investigadores y estuvo conformada por 26 estudiantes. Se recolectaron los datos con la técnica de observación mediante el instrumento de cuestionario categorizado, que tuvo por 36 ítems pertenecientes a las dimensiones de cada variable en estudio, es a partir de estos datos se ha analizado de manera exhaustiva la relación entre las variables de estudio: Photoshop y aprendizaje visual en estudiantes de tercer grado, estos ítems fueron debidamente validados por expertos antes de su aplicación.

Dado que el objetivo de este estudio no es manipular las variables bajo investigación, cae dentro de la clasificación de investigación descriptiva correlacional. Este tipo de investigación se preocupa por describir cómo estas variables deben ser comprendidas por los profesionales en el campo, lo que asegura su confiabilidad y consistencia, particularmente cuando se trata de escalas. La escala utilizada en este estudio va de "Siempre" (5) a "Nunca" (1), lo que permite a los investigadores valorar la frecuencia de la experiencia. Para determinar la relación existente entre nuestras variables se ha tomado en consideración el muy conocido coeficiente de correlación de Pearson, evidenciándose una correlación de 88.82% entre las variables: Photoshop y aprendizaje visual.

El resultado obtenido permite comprender que Photoshop abarca la incorporación del aprendizaje visual como una plataforma de apoyo, para desarrollar el aprendizaje visual, hacemos hincapié en lo visual, porque que el ser humano es más visual y es el sentido que más se utiliza de manera cotidiana, tal como se demostró con los resultados de la correlación, lo que nos permite inferir que este enfoque promueve el desarrollo de habilidades superiores de la mente como el razonamiento lógico de una manera divertida y atractiva.

Palabras clave: Diseño gráfico, aprendizaje visual, aplicaciones de diseño, diseño vectorial

ABSTRACT

The present study is based on a type of descriptive correlational research, with a qualitative approach, with the objective of associating the study variables and understanding their implication. The population was made up of 137 children and the selection of the sample was non-probabilistic, that is, at the intention or discretion of the researchers and was made up of 26 students. The data were collected with the observation technique using the checklist instrument, which had 36 items belonging to the dimensions of each variable under study. From these data, the relationship between the variables of studio: Photoshop and visual learning in third grade students, these items were duly validated by experts before their application.

Since the objective of this study is not to manipulate the variables under investigation, it falls under the classification of descriptive correlational research. This type of research is concerned with describing how these variables should be understood by professionals in the field, which ensures their reliability and consistency, particularly when it comes to scales. The scale used in this study ranges from "Always" (5) to "Never" (1), allowing researchers to assess the frequency of the experience. To determine the relationship between our variables, the well-known Pearson correlation coefficient has been taken into consideration, showing a correlation of 88.82% between the variables: Photoshop and visual learning.

The result obtained allows us to understand that Photoshop encompasses the incorporation of visual learning as a support platform, to develop visual learning, we emphasize the visual, because the human being is more visual and it is the sense that is used the most. everyday life, as demonstrated with the correlation results, which allows us to infer that this approach promotes the development of higher mental skills such as logical reasoning in a fun and engaging way.

Keywords: Graphic design, visual learning, design applications, vektor

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

Este trabajo de investigación examina un tema de vital importancia, tal como ha sido estudiado por diversos expertos en el campo de la educación. Aunque se ha logrado un progreso significativo en el uso de técnicas y herramientas para mejorar el aprendizaje visual, aún quedan desafíos por resolver.

En América Latina, específicamente en Perú, el problema del aprendizaje visual está relacionado con la falta de recursos y capacitación para los docentes, la infraestructura educativa deficiente y la falta de acceso a tecnologías modernas en muchas escuelas. Estos factores limitan la capacidad de los estudiantes para aprender a través de medios visuales y gráficos.

Según Gutiérrez, et al. (2018), mencionan que el aprendizaje visual implica manejar herramientas eficaces para desarrollarlas en los estudiantes y de esta manera ayudarlos a retener la información relevante de manera más efectiva. Pero para que esto suceda, los docentes necesitan la preparación, manejo y experiencia necesaria para utilizar estas herramientas de manera efectiva en el aula.

Photoshop es una herramienta importante para desarrollar el aprendizaje visual porque permite crear y editar imágenes digitales de alta calidad. Esta aplicación ofrece una amplia gama de funciones y herramientas que permite crear y procesar imágenes con precisión y detalle sorprendentes.

La importancia de usar Photoshop en el aprendizaje visual radica en su capacidad para mejorar la comprensión de conceptos e ideas a través de imágenes claras y concisas, además, la herramienta puede ayudar a los estudiantes a experimentar con diferentes diseños y estilos visuales, en el desarrollo de diversas habilidades superiores del pensamiento.

Alley (2017) señaló que el uso de Photoshop es importante en el aprendizaje visual porque permite a los estudiantes explorar y experimentar con las diversas posibilidades del diseño gráfico, al tiempo que proporciona habilidades prácticas y técnicas en la manipulación de imágenes digitales. Además, las habilidades con el manejo de este aplicativo, podrían ser una ventaja para los estudiantes que

desean seguir carreras en campos como la publicidad, edición de imágenes e incluso la educación.

También, Alley (2017) menciona que el Photoshop puede desarrollar la creatividad, las habilidades técnicas y la comprensión del diseño básico de los estudiantes, ya que ofrece todo lo necesario para desarrollar proyectos de diseño particulares y especiales.

Por ello, es importante invertir en la formación de docentes, por ende, de los estudiantes y mejorar la infraestructura educativa en el Perú, para que los estudiantes tengan acceso a herramientas visuales que les permitan aprender de manera efectiva. Además, se deben promover políticas que promuevan la integración de tecnología moderna en las aulas. Estos desafíos deben abordarse para mejorar el aprendizaje de los estudiantes garantizando la calidad en la formación para todos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

- a) ¿Cuál es el nivel de relación entre el Photoshop y el aprendizaje visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022?

1.2.2. Problemas específicos

- b) ¿Cuál es nivel de relación entre el Photoshop y la percepción visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022?
- c) ¿Cuál es el nivel de relación entre el Photoshop y la memoria visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022?
- d) ¿Cuál es el nivel de relación entre el Photoshop y el pensamiento visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022?

1.3. Objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

Determinar el nivel relación entre el Photoshop y el aprendizaje visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, Aucayacu-2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- a. Determinar el nivel de relación entre el Photoshop y la percepción visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022
- b.
- e) Determinar el nivel de relación entre el Photoshop y la memoria visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022
- c.
- f) Determinar la relación entre el Photoshop y el pensamiento visual, en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022

1.4. Justificación de la investigación.

1.4.1. Justificación teórica.

Esta investigación estuvo basada en teorías relacionadas con Photoshop y las variables de aprendizaje visual y las utilizó en la investigación para comprender las relaciones entre sus dimensiones respectivas, para que a partir de ella se pueda tener conocimiento que se transferirán e implementarán en la práctica.

1.4.2. Justificación práctica.

Desde la inducción hasta la deducción, este estudio ha empleado métodos científicos que han sido aprobados por la comunidad científica y la observación sirvió como una herramienta de recopilación de datos.

1.4.4. Justificación metodológica.

Las instituciones educativas y organizaciones que apoyan el aprendizaje del manejo pertinente de las tecnologías de información y comunicación TIC se beneficiarán de los hallazgos en la información. Los estudiantes responderán a estos mensajes, convirtiéndolos en un gran recurso para los niños, la sociedad, los jóvenes y los educadores preocupados en la relación del Photoshop y el aprendizaje visual.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedente de estudio.

2.1.1. A nivel internacional

Ramírez (2023), en su tesis: Photoshop como herramienta de comunicación visual en los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Comunicación de la UPSE, 2022. Universidad Península de Santa Elena, Ecuador, ha utilizado como herramienta metodológica la entrevista, a través de tipos de investigación básica y enfoque cualitativo, pretendieron analizar la aplicación de Photoshop como herramienta de comunicación visual y determinar el desarrollo de habilidades técnicas como herramienta didáctica importante, llegando a las siguientes conclusiones:

El propósito del programa Photoshop es permitir que sus usuarios desarrollen habilidades técnicas de los estudiantes relacionados al diseño gráfico creativo y promoviendo una mayor comprensión de la aplicación de diseño por parte de otros profesionales, educadores, expertos, creando una gran comunidad y cultura en la que pueden aprender y actuar.

Es importante comprender y conocer la comunicación visual en los estudiantes y una manera de desarrollarlas es haciendo uso de Photoshop, para aprender y aprovechar las incontables ventajas de las herramientas tecnológicas. La enseñanza de este programa debe introducirse en la malla curricular de los estudiantes, para que estén expuestos y familiarizados con su manejo desde temprana edad, permitiéndoles crear de forma independiente la gestión y el control de los productos de comunicación sin necesidad de asistir a cursos pagos o en línea.

Paredes y Chávez (2018) en su tesis: La comunicación visual como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, aplicando Photoshop. Universidad de Guayaquil, Ecuador, cuyo objetivo fue: Fortalecer las habilidades de los estudiantes de diseño gráfico a través de tutorías virtuales, estudiamos la frecuencia de la comunicación visual en el proceso de aprendizaje de Photoshop, con un enfoque de tipo Mixto, instrumentos fichas nemotécnicas, encuestas y la entrevista y una muestra de 67 estudiantes, llegando a concluir:

Estudiantes y docentes fortalecieron conocimientos pedagógicos a través de tutorías en el aula. Los estudiantes trabajaron en equipos usando entrenamiento virtual de manera personalizada, mientras el profesor explicaba la manipulación de herramientas y su uso en determinados casos. Para que los estudiantes puedan aprender bien las herramientas de Photoshop, es necesario tener instalado la última versión del aplicativo, para ello también se necesita hardware de última generación, puesto que el programa consume recursos considerables de sistema.

Caicedo y Cueva (2022). Estrategia de diseño gráfico para la prevención del consumo de sustancias estupefacientes y violencia en adolescentes del colegio. El presente estudio tiene como objetivo implementar estrategias gráficas para dar a conocer el problema del abuso y uso de sustancias entre adolescentes de la Escuela Laboratorio Nacional de Amazonas entre 14 y 17 años, principal causa de muerte entre adolescentes. Posteriormente, diversas herramientas gráficas y audiovisuales fueron dispuestas por la autoridad de la organización para ser impartidas en aulas de todo el mundo y en instituciones para apoyar procesos o estrategias de prevención previamente establecidos, estas estrategias visuales comunicadas a través del diseño gráfico se determinaron utilizando la metodología de diseño de Ambrose y Harris para en última instancia, determina qué producto gráfico se producirá, concluyendo que crear una campaña de gráfica social es de gran ayuda para proyectar la autoridad de la "Escuela Nacional Experimental de Amazonas". Al carecer de estrategias gráficas que aborden los temas del fácil acceso a la vivienda, la lucha contra las drogas con los estudiantes, las medidas tomadas por el Ministerio de Educación, etc., los jóvenes no se interesan por estos temas y este número crece exponencialmente. El número de personas afectadas cuando se lanza una campaña en un aula. El Departamento de Educación está trabajando para innovar estrategias de prevención que se puedan aprender.

2.1.2. A nivel nacional

Ramos (2021), en su tesis: Los estilos de aprendizaje de los estudiantes del CEBA de la provincia de Churcampá. Universidad Nacional de Huancavelica, con una investigación de tipo básico, con un nivel descriptivo, un enfoque cualitativo, basada en una muestra de 114 estudiantes, con el

propósito de: Determinar cuáles son los estilos de aprendizaje de los estudiantes, usando el Instrumento cuestionario categorizado, entre sus conclusiones señala que:

Con un promedio ponderado adecuado, se encontró que los estilos de aprendizaje preferidos de los estudiantes fueron cinestésicos (4,67), visual (4,52) y auditivo (4,28), lo que indica que los estudiantes aprenden mejor a través de actividades físicas, motoras y psicomotoras los experimentos han demostrado que aprenden mejor, mediante el tacto, manipulación.

