

Universidad Católica de Santa María
Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
Escuela Profesional de Comunicación Social



Manual de enseñanza del diseño gráfico con una herramienta en línea gratuita para generar contenido en la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya. Arequipa, 2025.

Tesis presentada por el Bachiller:

Cabrera Calle, Alfredo Jose

ORCID: 0009-0007-2092-535X

para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación Social especialidad:

Producción en Medios

Asesor:

Mg. Pareja Rivero, Luis Octavio

ORCID: 0000-0003-4648-3899

Arequipa - Perú

2025

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

COMUNICACIÓN SOCIAL

TITULACIÓN CON TESIS

DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR

Arequipa, 18 de Octubre del 2024

Dictamen: 011154-C-EPCS-2024

Visto el borrador del expediente 011154, presentado por:

1988113191 - CABRERA CALLE ALFREDO JOSE

Titulado:

**MANUAL DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO CON UNA HERRAMIENTA EN LÍNEA GRATUITA
PARA GENERAR CONTENIDO EN LA I.E. 40676 LA MANSIÓN DE SOCABAYA. AREQUIPA, 2025**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

Título Profesional/Título de Segunda Especialidad/Grado Académico a optar:

LICENCIADO EN COMUNICACION SOCIAL ESPECIALIDAD: PRODUCCIÓN EN MEDIOS

**00435588 - ROSADO ZAVALA FEDERICO MIGUEL
DICTAMINADOR**



**29456811 - GUTIERREZ AGUILAR OLGHER ALBINO
DICTAMINADOR**

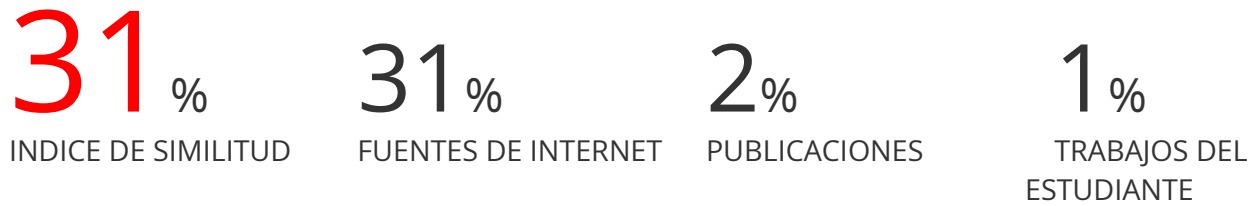


**29483556 - GUERRA PEREZ HARDY ERICK
DICTAMINADOR**



Manual de enseñanza del diseño gráfico con una herramienta en línea gratuita para generar contenido en la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya. Arequipa, 2025.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	cursosabierto.uca.es	Fuente de Internet	10%
2	repositorio.puce.edu.ec	Fuente de Internet	5%
3	repositorio.usil.edu.pe	Fuente de Internet	5%
4	repositorio.uladech.edu.pe	Fuente de Internet	2%
5	dspace.palermo.edu	Fuente de Internet	2%
6	www.scielo.org.ar	Fuente de Internet	2%
7	www.alohacreativos.com	Fuente de Internet	2%
8	repositorio.unemi.edu.ec	Fuente de Internet	2%

Dedicatoria

A mis lindos hijos Nicole S. y Rodrigo L. J. por ser ellos la
fortaleza en mis metas.

Alfredo



Agradecimiento

A los señores catedráticos y mención especial al Mg. Luis Pareja R. por cooperar con mi persona lecciones que serán de gran ayuda en mi desempeño como profesional.

Alfredo



Epígrafe

La ciencia de hoy es la tecnología del mañana

Steve Jobs



RESUMEN

El presente estudio investiga el impacto del aprendizaje de diseño gráfico utilizando herramientas en línea en la educación y la generación de contenido de estudiantes en un contexto donde la tecnología digital y las herramientas en línea como Kanva han revolucionado la creación audiovisual, este estudio se enfoca en analizar cómo estas herramientas pueden mejorar las habilidades creativas y la expresión visual de los estudiantes en proyectos educativos.

Se examina la percepción de los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales para el diseño gráfico, así como su efecto en la calidad estética y la libertad creativa en la producción de trabajos escolares. Además, se investiga el impacto psicológico y pedagógico del diseño gráfico en línea, explorando cómo estas herramientas pueden aumentar la confianza y competencia de los estudiantes en la presentación visual de sus ideas.

El estudio se basa en un análisis detallado de las respuestas de los estudiantes a un cuestionario estructurado, abordando áreas clave como la experiencia previa en diseño gráfico, la utilidad percibida de las herramientas digitales, y los beneficios esperados en la mejora del aprendizaje y la colaboración entre pares.

Los resultados sugieren que aprender y utilizar herramientas en línea para el diseño gráfico puede potenciar significativamente la creatividad y la calidad de los trabajos educativos, proporcionando nuevas oportunidades para la innovación y la expresión artística en el ámbito escolar.

Palabras clave: Diseño, gráfico, contenido.

SUMMARY

The present study investigates the impact of learning graphic design using online tools in the education and generation of student content in a context where digital technology and online tools such as Kanva have revolutionized audiovisual creation, this study focuses on analyze how these tools can improve students' creative skills and visual expression in educational projects.

Students' perception of the use of digital tools for graphic design is examined, as well as their effect on aesthetic quality and creative freedom in the production of school work. Additionally, the psychological and pedagogical impact of online graphic design is investigated, exploring how these tools can increase students' confidence and competence in the visual presentation of their ideas.

The study is based on a detailed analysis of students' responses to a structured questionnaire, addressing key areas such as previous graphic design experience, perceived usefulness of digital tools, and expected benefits in improving learning and collaboration between peers.

The results suggest that learning and using online tools for graphic design can significantly enhance the creativity and quality of educational work, providing new opportunities for innovation and artistic expression in the school environment.

Keywords: Design, graphic, content.

ÍNDICE

<i>Dedicatoria</i>	
<i>Agradecimiento</i>	
<i>Epígrafe</i>	
RESUMEN.....	
SUMMARY	
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	2
MARCO TEÓRICO	2
ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO Y GENERACIÓN CONTENIDO	3
1. Estados del Arte	3
2. Relación de la teoría de Vygotsky con las herramientas tecnológicas.....	5
3. Uso de la Plataforma Canva y su participación.....	6
5. Recursos de Kanva	7
6. La innovación en el trabajo con Kanva en la realidad.....	8
7. Recursos que presenta Kanva.....	9
8. La enseñanza y creatividad de los docentes con Kanva	9
9. Influencia en el aprendizaje.....	11
10. Sistema educativo peruano.....	11
11. Diseño gráfico	16
12. Diseño editorial	17
13. Función del profesor de Diseño Gráfico	21
14. Base Teórica Científica	22
15. Animación Digital	25
16. Influencia de los colores en los niños.....	29
17. ¿Por qué los colores pueden influir en las emociones y la conducta?.....	29
18. Colores y sus efectos Psicológicos.....	30
19. Tipografía.....	31
20. Categoría de la ilustración digital.....	33
21. La Tecnología en la práctica Educativa.....	34
22. La Tecnología a favor del rescate Cultural.....	35
23. Cuento y las Tics	36
24. Técnicas gráficas de aprendizaje:.....	36
25. La semiótica. el diálogo significativo del diseño gráfico	39
26. La Herramienta Kamva	42

27. Explicación del uso en el ámbito educativo	43
28. Variables Conceptos.....	44
1. Enseñanza del diseño gráfico:	44
2. Generacion de contenido	51
CAPÍTULO II	60
MARCO METODOLOGICO Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	60
2.1. Planteamiento del problema.	61
2.2. Justificación de la investigación.....	61
2.3. Formulación del problema.....	62
2.4. Objetivos	62
2.5. Hipótesis.....	63
2.6. Variables.....	63
2.7. Operacionalización de las Variables	64
2.8. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	64
2.8.1. Enfoque de la Investigación	64
2.9. Población y muestra	65
2.10. Procesamiento de datos	66
2.11. Instrumentos de recolección de datos:.....	66
2.12. Descripción de resultados. Acciones sustentadas	66
2.14. RESULTADOS DEL CUESTIONARIO APLICADO A ESTUDIANTES.....	68
CONCLUSIONES	83
SUGERENCIAS	84
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85
ANEXOS.....	88

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Función del Profesor en la enseñanza de Diseño Gráfico	22
Figura 2: Teoría del color y el impacto que tiene sobre el ser humano	28
Figura 3: Pregunta1:¿Te gustaría aprender a hacer dibujos y diseños divertidos en la computadora usando herramientas y útiles en línea como las que encuentras en Internet, para luego compartir tus creaciones con tus amigos y familiares?	68
Figura 4: Pregunta2: ¿Alguna vez has usado programas de dibujo en la computadora como parte de tu aprendizaje en la escuela para crear contenido visual?.....	69
Figura 5: Pregunta 3: Después de aprender a usar herramientas creativas en la computadora, ¿te sientes más seguro/a creando dibujos y diseños digitales para tus proyectos escolares?	70
Figura 6: Pregunta 4: ¿Utilizas tus colores, lápices y papel para crear dibujos o diseños en tus trabajos escolares?	71
Figura 7: Pregunta 5: ¿Crees que aprender a usar herramientas en línea para el diseño gráfico podría ayudarte a crear contenido más interesante y creativo para tus trabajos educativos?	72
Figura 8: Pregunta 6: ¿Has tenido la oportunidad de utilizar herramientas en línea como Canva para expresar tu creatividad y habilidades artísticas en la creación de diseños y contenido visual para tus tareas de la escuela?	73
Figura 9: Pregunta 8: ¿Crees que usar herramienta en línea como Canva podría hacer que tus trabajos educativos se vean más bonitos, lindos, espectaculares e interesantes?	74
Figura 10: Pregunta 8: ¿Alguna vez has utilizado herramientas, programas o aplicaciones en la computadora para hacer dibujos o crear cosas divertidas para tus proyectos académicos o tareas de colegio?	75
Figura 11 : ¿Pregunta 9: ¿Piensas que compartir tus creaciones con tus amigos en el colegio podría ser una oportunidad para aprender nuevas técnicas y mejorar en diseño gráfico y generación de contenido?.....	76
Figura 12 : Pregunta 10 : ¿Crees que el diseño gráfico puede ayudarte a expresar tus ideas de manera más libre y creativa en tus tareas escolares?	77

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: DELIMITACIÓN DE POBLACIÓN	65
Tabla 2: Pregunta2: ¿Alguna vez has usado programas de dibujo en la computadora como parte de tu aprendizaje en la escuela para crear contenido visual?.....	69
Tabla 3: Pregunta 3: ¿Después de aprender a usar herramientas creativas en la computadora, ¿te sientes más seguro/a creando dibujos y diseños digitales para tus proyectos escolares?	70
Tabla 4: Pregunta 4: ¿Utilizas tus colores, lápices y papel para crear dibujos o diseños en tus trabajos escolares?	71
Tabla 5: Pregunta 5: ¿Crees que aprender a usar herramientas en línea para el diseño gráfico podría ayudarte a crear contenido más interesante y creativo para tus trabajos educativos?.....	72
Tabla 6: Pregunta 6: ¿Has tenido la oportunidad de utilizar herramientas en línea como Canva para expresar tu creatividad y habilidades artísticas en la creación de diseños y contenido visual para tus tareas de la escuela?	73
Tabla 7: Pregunta 7: ¿Crees que usar herramienta en línea como Canva podría hacer que tus trabajos educativos se vean más bonitos, lindos, espectaculares e interesantes?	74
Tabla 8: Pregunta 8: ¿Alguna vez has utilizado herramientas, programas o aplicaciones en la computadora para hacer dibujos o crear cosas divertidas para tus proyectos académicos o tareas de colegio?	75
Tabla 9 : Pregunta 9: ¿Piensas que compartir tus creaciones con tus amigos en el colegio podría ser una oportunidad para aprender nuevas técnicas y mejorar en diseño gráfico y generación de contenido?.....	76
Tabla 10 : Pregunta 10 : ¿Crees que el diseño gráfico puede ayudarte a expresar tus ideas de manera más libre y creativa en tus tareas escolares?	77

INTRODUCCIÓN

En la era digital contemporánea, el diseño gráfico se ha convertido en un elemento fundamental tanto en la educación como en la generación de contenido. Con el avance de la tecnología y la accesibilidad a herramientas en línea, los métodos tradicionales de enseñanza y creación visual han evolucionado significativamente. Este estudio se centra en explorar el impacto del aprendizaje del diseño gráfico utilizando herramientas digitales y su influencia en la capacidad de los estudiantes para generar contenido educativo innovador y creativo.