Micha (2021), en su tesis: Uso del programa Corel Draw 2018 para mejorar las habilidades informáticas en diseño gráfico, con una investigación de tipo experimental, con un nivel aplicativo, un enfoque cuantitativo, con una muestra de 19 estudiantes cuyo objetivo fue determinar la influencia del programa de diseño mencionado en desarrollo de diversas habilidades de los estudiantes, usando el Instrumento lista de cotejo y la prueba, entre sus conclusiones señala que:

El uso pertinente de la aplicación de diseño gráfico mediante el aplicativo CorelDraw tiene una efectividad positiva en el mejoramiento de las habilidades informáticas y de pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E. "San Juan Bautista" relacionadas con el diseño gráfico, se presenta como prueba "t" de Student porque los resultados de correlación tienen 18 grados de libertad y valor crítico es $p = 0.000 < 0.05$. Además, la media previa a la prueba fue de 12,84 en comparación con la posterior a la prueba de 16,10, con un valor T crítico de una cola de 1,73 y un valor T crítico de dos colas de 2,10 con un nivel de confianza del 95%. Los estudiantes de nuestra muestra mejoraron significativamente sus habilidades en el uso y gestión del diseño gráfico utilizando una variedad de herramientas en CorelDRAW. Según el análisis, el incremento incremental entre las muestras de entrada y salida es de 63 puntos, con un promedio de 3,26 puntos.

El instrumento utilizado para la evaluación consiguió un incremento de la frecuencia de asimismo del porcentaje efectivo de 5,26%, en la escala inferior, un porcentaje efectivo de 10,53%, en la regular y siendo las escalas más altas con 42.11% en "bueno" y "muy bueno" respectivamente, lo que

indica las repercusiones positivas y el impacto del programa de diseño gráfico CorelDraw en el desarrollo de la mente creativa en los estudiantes.

Ruiz, (2021), en su tesis: Aprendizaje visual en el rendimiento académico del área de comunicación en niños y niñas de la institución educativa inicial N° 38704 Tahuantinsuyo Lobo - Cusco, 2019, con una investigación de tipo experimental en su variante preexperimental, con un nivel Explicativo, un enfoque cuantitativo, con una muestra de 25 niños, el objetivo fue determinar la efectividad del aprendizaje visual en el rendimiento académico de los estudiantes mediante el uso de herramientas y pruebas de verificación, uno de los resultados fue:

El descubrimiento de que las estrategias de aprendizaje visual en el aprendizaje relacional tenían un impacto significativo en el rendimiento escolar de los niños, y esto también se reflejó en la mejora en el rendimiento del aprendizaje relacional demostrada al comparar las actividades de aprendizaje visual en la prueba previa y la prueba posterior.

2.1.3. A nivel regional y local

Justiniano (2020) Las imágenes visuales y su influencia en el desarrollo de la lectoescritura en los niños y niñas de cuatro y cinco años de la institución educativa inicial N° 544 Huancanilla, Lauricocha, Huánuco-2019.

El objetivo principal de este estudio es determinar el impacto de las imágenes visuales en el desarrollo de la lectura y la escritura de niños de la Escuela Primaria Huancanilla-Lauricocha-Huánuco Nro. 544. El estudio realizado fue descriptivo y aplicó un diseño cuasiexperimental. La muestra estuvo compuesta por dos grupos muestrales (20 en el grupo experimental y 25 en el grupo control). Se utilizaron guías de observación para el pretest y posttest en la recolección de datos. Según la hipótesis planteada, utilizando imágenes visuales se desarrolla la lectura y escritura de los niños del grupo experimental. Los niños del grupo experimental, fueron evaluados antes de usar elementos visuales de obteniendo un bajo nivel para lectura y escritura, mostraron una media general de 80% en el nivel bajo, 10% en el nivel medio y 10% en el nivel alto, y después de usar las imágenes en el nivel; 10% en el nivel bajo, 60% en el nivel medio y 30% en el nivel alto, y en comparación con el grupo de control es abismal la diferencia.

Zurita (2021) Talleres de pictogramas para fortalecer el desarrollo de la lectoescritura en niños de primer grado de primaria, 2021, este estudio conformado por una muestra de 40 estudiantes, de los cuales 18 serán niñas y 22 niños. Se los resultados mejoraron en los estudiantes del primer año de la I.E. Chiclay, lo que desarrolló las palabras de alfabetización mediante la pictografía. Se concluye que los estudiantes pueden mejorar el desarrollo de la lectura y la escritura y obtener buenos resultados más tarde mediante este taller

2.2. Bases teóricas científicas.

2.2.1. Photoshop

Photoshop al ser un programa muy conocido y preferido por los diseñadores, permite la manipulación profesional de fotografías y la edición de gráficos. Además, lo utilizan tanto profesionales como aficionados que quieren retocar hábilmente sus fotos. (Cebrián, 2018).

Existen muchos teóricos a cerca del manejo de aplicaciones en entornos virtuales, cada uno con su enfoque particular y contribución al campo. Algunos de los teóricos más influyentes son:

2.2.1.1. HISTORIA

En 1987, Thomas Knoll, un estudiante de la Universidad de Míchigan, escribió un programa en Macintosh Plus para mostrar imágenes a escala de grises en pantallas monocromáticas. Este programa, llamado Display, llamó la atención de su hermano, John Knoll, un trabajador de Industrial Light & Magic, que recomendó a Thomas convertir su programa en un editor de imágenes completo.

Thomas solo estaba interesado en mostrar imágenes de 24 bits en una pantalla de 8 bits, mientras que John tenía un punto de vista más artístico. Este último le pidió a su hermano que diseñara un programa para realizar una tarea específica. Al final, para evitar problemas, Thomas decidió agruparlos todos en un solo software, dando paso a una plataforma de edición más completa.

2.2.1.2. CARACTERISTICA

Los Adobe Photoshop en sus versiones iniciales trabajaba en un espacio formado por una sola capa, donde se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. En cierto modo tenía mucho parecido con las tradicionales ampliadoras. En la actualidad lo hace con múltiples capas. Photoshop de hecho se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar para el retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño web, composición de imágenes en mapa de bits, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales. Photoshop ha dejado de ser una herramienta únicamente usada por diseñadores, para convertirse en una herramienta usada profusamente por fotógrafos profesionales de todo el mundo, que lo usan para realizar el proceso de retoque y edición digital, no teniendo que pasar ya por un laboratorio más que para la impresión del material.

2.2.1.3. Diseño gráfico

Según Faulkner y Chávez (2020), El diseño es una actividad abstracta que incluye la programación, la planificación, la coordinación de varios factores materiales y humanos, la transformación de lo invisible en lo visible, la comunicación. Implica hacer juicios de valor, aplicar conocimientos, aprender nuevos conocimientos, usar la intuición entrenada y tomar decisiones. De esta forma, el diseño gráfico es percibido como una actividad de desarrollo, programación, proyección y comunicación visual, generalmente producida por medios industriales, con el objetivo de dar a conocer y comunicar un determinado mensaje a un grupo de personas en particular. El diseño gráfico es el objeto creado por esta actividad y se desarrolla dentro de la comunicación visual, un campo muy amplio que incluye todo lo visible, por etéreo e “intangible”

algunos ejemplos tenemos como el logotipo, el humo, que ha sido utilizado por algunos aborígenes, señales luminosas de faros en el mar, expresiones faciales, lenguaje de señas, gestos y gestos de manos humanas, los cuerpos, las vestimentas, la escenografía, la arquitectura y el espacio constituyen formas no gráficas de comunicación visual.

Cebrián (2018), menciona que, en el mundo visual, esto incluye todas las representaciones hechas por humanos, ya sean escritas, dibujadas, grabadas o fotografiadas en cualquier forma. Pinturas rupestres, textos, obras de arte, gráfica urbana (graffiti), estarcidos callejeros, caricaturas, ilustraciones son solo algunos ejemplos de las diversas formas de representación gráfica que las personas han creado desde tiempos inmemoriales. Lo que distingue al diseño gráfico de todas las demás formas de representación gráfica es la existencia de un proyecto que comienza con un plan de requisitos, lo desarrolla durante el proceso y finaliza con la entrega de la documentación necesaria para la producción (planos, originales o algún tipo de documentación). Un proyecto de diseño gráfico tiene un mensaje específico que necesita ser comunicado, puesto que la comunicación visual es casi todo lo que nuestros ojos pueden ver, y su campo infinito para su representación, además existen la gráfica y la no gráfica, se puede dividir en dos tipos de comunicación: inconsciente e intencional. Por ejemplo, las nubes que se forman en el cielo forman una comunicación inconsciente porque pueden decir que viene una tormenta, pero las nubes en sí no tienen intención de comunicarse. Esta comunicación es libre de ser interpretada por el destinatario y puede ser información científica, física, estética, emocional o de otro tipo dependiendo del intérprete. Por otro lado, las nubes enviadas por los indios con códigos precisos para transmitir mensajes precisos fueron deliberadas. Así, esta forma de comunicación crea un mensaje con un significado específico y se dirige a un intérprete específico ya una situación específica. Por lo tanto, la comunicación

intencional no se interpreta a voluntad, sino que tiene un código de interpretación específico. Se puede decir que todo lo mencionado hasta ahora sobre el ámbito del diseño gráfico pertenece al espacio de la comunicación visual gráfica intencional.

2.2.2. Dimensiones de la variable 1: Photoshop

2.2.2.1. La composición. Según Kelby (2010), la composición comprende la capacidad de combinar varias imágenes en una sola composición, utilizando técnicas como la superposición de capas y la máscara de capa en Photoshop, de manera general la composición de imágenes se refiere a la organización y disposición de los elementos visuales en una imagen, con el fin de crear una armonía visual y comunicar efectivamente el mensaje. Algunos de los elementos que se deben tener en cuenta en la composición de imágenes son:

- A. Regla de los tercios: esta técnica implica dividir la imagen en tercios verticales y horizontales y colocar los elementos más importantes en las intersecciones de las líneas.
- B. Proporciones y equilibrio: se deben tener en cuenta las proporciones y el equilibrio de los elementos visuales para crear una imagen armoniosa y equilibrada.
- C. Líneas y formas: se pueden utilizar líneas y formas para guiar al espectador a través de la imagen y enfatizar los elementos más importantes.
- D. Profundidad y perspectiva: se pueden utilizar técnicas de profundidad y perspectiva para crear la ilusión de profundidad y dar una sensación de espacio tridimensional en la imagen.
- E. Color y tonalidad: se pueden utilizar diferentes colores y tonalidades para crear un impacto visual y comunicar emociones y estados de ánimo específicos.
- F. Composición negativa: se refiere al espacio vacío o negativo en una imagen, que puede ser utilizado para crear equilibrio y dar énfasis a los elementos visuales.

G. Simetría y patrones: se pueden utilizar simetría y patrones para crear una sensación de orden y armonía en la imagen. Al aplicar estas técnicas y principios, los diseñadores pueden crear imágenes efectivas y atractivas que comunican claramente el mensaje deseado

2.2.2.2. Creación de gráficos

Faulkner y Chávez (2020), mencionan que la creación de gráficos se refiere al diseño de elementos visuales como logotipos, iconos, ilustraciones y otros elementos gráficos personalizados. Algunos aspectos a tener en consideración que se pueden utilizar para la creación de gráficos incluyen:

- A. Formas y vectores: las formas y vectores son herramientas fundamentales para la creación de gráficos. Las formas básicas como rectángulos, círculos y triángulos se pueden combinar y modificar para crear elementos más complejos. Los vectores, que son imágenes basadas en trazos y puntos de anclaje, permiten la creación de elementos escalables sin pérdida de calidad.
- B. Herramientas de dibujo: El lápiz y el pincel permiten ser determinantes en la creación de trazos personalizados y pueden ser utilizados para crear ilustraciones y diseños complejos.
- C. Tipografía: la elección y el uso efectivo de la tipografía son importantes para la creación de gráficos. Se pueden utilizar diferentes fuentes y estilos para comunicar el mensaje deseado y crear un estilo visual coherente.
- D. Capas y máscaras: la organización de los elementos en capas permite la creación de diseños complejos y la edición individual de los elementos. Las máscaras permiten la eliminación selectiva de partes de una capa, lo que es útil para la creación de gráficos complejos.
- E. Paletas de color: la selección de una paleta de color efectiva es importante para la creación de gráficos. Los diseñadores

pueden utilizar herramientas de selección de color y crear paletas de colores personalizadas para sus diseños.

- F. Herramientas de efectos y filtros: las herramientas de efectos y filtros, como la sombra y la reflexión, se pueden utilizar para crear elementos visuales complejos y mejorar la apariencia visual de los gráficos.

La creación de gráficos es una habilidad fundamental para los diseñadores gráficos, y la utilización efectiva de estas técnicas y herramientas puede ayudar a los diseñadores a crear elementos visuales personalizados y atractivos.

2.2.2.3. Retoque de imágenes

Para Kost (2019). El retoque de imágenes es el proceso de modificar y mejorar una imagen digital utilizando software de edición de imágenes para lograr un resultado deseado. Se utiliza en diversas industrias como la fotografía, publicidad, diseño gráfico, moda, entre otros, para mejorar la calidad y la apariencia de una imagen.

El proceso de retoque de imágenes puede incluir la corrección de color, la eliminación de manchas y arrugas, la eliminación de objetos no deseados, la mejora del brillo y el contraste, la modificación del fondo, la mejora de la nitidez y la claridad, y la aplicación de efectos especiales.

Existen varias herramientas de software de edición de imágenes para retocar o modificar las imágenes, como Photoshop, GIMP, Lightroom, en la actualidad se dispones de diversas herramientas online, ellas incluyen ajustes de tono, brillo, saturación, corrección de color, herramientas de selección, efectos especiales y una amplia gama de filtros.

El retoque de imágenes permite dar rienda suelta a una habilidad que es muy importante, especialmente para aquellos artistas que trabajan en campos relacionados con la creatividad y el diseño. Los diseñadores gráficos, fotógrafos, publicistas y otros profesionales a menudo utilizan el retoque de imágenes para

mejorar la eficacia y eficiencia de su trabajo. También puede ser útil para mejorar las fotos personales o para proyectos creativos como la edición de videos o la creación de ilustraciones digitales.

2.2.3. Aprendizaje visual

Para Roam (2018), el aprendizaje visual se refiere a la capacidad de aprender a través de la percepción y la interpretación de imágenes y otros elementos visuales.

En consecuencia, Argerbeck (2018), menciona que existen muchos teóricos del aprendizaje visual, cada uno con su enfoque particular y contribución al campo. Algunos de los teóricos más influyentes son:

2.2.3.1. Richard E. Mayer

Psicólogo y experto en aprendizaje multimedia que ha estudiado la relación entre el diseño gráfico y el aprendizaje visual. Mayer es conocido por sus investigaciones sobre cómo el diseño gráfico y los elementos visuales pueden mejorar la comprensión y la retención de la información en los estudiantes.

En su teoría del aprendizaje multimedia, Mayer cree que utilizar elementos visuales y auditivos en el proceso aprendizaje permite que el estudiante trabaje de manera holística y ello puede ayudarlos a procesar y retener mejor la información, es decir, cuanto más sentidos se involucren en el proceso, mejor será la retención. Mayer también ha identificado una serie de principios de diseño gráfico que pueden ayudar a mejorar la eficacia del aprendizaje multimedia, como el principio de redundancia, que sugiere que la información debe ser presentada en múltiples formas para facilitar su comprensión, y el principio de coherencia, que indica que el diseño debe ser consistente y coherente en toda la presentación.

Además, Mayer ha investigado cómo la utilización de elementos visuales, como diagramas y gráficos, pueden mejorar la comprensión de la información compleja, especialmente en áreas como la ciencia y las matemáticas. También ha señalado la importancia de la selección adecuada de imágenes y la necesidad de evitar la distracción visual.

En resumen, este autor, ha sido un importante teórico en el campo del aprendizaje multimedia centrado en el diseño gráfico. Su trabajo ha demostrado cómo el diseño gráfico y los elementos visuales pueden mejorar la comprensión y la retención de la información en los estudiantes. Además, Mayer ha identificado principios de diseño gráfico que pueden ayudar a mejorar la eficacia del aprendizaje multimedia y ha investigado cómo la utilización de elementos visuales puede ser especialmente importante en áreas como la ciencia y las matemáticas. (Roam, 2018).

2.2.3.2. Allan Paivio

Propuso la teoría de la doble codificación, que sugiere que el aprendizaje visual y verbal son procesados por separado en el cerebro, y que una combinación de ambos puede mejorar el aprendizaje.

Paivio plantea que el proceso de almacenamiento de información en nuestro cerebro tiene dos maneras: en forma verbal y en forma visual. Según esta teoría, las imágenes mentales y los símbolos verbales se representan en diferentes áreas del cerebro y son procesados de manera independiente.

La teoría de la doble codificación sugiere que el aprendizaje que implica tanto el procesamiento visual como el verbal puede ser más efectivo que el aprendizaje que se basa en un solo modo de representación. Por ejemplo, la utilización de imágenes para ilustrar un texto puede ayudar a mejorar el entendimiento de un texto y por ende la retención de la información.

La teoría de la doble codificación ha sido apoyada por numerosos estudios y ha tenido un gran impacto en el diseño de materiales de enseñanza y en la presentación de información visual y verbal en diversos contextos educativos. (Mayer, 2009)

2.2.3.3. Jerome Bruner:

Bruner propuso una teoría que aún tiene repercusiones en la educación actual, esta se denominó la teoría del aprendizaje por descubrimiento, donde se le asignaba un papel protagónico al estudiante, según Bruner, se aprende mejor cuando se descubre el conocimiento por uno mismos, y un aspecto que recalca es la indagación o investigación y el descubrimiento, asimismo sostiene que los estudiantes deben construir de manera activa sus propios conocimientos, para ello deben saber hacer, por tanto, la educación debe motivar a los estudiante a ser proactivos en sus aprendizajes, además, el autor menciona que el aprendizaje no debe ser un proceso pasivo, más por el contrario, debe estar llena de actividad, y que los estudiantes deben ser guiados para descubrir el conocimiento a través del descubrimiento y la experimentación.

2.2.4. Dimensiones de la variable 2: Aprendizaje visual

2.2.4.1. Percepción visual

Para Shaw (2017), la percepción visual es el proceso por el cual el cerebro interpreta la información visual que recibimos a través de nuestros ojos. Es un proceso complejo que implica la interpretación de la forma, el tamaño, el color y textura los objetos que observamos.

Para Brown (2016) existen algunos de los factores que afectan la percepción visual que incluyen:

- A. Iluminación: la cantidad y calidad de la iluminación pueden afectar la percepción de los colores, la claridad y la textura de los objetos.
- B. Contraste: la diferencia entre la luz y la oscuridad en una imagen puede afectar la percepción de los detalles y la profundidad de la imagen.
- C. Contexto: el contexto en el que se ve una imagen puede afectar la percepción de los detalles y el significado de la imagen.
- D. Movimiento: el movimiento en una imagen puede afectar la percepción de la dirección y la velocidad del movimiento.

- E. Profundidad: la percepción de la profundidad se puede lograr a través de la superposición de objetos, la perspectiva, la sombra y la textura.
- F. Expectativas y experiencia previa: la percepción visual también puede ser afectada por las expectativas y la experiencia previa de una persona. Por ejemplo, una persona con experiencia en diseño gráfico puede percibir detalles y elementos en una imagen que pueden pasar desapercibidos para alguien sin experiencia.

2.2.4.2. Memoria visual

Para Horsley (2020), la memoria visual es la capacidad de recordar imágenes visuales y detalles visuales después de haber sido vistos. Es una parte importante de la memoria a largo plazo y se utiliza en muchas tareas cotidianas, como reconocer a alguien, recordar un paisaje o dibujar una imagen desde la memoria.

La memoria visual comprende un conjunto de procesos como: codificar, almacenar y recuperar. El proceso de codificación implica tomar la información visual y convertirla en una forma que se pueda almacenar en la memoria a largo plazo. La memoria visual se almacena en diferentes partes del cerebro, incluyendo el lóbulo temporal y el lóbulo parietal.

Para Levi (2019), la memoria visual se puede mejorar mediante el uso de técnicas de memoria, como la repetición, la asociación y la elaboración. Estas técnicas pueden ayudar a mejorar la capacidad de recordar detalles visuales, como colores, formas y patrones. El uso de técnicas visuales también puede ser útil para recordar información no visual, como nombres, fechas y números.

2.2.4.3. Pensamiento visual

Metiver (2019), menciona que el pensamiento visual es el proceso de utilizar imágenes y visualizaciones para resolver problemas y comunicar ideas. Es una forma de pensar que utiliza la imaginación y la creatividad para crear imágenes mentales y conectar ideas de manera visual. El pensamiento visual puede ser

utilizado en muchas áreas, el arte, el diseño gráfico, diseño de interiores entre otros.

El pensamiento visual ayuda a las personas a comprender, manejar y procesar mejor la información, porque permite generar nuevas ideas o modificarlas para solucionar problemas de manera más efectiva. Al utilizar imágenes y visualizaciones, el pensamiento visual puede simplificar conceptos complejos y hacerlos más accesibles. También puede ayudar a identificar patrones y relaciones entre ideas relevantes y no importantes.

Asimismo, en el diseño gráfico, el pensamiento visual es una habilidad importante para los diseñadores ya que les permite comunicar sus ideas a través de imágenes y visualizaciones. Los diseñadores utilizan técnicas como el boceto, el mapa mental y el prototipado para explorar y desarrollar ideas de diseño.

2.3. Definición de términos básicos.

A. Arte visual.

Es la capacidad de expresar emociones e ideas a través de gráficos organizados de manera lógica.

B. Bocetar

Es el proceso de crear un esquema rápido, como una representación visual de una idea o concepto. El boceto se usa a menudo para explorar y desarrollar ideas.

C. Creatividad.

Es una forma de pensar que resulta en algo novedoso y valioso al mismo tiempo.

D. Dibujo vectorial.

Es una imagen creada por un software de diseño que consta de objetos diversos elementos u geométricos (puntos, nodos, líneas, segmentos, arcos, etc.), cada uno definido por diferentes propiedades matemáticas, conformado de una forma determinada.

E. Diseñar.

Significa dibujar algo como modelo de su realización, es pensar o planificar un determinado proyecto o plasmar una idea.

F. Diseño.

Es el proceso de planificación y creación de soluciones para problemas o necesidades específicas. El diseño implica una combinación de creatividad, conocimiento técnico y habilidades prácticas.

G. Diseño gráfico.

Es una actividad que implica planificar organizar, concebir, programar, proyectar y comunicar de manera visuales un determinado mensaje, a grupos sociales determinados, con un propósito claro.

H. Gráfico.

Los gráficos son representaciones visuales de datos o información. Los gráficos se pueden usar para mostrar tendencias, comparar datos, resumir información y comunicar ideas de manera clara y efectiva.

I. Pensamiento creativo.

Se utiliza para crear o modificar algo, introduciendo una novedad, la generación de nuevas ideas para desarrollar o modificar algo existente.

J. Percibir.

Comprende aspectos de interpretación u organización y comprensión de la información que se recibe a través de los órganos sensoriales.