El objetivo principal de esta investigación es analizar cómo el uso de herramientas en línea para el diseño gráfico puede potenciar las habilidades creativas y la expresión visual de los estudiantes en el ámbito educativo. Para ello, se examinará la percepción y experiencia de los estudiantes en el uso de programas de dibujo y herramientas como Kanva, enfocándose en su aplicación práctica dentro de proyectos escolares y tareas académicas.

Además, se explorará el impacto psicológico y pedagógico que estas herramientas pueden tener en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, evaluando cómo la familiaridad y competencia con el diseño digital pueden mejorar la confianza y la calidad de las producciones visuales en contextos educativos. Se buscará identificar si aprender a utilizar estas herramientas no solo mejora la presentación estética de los trabajos escolares, sino también la capacidad de los estudiantes para expresar ideas de manera más libre y creativa.

Asimismo, se considerará la influencia social y colaborativa del diseño gráfico en línea, examinando si compartir y recibir retroalimentación sobre las creaciones digitales puede fomentar el aprendizaje colaborativo y el intercambio de técnicas entre los estudiantes.

El presente estudio se estructura en base a un análisis detallado de las respuestas proporcionadas por los estudiantes a un cuestionario diseñado específicamente para este propósito. Este cuestionario aborda diversas áreas relacionadas con la experiencia previa en diseño gráfico, la percepción sobre el uso de herramientas digitales, y las expectativas y beneficios percibidos en el aprendizaje y creación de contenido visual en el ámbito educativo.

A través de esta investigación, se espera ofrecer una visión integral sobre cómo el diseño gráfico en línea puede transformar y enriquecer el proceso educativo, proporcionando perspectivas valiosas para educadores, diseñadores, instructores y profesionales interesados en la integración efectiva de tecnologías digitales en el currículo escolar.



CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO Y GENERACIÓN CONTENIDO

1. Estados del Arte

Pérez (2019) En su trabajo de exploración «Dispositivos mecánicos para el aprendizaje lúdico de la matemática en estudiantes de décimo nivel de la escuela secundaria Chambo de Ambato» determinó proponer un sistema lúdico a través de la ejecución de instrumentos innovadores para la comprensión de la condición de grado principal en estudiantes de décimo nivel de formación general superior fundamental, esto se terminó bajo la idea subjetiva, que alude a técnicas que potencian un desarrollo de la información que se da en base a creatividad. Se observó que la inspiración de los alumnos se expandió, exploraron a través de la aplicación con la dirección del educador, el efecto posterior de las evaluaciones en la exposición fue del 35%, en comparación con las utilizadas con técnicas convencionales, donde tardaron más tiempo en desarrollarlas.

Arcentales; García; Cárdenas y Erazo (2020) en su artículo: Canva como procedimiento pedagógico en la educación de la lengua y la escritura. Se parte de un examen de aparatos mecánicos, explícitamente la herramienta Canva, con el objetivo de exponer el ritmo en las experiencias educativas de crecimiento, en la asignatura de Lengua y Redacción, de estudiantes de secundaria de la Unidad Educativa Agronómico Salesiano-Ecuador. Se elaboró a partir de un procedimiento mixto, subjetivo y cuantitativo, no experimental, que incluyó revisiones a estudiantes de tercer año y reuniones con un grupo central que tenía relación con el área de estudio; se aplicó un test temporal único, por lo que es de tipo transversal. Se demostró que los estudiantes utilizan instrumentos mecánicos de forma imaginativa para mejorar sus habilidades, en particular la lectura y la redacción; sin embargo, pocos estudiantes han utilizado Canva para producir textos compuestos a pesar de las numerosas ventajas que presenta la herramienta. Además, se dan normas para su utilización.

Ruiz e Intriago (2022). En su artículo: El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela monetaria Lorenzo Luzuriaga. Considero como objetivo examinar el impacto de la utilización de la herramienta Canva por los educadores de la escuela Lorenzo Luzuriaga en la zona de El Limón, barrio Simón Bolívar, región de Manabí, Ecuador. En el ciclo de examen se aplicó una estrategia expresiva, exploratoria, con metodología cuantitativa subjetiva, aplicando el procedimiento de revisión, fundamental en esta exploración, así como la estructura de Estructuras y el registro bibliográfico para el surtido de referencias hipotéticas. Los resultados muestran que los

educadores aplican aparatos mecánicos en la experiencia creciente de instrucción con los alumnos. Se razona que la utilización de los avances en datos y correspondencia (TIC) ha implicado un desarrollo extraordinario en lo que respecta al acceso a los datos a través de la Web, especialmente en el campo de la enseñanza, donde se pueden dar nuevas situaciones de preparación que apuestan por el intercambio rápido de información entre educadores y alumnos.

Vizcarra (2019) en su revisión examinó las marcas mensurables de la utilización del punto de conexión Material y la investigación de la lengua vernácula inglés, con un ejemplo de 110 estudiantes, 11 han llevado a cabo una revisión de la etapa de prueba, semi con la reunión de control y la etapa de prueba, con pretest y post-test plan. En esto, las derivaciones, por ejemplo, las estaciones típicas de propósito del punto de conexión virtual fueron percibidas. Fue promedio que a utilización del punto de conexión impacta en la investigación de la lengua inglesa, habiéndose visto en la etapa de prueba una tasa de aprobación de 100% y un normal de 17, mientras que el grupo de control muestra 7,2% de alumnos con nota inferior a 12. Una revisión más que busca la conexión entre la utilización de la innovación y la ejecución escolar

Huatay (2020) En esta revisión, el enfoque de la investigación fue cuantitativo, transversal y correlacional inequívoco; la población de revisión fue de 75 estudiantes, se utilizaron como instrumentos, una prueba sobre la utilización de las TIC y una prueba sobre el logro de concentrarse en el ámbito de la correspondencia. Para el test se realizó un trabajo de elucidación y para la fase de medida se utilizó una técnica no paramétrica de Pearson, de la que se obtuvo una potente correspondencia de 0,68. La importancia asintótica, tuvo un alcance de $p < 0.005$, permitiendo así la conjetura de la investigación y que existe una concordancia significativa entre la utilización de las TIC y los logros de investigación del segmento de Correspondencia, esto implica que a mayor utilización de las TIC, mayor grado de logro de investigación del área de Correspondencia.

Vizcaino (2020) en su artículo de examen «Utilización de las TIC en las experiencias de crecimiento de las ciencias en los alumnos de secundaria» con el objetivo de decidir la importancia de la coordinación de las TIC en la formación y cómo su aplicación ayuda a un mayor desarrollo de la experiencia educativa aritmética. El examen realizado en la mejora de esta empresa fue exploratorio, utilizando la técnica de percepción, lo que permite ser consciente como fin de que la utilización de las TIC en los ejercicios de aprendizaje de matemáticas ayuda a trabajar en la ejecución escolar de los estudiantes, mientras que persuadir y dar espacios a la cooperación durante el aprendizaje.

Sánchez (2020) en su examen: «Dispositivo Canva para fomentar la imaginación en estudiantes de primer año de ingeniería de software en Por ejemplo Simón Bolívar». Se sitúa a la significación de involucrar aparatos pedagógicos en los sistemas de enseñanza, cuyo objetivo es fomentar la imaginación utilizando el módulo Canva en los estudiantes de 1º de bachillerato, ejecutándolos como procedimientos y activos dentro de las reuniones de clase, la estrategia de examinación aplicada en este trabajo fue la aplicada cuyo enfoque es la cosmovisión subjetiva e interpretativa. Por otra parte, el examen realizado en esta exploración fue obtenido por 2 educadores y 2 alumnos del centro de enseñanza «Simón Bolívar», que fueron cuidadosamente elegidos para recoger datos, los alumnos estaban en el rango de 14 y 15 años de edad por separado y los educadores eran responsables por el curso de Escolarización a través del trabajo (Figuración). Los resultados verificaron que la utilización del instrumento Canva ejecutado en las reuniones de clase como técnica de crítica o de información pasada provoca beneficios escolares extraordinarios, ya que ayuda a crear imaginación en los alumnos y esa capacidad, así como habilidades que los alumnos sospechaban que no tenían. Se razona que el módulo Canva es una metodología extraordinaria para los educadores y activos o procedimientos para los alumnos, considerando esto, convirtiéndose en fortificaciones en la escolarización, de la misma manera, siendo ellos miembros primarios de su educación y aprendizaje, ya sea haciendo cosas nuevas y mejorando y siendo considerablemente más imaginativos para mejorar su escolarización y su futuro.

2. Relación de la teoría de Vygotsky con las herramientas tecnológicas

La hipótesis de Vygotsky, se retrata al crear el aprendizaje en un clima social, inteligente, abierto y social, en ese sentido Vergara (2017) alude a la hipótesis de que el aprendizaje se crea dentro de un clima sociocultural descubierto por Lev Vygotsky, de igual manera se suma a los ciclos y ocasiones instructivas, produce la mejora del razonamiento mental ya que los alumnos se relacionan, comunican, aprenden o más todos participan durante el tiempo dedicado al desarrollo social y a la investigación cerebral de la persona.

En consecuencia, la utilización de las TIC y la utilización de las Pc como los elementos educativos, han tomado importancia para la mejora de los adiestramientos escolares, se suma a los ciclos de preparación viables del ciclo educativo, del mismo modo, los miembros o especialistas educativos asumen la obligación en este ciclo, esperando trabajos como la persona intermedia o guía en la mejora de los ejercicios académicos por el estudiante, en este paso o en este campo los estudiantes logran crear y mostrar su aprendizaje en el dominio de PC la junta y programar los ejecutivos, así como producir un curso de socialización donde permite

comprender los objetivos en vista de los avances para esta situación será el medio utilizado para ello.

Por otra parte, Martin, Mendosa y Nieves (2016) en cuanto al avance de los activos informáticos expresan que las condiciones deben ser útiles para el aprendizaje, deben satisfacer las directrices de redacción o espacio para producir curiosidad en los alumnos, por otra parte, deben tener las labores importantes para la mejora de ejercicios e incluso espacios para fomentar adiestramientos o reuniones virtuales.

3. Uso de la Plataforma Canva¹ y su participación

Para Díaz (2017), en este siglo XXI, nos encontramos en un cambio constante y duradero, cambios desconcertantes a través de la innovación informática donde se nos entregan activos avanzados y perpetuos a disposición de los clientes, particularmente para el área educativo, con nuevos avances en pedagogía y didáctica iluminándose en diversos propósitos de capacitación, revestido de valor instructivo. En este sentido, se remite a Bedriñana (2005) donde también subraya que “los puntos de conexión didáctica virtual son sitios que ofrecen distintos tipos de asistencia a los individuos de la organización interpersonal educativa (estudiantes, docentes, directivos y familias): componentes pretensiosos, instrumentos para la búsqueda de información, datos, utilidades para la correspondencia relacional, orientación, diversión. Al fomentar su trabajo siguiendo la interacción de revisión de los estudiantes de la organización, razona que los avances en datos y correspondencia (TIC) benefician el tipo de estudio selectivo, donde se fomentan espacios virtuales que hacen que las conexiones sociales entre los estudiantes sean más sencillas las competencias en estos ciclos académicos.

Respecto al escenario, Marcos (2017) plantea que es un instrumento gratuito de arquitectura de sitio web donde puedes crear y distribuir varios hermosos y ricos procedimientos gratuitos sin utilizar aparatos como Photoshop o Illustrator, es un instrumento intuitivo en el que permite la producción de técnicas explícitas donde se abordan innumerables cuestiones cotidianas por las que atraviesa un creativo; además, esto ayuda a relacionar o fomentar emprendimientos, de manera que genera espacios donde sea factible elegir diversos métodos para las personas en general, en los que se pueden realizar logotipos, currículums, tarjetas, infografías, pancartas o distribuciones para organizaciones interpersonales, haciendo exquisitos introducciones, portadas de revistas o discos cd o dvd de diversa índole.

¹ A partir de este momento, utilizaremos el término “Kanva” en lugar de “Canva” para evitar cualquier posible infracción de derechos de autor

4. Kanva como herramienta

El instrumento se ha convertido en un activo vital en la mejora del aprendizaje, se caracteriza por ser inteligente, dinámico y práctico, como dispositivo, Kanva se describe por ser una aplicación de edición gratuita que se puede utilizar en una PC (o directamente desde el teléfono versátil) y le permite realizar diversos tipos de mano de obra.

Se caracteriza por estar más conectado con el plan, por lo que es posible realizar solicitudes, tarjetas, currículums, presentaciones, pancartas, ilustraciones y, obviamente, distribuciones para organizaciones interpersonales.

En el ámbito instructivo; La herramienta le permite hacer presentaciones, Kanva doc, que es una ventaja para trabajar en contenido intuitivo en una hoja de Word; así como tener un número ilimitado de diseños para ser razonables para cada motivo o motivo instructivo.

Según Santos, (2019) alude que Kanva como dispositivo ofrece más de 8.000 diseños gratuitos para 100 planes con diferentes propósitos; De igual forma ofrece realizar planos, agregando imágenes, textos entre otros resúmenes.

Se describe utilizando un punto de interacción donde con solo mover el mouse se agregan los 16 elementos del menú a la organización. Se realizan planos de tarjetas, pancartas, logotipos, así como proyectos, volantes, portadas, cronogramas, folletos, cabeceras, solicitudes, distribuciones para uso en comunidades informales, entre otros.

Este escenario es adaptable, permitiendo realizar ejercicios básicos a partir de impresiones de fotografías, aunque hay que recordar que se trata de una herramienta para realizar fotografías, por lo que el cliente deberá editar sus fotografías utilizando otra aplicación y posteriormente pasarlas al escenario. (Batista y Marqués, 2019).

5. Recursos de Kanva

Llamamos a cada recurso en la aplicación Kanva las diferentes capacidades que ofrece el producto, así como los diferentes diseños para que sean razonables para las diferentes posiciones, nos permite trabajar de manera experta con varias imágenes, por ejemplo, infografías, introducciones, pancartas, postales, anuncios que se promocionan en comunidades informales, solicitudes, alteración de grabaciones entre otras funciones.

Como probablemente sabrás, el programa que nos presenta Kanva es un plan bajo una idea relativa, de igual forma existen reglas de trabajo o para que se apoye en tu mente creativa para el mejoramiento de los ejercicios.

Como afirma Sandoval (2020), el hecho de que no seas un especialista en planificación también puede ser una cifra de tu impotencia para lograr tus objetivos; Este activo de Kanva te sostiene en la mejora de la promoción de ejercicios y espectáculos de contenido, solo debes fomentar la inventiva y permitir que tu mente creativa vuele y ponga todo fácilmente en tu plan.

Según Santos (2019), Kanva como herramienta ofrece más de 8000 diseños gratuitos para 100 planes con diferentes propósitos. También ofrece una variedad de formatos para realizar planos, agregando imágenes, textos, entre otros resúmenes.

Se trata de un punto de conexión en el cual el mouse solo debe mover los componentes del menú al arreglo, en el campo instructivo se utiliza para elaborar planos de presentaciones, se realizan tarjetas, pancartas, logotipos, así como proyectos, volantes, portadas, planos, cronogramas, folletos, encabezados, solicitudes, distribuciones para uso en comunidades informales, entre otros.

Esta etapa es adaptable, permitiendo realizar ejercicios sencillos a partir de impresiones fotográficas, aunque hay que recordar que se trata de un aparato de creación de imágenes; Por esta situación está más relacionado con la mejora visual e imaginativa que cada cliente debe alterar sus fotografías en otra aplicación y luego transferirlas (Batista y Marques, 2019).

6. La innovación en el trabajo con Kanva en la realidad

Es evidente que se deja de lado el ciclo o avance de los ejercicios, en esta creciente experiencia formativa los incluidos están obligados a fomentar una sólida rivalidad; En otras palabras, dar paso al desarrollo, como lo demuestra Sandoval (2020), el significado del desarrollo comprende: “En la obtención de nueva información y con la ejecución de estrategias inventivas, añadiendo a incluir las ideas de progreso y mejora mientras se discute avance instructivo” (pág.4)

Esto sugiere responsabilidad, dificultades y obligación en el ciclo instructivo, como lo referencia Pe et al. (2021) en este mundo informatizado es importante ejecutar habilidades especializadas en el sistema de visualización, por lo que actualmente se evolucionan ejercicios no concurrentes y coordinados para saber coordinarse y participar en este ciclo; Es decir, un

marco más creativo para la mejora de la escolarización, que involucre activos para propósitos explícitos; planificar y potenciar una clase virtual que consolide medios y activos computarizados (p. 904)

7. Recursos que presenta Kanva

La plataforma Kanva se sitúa más hacia la informatización visual orientada hacia el escaparate; pero al ser un escenario social y polivalente, también se adentra en el campo educativo donde presenta una variedad de planes preestablecidos; Es decir, donde puede elegir un diseño y componerlo teniendo en cuenta los distintos planes según la innovación del individuo.

Simplemente haz un registro en Kanva y tienes la opción de tener los activos que presenta, por ejemplo,

- **Kanva doc.-** Es un informe basado en web donde el cliente puede componer, incrustar cifras, presentar datos y ofrecerlos a otros; de hecho, podría realizar negocios en línea con este activo.
- **Pizarra online.** - Las pizarras online de Kanva son otro activo donde puedes encontrar un número ilimitado de formatos con guías mentales o diferentes coordinadores realistas para que puedas incrustar contenidos y tener la opción de introducirlos a través de presentaciones temáticas.
- **Presentaciones.** - Es uno de los activos que presenta Kanva para completar trabajos académicos o puntos para exhibiciones, tiene las cualidades de 19 presentaciones de diapositivas.
- **Organizaciones informales.** - Para organizaciones informales también cuenta con planos prediseñados según lo indicado por el evento y según las configuraciones esperadas para su distribución, presenta una variedad de diseños según las configuraciones mencionadas en organizaciones interpersonales.
- **Grabaciones.** - Las grabaciones introducidas en Kanva también están prediseñadas para funcionar según la configuración requerida, simplemente incruste las grabaciones y tenga la opción de modificarlas.

8. La enseñanza y creatividad de los docentes con Kanva

En este siglo XXI se retrata por el avance de la era informatizada, por lo que en el campo educativo tampoco se ha evitado con respecto a los cambios, al principio la era informatizada involucró al círculo social, luego, luego, gradualmente Ha ubicado y coordinado

en diversas organizaciones y finalmente en la escolarización está cobrando importancia por los numerosos proyectos, aplicaciones, etapas, entre otros, que pone a disposición de la formación.

En ese sentido, los aparatos llamados avances de datos y correspondencia TIC se han convertido proactivamente en habilidades esenciales a ser creadas en la experiencia educativa educadora.

Como afirma Cueva (2020), “las innovaciones en datos y correspondencia (TIC) han afrontado un extraordinario desarrollo en cuanto a la admisión de datos a través de la Web, particularmente en el campo educativo, donde se están permitiendo nuevas situaciones de preparación que ponen énfasis en el rápido intercambio de información” (p. 342). Esto sugiere que, a través del avance de la intuición de las TIC, los miembros de alguna manera deberían reforzar sus habilidades y capacidades, fomentar su innovación y generar inspiración para el aprendizaje.

En ese sentido: la comunicación entre educadores y estudiantes debe permitir la formación de nuevos aprendizajes de manera cooperativa, inteligente y básica, en un clima dispuesto, adaptable, dinámico, pluripersonal y pluridimensional (Navarrete, Mendieta, 2018; p. 140).

Teniendo en cuenta estos aspectos y funcionalidades, la herramienta Kanva es muy valiosa en el ámbito educativo, ya que facilita a los profesores y estudiantes la creación de su propio contenido, una forma alternativa de utilizar el desarrollo y la imaginación.

Según Sánchez (2020), Kanva es un dispositivo con un punto de conexión novedoso, interesante y sencillo de utilizar para cooperar, donde se pueden planificar cantidades de presentaciones para introducir datos” (p.17).

Para mejorar los ejercicios en Kanva, se centra explícitamente en hacer presentaciones; En otras palabras, para fomentar las habilidades de los estudiantes para crear, planificar, deslizar, presentar u ofrecer según sus necesidades, es importante especificar que Kanva es un sitio de configuración de materiales visuales donde descubre cómo coordinar un punto de conexión básico centrado en en colaboración con las empresas de creación del cliente proponiendo diseños prediseñados según el tipo de material a utilizar. (Trejo, 2018b, p. 648).

Mucho depende de la creación y ejecución del dispositivo tanto por parte del suplente como del educador para fomentar ejercicios académicos, de modo que este 21 aparato ayudará

a hacer nuestras clases más únicas, intuitivas, donde nos permitirá incluir todo el instructivo local. área y tener la opción de obtener un aprendizaje crítico.

9. Influencia en el aprendizaje

Para este caso, el impacto del recurso Kanva en el aprendizaje se describe como realmente encantador e inteligente, su utilidad principal se evoca mediante un plan creativo, una demostración de trabajo y presentaciones de los estudiantes en desarrollo a través de diferentes registros, por ejemplo, ppt-Kanvas o Word. Kanvas, nos brinda una variedad para gestionar el negocio, planificar y enviar nuestra innovación y luego mostrarla o descargar el documento pdf y tener la opción de procesar la hoja de papel.

En esta línea, Kanva se ha convertido en un dispositivo sumamente valioso para acompañar el aprendizaje, más que el aprendizaje visual; En ese sentido, el educador puede utilizarlo para presentar diferentes materiales y en este caso los estudiantes pueden utilizarlo para comprender o estructurar nuevas ideas.

Para este caso, los estudiantes también pueden hacer planes y tener la opción de compartir su trabajo, lo cual es valioso porque promueve la inventiva, el trabajo significativo y el giro visual de los acontecimientos.

10. Sistema educativo peruano

a. Escuelas en el Perú. En alusión a la palabra formación hace ya algún tiempo en el Perú, era inseparable de la exhibición en términos de lectura, composición y ciencia, con pocas reflexiones sobre el aprendizaje urbano enfocado a las leyes del país. Actualmente, la escolarización enfrenta nuevos campos y provocaciones que intentan mejorar la preparación de los residentes que practican sus privilegios con pleno respeto a las diferentes indicaciones ecológicas y socioculturales (Servicio de Instrucción MINEDU). En el siglo XXI, los peruanos se encuentran en una sociedad diferente y con un potencial extraordinario y por eso la educación que pretenden debe estar centrada en el desarrollo de ciudadanos que repudian sus obligaciones y privilegios, tomando conciencia del entorno que los rodea, buscando prosperidad. normal a través de una moral fuerte. Para ello, el MINEDU, a través del programa Educativo Público de Escolarización fundamental, trazó las fronteras, capacidades, límites y cruces que permitan construir el perfil del egresado peruano, como reacción a las dificultades y diferentes requerimientos que debe tener. estar interrelacionados a la vista del público, para obtener el giro completo de los acontecimientos. El programa educativo de Escolarización Pública fundamental se organiza a través de una visión típica y extensiva del aprendizaje, decidida a

preparar a los estudiantes en lo moral, mental, emocional, corporal, social y sociopolítico” (MINEDU, 2016). Este tipo de diseño plantea un curso de aprendizaje que busca resultados para un beneficio a largo plazo, donde se vincula a través de cuatro elementos de ejecución que se muestran dentro de la Ley General de Instrucción (MINEDU, 2012), estos son: superación personal, información, ciudadanía y vinculación con el campo laboral que afrontan como rasgo de la sociedad. A través de estos aspectos se busca brindar una formación donde los estudiantes peruanos, a través de un discurso orientado al respeto, según sus capacidades y aptitudes, sumen de manera similar a la sociedad. La labor de la educación hoy en día no sólo implica una mirada escolar, sino que también la perspectiva ética y la búsqueda de construir ciudadanos protagonistas y se ha convertido en un objetivo fundamental, ya que por los patrones sociales a los que se enfrentan, es importante prepararse desde el estudio y la formación fundamental estándar que tienen un “trabajo funcional en el ámbito público y siguen avanzando a lo largo de la vida” (MINEDU, 2016). Para ello, dentro de la práctica instructiva, se plantearon enfoques transversales, que tienen como capacidad de apoyo y orientación el ciclo académico dentro de la educación presencial, los cuales se aplican a lo largo de toda la etapa escolar desde el nivel inicial hasta el nivel auxiliar.