K. Retocar.

Es el proceso de ajustar y mejorar una imagen digital utilizando herramientas de software de edición de imágenes. El objetivo del retoque corregir imperfecciones para mejorar la imagen.

2.4. Hipótesis.

2.4.1. Hipótesis general.

Existe relación entre el Photoshop y el aprendizaje visual, en estudiantes del tercer grado educación secundaria, Aucayacu-2022.

2.4.2. Hipótesis específicas.

HE1.- Existe una relación entre el Photoshop y la percepción visual en estudiantes del tercer grado educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022

HE1.-No existe una relación entre el Photoshop y la percepción visual en estudiantes del tercer grado educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022

HE2.-Existe una relación entre el Photoshop y la memoria visual en estudiantes del tercer grado educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022

HE2.-No existe una relación entre el Photoshop y la memoria visual en estudiantes del tercer grado educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022

HE3.-Existe una relación entre el Photoshop y el pensamiento visual en estudiantes del tercer grado educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022

HE3.-No existe una relación entre el Photoshop y el pensamiento visual en estudiantes del tercer grado educación secundaria de la institución educativa “Inca Huiracocha” – Aucayacu-2022

2.5. Variables.

2.5.1. Variables de estudio.

Variable 1

Photoshop

Es uno de los programas de edición de fotografías y edición gráfica más populares. También lo utilizan tanto profesionales como aficionados que quieren editar hábilmente sus fotografías de forma amateur. (Cebrián, 2018)

Variable 2

Aprendizaje visual.

Referida a la capacidad de aprender a través de la percepción y la interpretación de imágenes y otros elementos visuales.

2.5.2. Operacionalización de las variables.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Photoshop Comprende el desarrollo de la edición y el montaje a través de la manipulación, la modificación y el retoque a las imágenes y figuras.	Composición de imágenes	Identifica las herramientas básicas del Photoshop. Selecciona las herramientas básicas del Photoshop. Combina las herramientas básicas del Photoshop. Superpone diversas capas en la composición de imágenes. Crea capas en la composición de imágenes.	Cuestionario categorizado

	Creación de gráficos	Idea con creatividad un proyecto gráfico. Boceta con creatividad un proyecto gráfico. Delinea con creatividad un proyecto gráfico. Esboza con creatividad un proyecto gráfico. Escribe el contenido de su proyecto gráfico. Curva las líneas de su proyecto gráfico. Vectoriza las líneas su proyecto gráfico. Colorea los objetos de su proyecto gráfico. Da efectos a los objetos de su proyecto gráfico.	
	Retoque de imágenes	Personaliza sus objetos de su proyecto gráfico. Modifica objetos de su proyecto gráfico. Define objetos de su proyecto gráfico. Transforma objetos de su proyecto gráfico.	
Variable 2	Dimensiones	Indicadores	
Aprendizaje Visual Comprende el desarrollo de los estímulos visuales a través de organizadores del conocimiento con el objetivo de facilitar a los estudiantes la retención de la nueva información por medio del sentido de la vista.	Percepción visual	Observa con detenimiento los objetos gráficos. Interpreta la iluminación los objetos gráficos en la interfaz de usuario. Analiza el contraste los objetos gráficos en la interfaz de usuario. Comprende el contexto los objetos gráficos. Infiere movimiento los objetos gráficos en la interfaz de usuario. Observa profundidad los objetos gráficos en la interfaz de usuario.	Cuestionario categorizado
	Memoria visual	Codifica la información de los objetos gráficos. Almacena la información de los objetos gráficos. Detalla la información de los objetos gráficos. Recupera la información de los objetos gráficos Propone nuevas modificaciones la información de los objetos gráficos.	
	Pensamiento visual	Identifica patrones de la información de los objetos gráficos. Imagina nuevos eventos a los objetos gráficos. Imagen mental de los objetos gráficos. Visualiza los objetos gráficos en nuevos panoramas. Conexión de ideas sobre diversos objetos gráficos. Comunica ideas de los objetos gráficos. Desarrolla ideas sobre los objetos gráficos.	

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo.

Los tipos de investigación pueden ser con intervención del investigador o sin intervención, éstos últimos son llamados también observacionales, pues no tienen intención de modificar a las variables, solo realizan una descripción de cómo se encuentra el fenómeno en el momento del estudio. (Supo, 2020)

3.2. Nivel de investigación.

Nuestro trabajo es relacional en el sentido de que consiste en investigaciones que muestran correlaciones entre variables, independientemente de su naturaleza, en lugar de tratar de probar la causalidad, sino simplemente descubrir las correlaciones mismas. (Supo, 2020)

3.3. Método de investigación.

Es un procedimiento estricto y lógicamente formulado que un investigador debe seguir para adquirir conocimiento. El método consiste en una serie de procesos por los que debe pasar una persona para poder investigar y probar la verdad. Un método se refiere a un procedimiento que se puede usar para probar una hipótesis, lograr una meta o proporcionar una respuesta específica a una pregunta específica, y comienza definiendo un punto de partida que primero se debe seguir. Si parte de situaciones concretas y quiere buscar información sobre ellas y analizarlas con un marco teórico general, se remitirá a la inducción. Si parte de condiciones generales descritas en un determinado nivel y las aplica a la realidad concreta (objeto de estudio) utilizando métodos deductivos. Es importante saber de dónde proviene el conocimiento y dónde se espera. El método que elija utilizar en su investigación siempre debe ser relevante para responder la pregunta de investigación. El método de obtención del conocimiento científico es un procedimiento estricto con una secuencia lógica, cuyo propósito es probar la verdad de ciertas afirmaciones. Otro elemento importante del método es el uso sistemático razonamiento deductivo para llegar a inferir, es decir, lograr comprender y sacar conclusiones a partir de principios o supuestos. El razonamiento ocurre durante la investigación, generalmente de la siguiente manera: una vez que se formula una hipótesis, se pueden deducir posibles

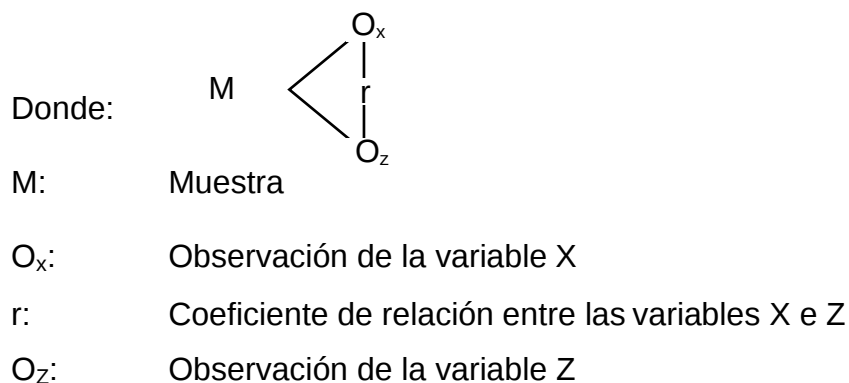
resultados prácticos, que luego se prueban nuevamente. Por lo tanto, en ciencia, el método de formulación de hipótesis se denomina método hipotético deductivo. (Vásquez, 2005)

3.4. Diseño de investigación.

El diseño es una metodología y estrategia estadística propia de cada investigación en su desarrollo, por lo que las ideas de investigación que proponemos tienen muchos diseños. (Supo, 2020); nuestro diseño de estudio consideró un diseño correlacional debido que la investigación se planteó como objetivo determinar al grado de correlación entre las variables de estudio. (Ñaupas et al. 2018)

3.4.1. Esquema de la investigación

El diagrama simbólico es:



3.5. Población y muestra.

3.5.1. Población

Según Ñaupas et al. (2018) define una población como “un conjunto de elementos que comparten una característica o condición que es objeto de estudio”. La presente investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa Inca Huiracocha situada en el distrito de José Crespo y Castillo, Aucayacu.

Tabla 1

Población de estudiantes del del 3er año de educación secundaria de la I.E. “Inca Huiracocha” Aucayacu –2023.

Grado	Secciones	Sexo		Número de estudiantes
		H	M	
3er grado	A	12	14	26
	B	13	16	29
	C	16	14	30
	D	18	11	29
	E	16	7	23
Total				137

Nota: Escala MINEDU.

3.5.2. Muestra

Según Arias (2006), “la muestra es parte de la población y debe ser representativo y finito” la selección de la muestra se realizó de acuerdo con el muestreo no probabilístico, en razón que el investigador elegirá de manera voluntaria e intencional a los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la I.E. “Inca Huiracocha”. (p. 83).

Tabla 2

Muestra de estudiantes del 3er año de Educación secundaria de la Institución Educativa “Inca Huiracocha” Aucayacu –2023

Grado	Secciones	Número de estudiantes
3er grado	A	26
Total		26

Nota: Nómina de matrícula 2022.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para recolectar información, se ha utilizado las técnicas observacionales que involucran el registro sistemático, eficiente y confiable de conductas y situaciones observables. Hernández, Fernández y Baptista (2018), y como actitudes, habilidades y destrezas aprendidas indirectamente, esto incluye enumerar indicadores de desempeño, la presencia o cuya ausencia se confirma por el desempeño de los estudiantes.

Otra técnica que se tuvo de consideración el cuestionario categorizado que se administró a los alumnos de 3er grado que participaron como muestra para conocer su valoración sobre su uso. Esta técnica es la más utilizada en investigación social porque es versátil y asegura que todas las preguntas se formulen de la misma manera.

Asimismo, se utilizó la entrevista por ser una técnica que permite recolectar datos de manera confiable y flexible, ya que permite el uso canales verbales, no verbales, verbales y casuales. El final de la entrevista se puede controlar mientras se permite la espontaneidad, y el entrevistador puede mirar más allá de las respuestas a preguntas más profundas y complejas.

Asimismo, se han aplicado las pruebas del pretest y posttest, ambas pruebas diseñadas para proporcionar una herramienta estandarizada para comprender las relaciones existentes entre las variables de estudios y sus respectivas dimensiones.

Cuestionario categorizado: basada en una serie de 18 ítems relacionados con variables de investigación para ayudar a los encuestados a determinar la idoneidad del Photoshop en el aprendizaje visual en los estudiantes del tercer año de educación secundaria de la I.E. “Inca Huiracocha”– Aucayacu.

Tabla 3

Las escalas de cada indicador del cuestionario categorizado

Escalas	Siempre	0
	Casi siempre	1
	A veces	2
	Casi nunca	3
	Nunca	4

Nota: Escalas y valoraciones del cuestionario categorizado

3.7. Técnicas para el procesamiento de datos.

El procesamiento de datos es importante en el proceso de organización de los datos, lo cual permite comprender y analizar los datos en el logro de los objetivos del proceso de investigación cuantitativa, y también significa comprender e interpretar la realidad para confirmarla y hacer predicciones.

En esta investigación, se han usados las estadísticas descriptivas para observar y analizar los datos, así como la media aritmética y la desviación estándar.

Utilizando representaciones gráficas (histogramas y pasteles), la información requerida para el análisis incluirá distribuciones de frecuencia, medidas de tendencia

central y medidas de variabilidad. Para hacer todo esto y presentar el análisis de forma transparente, se creará un archivo Excel en el que se vaciarán los datos del pretest, posttest y cuestionario y se les asignará un valor para su posterior análisis con la ayuda de una interfaz gráfica. También se utilizará un programa estadístico Minitab, en su versión 19, para probar las hipótesis.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

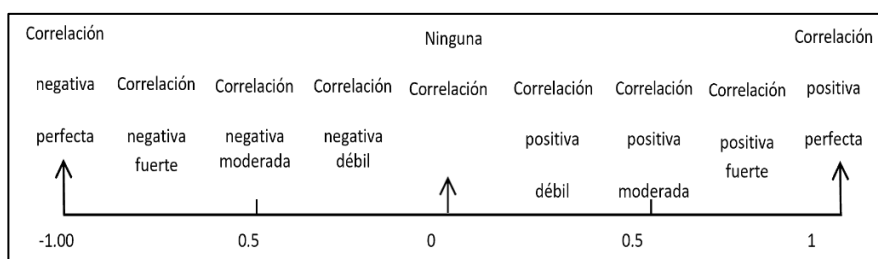
4.1. Presentación de resultados.