Los enfoques transversales se pronuncian como estándares dentro del Reglamento General de Escolarización, que fueron diseñados para responder a las demandas del mundo contemporáneo; estos brindan puntos de vista de personas en su campo social, promoviendo cualidades y mentalidades positivas entre educadores, ejecutivos y estudiantes. Su aplicación depende del compromiso y gestación de las capacidades instructivas, sumándose a la labor educativa, mediante una actividad constante, solidaria y legítima, los enfoques transversales son los que lo acompañan: Enfoque de privilegios, Metodología integral o Respeto a la variedad cultural, Enfoque intercultural, Enfoque de uniformidad de orientación, Metodología natural, Enfoque de gran dirección y Enfoque de búsqueda de desarrollo (MINEDU, 2016). Para este examen se hará énfasis en el Enfoque Intercultural, el cual se plasma dentro de la programación educativa de la Escuela Pública como necesidad que puede surgir dentro de la realidad peruana, la cual se retrata por su variedad sociocultural y está en constante cambio.

Posteriormente, a través de la interculturalidad intentamos hacer un espacio de concurrencia donde se respeten los contrastes y se apoye la propia personalidad; Así es como el intercambio es populista sin sociedades mejores que otras y la mejora social se ensaya todos los días. el sistema escolar peruano se ha ajustado a las exigencias de la sociedad contemporánea donde el respeto a los privilegios del residente, la incorporación y la correspondencia se

presentan como importantes dentro de la concurrencia escolar. Dentro de la aplicación educativa, los puntos de apoyo son un sistema de reglas mayoritarias dentro de la sociedad, la utilización de lo académica y moral y la búsqueda de la alegría de cada estudiante a través de su oportunidad.

b. Enfoque educativo. Mostrar a los ejecutivos La administración instructiva es una disciplina concedida en toda organización, donde se mejora en mostrar límites, trazar los estándares dentro del campo. Estos se establecen según los objetivos que deben alcanzarse, no grabados en piedra por los especialistas del Servicio de Escolarización. Como especifica Yábar (2013), la gran gestión educativa está compuesta por ciclos que se trazan a través de una investigación y determinación, donde se complementan y permiten a cada individuo de la organización satisfacer su objetivo principal, situado hacia un mismo punto. Es así como se debe distinguir la importancia de los cuatro aspectos dentro de la gestión educativa establecidos por la UNESCO (2011): gestión empresarial, académica, local e institucional. La última opción se plantea a partir de un sistema de investigación de los diseños sociales dentro del enfoque instructivo, separado en dos grandes campos: el convencional, donde se acreditan ejercicios, uso productivo del tiempo y grafo jerárquico; y el casual, que se centra en prácticas amigables, estas suman al dominio dentro del establecimiento y al cambio de espacios instructivos que se ajustan al entorno en curso (Macassi, 2018).

En el Manual de Directivos Escolar elaborado en 2016 se muestran las responsabilidades dentro de las organizaciones formativas, sin embargo, se produce una indagación, al no referirse a la interculturalidad como un logro que se busca alcanzar, sino que se sigue planteando como un eje transversal. sobre acercamiento. eso es debilitante en la práctica. En instructivos manuales de administración elaborados en el Perú hasta la fecha se demuestra que la escuela debe ser un espacio liberado de la irracionalidad, donde debe haber resiliencia y respeto hacia cada una de las personas que la integran. Si bien se trata de atributos vitales que todo espacio amigable debe tener, destapa la ausencia del trabajo y de las directivas por parte del Servicio de Escolaridad sobre la interculturalidad de manera explícita, ya que no se han delimitado los activos para practicarla. La interculturalidad es vista como uno de los componentes que deben ensayarse dentro de la actuación de los directivos en los diferentes establecimientos educativos.

Para entender de qué depende esta administración, se tomarán como una especie de perspectiva los marcadores establecidos por Zavala (et. al. 2005, citado). en Macassi, 2018). El

marcador principal depende del compromiso, donde la escuela debe diseñar un plan de valores donde no existe una cultura homogénea, sino que cada uno es visto como un aprendizaje, una potencial puerta abierta; El siguiente indicador está relacionado con una dinámica que intenta trazar los límites de correspondencia entre distintos grupos sociales donde hay una inversión equivalente. El tercer indicador es el reconocimiento de la variedad social, que intenta promover en los estudiantes el interés por conocer diferentes formas de actuar y pensar, a través de una mirada sobre los inicios del otro. El cuarto marcador es la producción de canales de apoyo, donde las inclinaciones de los individuos pueden comunicarse a través de un entorno de variedad, donde los contrastes pueden ser perceptibles para combatirlos; Por último, el quinto puntero es la evaluación de los contrastes sociales que permita considerar a los demás como comparativos buscando puertas abiertas equivalentes sin posiciones paternalistas (Zavala et. Al. 2005, citado en Macassi, 2018).

Por lo analizado anteriormente, se espera que la interculturalidad sea un componente importante dentro de la gestión de la formación educativa, debido a la inclusión y relación con los diferentes grupos étnicos donde se crea la incorporación de cada una de las personas que conforman una base educativa: especialistas, educadores, estudiantes, tutores y guardianes. De esta manera se subraya que la interculturalidad debe ser esperada como una manera de actuar y de pensar, que debe ser dinamizada a partir de largos períodos de formación, con la plena intención de formar residentes adecuados. - La educación intercultural constituye una tarea importante y significativa dentro de la sociedad, donde refuerza los diseños sociales, monetarios y políticos (Tubino, 2015 citado en Walsh, 2009) y es también un espacio donde los prejuicios no están del todo grabados y rectificadas. además, busca crear apariencia para buscar mejoras en su administración, este es el medio por el cual se plantean las metas a cumplir para finalmente beneficiar a las personas en el futuro. Es ahora donde la escolarización intercultural se ejecuta como un ideal, un objetivo a alcanzar y un logro a alcanzar. Perú es un país que tiene una extraordinaria variedad de dialectos, cultura, nacionalidades, costumbres e historia, lo que ha creado una increíble mezcla de sociedades dentro de su población. En consecuencia, la instrucción intercultural no debe centrarse sólo en escuelas rurales o grupos originarios, sino que debe describir el sistema escolar peruano (Grupo de profesionales capacitados y jefes de la Dirección General de Escolarización Intercultural Bilingüe y Provincial DIGEIVIR, 2013). Sin embargo, la interculturalidad no ha sido un componente pulido y completamente disperso dentro del plan educativo escolar, lo que ha creado una problemática social extraordinaria, como la separación y el aislamiento por razones sociales. Hacia finales de la década de 1960,

durante el gobierno público del general Juan Velasco Alvarado, se propugnaba una escolarización que percibiera variedad etimológica y social. En consecuencia, en 1972 se trazó la Estrategia de Escolarización Pública Bilingüe (PNEB). Esta estrategia consistió en percibir la realidad multilingüe en la nación y reconocer la exigencia de estudiantes que tuvieran como lengua materna una lengua distinta al español. Si bien se excluyó el tema de la interculturalidad como lo hubiera sido en las estrategias de 1989 y 1991, se dio un paso extraordinario para la formación en el Perú (DIGEIVIR, 2013). La interculturalidad no puede caracterizarse como una combinación de componentes, ya que significa "entre sociedades", donde hay un intercambio social a la luz de la correspondencia, que debe conocer los problemas actuales para permitir una mediación. El tema está poco a poco disponible, dado que si bien la Ley General de Escolarización demuestra que la formación intercultural debe estar disponible en el mejoramiento educativo de los peruanos, existe una lógica inconsistencia en la metodología que lo hizo ya que se ha restringido a un Cuestión que debería centrarse únicamente en las personas que no se comunican en español, haciendo un método solitario para la correspondencia, negando los contrastes y complementando la separación (Fields, 1999 referido en Walsh, 2005). La interculturalidad espera la variedad social, étnica y fonética del país como un lujo, y busca en el reconocimiento y consideración de los contrastes, así como en la mentalidad común de información y aprendizaje del otro, el apoyo a la conjunción amistosa y al comercio entre los diferentes. sociedades del mundo (Reglamento General de Escolarización, 2003 citado en Walsh, 2001). Destacando que el mejoramiento de la interculturalidad "requiere comenzar con los niños de los principales períodos escolares y continuar persistentemente durante la experiencia educativa, no como una materia excepcional, sino como un componente básico y transversal del conjunto del aprendizaje". mostrar el proceso es significativo" (Walsh, 2005 p.19). Precisamente esta mejora debe buscarse en los estudiantes peruanos, una que les permita sentirse afines a su forma de vida y que contribuya al desarrollo de su carácter, garantizando así que perciban la interculturalidad presente en su país. A pesar del conjunto de experiencias que cuenta el Perú, aún no existe una formación enfocada en percibir la variedad social que permita a las personas en el futuro acercarse a sus raíces andinas, amazónicas y playeras (Zúñiga y Ansión, 1997), lo que permitiría permitan disminuir los agujeros que nos diferencian como público en general para lograr un país que se sienta satisfecho con su propia forma de vida. Se espera interculturalidad de una gestión educativa totalmente decidida a crear condiciones que logren el discurso entre diversas reuniones sociales, plenamente decidida a coordinar a los escolares, sus familias, profesores y especialistas en gestión. En esta línea, se destaca la importancia de que la variedad social debe ser vista como

una riqueza, oportunidad y logro donde la formación proporciona las reglas para estimarse decidido a construir una sociedad basada en el voto, que, como lo referencia Walsh (2005), producen andamios. de oportunidades entre los diferentes grupos étnicos del Perú.

11. Diseño gráfico

En el día a día, las personas experimentan diferentes imágenes realistas en cada espacio que las rodea, desde señalización, marcas de artículos, tableros hasta logotipos, y cada una de ellas requiere un plan para su actividad. La actividad de planificar es una manifestación humana natural, ya que se planifica cada vez que algo se termina por un motivo caracterizado, de tal manera que prácticamente movimientos de todo tipo tienen algún plan. Pero ¿qué es la representación visual? Es la actividad de crear, considerar y comunicar un mensaje particular a una multitud particular a través de piezas visuales. La globalización ha hecho que la representación visual pretenda lograr una lectura inmediata del mensaje, que se ve en cualquier lugar del planeta, convirtiéndola en la disciplina más globalizada de todas. Desde su punto de partida, a través de manifestaciones en dos niveles, partió de la correspondencia de mensajes, los cuales en la actualidad se han ido ajustando a los nuevos avances y necesidades de la humanidad, recordando que todo pensamiento debe ser decodificado de manera rápida y amena. De esta manera sostiene que la representación visual puede ser considerada como un tipo de asociación de pensamiento en el sentido de que a través de este ciclo se inicia la producción de signos, imágenes y estructuras realistas que crean una colaboración con el cliente. La informatización visual, que ahora es el momento adecuado, ha podido comunicar pensamientos, difundir mensajes y organizar información, por lo que también se ha adaptado a los avances que está viviendo la sociedad. Se desarrolló el oficio del arquitecto visual y con él su capacidad para realizar proyectos que abordaran temas más alucinantes (Cisneros, 2016), así comenzaron las reacciones ante nuevas dificultades, realizando cruzadas de correspondencia con mensajes destinados al beneficio. del cliente final. b. Componentes La representación visual se compone de diferentes componentes que incluyen significado e importancia dentro de la interacción de creación, como tono, forma, punto, línea, tamaño, pieza, imagen, entre otros. Cada uno de ellos, alineados con el campo mental, se convierten en piezas claves para difundir una directiva para el cliente, creando inspiración e interés en cada uno de ellos. Como se mencionó anteriormente, la fase más importante en la planificación es explorar, luego, en ese punto, seleccionar los componentes que conformarán su creación y finalmente proponer una estructura adecuada de ellos. En este sentido, para este examen se considerarán los componentes fundamentales propuestos por Bustos (2012), quien alude que para cumplir con los objetivos del plan se debe

considerar el acompañamiento de: - **Discernimiento visual:** Consiste en reconocer la manera en que la persona ve. lo que nota. Debes saber hacer un recorrido visual, figura y fundamento, diferencia y cómo es la relación actual con la luz. - **Correspondencia:** Para realizar mensajes se deben conocer y distinguir los procesos de correspondencia, de esta manera se difunde el último pensamiento de forma cómoda y correcta. - **Medios:** Se debe reconocer en qué medio se realizará la tarea realista, si será informatizado, impreso, portátil o en diferentes etapas. Así es como se inicia la confección de cada pieza, ya que cada organización tiene diversas cualidades. - **Lenguaje visual:** Para transmitir un mensaje se deben contar con los activos adecuados, considerando al cliente que será el beneficiario de los datos. - **Utilización de activos:** Se debe reconocer el ingreso a los activos que tiene el proyectista, tener un conocimiento significativo de ellos y comenzar a trabajar con ellos, ajustándolo a la configuración de la pieza mencionada o haciéndolo por ese motivo. - **Innovación:** Las perspectivas del diseñador se ajustan al correcto uso de sus dispositivos de trabajo, por ello la innovación se convierte en una pieza fundamental para mejorar la estrategia y organización de las administraciones, su correcto uso irá con el ciclo, trabajando en sus resultados. - **Un creador visual** está capacitado para dominar y realizar diferentes piezas visuales con cada uno de los componentes referenciados, la prueba está en el ciclo de conceptualización y la búsqueda de cómo difundirlo, así es como se crea repercusión y efecto.

12. Diseño editorial

El trasfondo histórico de la configuración de las publicaciones comienza en el Antiguo Egipto, donde se concibieron los copistas, individuos encargados de recrear textos que se esperaba que se convirtieran en libros. Contaban con dispositivos como tinta, bolígrafo y estropajo, para realizar dibujos y textos (Catopodis, 2014 citado en Guerrero, 2016), además de utilizar una matriz dada por la tipometría, que al ser moldeada de forma rectangular permitía solicitar los textos. De esta manera se convirtieron en los principales expertos en plan de publicación. Con la presencia de la máquina de impresión, surgen nuevos caracteres tipográficos, lo que permite que crezca la gama de opciones para la población en general. Así es como Johannes Gutenberg, Johanes Fust y Peter Schoffer fabricaron los principales tipos portátiles, que permitieron que la producción del contenido del artículo comenzara a hacerse de forma económica, ejecutando posteriormente el uso de diferentes papeles y tintas. Así es como consideramos que el desarrollo de una publicación como el libro llega al mundo como una revelación de lo oscuro, adaptándose a un entorno social. Sin embargo, ¿qué es el plan de artículo? Es una parte de la comunicación visual encargada de estructuras y diseños entre

imágenes, mensaje, plano y diseño (Guerrero, 2016) con el objetivo principal de enviar un pensamiento, contar una historia o difundir la palabra.

Los elementos que se deben considerar al realizar un artículo de publicación son la lectura visual y el carácter que comunicará, ya que esto permitirá la consideración de los lectores en los cinco segundos iniciales. Los contenidos de la publicación deben ser claros y compactos, de tal manera que se haga referencia que entre los componentes fundamentales con los que se trabaja se encuentran: texto, imagen y marco. La correcta organización y la amabilidad entre estos tres componentes harán que la distribución avance, trabajando con comprensión para desarrollar aún más la experiencia del cliente. Asimismo, se considera que la configuración del artículo trabaja con estos componentes para crear organizaciones novedosas, donde dependiendo de la disposición y estructura, la jerarquización de las colecciones de texto produce sensaciones en el lector. Tipos La configuración del artículo tiene la capacidad de enviar pensamientos a través de la organización entre imágenes con mensajes (Guerrero, 2016), de esta manera según los objetivos de cada distribución, los arreglos cambian y se ajustan al público comprensivo, ajustándose a su carácter para generar estima. en ellos. Este es el medio por el cual se desarrollan las distribuciones del contenido de los artículos, ajustándose a los patrones y necesidades del lector, donde cambia el motivo para luego realizar nuevos proyectos de publicación; en esta línea se inician distribuciones de libros, revistas, cuñas promocionales, distribución de noticias computarizadas, entre otros. Para este examen nos centraremos en el libro y la revista, ambos son distribuciones de publicaciones que tienen como finalidad difundir un mensaje, cuya distinción es el tono de la correspondencia y la construcción que lo realiza. Un libro busca iluminar al lector, a través de material que le permita mostrarle temas de interés, tomándolo en cuenta, así como un recurso de ayuda que pueda hacerlo consciente de diferentes puntos.

Los contenidos de la publicación deben ser claros y compactos, de tal manera que se haga referencia que entre los componentes fundamentales con los que se trabaja se encuentran: texto, imagen y marco. La correcta organización y la amabilidad entre estos tres componentes harán que la distribución avance, trabajando con comprensión para desarrollar aún más la experiencia del cliente. Asimismo, se considera que la configuración del artículo trabaja con estos componentes para crear organizaciones novedosas, donde dependiendo de la disposición y estructura, la jerarquización de las colecciones de texto produce sensaciones en el lector. Tipos La configuración del artículo tiene la capacidad de enviar pensamientos a través de la organización entre imágenes con mensajes (Guerrero, 2016), de esta manera según los objetivos

de cada distribución, los arreglos cambian y se ajustan al público comprensivo, ajustándose a su carácter para generar estima. en ellos. Este es el medio por el cual se desarrollan las distribuciones del contenido de los artículos, ajustándose a los patrones y necesidades del lector, donde cambia el motivo para luego realizar nuevos proyectos de publicación; en esta línea se inician distribuciones de libros, revistas, cuñas promocionales, distribución de noticias computarizadas, entre otros. Para este examen nos centraremos en el libro y la revista, ambos son distribuciones de publicaciones que tienen como finalidad difundir un mensaje, cuya distinción es el tono de la correspondencia y la construcción que lo realiza. Un libro busca iluminar al lector, a través de material que le permita mostrarle temas de interés, tomándolo en cuenta, así como un recurso de ayuda que pueda hacerlo consciente de diferentes puntos. Idea Los aparatos visuales son una parte importante del aprendizaje de los niños, quienes al asociarse con ellos pueden percibir formas, contrastarlas con la realidad y sentirse distinguidos, sabiendo posteriormente cómo fomentar su límite básico.

Cuando la arquitectura se aplica en medios impresos e informáticos, los niños pueden ver circunstancias que pueden generar en ellos emociones, para moldear su visión del mundo a través de la mente creativa (Cisneros, 2016). El contorno nos permite crear universos imposibles, lo que la fotografía no puede, ya que su nivel de creación y sus recursos se vuelven ilimitados, se logra de tal manera que se puedan crear recursos visuales que animen la imaginación de los niños, fomentando su límite básico al mismo tiempo. ya que lo impulsa a la reflexión y a su experiencia más memorable con la artesanía. Una de las principales razones por las que los jóvenes generan una atención más destacada en los programas infantiles es su nivel de iconicidad. McCloud (1994, citado en Cisneros, 2016) hizo referencia a que cuantas menos sutilezas tenga una imagen, más llamativa será la identidad que crea. El cerebro se apropia de los atributos esenciales para construir el resto a través de la mente creativa, permitiendo además al artista crear imágenes con mayor importancia porque se mejora su nivel calculado. La capacidad mental se convierte en una importante cualidad de delineación cuando se le une un texto, ya que trabaja con el aprendizaje y la traducción, convirtiéndose en un complemento con carácter narrativo que comunica pensamientos. De esta manera, rompe con los estereotipos establecidos de que una ilustración solo tiene la función de adornar el contenido, ya que se ha comprobado que desde temprana edad genera un impacto en la concepción de nuevos contenidos. Imágenes en el proceso de aprendizaje El uso de imágenes dentro de las escuelas se ha convertido en un recurso útil para mejorar el proceso de aprendizaje, la razón es que vivimos en un espacio lleno de formas, colores, texturas que en conjunto crean

una imagen, incorporándolas de esta manera a la metodología de enseñanza ha generado beneficios en la capacidad cognitiva de los estudiantes. Esto se debe al reconocimiento de signos que permiten a los niños razonar, logrando darles significado a las imágenes y asociándolas con su entorno (Cisneros, 2016). Cuando se utilizan imágenes, los niños tienen la capacidad de interactuar con ellas, asociándolas con lo que ven en la realidad y luego comparándolas. Así definen su entorno, forman sus propias ideas y se motivan a tener una actitud reflexiva.

El diseño como herramienta social a. Visión interdisciplinaria El diseño gráfico tiene un gran poder, con la capacidad de representar y dar a conocer un mensaje de valor, transformando ideas o contribuyendo al aprendizaje de otros, como menciona Moya (2006), se ha convertido en un actor dentro de la transformación social, cuyas acciones son reflejada en diversos ámbitos sociales, emitiendo mensajes con gran responsabilidad para poder transformar una realidad. En la creación de un diseño, el trabajo preliminar paso a realizar es la investigación, tener en cuenta los aspectos sociales y culturales, logrando que surjan nuevos pensamientos con valentía en donde se tuvo presente el contexto del usuario. De esta forma, el diseñador se enfrenta a nuevos desafíos, adecuándose a una sociedad en constantes cambios, posicionándolo, así como un pensador crítico con capacidad de dar respuesta a las necesidades del público (Cisneros, 2016). El rol del diseñador desde un enfoque social, permite el reconocimiento e investigación sobre problemas que van más allá de lo estético, en donde se debe trabajar con diversas disciplinas en equipo para poder afrontar la complejidad y tareas de los aspectos sociales del mismo. Es así, como se demuestra el potencial del diseño, como una herramienta capaz de realizar una mejora en la sociedad pues entiende los problemas para solucionarlos (Cisneros, 2016). El rol del usuario Tal y como mencionamos anteriormente, en el proceso de diseño se tiene presente al público objetivo, se busca darle a conocer un mensaje en específico o crear un proyecto que le permita solucionar una problemática presente en ellos, teniendo claro el contexto en que vive. Es así, que, para la creación de campañas exitosas, se debe tener pensado el rol del usuario, tener claro sus valores para así brindar una respuesta a sus necesidades.

Visualizar el entorno social y social, no permite crear estereotipos dentro del público objetivo, se debe tener una visión antropológica que permita estudiar su forma de interactuar con el mundo que los rodea, es así como se brindan soluciones pensadas en él. A través de la investigación del escenario, se evalúan los instrumentos adecuados a fabricar, cuáles son capaces de ser precisos y satisfacer un gran valor, haciendo que el mensaje sea significativo y

fascinante. Conocer al cliente permite que cada fase del plan de emprendimiento tenga una explicación e intención, ya que trabajamos a la luz de una necesidad, sin duda para dar una respuesta. En esta línea, se tiende a considerar que ese plan tiene “una conexión verdaderamente inequívoca y estrecha entre el hombre y su circunstancia actual, donde se vuelve abierto, dispuesto y servicial” (González, 2006 p.4). Ejercicios pedantes Los cambios sociales y la variedad que existe dentro de las salas de estudio han provocado la búsqueda de nuevos activos que permitan a los educadores impartir el aprendizaje de otra manera que la que habitualmente conocemos. Así es como la formación de los materiales de exhibición se convierte en una elección, ya que logra establecer una asociación entre los estudiantes y la realidad, a través de la investigación de su inventiva. (Moreno, 2009). En cada ciclo de exhibición se considera el escenario en el que se trabaja, distinguiendo que hay una realidad desconcertante a la cual ajustarse para dar nuevas propuestas razonables y dinámicas. En esta exploración, buscamos producir una conexión entre ejercicios pedantes y representación visual, para apoyar la mejora de la mente creativa y la capacidad de respuesta, donde la variedad social se percibe a través del avance de la capacidad de respuesta.

13. Función del profesor de Diseño Gráfico

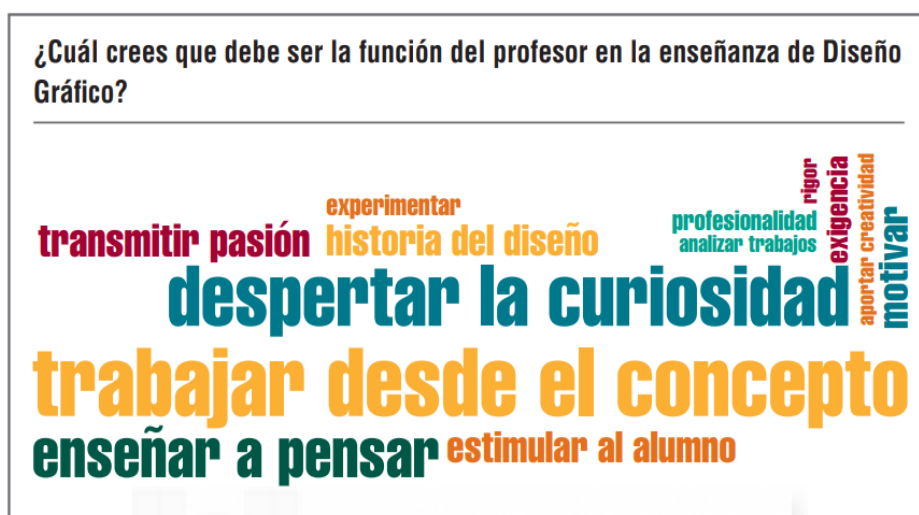
Dentro de un examen de los procedimientos de trabajo imaginables en el campo de la informática visual, la capacidad del educador de la disciplina no puede ser más capital y significativa para trazar los límites principales sobre los cuales construir una experiencia educativa creciente adecuada y productiva. Dada la particular idea del tema, se ha presentado a modistos que unen su trabajo experto como creadores realistas con la exhibición de trabajos en diversos enfoques. Éstos son Enric Aguilera, Isidro Ferrer, Sandra Figuerola, Verónica Fuerte, Sr. García, Emilio Gil, Javier Jaén, Enric Jardí, Sergio Jiménez, Daniel Morales y Javier Euba (Moruba) y Claret Serrahima [5.2]. Los expertos demuestran un momento importante en la preparación del creador del futuro: el inicio del camino educativo. A partir de ahora en el proyecto de exhibición, para quienes conversan, el trabajo del educador es fundamental, comparable a tres puntos de vista esenciales e iniciales: lo más importante es que se debe instar al estudiante a perder el miedo al error.