Los resultados se han obtenido del cuestionario categorizado, con escalas de siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1), que se atribuyen a Photoshop y el aprendizaje visual, de la misma forma que se organizan de manera sencilla y más sistematizadas en tablas de frecuencia, varianzas y regresión lineal.

Los resultados se han estudiado por la correlación de Pearson, que a su vez se presentan tablas estadísticas y gráficos de dispersión. La regresión lineal que se muestra en el gráfico corresponde desde +1 hasta -1, basado en la nube de puntos y el nivel de correlación de las variables a estudiar.

Gráfico 1

Valores de la regresión lineal.



Nota: Rediseñado de Vasquez (2005)

4.2. Resultado de las correlaciones

Tabla 4

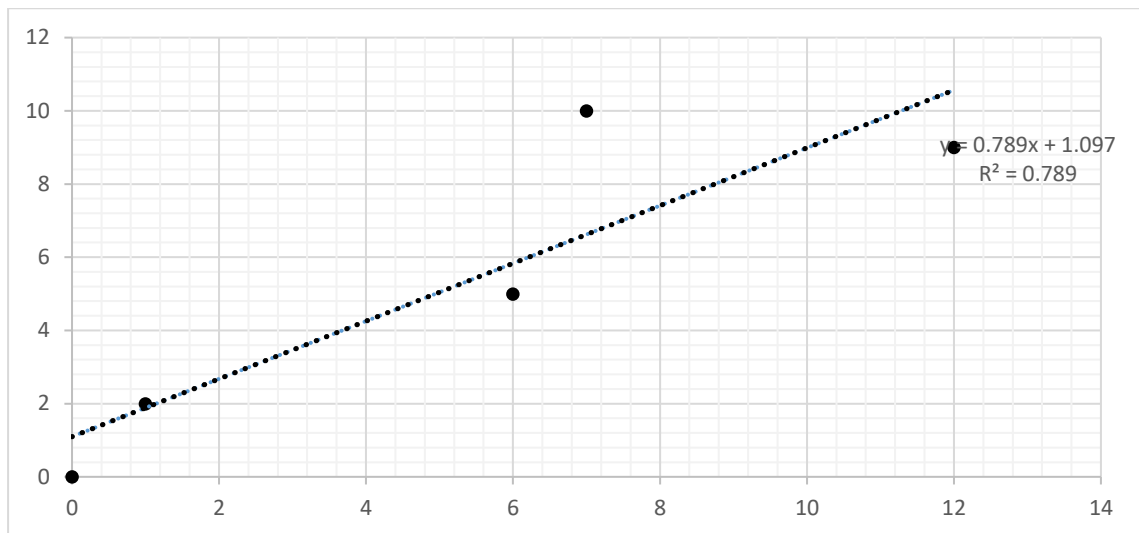
Correlación entre la composición entre el Photoshop y la percepción visual.

Escalas	V1 Photoshop		V2 Aprendizaje visual	
	Photoshop		Percepción visual	
	fi	hi%	fi	hi%
Siempre	0	0.00%	0	0.00%
Casi siempre	1	3.85%	2	7.69%
A veces	6	23.08%	5	19.23%
Casi nunca	12	46.15%	9	34.62%
Nunca	7	26.92%	10	38.46%
Total	26	100.00%	26	100.00%
Estadísticas de la regresión				
Coeficiente de correlación múltiple			0.8883	
Coeficiente de determinación R ²			0.789029536	

Nota: Sistematizado de la base de datos

FIGURA 2

Gráfico de dispersión de la correlación entre el Photoshop y la percepción visual



Nota: Tomado de la tabla 4

Análisis e interpretación

Se puede observar de la tabla 4 y la figura 2 que, el coeficiente de correlación es de 0.8883, lo que permite comprender que existe una correlación positiva fuerte, además se tiene un coeficiente de determinación es de 0.7890, por lo que se asume una correlación de 78.90% entre el Photoshop y la percepción visual.

Tabla 5

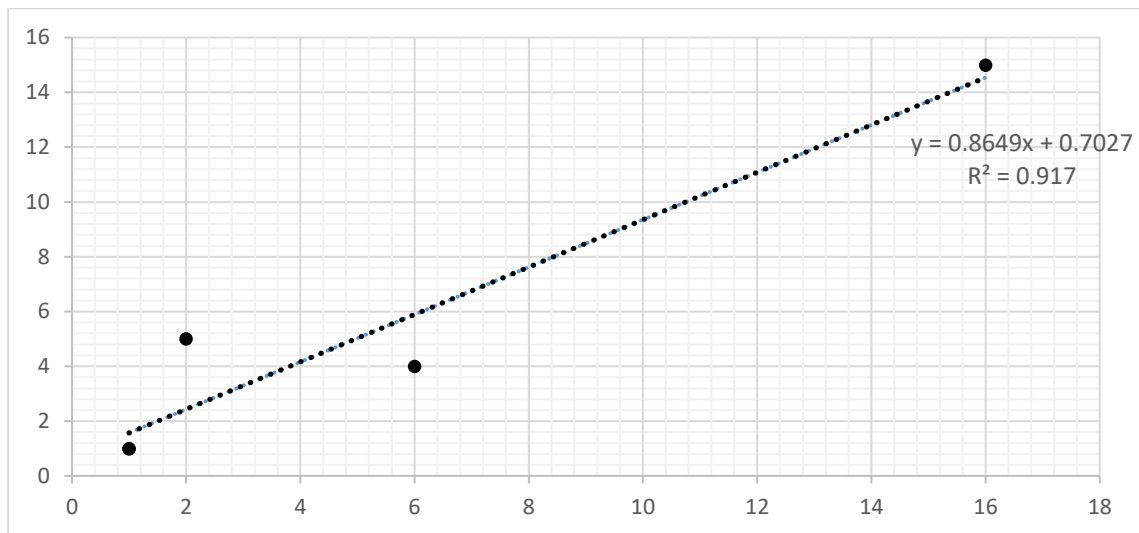
Correlación entre Photoshop y memoria visual

Escala	V1 Photoshop		V2 Aprendizaje visual	
	Photoshop		Memoria visual	
	fi	hi%	fi	hi%
Siempre	1	3.85%	1	3.85%
Casi siempre	2	7.69%	5	19.23%
A veces	16	61.54%	15	57.69%
Casi nunca	6	23.08%	4	15.38%
Nunca	1	3.85%	1	3.85%
Total	26	100.00%	26	100.00%
Estadísticas de la regresión				
Coeficiente de correlación múltiple				0.9576
Coeficiente de determinación R ²				0.916965158

Nota: Sistematizado de la base de datos.

Figura 3

Figura de dispersión de la correlación Photoshop y memoria visual.



Nota: Tomado de la tabla 5

Análisis e interpretación

Se puede observar de la tabla 5 y la figura 3 que existe un coeficiente de correlación es de 0.9576, por lo que se infiere la presencia de una correlación, asimismo, tenemos un coeficiente de determinación de 0.9169, lo que implica una correlación de 91.69% entre Photoshop y memoria visual.

Tabla 6

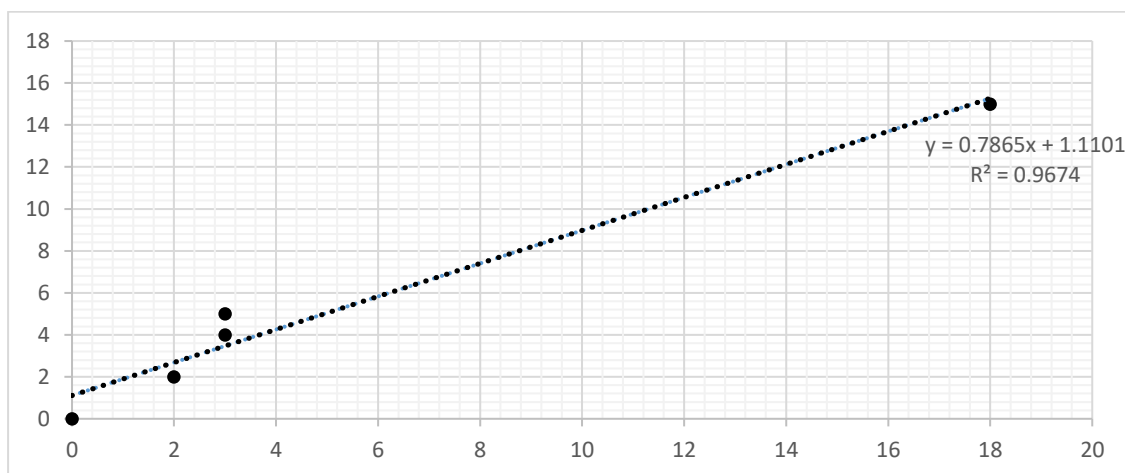
Correlación entre el Photoshop y el pensamiento visual.

Escala	V1 Photoshop		V2 Aprendizaje visual	
	Photoshop		Pensamiento visual	
	fi	hi%	fi	hi%
Siempre	3	11.54%	4	15.38%
Casi siempre	18	69.23%	15	57.69%
A veces	3	11.54%	5	19.23%
Casi nunca	2	7.69%	2	7.69%
Nunca	0	0.00%	0	0.00%
Total	26	100.00%	26	100.00%
Estadísticas de la regresión				
Coeficiente de correlación múltiple			0.9836	
Coeficiente de determinación R^2			0.967405503	

Nota: Sistematizado de la base de datos

Figura 4

Figura de dispersión de la ccorrelación entre el Photoshop y el pensamiento visual.



Nota: Tomado de la tabla 6

Análisis e interpretación

Se puede observar de la tabla 6 y la figura | 4 que se obtuvo un coeficiente de correlación de 0.9836, lo que permite asumir que se tiene una correlación, siendo el coeficiente de determinación de 0.9674, lo que permite determinar la existencia de una correlación de 96.74% entre el Photoshop y el pensamiento visual.

Tabla 7

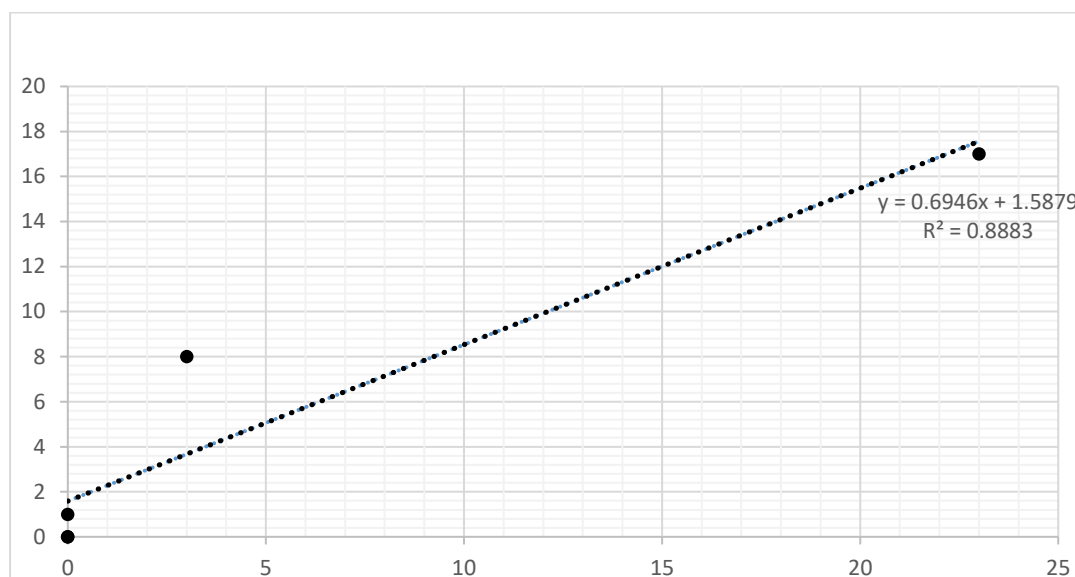
Correlación entre Photoshop y aprendizaje visual

Escala	fi	hi%	fi	hi%
Siempre	0	0.00%	0	0.00%
Casi siempre	0	0.00%	1	3.85%
A veces	23	88.46%	17	65.38%
Casi nunca	3	11.54%	8	30.77%
Nunca	0	0.00%	0	0.00%
Total	26	100.00%	26	100.00%
Estadísticas de la regresión				
Coeficiente de correlación múltiple				0.9629
Coeficiente de determinación R^2				0.88829791

Nota: Sistematizado de la base de datos

Figura 5

Figura de dispersión de la correlación entre Photoshop y aprendizaje visual.



Nota: Tomado de la tabla 6

Análisis e interpretación

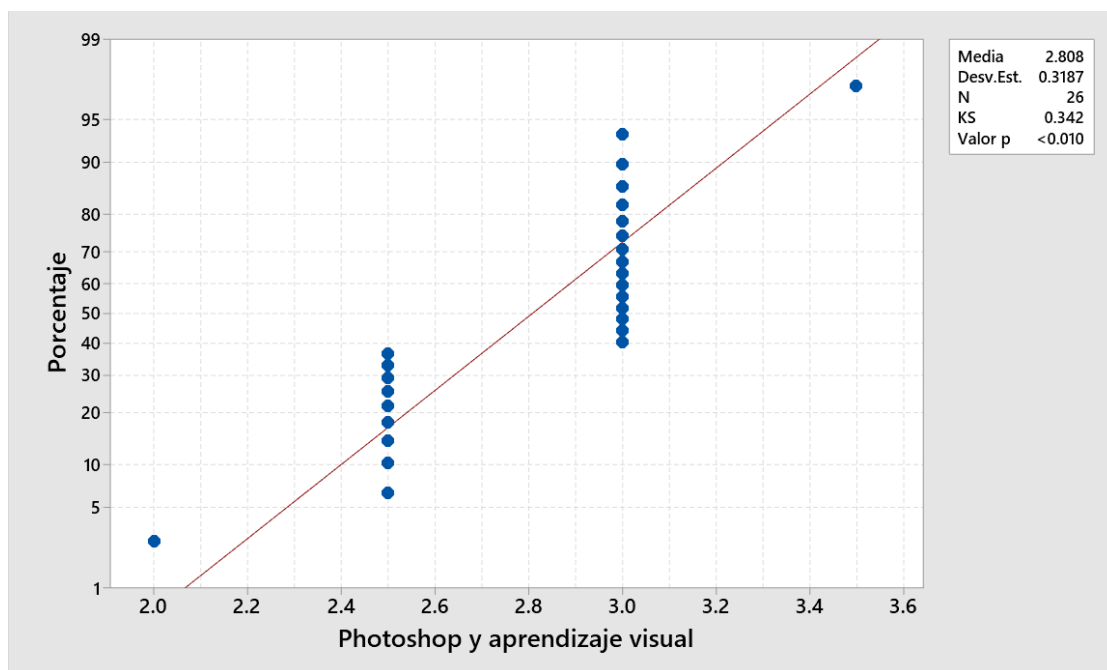
Se puede observar de la tabla 7 y la figura 5 que, el coeficiente de correlación es de 0.9629, lo que muestra que es una correlación, el coeficiente de determinación es de 0.8882, lo que determina una correlación de 88.82% entre las variables Photoshop y aprendizaje visual.

4.3. Prueba de hipótesis

Para establecer una prueba de hipótesis, se ha planteado una de hipótesis alterna (H_a) y una nula (H_0), para rechazar o aceptar la hipótesis nula, para ello se ha hecho uso de la prueba Kolgomorov-Smirnov en el programa Minitab 19 obteniendo los siguientes datos:

Figura 6

Figura de probabilidad de Photoshop y aprendizaje visual normal



Nota: Tomado de la base de datos

Podemos observar la figura 6 que los datos tienen una media de 2.80 ellos están referenciados por los valores de las escalas del instrumento de recolección de datos, que es de 1 a 5, donde 1 es el valor de la escala más inferior y 5 el superior (ver instrumento), asimismo se cuenta con una pequeña desviación estándar de 0.31, y con un coeficiente de Kolmogorov-Smirnov de 0.34, siendo el valor $p = 0.010$, que es menor a 0.05, por lo tanto vamos a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

4.4. Discusión de resultados.

Se ha planteado el objetivo general que es determinar la relación entre Photoshop y el aprendizaje visual en los estudiantes del 3er año educación secundaria – Aucayacu, se puede observar que en la tabla 7 y la figura 5, existe una relación positiva fuerte, de 88.82% entre el Photoshop y el aprendizaje visual, lo que corrobora nuestra hipótesis general y responde a nuestro problema general planteado en la presente investigación.

Se ha planteado los objetivos específicos y siendo el primero: Establecer la relación entre la Photoshop y la percepción visual en los estudiantes del 3er año de educación secundaria – Aucayacu, se puede observar que en la tabla 4 y la figura 2, existe una relación positiva fuerte de

78.90% entre el Photoshop y la percepción visual, lo que corrobora nuestra hipótesis específica 1 y responde a nuestro problema específico 1 planteado en la presente investigación.

Se ha planteado los objetivos específicos y siendo el segundo:

Establecer la relación entre el Photoshop y la memoria visual en los estudiantes del 3er año de educación secundaria – Aucayacu., se puede observar que en la tabla 5 y la figura 3, existe una relación positiva fuerte de 91.69% entre Photoshop y memoria visual, lo que corrobora nuestra hipótesis específica 2 y responde a nuestro problema específico 2 planteado en la presente investigación.

Se ha planteado los objetivos específicos y siendo el tercero:

Establecer la relación entre el Photoshop y el pensamiento visual en los estudiantes del 3er año de educación secundaria – Aucayacu, se puede observar que en la tabla 6 y la figura 4, existe una relación positiva fuerte entre Photoshop y el pensamiento visual, de 96.74% lo que corrobora nuestra hipótesis específica 3 y responde a nuestro problema específico 3 planteado en la presente investigación.

CONCLUSIONES

Podemos afirmar las siguientes conclusiones de nuestro estudio sobre el Photoshop y el aprendizaje visual en los estudiantes del 3er año educación secundaria – Aucayacu:

1. Con respecto al objetivo general que señalaba Photoshop y el aprendizaje visual en los estudiantes del 3er año educación secundaria – Aucayacu, se concluye que existe una correlación positiva fuerte de 88.82% entre ambas variables.
2. Con respecto al objetivo específico 1, que planteaba comprobar la relación entre Photoshop y la percepción visual en los estudiantes del 3er año de educación secundaria – Aucayacu, se concluye que existe una correlación positiva fuerte de 78.90% entre ambas dimensiones.
3. Con respecto al objetivo específico 2, que planteaba comprobar la relación entre el Photoshop y la memoria visual, se concluye que existe una correlación positiva fuerte de 91.69% entre ambas.
4. Con respecto al objetivo específico 3, que planteaba comprobar la relación entre el Photoshop y el pensamiento visual en los estudiantes del 3er año de educación secundaria – Aucayacu, se concluye que existe una correlación positiva fuerte de **96.74%** entre ambas.
5. Finalmente se puede afirmar con categoría a un 95% de confianza y 5% de significancia que se rechaza la hipótesis nula; y se acepta la hipótesis alterna puesto que existe una relación positiva fuerte entre la variable Photoshop y aprendizaje visual y sus respectivas dimensiones en los del 3er año de educación secundaria – Aucayacu.

RECOMENDACIONES

Primero:

A las autoridades educativas locales y regionales que discutan los planes de trabajo y entrenamiento relacionados con el manejo de Photoshop puesto que tiene correlación directa para desarrollar el aprendizaje visual en los estudiantes, para ello considerar la colaboración con instituciones específicas para proyectos piloto, de forma que permita organizar dichas experiencias, registrados y recopilados en un texto que sirve de guía a los docentes.

Segundo:

A los directores de las instituciones educativas del nivel secundaria, que a través de programas se capaciten en el uso y manejo de Photoshop, mediante talleres donde los maestros pueden recibir instrucción y aprender este interesante software para que puedan desarrollar el aprendizaje visual en sus estudiantes

Tercero:

A los profesores docentes del aula de innovación pedagógica y afines, tener en cuenta la importancia del Photoshop en el aprendizaje visual en su programación anual, unidades y proyectos de aprendizaje, así como en sus sesiones de aprendizaje, puesto que las personas somos muy visuales y es el sentido que más se utiliza por lo tanto hay que desarrollarlo, pero lo más importante, para que les resulte agradable y modifiquen su predisposición negativa a su aprendizaje.

Cuarto:

A los docentes de otras áreas: informarse y recibir capacitación en el uso y manejo del Photoshop, ya que la presente investigación muestra una correlación positiva fuerte en su desarrollo.

Quinto:

A los padres de familia, contribuir a la educación de sus hijos menores, pero, principalmente para que trabajen con los maestros como socios en colaboración, el uso de herramientas actualizadas como el uso del Photoshop.

REFERENCIAS

- Agerbeck, B. (2018). *Los formadores de ideas: el poder de poner su pensamiento en sus propias manos*. Bellas & Dulces.
- Alley, R. (2017). *Educación en diseño: Creando pensadores para mejorar el mundo*. Brooke Holve y Patricia Hulsebosch editores.
- Brown, S. (2016). *La revolución de los garabatos: Desbloquear el poder de pensar de manera diferente*. Portafolio.
- Caicedo, A. y Cueva J. (2022). Estrategia de diseño gráfico para la prevención del consumo de sustancias estupefacientes y violencia en los jóvenes adolescentes del Colegio Nacional Experimental Amazonas del Distrito Metropolitano de Quito, 2022. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5513>
- Campos, M. (2016). *Estilos de aprendizaje de los y las estudiantes del V ciclo de educación básica regular de la Institución Educativa N° 32385 “Virgen de Fátima”, distrito de Llata, provincia de Huamalíes, región Huánuco*. [Tesis de grado] <https://acortar.link/NWBmBW>
- Cañarte, C. (2016). *Los programas utilizados en diseño gráfico, Photoshop e Illustrator, y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la especialización en informática de la unidad educativa fiscal “General Eloy Alfaro Delgado” del Cantón Durán 2015 – 2016*. Universidad de Guayaquil. [Tesis de grado]. <https://acortar.link/pQaarP>
- Cebrián, J. (2018). *Photoshop básico CS6. Diseño y Autoedición*. Ministerio de educación, cultura y deporte. <https://acortar.link/E5hR1E>
- Faulkner, A. y Chavez, C. (2020). *Adobe Photoshop Classroom en un libro (versión 2020)*. Adobe Press. <https://acortar.link/lrDeDO>
- Gutiérrez, J., Rodríguez, C., y Rodríguez, J. (2018). *El uso del aprendizaje visual en la educación*. International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI), 9, 1-14. doi: 10.46661/ijeri.2018.9.1.1-14.
- Hernández, R. Fernández y Baptista (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill
- Horsley, K. (2020). *Memoria ilimitada: Cómo usar estrategias de aprendizaje avanzadas para aprender más rápido, recordar más y ser más productivo*. Editorial TCK. <https://www.tckpublishing.com/unlimited-memory/>