El educador es fundamental en esta etapa como activador del intento importante de entrar en campos oscuros para el suplente, ya que precisamente en lo que aún no se ha hecho están los resultados concebibles de futuros éxitos y revelaciones. Suponiendo que la aprensión por el error aparezca y se apodere de él, el suplente del plan hará lo que definitivamente sabe hacer, se ocupará de los problemas cuyo arreglo conoce y, finalmente, dejará de aprender y se

deteriorará en el paisaje conocido a través del cual avanza la progresión. mucha información nunca se transmitirá. imaginación y desarrollo. Además, el educador debe ayudar al suplente que inicia su preparación en la búsqueda de la articulación individual.

Por último, lo que el educador debe exigir durante las primeras etapas de la formación del suplente es comunicar el entusiasmo por la vocación. Elaborado por un diseñador visual o creador de mensajes visuales es un trabajo difícil que someterá al suplente a diversos desafíos y pruebas durante su carrera profesional. Suponiendo que el educador pueda transmitir esa inclinación al suplente, éste se convertirá en un beneficiario ideal de un mensaje o información durante la etapa de preparación, así como en un buen experto en la etapa posterior. El iniciador y educador Emilio Gil lo resume impecablemente cuando expresa que la principal capacidad del instructor es mostrar cómo valorar esta vocación, que es un honor.

Figura 1: Función del Profesor en la enseñanza de Diseño Gráfico



14. Base Teórica Científica

14.1. Multimedia

El origen etimológico proviene del latín: multi, que significa muchos y medio, que representa medios (Etimologías de Chile, 2018) explicado de otra manera, es hacer uso de varios medios complementados con una computadora; que fusionando varios canales logran construir un producto multimedia que interactúa con el usuario. Es innegable que está presente en todas partes, a pesar de ser un campo que no ha sido plenamente explotado. Multimedia se define como un procedimiento que utiliza diferentes sistemas de comunicación como texto, imagen, animación, video y sonido que en conjunto presentan un mensaje. (Méndez Ortiz, Ruiz Hernández y Figueroa Alcántara, 2014, pp. 61-72). La multimedia nace dentro de la interacción

del hombre, debido al uso de diferentes procesos comunicativos, ofreciendo nuevas experiencias en el uso de componentes tradicionales y digitales, obteniendo un resultado aún mejor.

14.2. Narrativa Multimedia

Este tipo de relatos son traídos al mundo a través de cuentas informáticas que Anaya (2016) desveló su definición como: la expresión vanguardista de la capacidad pasada de contar historias, comunican información y cultura, por lo que se han ajustado a los nuevos medios. Se podría decir que narrar es una forma de transmitir adaptada al clima social y, aprovechando las innovaciones de la correspondencia informatizada, se convierte en una historia informatizada; de ahí que se coloquen en varios escenarios, sin embargo, su estilo no se estima; Con ese fin, la historia avanzada se considera cualquier correspondencia que se ajuste a la utilización de activos avanzados como un tipo de articulación.

Al igual que los medios interactivos, es la suma de unas pocas partes que transmiten un mensaje, cambiando su construcción según lo indique el objetivo del cliente. En otras palabras, es: La demostración abierta visual y sonora que permite participar de una historia mostrada a través de diversos medios, conformando un todo coordinado. Típicamente, el cliente del relato espera un trabajo funcional en la reproducción de una trama potencial a través de su comunicación con dichos soportes. (Peralta, 2016, p. 13)

Una característica que cada elemento de medios mixtos implica en la difusión de su mensaje es la intuición, Peralta (2016) da sentido a eso: "Es la naturaleza de un marco abierto introducir contenido que cambia poderosamente dependiendo de las actividades realizadas por su cliente". (pág. 10).

La ambientación de la historia y la capacidad narrativa en movimiento, las diversas creaciones mediáticas y los juegos de ordenador mantienen la consideración del público. Creando cambios específicos, paradas de interés, en la historia despierta anticipación e interés, la trama y construcción de esta depende de esta multitud de sutilezas antes referenciadas. (Gómez, 2013).

14.3. Multimedia en la Educación

En la actualidad, el mundo está lleno de estímulos audiovisuales que fomentan la reflexión y el pensamiento. Los dibujos han sido utilizados desde tiempos remotos como una

herramienta educativa, permitiendo a docentes y estudiantes explorar y especular sobre diversos temas. Además, los dibujos sirven para potenciar la imaginación y estimular la creatividad.

El uso de imágenes audiovisuales y recursos digitales en el ámbito pedagógico no solo moderniza la enseñanza, sino que también contribuye a la formación de individuos críticos. No obstante, Zermeño (2012) señala que estos recursos no deben ser únicamente estéticos, sino que deben tener un valor pedagógico que considere las características de los usuarios (pp. 119-128).

Dentro del ámbito educativo, las presentaciones multimedia son una herramienta relevante que, según Ortiz y Ortega (2018), deben ser diseñadas de manera clara, sin sobrecargar de texto e imágenes. Todos los elementos deben conformar una composición unificada, teniendo en cuenta principios didácticos como simplicidad, usabilidad, tamaño de texto e imágenes, color, características del usuario, y la inclusión de animaciones y sonidos para lograr un impacto comunicacional efectivo.

La aparición de nuevas tecnologías transformó la transmisión de conceptos teóricos en una metodología digital para el aprendizaje, convirtiéndose en una estrategia para involucrar al estudiante en su propio proceso educativo. De este modo, "los recursos multimedia, gráficos, animaciones, audios, videos y juegos se han consolidado como poderosas herramientas para apoyar los objetivos académicos" (Salas y Pérez, 2016, p. 604). Estos recursos se consideran complementos valiosos en los procesos de aprendizaje.

De acuerdo con Loreto Andrade (2014), a finales de los años 80, con la llegada de la multimedia y las nuevas posibilidades que los ordenadores ofrecían en términos audiovisuales, se comenzaron a explorar formas en las que estas herramientas pudieran enriquecer el aprendizaje (p. 77). La educación, como motor del desarrollo social, permite que los estudiantes, centrados en el profesor, reciban un mensaje general que se transforma en significados y conocimientos diversos, lo cual da paso a nuevas formas de enseñanza y comunicación.

Las mejoras pedagógicas en el ámbito educativo han impulsado la actualización de los materiales de enseñanza. En respuesta, las editoriales dedicadas a la producción y comercialización de material educativo optaron por crear productos interactivos y multimedia, considerando que cualquier recurso didáctico multimedia que oriente y optimice el proceso de enseñanza-aprendizaje, combinando diferentes medios gráficos en un solo entorno, es considerado multimedia educativa (Ecured, 2013).

El uso de la multimedia en la educación promueve un aprendizaje autodirigido en los estudiantes, quienes construyen su propio conocimiento. "La multimedia permite trabajar estrategias de aprendizaje y abrir la escuela a otras culturas, ampliando sus relaciones con el entorno. También facilita el aprendizaje de manera natural, e incluso puede influir en algunas actitudes" (Roberto, 2017, p. 58). De esta manera, la multimedia contribuye a un enfoque integral del individuo en su proceso educativo.

En la última década, las herramientas multimedia se han consolidado como un apoyo didáctico en las aulas. Según Bolaño (2017), estas herramientas manejan diversos formatos, los cuales se orientan de acuerdo con su función.

- **Informativa:** Presentan información, científica de la realidad: Enciclopedias
- **Instructiva:** Orienta y regula el proceso de aprendizaje: Tutoriales, juegos.
- **Motivadora:** Captar la atención en lo más importante: Imagen, videos, texto.
- **Evaluadora:** Posibilitar la retroalimentación de estudiantes: software, tutorial.
- **Exploratoria:** Ambientes para exploración: Simuladores, constructores
- **Expresivo-comunicadora:** Posibilitar la comunicación entre usuarios mediante actividades: programas de comunicación
- **Lúdica:** Trabajar con actividades educativas: Elementos lúdicos

15. Animación Digital

Para hablar de actividad avanzada, se debe tener clara la idea de vivacidad; es la forma más común de darle la sensación de desarrollo a una imagen. (Actividad Informatizada, 2012). Considerado como un lenguaje visual, que transmite un pensamiento de manera inequívoca y dinámica, utilizando diferentes activos particulares, como lo comunica Acevedo (2012); Es una estrategia utilizada para realizar imágenes en movimiento. Los avances mecánicos han permitido que se lo considere un activo para el desarrollo del contenido educativo, como el movimiento 3D y 2D que ha hecho posible crear personajes, escenarios virtuales que complementan y mejoran el mundo de los medios mixtos.

15.1. Animación digital Educativa

La animación es ampliamente conocida como un medio de entretenimiento, principalmente a través de los dibujos animados, pero también se presenta como una

herramienta tecnológica con un gran potencial educativo, que va más allá de la creación de historias infantiles. Su contribución al estudio facilita una comprensión más profunda de los contenidos aprendidos. En términos sencillos, se puede concluir que:

La animación favorece el aprendizaje cuando se combina con una narrativa informal, presentándose ambas, la narración y la animación, de manera simultánea. En cambio, la música, los sonidos y el texto escrito parecen interferir en el aprendizaje, ya que distraen la atención del estudiante. Además, el impacto en el aprendizaje es mayor cuando la animación tiene como objetivo explicar un tema complejo que requiere una comprensión profunda (Viñas, 2012).

De otro modo, se puede entender que la animación es una forma de expresión tecnológica que facilita la comunicación de mensajes complejos de manera simplificada, considerándola un recurso pedagógico eficaz debido a sus características: atractiva, dinámica y entretenida. Como señala Álvarez (2015), un texto ilustrado interactivo o una animación digital emplea cuatro lenguajes: verbal, visual, auditivo y táctil. Estos, junto con los movimientos de imagen, estimulan los sentidos al presentar una historia. Esta se desarrolla mediante los medios de comunicación, invitando al estudiante a asumir un papel activo en su educación, en la formación de valores y en su relación con la sociedad.

Aunque es cierto que los elementos didácticos y los medios digitales favorecen la educación, es importante tener en cuenta que su aplicación debe ser apropiada al contexto y al momento, ya que pueden distorsionar la realidad y no ser útiles para el proceso educativo. El papel del diseñador es fundamental, ya que es quien adapta el contenido a un público objetivo. Como afirma Musso (2016), el diseñador no crea objetos, sino formas de comunicación entre las personas. Así, el diseño, basado en principios de comunicación gráfica, se convierte en una estrategia didáctica que transmite un valor fundamental, no un valor añadido, como a menudo se le presenta.

Las nuevas generaciones muestran características particulares cuando se emplean los nuevos recursos tecnológicos en la enseñanza, formando individuos críticos que pueden generar sus propias ideas. Según Ugliarolo y Celeste (2012), en su artículo destacan que:

Es esencial reconocer el potencial de las imágenes y otros recursos audiovisuales en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esto, sumado a las diversas posibilidades que la tecnología ofrece hoy en día, permite incorporar estos recursos en las aulas (pp. 6-10).

Cuanto más elementos visuales, recursos digitales e interactivos se utilicen en la enseñanza, los estudiantes podrán comprender de manera más completa los temas de estudio.

15.2 Animación Digital Infantil

El stop-motion, hacia los inicios de la era informática, era esperado por los jóvenes, debido a que su creación no requirió demandas más destacadas, ya que no existían los extraordinarios avances de la tecnología actual.

Paul Wells (2013), en su libro, afirma "Para que una creación juvenil logre el efecto que requiere, sus temas centrales deben ser valiosos y tener un atractivo constante en sus personajes, así como en el espacio donde sucede la historia." (pág. 15). La vivacidad informatizada de los niños juega con la impresión que los jóvenes tienen de esta realidad presente y su mente creativa; Cuando un movimiento infantil refleja las particularidades antes mencionadas, el simple uso y comprensión de su circunstancia actual por parte del niño, cumple su objetivo, razón por la cual presenta una situación junto a personajes, quienes al ser mostrados imaginativamente descubren cómo para mantener la consideración e incluir a los niños. coleccionistas en la trama de la historia.

15.3. Color

Agregar variedad a un realista cambia su fascinación, pasando de un simple boceto a uno lleno de vida y su lugar de fascinación es más convincente. Clapissa (2012) afirma que para caracterizar qué es el tono se debe tener certeza de que no existe así, es un discernimiento relativo que tiene el ojo natural cuando es vigorizado con radiación electromagnética, es decir, luz; Las propiedades de espesar y reflejar estas radiaciones electromagnéticas hacen que cada elemento tenga variedad, para luego llegar a los ojos; Para ello la variedad debe elegirse contemplando al artista; La variedad interactúa con los detectores del individuo, provocando una respuesta ilimitada, utilizada como un dispositivo atractivo debido al impacto que tiene en las personas. En el ámbito computarizado tiene una mayor flexibilidad, lo que ayuda a realizar síntesis únicas. Santos (2014) precisa que la hipótesis de las variedades se divide en dos:

- Aditivos, gama de CMYK usados para medios impresos y pinturas.
- Sustractivos gama RGB, utilizados para visualizarse en una pantalla.

Figura 2: Teoría del color y el impacto que tiene sobre el ser humano

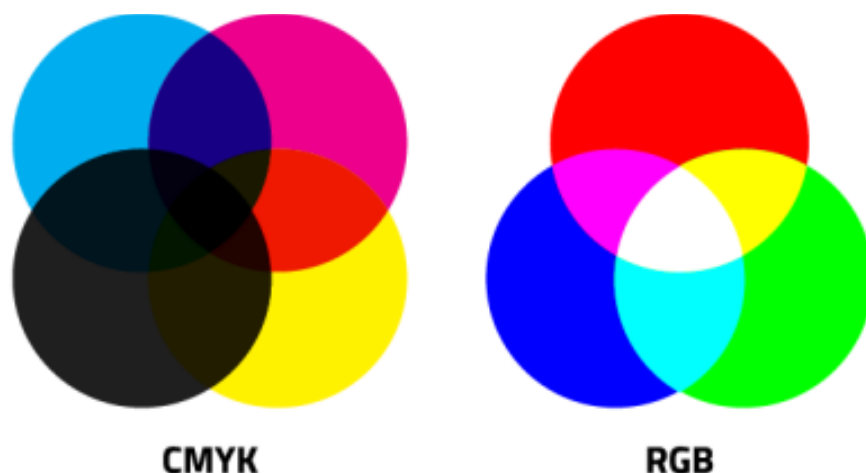


Figura 1. Gama de Colores
Fuente: <https://goo.gl/rFaZ83>

a. Criterios de clasificación

Impacto

Colores cálidos (Rojo, naranja y amarillo) Los colores cálidos reflejan pasión, energía, satisfacción, euforia, excitación, apoyan la naturaleza de fascinación y consideración del individuo, utilizadas para destacar un componente sobre el resto.

Colores fríos (Verde, azul, morado) Los colores utilizados en los cuentos nocturnos, que abordan el agua y la naturaleza, dan la sensación de relajación, de tranquilidad.

Colores neutros Dan descanso visual, utilizados como componente de los cimientos de una estructura realista.

Nota. Recuperado de Díaz, J., & Flores, E. (2001). La estructura de la emoción humana: Un modelo cromático del sistema afectivo. *Salud Mental*, 24 (4), 20-35.

b. Propiedades

Matiz. Es el color, la variedad, su pureza como tal, en consecuencia, la propiedad que diferencia a los colores.

Luminosidad. Es la cantidad de luz que refleja un color, otorgándole oscuridad o claridad.

Saturación. Define la intensidad o nivel de pureza que posee un color, entre más intenso más puro.

Fuente. Recuperado de Guzmán, M, (2011), Teoría y práctica del color, Cuenca, Ecuador, 27-33

c. Color en los niños

Los colores son uno de los principales conocimientos que adquieren los niños y estarán disponibles durante toda su vida. Desde sus primeros pasos se verán rodeados de numerosos encuentros y variedades, a medida que vayan evolucionando su evolución se hará patente en la inclinación por algunos de los tonos.

El grupo de jóvenes tiene perspectivas fisiológicas, mentales y humanísticas selectivas, se considera un grupo excepcionalmente dinámico con un avance constante, utilizan el tono según lo indicado por su manera curiosa de ser o temperamento; Se podría decir que a los niños les gustan las variedades brillantes, llamativas y espléndidas, pero no debemos pasar por alto que a medida que crecen, sus preferencias, necesidades y deseos cambian, afectados por tendencias mecánicas. (Martínez, Gauchi, y Viñes, 2012)

16. Influencia de los colores en los niños

Los colores son mejoras visuales que pueden crear diferentes respuestas en nuestro cuerpo y nuestro estado mental. La investigación cerebral sobre la variedad nos proporciona ciertos ejemplos del impacto de las variedades en los niños: Para los niños desanimados, será una ventaja si tienen aplicaciones rojas u objetos de esta variedad en las paredes de su habitación desde hace al verlos aumentan la energía y la imperatividad.

Los especialistas en cromoterapia recomiendan el amarillo en tonos pastel y el intercambio con otras variedades se recomienda enérgicamente porque promueve la fijación y el giro académico de los acontecimientos. Debido a la región de revisión de los jóvenes, es importante tener en cuenta que las nuevas variedades (azul, verde o mixtas), que no están muy inmersas, ayudan a establecer la concentración ya que transmiten un clima de serenidad y relajación.

17. ¿Por qué los colores pueden influir en las emociones y la conducta?

La psicología del color ha estudiado estos efectos en la percepción y el comportamiento humano, aunque como ciencia es inmadura, no se puede negar la importancia y aplicaciones en publicidad y en diseños arquitectónicos como escuelas y decoración de habitaciones. de los niños. Según los investigadores del color, los efectos se deben a nuestra percepción de las diferentes frecuencias de las ondas de luz, dentro del espectro visible, que

inciden en la materia; En esto intervienen el cerebro y los mecanismos de la visión. El color no es una característica de una imagen u objeto, sino nuestra apreciación subjetiva, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de determinadas longitudes de onda.

18. Colores y sus efectos Psicológicos

Rojo: Da energía, imperatividad, combate la depresión y miseria. Anima la actividad. El rojo es calorífico, calienta la sangre de los vasos sanguíneos y, por tanto, acelera el curso. Este tono se sugiere en condiciones, juguetes y prendas de vestir que intentan avanzar en la actividad. Atrae una gran cantidad de consideración visual.

No está recomendado utilizar el rojo en niños hiperactivos o enérgicos, en situaciones en las que la concentración es importante, como la lectura.

Naranja: Se une a los impactos de los tonos rojos y amarillos: Energía y satisfacción. Los tonos delicados expresan calidez, vigorizan el anhelo y la correspondencia, mientras que los tonos más espléndidos inducen payasadas y euforia. Suele considerarse para la guarida de los niños en combinación con variedades independientes.

Azul: Es una variedad vital para tranquilizar a las personas, una variedad de compensación que produce armonía y descanso. Se utiliza en tonos pasteles para relajarse, adornar habitaciones, camas, etc.

Amarillo: Vigoriza la acción mental. El amarillo se utiliza en niños con mucha dispersión y poca concentración. Utilizado en tono pastel en áreas de trabajo, libros, valioso para avanzar en la acción académica, en condiciones donde trabajan niños con dificultades de aprendizaje o agotamiento mental. Asimismo, la variedad despierta energía y buena fe.

Violeta: Este es un color místico, especialmente importante en la meditación, la inspiración y la intuición. Estimula la parte superior del cerebro y el sistema nervioso, la creatividad, la inspiración, la estética, la capacidad artística y los altos ideales.

Verde: El verde hace que todo sea fluido, relajante. Produce armonía, teniendo una influencia calmante sobre el sistema nervioso.

Celeste: Tiene poder sedante, relajante, analgésico y regenerador. Es importante aclarar que el origen de estas aparentes propiedades de los colores no está en los colores en sí sino en la asociación mental que, de forma natural e inconsciente, realizamos los seres humanos como consecuencia de un aprendizaje cultural heredado.

19. Tipografía

El objetivo de una estructura es transmitir un mensaje particular y la parte realista que al final le dará una perspectiva visual que mejorará seriamente es la tipografía. Según Haslam y Baines (2005), expresan en su libro, se trata de la investigación de clasificar letras y familias por sus cualidades, entregando así correspondencia a través de la palabra impresa.

Según Eguaras (2014), hace referencia en su artículo que la tipografía se organiza en varios estilos de texto o familias tipográficas, que se componen de caracteres o letras con atributos comparativos y sistemas de vida similares. Están separados en cuatro enormes grupos:

- Serif o con serifa: poseen serifa, es decir remates en las terminaciones de cada letra.
- San Serif o sin serifa: llamadas también palo seco, privadas de remates en sus terminaciones.
- Script: tienen un aspecto como si fuesen escritas a mano.
- Decorativas: su uso es específico, son diseñadas para temas especiales.

19.1. Tipografía Digital

La configuración de la publicación ha involucrado a la tipografía con fines de correspondencia para sus medios impresos, en los medios computarizados su ejecución ha sido idónea y más evidente gracias a los avances mecánicos que hacen concebible tener un objetivo más claro.

En un libro impreso, aparte del tamaño y estilo, principalmente, es descifrable, debe considerar la sencillez de ser leído y a quien va dirigido. En un impreso es más notable la lucidez de un texto que en una pantalla, por eso se utilizan tipografías serif, en contra de la norma, en la región computarizada se utilizan tipografías sans serif (Eguaras M. 2014). En otras palabras, que las tipografías sans serif son más propias para distribuciones avanzadas, ya que cambian de acuerdo con el objetivo de estas. La tipografía a mostrar en pantalla debe ser descifrable, por ello Giménez (2017), comunica que la tipografía Helvética es adecuada para mostrar en pantalla, al ser un estilo textual directo, inteligible y comunica innovación. Tiene un lugar con la familia San Serif, que es vista como la tipografía de la innovación.

19.2. Tipografía Infantil

La elección legítima de un estilo tipográfico de texto es fundamental a la hora de llevar a cabo cualquier empresa que no esté totalmente resuelta por las cualidades del plan, así como

por los resultados concebibles que permita el medio a través del cual se mostrará. Para la configuración de contenidos enfocados a los más jóvenes, Morante (2013) especifica que deben tenerse en cuenta las siguientes consideraciones:

- **Niños de 0 a 2 años:** Se utilizan libros impresos con superficies y muchos tonos, para que el niño pueda jugar con sus facultades, a diferencia de componentes avanzados que solo estimulan la vista y el oído, a diferencia de los impresos que no brindan un gran apoyo. Sus elementos son un mayor número de imágenes que de texto.
- **Niños de 2 a 5 años:** Predomina más lo visual; La representación computarizada se utiliza en materiales y libros avanzados, representando las sensaciones del oído y la vista.
- **Niños de 6 a 8 años:** Se utilizan estilos de texto tipográficos claros durante la lectura, jerga directa y breve alegre, prevalece más la parte visual que la textual; Imprima las palabras a las que se hace referencia mientras cuenta la historia.
- **Niños de 9 a 11 años:** El niño puede sentirse cómodo con contenidos mayores y confusos, sin abandonar el uso de la imagen como soporte del texto.
- **Niños a partir de 12 años:** El uso de imágenes es más elegante y atractivo, van con el texto.

Por otra parte, también se menciona que los estilos textuales serif y san serif se pueden utilizar siempre que no confundan al niño ni dificulten su lectura. Los educadores sugieren el uso de San Serif debido a la sencillez de las letras. (Morante, 2013).

19.3. Ilustración. La representación tiene una capacidad algo más allá de abordar un ítem, es contar una historia, vender un ítem, detallar un clima, enseñar, dar sentido al tratamiento de un dispositivo, entre otros; pretende mostrar lo que un mensaje no puede de entrada.

Pensado en una parte imaginativa de la comunicación visual, Velasco (2017), caracteriza el esquema como un realista que acompaña al texto, dibujos que producen implicaciones a las enormes palabras; implica que es un componente realista, refleja una traducción representativa del escenario que se describe.