- Justiniano, M. (2020) *Las imágenes visuales y su influencia en el desarrollo de la lectoescritura en los niños y niñas de cuatro y cinco años de la institución educativa inicial N° 544 Huancanilla, Lauricocha, Huánuco-2019.* <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17687>
- Kelby, S. (2020). *El libro de Adobe Photoshop Lightroom Classic CC para fotógrafos digitales.* Nuevos jinetes. <https://acortar.link/H49nIW>
- Kost, J. (2019). *Creación de un proyecto fotográfico desde la concepción hasta la ejecución en Adobe Photoshop Lightroom.* Publicado de forma independiente. <https://acortar.link/ZToBNQ>
- Levi, J. (2019). *La única habilidad que importa: la metodología comprobada para leer más rápido, recordar más y convertirse en un superaprendiz.* Empresas sobrehumanas. <https://superhumanacademy.com/book/>
- Mayer, R. (2009). *Aprendizaje multimedia.* 2da edición. Cambridge University Press.
- Métivier, A. (2019). *La mente victoriosa: Cómo dominar la memoria, la meditación y el bienestar mental.* Publicado de forma independiente. <https://acortar.link/ictlN8>
- Micha, E. (2021). *Utilización del programa Coreldraw 2018 para mejorar las habilidades informáticas en diseño gráfico, el área de educación para el trabajo con los estudiantes del nivel secundario de 3° "A", de la I.E. JEC "San Juan bautista"- 2019.* [Tesis de grado]. <https://acortar.link/LRwWuw>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación. Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis.* Ediciones de la U.
- Ramos, V. (2021). *Los estilos de aprendizaje de los estudiantes del ceba de la provincia de Churcampá.* [Tesis de grado]. <https://acortar.link/LRwWuw>
- Roam, D. (2018). *Dibuja para ganar: un curso acelerado sobre cómo liderar, vender e innovar con tu mente visual.* Portafolio
- Ruiz, I. (2021). *Aprendizaje visual en el rendimiento académico del área de comunicación en niños y niñas de la institución educativa inicial N° 38704 Tahuantinsuyo Lobo - Cusco, 2019.* [Tesis de grado]. <https://acortar.link/nXEfYt>
- Paredes, J. y Chávez, L. (2018). *La comunicación visual como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, aplicando Adobe Photoshop, dirigido*

- a estudiantes del colegio Francisco García Jiménez en 2017-2018. [Tesis de grado]. <https://acortar.link/CVQcF3>
- Portella, R. (2016). *Estilos de aprendizaje de los y las estudiantes del V ciclo de educación básica regular de la institución educativa N° 32384 “César Octavio Vergara Tello”, distrito de Lata, provincia de Huamalíes, región Huánuco*. [Tesis de grado]. <https://acortar.link/JoUGzC>
- Ramirez, P. (2023). *Adobe Photoshop como herramienta de comunicación visual en los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Comunicación de la UPSE, 2022*. [Tesis de grado]. <https://acortar.link/nhqLKd>
- Shaw, G. (2017). *El arte de la comunicación empresarial: cómo usar imágenes, tablas y gráficos para hacer que su mensaje se mantenga*. Pearson.
- Supo, J. (2020). *Metodología de la investigación. Seminario de investigación científica*. Bioestadístico
- Vasquez, I. (2005). *Tipos de estudio y métodos de investigación*. Gestipolis. <https://acortar.link/95OLBe>
- Zurita, I. (2021) Talleres de pictogramas para fortalecer el desarrollo de la lectoescritura en niños de primer grado de primaria -2021. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3522>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia de la investigación.

Título: PHOTOSHOP Y APRENDIZAJE VISUAL EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA – AUCAYACU.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables				
			V. 1	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos de Evaluación	Escalas
General ¿Determinar el nivel de relación entre el Photoshop y el aprendizaje visual, en estudiantes del tercer grado de secundaria, Aucayacu-2022? Específicos ¿Cuál es el nivel de relación entre el Photoshop y la percepción visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, Aucayacu-2022? ¿Cuál es nivel de relación entre el Photoshop y la memoria visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, Aucayacu-2022? ¿Cuál es el nivel de relación entre el Photoshop y el pensamiento visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, Aucayacu-2022?	General ¿Determinar el nivel de relación entre el Photoshop y el aprendizaje visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, Aucayacu-2022? Específicos Determinar el nivel de relación entre el Photoshop y la percepción visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, ¿Aucayacu-2022? Determinar el nivel de relación entre el Photoshop y la memoria visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, ¿Aucayacu-2022? Determinar el nivel de relación entre el Photoshop y el pensamiento visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, ¿Aucayacu-2022?	General ¿Existe una relación fuerte entre el Adobe Photoshop y el aprendizaje visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, Aucayacu-2022? Específicos ¿Existe una relación entre el Photoshop y la percepción visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, Aucayacu-2022? ¿Existe una relación entre el Photoshop y la memoria visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, Aucayacu-2022? ¿Existe una relación entre el Photoshop y el pensamiento visual, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, Aucayacu-2022?	Photoshop	Composición de imágenes	Identifica las herramientas básicas del Photoshop. Selecciona las herramientas básicas del Photoshop. Combina las herramientas básicas del Photoshop. Superpone diversas capas en la composición de imágenes. Crea capas en la composición de imágenes.	Cuestionario categorizado	Siempre 4 Casi siempre 3 A veces 2 Casi nunca 1 Nunca 0
			Comprende el desarrollo de la edición y el montaje a través de la manipulación, la modificación y el retoque a las imágenes y figuras.	Creación de gráficos	Idea con creatividad un proyecto gráfico. Boceta con creatividad un proyecto gráfico. Delinea con creatividad un proyecto gráfico. Esboza con creatividad un proyecto gráfico. Escribe el contenido de su proyecto gráfico. Curva las líneas de su proyecto gráfico. Vectoriza las líneas su proyecto gráfico. Colorea los objetos de su proyecto gráfico. Da efectos a los objetos de su proyecto gráfico.		
				Retoque de imágenes	Personaliza sus objetos de su proyecto gráfico. Modifica objetos de su proyecto gráfico. Define objetos de su proyecto gráfico. Transforma objetos de su proyecto gráfico.		
			V. 2	Dimensiones	Indicadores		
			Aprendizaje Visual	Percepción visual	Observa con detenimiento los objetos gráficos. Interpreta la iluminación los objetos gráficos en la interfaz de usuario. Analiza el contraste los objetos gráficos en la interfaz de usuario. Comprende el contexto los objetos gráficos. Infiere movimiento los objetos gráficos en		

			ores del conocimiento con el objetivo de facilitar a los estudiantes la retención de la nueva información por medio del sentido de la vista.		la interfaz de usuario. Observa profundamente los objetos gráficos en la interfaz de usuario.		
				Memoria visual	Codifica la información de los objetos gráficos. Almacena la información de los objetos gráficos. Detalla la información de los objetos gráficos. Recupera la información de los objetos gráficos. Propone nuevas modificaciones a la información de los objetos gráficos.		
				Pensamiento visual	Identifica patrones de la información de los objetos gráficos. Imagina nuevos eventos a los objetos gráficos. Imagen mental de los objetos gráficos. Visualiza los objetos gráficos en nuevos panoramas. Conexión de ideas sobre diversos objetos gráficos. Comunica ideas de los objetos gráficos. Desarrolla ideas sobre los objetos gráficos.		

Interpretación R de Pearson

REPASO: Para interpretar la correlación r de Pearson se utiliza la siguiente tabla.

El valor de r se encuentra siempre entre -1 y $+1$. En cambio si r se aproxima a 0 se concluye que no hay correlación lineal significativa entre x y y .

Valor	Criterio
$R = 1,00$	Correlación grande, perfecta y positiva
$0,90 \leq r < 1,00$	Correlación muy alta
$0,70 \leq r < 0,90$	Correlación alta
$0,40 \leq r < 0,70$	Correlación moderada
$0,20 \leq r < 0,40$	Correlación muy baja
$r = 0,00$	Correlación nula
$r = -1,00$	Correlación grande, perfecta y negativa

Anexo 2. Resolución de aprobación del proyecto de investigación e innovación.


IESPP JCC

Resolución Directoral N° 183-2023-DG-IESPP JCC-A

Aucayacu, 25 de octubre de 2023.

VISTO:

El informe N° 097-2023-YAE-JUI-IESPP/JCC-A, presentado por la profesora Yolanda Arratea Espinoza, Jefe de Unidad de Investigación e innovación en un total de cinco (05) folios útiles;

CONSIDERANDO:

Que, mediante Informe N° 097-2023-JUI-IESPP/JCC-A, presentado por la Jefatura de Unidad de Investigación e innovación donde informa y opina modificar la Resolución Directoral N° 054-2022-DG-IESPP JCC-A el cambio de asesor y reconocer al nuevo asesor, profesor Wenceslao Mateo CHEGNE CABELLO, identificado con DNI N° 46622609 del proyecto de investigación titulado: **PHOTOSHOP Y APRENDIZAJE VISUAL CON ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "INCA HUIRACocha" – AUCAYACU**, cuyos integrantes son, CASTILLO POVES, Celinda Fidalina, DAMIAN SILVESTRE, Avencia Elia, VEGA ESPINOZA, Stefany, por lo que es necesario DEJAR SIN EFECTO el artículo tercero de la Resolución Directoral N° 054-2022-DG-IESPP JCC-A, donde se reconoce como asesor al profesor Rolando Mallqui Pasquel de la especialidad de Historia y Geografía;

Que, en mérito al Artículo 39° del Reglamento de Investigación 2023 indica literalmente que el docente asesor del proyecto de investigación e innovación es designado mediante informe del jefe de Unidad de Investigación e Innovación a solicitud del estudiante;

Que, es política del IESPP José Crespo y Castillo hacer cumplir lo estipulado en la Ley N° 28044, Ley General de Educación; Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, su reglamento aprobado por el D.S N° 010-2017-MINEDU, Ley N° 27444 - Ley de Procedimientos Administrativos, Ley N° 27815 - Ley del Código de Ética de la Función Pública y su Reglamento D.S N° 033-2005-PCM;

Que, la Resolución Directoral N° 0592-2010-ED, aprueba las "Normas Nacionales para la Titulación y otorgamiento de Duplicado de Diploma de Título en carreras docentes y artísticas en Institutos y Escuelas de Educación Superior Públicos y Privados";

Que, la Resolución Viceministerial N° 177-2021-MINEDU, aprueba el documento normativo denominado "Orientaciones para el desarrollo del servicio educativo en los Centros de Educación Técnico-Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior";

Que, la Resolución Directoral N° 0165-2010-ED, aprueban los Diseños Curriculares Básicos Nacionales para las carreras profesionales Pedagógicas de Educación Inicial; Educación Primaria; Educación Secundaria, especialidades de Ciencias, Tecnología y Ambiente, Matemática, Ciencias Sociales y Comunicación; Educación Física; Idiomas, especialidad: Inglés y Computación e Informática, para su aplicación por los Institutos y Escuelas de Educación Superior Pedagógicos Públicos y Privados, a partir de las promociones ingresantes en el año 2010, y estando a lo solicitado, informado y lo dispuesto por la Jefatura de Unidad de Investigación y Órgano de Dirección y en uso de las facultades conferidas en la Resolución Directoral Regional N° 00256 de fecha 31 de enero de 2023 y demás normas vigentes;

IESPP José Crespo y Castillo – Sector Sangapilla II, MZ 26, Lote. 1 (Prolongación Amazonas s/n, Altura carretera Fernando Belaunde T. Km 1.5)- Aucayacu. Gmail: jcc.aucayacu@gmail.com - www.iesppjosecrespoycastleillo.edu.pe - facebook: iespp José Crespo Castillo



SE RESUELVE:

PRIMERO.- DEJAR SIN EFECTO, el artículo tercero de la Resolución Directoral N° 054-2022-DG-IESPP JCC-A, donde se reconoce como asesor al profesor Rolando Mallqui Pasquel de la especialidad de Historia y Geografía por los considerandos de la parte considerativa.

SEGUNDO.- APROBAR y RECONOCER, como asesor al profesor Wenceslao Mateo CHEGNE CABELLO, identificado con DNI N° 46622609 docente de Computación e Informática del Proyecto de Investigación titulado: **PHOTOSHOP Y APRENDIZAJE VISUAL CON ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "INCA HUIRACocha" – AUCAYACU**, cuyos integrantes son, CASTILLO POVES, Celinda Fidalina, DAMIAN SILVESTRE, Avencia Elia, VEGA ESPINOZA, Stefany.

TERCERO.- REMITIR, copia de la presente Resolución a los interesados y a las Jefaturas para su conocimiento y fines.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
IESPP José Crespo y Castillo
AUCAYACU
Carlos E. López Clemente
DIRECTOR GENERAL

CELCO/DG.
TMMT/Sec.

Anexo 3. Constancia de aplicación del trabajo de investigación.

L.E. "INCA HUIRACocha"
CREADO POR RS. N°0926- 1996
AVENIDA LAS AMÉRICAS N° 250- AUCAYACU
CÓDIGO MODULAR N° 0290767

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA

El DIRECTOR DE LA I.E INCA HUIRACocha- AUCAYACU. JURIDICCIÓN DEL DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO Y DISTRITO DE JOSÉ CRESPO Y CASTILLO, QUE AL FINAL SUSCRIBE

HACE CONSTAR

Que, Celinda Fidalina Castillo Poves, Avencia Elia Damián Silvestre y Stefany Vega Espinoza estudiantes de X ciclo del IESPP José Crespo y Castillo e la especialidad de Computación e Informática, ha aplicado su instrumento de investigación titulado. Photoshop y aprendizaje visual en estudiantes del tercer grado de secundaria, Aucayacu – 2022 la cual inicio el día lunes 28 de noviembre y culminó el día miércoles 14 de diciembre en el aula de 3ro A, demostrando puntualidad, y responsabilidad concerniente a la aplicación de su instrumento de proyecto en forma satisfactoria

Se expide la presente constancia solicitud de la parte interesada para los fines pertinentes.

Aucayacu, 22 de diciembre del 2022

Atentamente,


MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E. INCA HUIRACocha
AUCAYACU
CARLOS ALFONSO SANTOS
SUBDIRECTOR

Subdirector

Anexo 4. Consentimiento informado.



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por la Mg. Rolando Mallqui Pasquel docente del IESPP "JCC". La finalidad del estudio es aplicar photoshop y aprendizaje visual.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas que se plantean en la lista de cotejo de la tesis titulada: "photoshop y aprendizaje visual con estudiantes de la institución educativa "inca huiracocha Aucayacu 2022".

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a los juegos y a la lista de cotejo serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación puede hacer sus preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso perjudique la naturaleza de la tesis.

Desde ya le agradecemos su valiosa colaboración y participación.

Yo Juan Duran Rivera (Padre, madre yo apoderado) del menor Betsy Dalith Duran Valverde acepto la participación voluntaria de mi menor hijo (a) en esta investigación, conducida por la Mg. Beatriz Rufina Poma Condezo He comprendido que la finalidad de este estudio es aplicar los juegos matemáticos y la lista de cotejo.

Reconozco que la información que se provea en el desarrollo de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para a mi menor hijo(a).

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Aucayacu, 20 de mayo del 2022.

Firma:

DNI:

23005464



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por la Mg. Rolando Mallqui Pasquel docente del IESPP "JCC". La finalidad del estudio es aplicar photoshop y aprendizaje visual.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas que se plantean en la lista de cotejo de la tesis titulada: "photoshop y aprendizaje visual con estudiantes de la institución educativa "inca huiracocha Aucayacu 2022".

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a los juegos y a la lista de cotejo serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación puede hacer sus preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso perjudique la naturaleza de la tesis.

Desde ya le agradecemos su valiosa colaboración y participación.

Yo Naemi Roquel Mamani Bedoya (Padre,
madre y/o Fiorela Muñoz Mamani apoderado) del menor
...Fiorela Muñoz Mamani... acepto la participación
voluntaria de mi menor hijo (a) en esta investigación, conducida por la Mg. Beatriz Rufina
Poma Condezo He comprendido que la finalidad de este estudio es aplicar los juegos
matemáticos y la lista de cotejo.

Reconozco que la información que se provea en el desarrollo de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para a mi menor hijo(a).

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Aucayacu, 20 de mayo del 2022.

Firma: 

DNI: 43277047



Escaneado con CamScanner



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por la Mg. Rolando Mallqui Pasquel docente del IESPP "JCC". La finalidad del estudio es aplicar photoshop y aprendizaje visual.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas que se plantean en la lista de cotejo de la tesis titulada: "photoshop y aprendizaje visual con estudiantes de la institución educativa "inca huiracocha Aucayacu 2022".

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a los juegos y a la lista de cotejo serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación puede hacer sus preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso perjudique la naturaleza de la tesis.

Desde ya le agradecemos su valiosa colaboración y participación.

Yo Elizabeth Huerta Lozano (Padre,
madre Camila Elizabeth Julia Huerta y/o apoderado) del menor
acepto la participación voluntaria de mi menor hijo (a) en esta investigación, conducida por la Mg. Beatriz Rufina Poma Condezo He comprendido que la finalidad de este estudio es aplicar los juegos matemáticos y la lista de cotejo.

Reconozco que la información que se provea en el desarrollo de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para a mi menor hijo(a).

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Aucayacu, 20 de mayo del 2022.

Firma: Elizabeth Huerta Lozano

DNI: 23014144

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR: Victor Hugo Yarleque Dioses
 PROFESIÓN: Docente N° DE COLEGIATURA: 212168
 INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: "Inca Huiracocha"
 CARGO QUE DESEMPEÑA: Docente de área
 NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

N°	INDICACIONES	CRITERIOS	PUNTUACIÓN			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado				✓
2	Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos				✓
3	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				✓
4	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia				✓
5	Organicidad	Existe organización lógica				✓
6	Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad				
7	Intencionalidad	Adecuado para valorar lo que el investigador desea estudiar			✓	
8	Coherencia	Existe relación lógica entre el problema y los objetivos				✓
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación				✓
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				✓

4	Excelente (76%)	30-40
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% -	00-10

RESULTADO: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Lugar y fecha: Aucayacu, 25 de julio del 2022


 FIRMA/SELLO DEL VALIDADOR

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR: Fausto Manuel Robles Ramírez

PROFESIÓN: Docente N° DE COLEGIATURA: _____

INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: I.E Inca Huiracocha

CARGO QUE DESEMPEÑA: Docente de Computación e Informática

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

N°	INDICACIONES	CRITERIOS	PUNTUACIÓN			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado				✓
2	Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos				✓
3	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				✓
4	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia				✓
5	Organicidad	Existe organización lógica				✓
6	Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad				
7	Intencionalidad	Adecuado para valorar lo que el investigador desea estudiar			✓	
8	Coherencia	Existe relación lógica entre el problema y los objetivos				✓
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación				✓
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				✓

4	Excelente (76%)	30-40
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% -	00-10

RESULTADO: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Lugar y fecha: Aucayacu, 25 de julio del 2022


 FIRMA/SELLO DEL VALIDADOR

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR: _____ DENIKIN TELLO TOCHON

PROFESIÓN: _____ DOCENTE N° DE COLEGIATURA: _____ 1242604207

INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: _____ IE N° 33164 - VENENILLO

CARGO QUE DESEMPEÑA: _____ DOCENTE DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

N°	INDICACIONES	CRITERIOS	PUNTUACIÓN			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado				✓
2	Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos				✓
3	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				✓
4	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia				✓
5	Organicidad	Existe organización lógica				✓
6	Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad				✓
7	Intencionalidad	Adecuado para valorar lo que el investigador desea estudiar				✓
8	Coherencia	Existe relación lógica entre el problema y los objetivos				✓
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación				✓
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				✓

4	Excelente (76%)	30-40
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% -	00-10

RESULTADO: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Lugar y fecha: Aucayacu, 25 de julio del 2022



 Denikin Tello Tochón
 DNI N° 42604207
 Docente de Computación e Informática

FIRMA/SELLO DEL VALIDADOR

Anexo 5. Fotografías.

Las tesistas en la entrada de la I.E. "INCA HUIRACocha" – AUcAYACU



Las tesistas en el aula de innovación pedagógica de la I.E. "INCA HUIRACocha" – AUcAYACU



Los estudiantes del 3° A° de secundaria de la I.E. Inca Huiracocha desarrollan la actividad en el programa Photoshop.



La tesista Avencia Elia Damian Silvestre explicando a los estudiantes del 3°A° del uso adecuado del programa Photoshop.



La tesista Celinda Castillo Poves monitориando a los estudiantes del 3°A de secundaria de la I.E. Inca Huiracocha sobre el uso adecuado de herramientas del programa Photoshop.



La tesista Avencia Elia Damian Silvestre monitoreando a los estudiantes del 3°A de secundaria de la I.E. Inca Huiracocha el uso adecuado de Photoshop.



Anexo 6. Instrumento

Cuestionario categorizado

Código de estudiante:

Instrucciones: a continuación, se detallan una serie de ítems con dimensiones e indicadores, del proyecto de investigación titulado: PHOTOSHOP Y APRENDIZAJE VISUAL CON ESTUDIANTES DE LA I.E. "INCA HUIRACocha" – AUCAYACU, para que el docente marque con un aspa (x) a la escala, Siempre 4, Casi siempre 3, A veces 2, Casi nunca 1, Nunca 0, a la respuesta que considere pertinente, de antemano le agradecemos su valiosa colaboración.

Dimensiones / Indicadores	Escalas			
	S	CS	AV	N
Composición de imágenes				
Identifica las herramientas básicas del Photoshop.				
Selecciona las herramientas básicas del Photoshop.				
Combina las herramientas básicas del Photoshop.				
Superpone diversas capas en la composición de imágenes.				
Crea capas en la composición de imágenes.				
Creación de gráficos				
Idea con creatividad un proyecto gráfico.				
Boceta con creatividad un proyecto gráfico.				
Delinea con creatividad un proyecto gráfico.				
Esboza con creatividad un proyecto gráfico.				
Escribe el contenido de su proyecto gráfico.				
Curva las líneas de su proyecto gráfico.				
Vectoriza las líneas su proyecto gráfico.				
Colorea los objetos de su proyecto gráfico.				
Da efectos a los objetos de su proyecto gráfico.				
Retoque de imágenes				
Personaliza sus objetos de su proyecto gráfico.				
Modifica objetos de su proyecto gráfico.				
Define objetos de su proyecto gráfico.				
Transforma objetos de su proyecto gráfico.				

Dimensiones / Indicadores	Escalas			
Percepción visual	S	CS	AV	N
Observa con detenimiento los objetos gráficos.				
Interpreta la iluminación los objetos gráficos en la interfaz de usuario.				
Analiza el contraste los objetos gráficos en la interfaz de usuario.				
Comprende el contexto los objetos gráficos.				
Infiere movimiento los objetos gráficos en la interfaz de usuario.				
Observa profundidad los objetos gráficos en la interfaz de usuario.				
Memoria visual				
Codifica la información de los objetos gráficos.				
Almacena la información de los objetos gráficos.				
Detalla la información de los objetos gráficos.				
Recupera la información de los objetos gráficos				
Propone nuevas modificaciones la información de los objetos gráficos.				
Pensamiento visual				
Identifica patrones de la información de los objetos gráficos.				
Imagina nuevos eventos a los objetos gráficos.				
Imagen mental de los objetos gráficos.				
Visualiza los objetos gráficos en nuevos panoramas.				
Conexión de ideas sobre diversos objetos gráficos.				
Comunica ideas de los objetos gráficos.				
Desarrolla ideas sobre los objetos gráficos.				

Elaboración: Equipo Photoshop