Arteneo (2015), hace referencia a que el esquema se separa en diferentes clases, entre estas tenemos las tres principales que son:

- **Narrativo:** La ilustración debe de ser clara y enriquecer al texto, juntos tienen que estar constituidos estéticamente.
- **Infantil:** Se adapta al lector, tienen sutilezas básicas y tonos llamativos, aunque utilizan otros métodos como acuarelas y pendientes, son claros al contar la historia, según Ilustraciology (2018); En pocas palabras, es cualquier imagen utilizada como fascinación por los cuentos pensados para niños.
- **Realista:** Es famoso por el efecto visual que una imagen crea en los jóvenes. Elgueta (2015) destaca en su reseña que los diseños esperados para los más jóvenes se adaptan en dos partes; la edad y la preparación académica muestran igualmente que desde los 7 años la huella seductora de un trazo se valora por su cercanía al mundo real, hasta la etapa de la juventud, donde es evidente el reconocimiento de diferentes estilos y niveles. de reflexión.

19.4. Estilo de la ilustración digital

- **Comic:** Ortíz y Ortega (2018) lo caracterizan como una historia comunicada a través de viñetas, donde los trazos tienen una sucesión; acompañado de una breve descripción de las actividades de los personajes en la escena.
- **Manga:** Los cómics japoneses se llaman así, implica garabatos, sus dibujos son claros, destacan los ojos de los personajes, utilizan un sistema de tablero similar al de los cómics, como lo comunica Ecured (2012); El manga llega al mundo a partir de la combinación de la industria realista japonesa y los cómics occidentales.
- **Caricatura:** Conocido como un dibujo entretenido tergiversa aspectos específicos de la persona, Llico (2012) afirma que proviene del italiano paraba caricare, y que significa revitalizar o exagerar, un contorno en general mutilará la realidad en la apariencia real de un sujeto, considerado también como una especie de articulación hilarante.
- **Boceto:** Es el dibujo de su estructura más fundamental, como especifica Rodríguez (2017) en su artículo, un realista sencillo se compone de componentes esenciales, sin muchas sutilezas, es el paso inicial para fomentar una vivacidad o delinear una pieza.

20. Categoría de la ilustración digital

Son dibujos de buen gusto elaborados utilizando nuevos avances, entre los que tenemos los que los acompañan:

- Vector: López (2017), caracteriza un trazo vectorial como un dibujo nivelado y sin volumen, utiliza formas matemáticas, permite cambiarlas según el uso para el que están previstas sin perder calidad ni forma.
- Mapa de bits: son imágenes rasterizadas compuestas por píxeles, obtenidas por una cámara o un dispositivo electrónico, la naturaleza de la imagen depende de la cantidad de píxeles que contiene, Redondo (2016).
- Demostración 3D: ofrece la posibilidad de abordar la realidad, alterando su organización según lo satisfaga la mente creativa del planificador, es la representación avanzada de algún artículo en tres aspectos, a través del sistema de entrega.
- Pintura Computadora: considerada una artesanía computarizada, realiza una imagen creativa imitando los procedimientos tradicionales del lienzo, por ejemplo, pintura acrílica, óleo, tinta y acuarela, con la utilización de dispositivos computarizados, Arteneo. (2017).

21. La Tecnología en la práctica Educativa

La innovación ha abrazado a la humanidad; podemos estar asociados desde cualquier lugar del mundo, siendo factible buscar datos sin necesidad de estar ante un PC; por eso se dice que el modelo instructivo que utilizaba libros y pizarra está acabado. Los jóvenes de hoy son conocedores de la innovación, la utilización de esta en el mundo escolar expande el interés de los alumnos, superando los obstáculos reales de las cuatro paredes del aula, impulsando el trabajo agradable con los demás.

Según Cabrera (2016), en su artículo se da cuenta de que la entrada de diferentes aparatos tecnológicos en la formación aporta diversas ventajas:

- **Funciona con comprensión:** se impulsa la consideración, lo que hace que sea más rápido y sencillo aclimatar el contenido.
- **Independencia:** Estructuras individuales libres dotadas para la autoeducación.
- **Colaboración:** El trabajo entre un grupo reducido se vuelve más sencillo, aunque no estén realmente juntos, los proyectos se completan en mejores lugares, con todos los individuos asociados a través de la innovación.
- **Razonamiento decisivo:** Interconectarse con varias personas, impartir conocimientos, intercambiar datos y perspectivas inconsistentes es extremadamente imperativo para mejorar el propio razonamiento.

- **Adaptabilidad:** Los estudiantes pueden coordinar el contenido de la revisión según lo indiquen sus necesidades y tiempo. Los alumnos se benefician al igual que los educadores, la utilización de la innovación ayuda a trabajar en las tareas de los expertos, hace su trabajo más atractivo, y la mejora de una clase, explotando el gusto y la utilización que los jóvenes y adolescentes tienen por las nuevas innovaciones es un método para enseñar a través de ella.

De ahí que tengamos que este nuevo mundo original se las ingeniaría para cambiar la práctica instructiva aún vigente; esa experiencia educativa que no obstante la incorporación de las TIC en las escuelas y los beneficios que otorgan hay diferentes especialistas que siguen mostrándose avanzando como un ciclo singular y apartado de los nuevos avances (López y Bravo, 2016, pp. 103-110). Para los educadores convencionales es difícil ajustarse al cambio ya que sienten curiosidad por los nuevos ciclos mecánicos instructivos, las escuelas deben revalorar quién produce la información, educador y educando; probando estas nuevas estructuras que crean información, por ejemplo, inteligencia, red y colectividad, que son la prueba de la formación en el periodo de la información; dejando a un lado la práctica cotidiana y estrategias obsoletas que hacen una ausencia de comprensión de los datos y la información. La mejora se logrará cuando se den dispositivos especializados y concentrados, refrescantes educativos enfocados a un cambio en la cultura escolar.

22. La Tecnología a favor del rescate Cultural

Lejos de convertirse en un peligro, es una puerta abierta, los nuevos dispositivos tecnológicos pueden hacer mucho por la cultura, independientemente del daño que ha causado a las costumbres familiares. Estos nuevos avances, Viaña (2017), asegura que son tomados como un dispositivo innegablemente imperativo para los especialistas cercanos y para la información social sobre la sociedad, uno de los avances es la utilización de:

- **Impresoras 3D:** Construyen imitaciones únicas y reemplazan utensilios dañados que contienen un legado hereditario extraordinario.
- **Vista y sonido y audiovisuales.** - Ofrecer la posibilidad de controlar el artículo y presentar la sustancia de una manera divertida y fascinante.
- **Realidad aumentada y generada por ordenador.** - Son activos difíciles de pasar por alto, tienen un efecto sorprendente dadas sus cualidades de dar un punto de vista práctico al componente social, la parte de los estudios prehistóricos es la que más se beneficia de ello. El efecto positivo no sólo se manifiesta en la reconstrucción y el control por parte de

individuos no particulares, sino también en el ámbito escolar, ya que estos nuevos avances informáticos no intentan suplantar las costumbres, sino más bien convertirse en socios. además, insta a los expertos y a la sociedad a utilizarlos. También es evidente que el efecto es positivo no sólo en la reproducción real de las piezas, sino también como efecto en la escolarización. Ceballos y Jaramillo, Duque, N. Carlos (2016), afirma que los activos informáticos instructivos dinamizan las redes para involucrar nuevas innovaciones como guía para fortalecer la lengua, la cultura y respaldar la seguridad de la información genealógica. Estos activos buscan provocar que el cliente relacione la realidad con lo que se muestra, dentro de un punto instructivo.

Se puede decir que los recursos digitales educativos son todos aquellos elementos que permitan promover la identidad cultural y la protección de saberes bajo una línea ajustada a la comunidad, contrarrestando el impacto que ha generado la tecnología en la actualidad, en amenorar la cultura; también permiten que se genere una comunicación entre la sociedad actual y las comunidades culturales (pp. 34 y 44).

El surgimiento de las computadoras y el internet genera una gran oportunidad para la animación en el país, no solo facilitando la producción si no el acercamiento a las técnicas de animación.

23. Cuento y las Tics

El cuento, desde sus inicios, ha experimentado una progresión de cambios en la existencia de los individuos, el desarrollo de la máquina de imprimir, así como el cine y la televisión le dieron presencia real, sin embargo, causaron la deficiencia de su quinta esencia y creatividad; por último, con el auge de las TIC se puede decir que el cuento, al ser un dispositivo educativo, actualiza la mente creativa de los jóvenes y ha pasado de ser un cuento al uso a ser un medio de comunicación variado que permite al cliente conectarse e intentar cambiar la historia que escucha. A diferencia de los medios tradicionales, que detienen su desarrollo, el cuento dinamizado ofrece al receptor la oportunidad de crear y convertirse en el propietario de la historia, dando rienda suelta a su creatividad. (Verde y Calvo, 2013, pp. 179 y 180).

24. Técnicas gráficas de aprendizaje:

24.1 Lectura de Pictogramas

Los pictogramas utilizan imágenes y delineaciones para suplantar a las palabras, inclinándose hacia el conocimiento de historias y la inmersión temprana en el reino de la

escritura. En cualquier caso, cuando los niños recién nacidos no han creado habilidades de descifrado de grafemas; «grafema: es el diagrama de la letra, fonema: el sonido», se las ingenian para descifrar los dibujos utilizados como imágenes, llegando a un nivel serio de comprensión de las narraciones contadas. En este sentido, se inician en el aprendizaje temprano de la lectura. Se manejan ideas, por ejemplo, niño grande, colores, números. Estima temas, por ejemplo, compañerismo, experiencia, revelación, conexiones relacionales, familia, transformación a los cambios, utilización del tiempo libre, capacidad de innovación.

24.2. Dibujos para colorear

A través de la pintura, los niños encuentran un mundo rebotante de colores, formas, trazos y mente creativa, que representa sentimientos y encuentros. La pintura fomenta la correspondencia, la innovación y la conciencia, y desarrolla la capacidad de fijación y articulación de los niños.

La pintura, al igual que cualquier otro tipo de movimiento, es una experiencia educativa que puede instruirse como una señal visual. Suponiendo que el niño esté acostumbrado a ver a su padre o a su madre pintando, la persona se sentirá atraída por los pinceles, las pinturas, los lápices, los colores, las formas, etcétera. Debemos recordar siempre que los niños lo aprenden todo por imitación. Cuando se despierta el interés, en la actualidad depende realmente de los tutores persuadirles y guiarles todo lo que razonablemente se pueda esperar.

24.3. Sopa de letras

Las sopas de letras gozan de algunos beneficios: favorecen la mejora de la memoria visual y, además, aúnan diversión y aprendizaje, por lo tanto, es un método agradable para aprender. Es una ventaja para mantener una buena agilidad mental.

Por ejemplo, es una de las estrategias prudentes para prevenir la apatía mental. Supongamos que cuantas más dificultades se pongan al cerebro, de velocidad y destreza, más se vigoriza y eso ayuda a prevenir la diablura.

No obstante, lo anterior, este atractivo y sólido pasatiempo aumenta la destreza mental, la fijación, el pensamiento y ofrece la fuerza motivadora específica de la necesidad de encontrar las palabras en el menor tiempo, lo que se convierte en la búsqueda del crecimiento personal es una prueba y una prueba.

Los juegos de palabras, por ejemplo, la sopa de letras son igualmente un instrumento lúdico esencial para lograr el objetivo de crear pensamiento verbal. Estos ejercicios, realizados con constancia, conllevan muchas ventajas para el alumno. Desde un punto de vista, favorecen la obtención de jerga, les ayudan a ordenarla en torno a las clases y apoyan su ciclo mental. Además, favorecen la familiarización con la articulación oral y la mejora de la memoria, así como el progreso en habilidades lingüísticas tan significativas como la redacción, la ortografía o la composición y la lectura.

24.4. Laberintos

El Laberinto tiene un plan que produce, con sólo recorrerlo, una asociación en desarrollo entre el cerebro erudito cognitivo y aquello que anhela comunicarse y mostrarse, posteriormente, a través de motivaciones e instintos, utilizando el lenguaje del Olvido, esa parte interna que ha estado en blanco hasta no hace mucho, se comunicará pensamientos de una manera serena y ajustada.

Recorrer un camino para encontrar algo implica constancia y objetivos, los laberintos se utilizan muchas veces como juegos deportivos, pero sus ventajas van más allá, de vez en cuando identifican eficazmente la velocidad y la exactitud del aprendizaje, en otras las agravaciones de la memoria o los movimientos coordinados.

Resolver laberintos da la oportunidad de fomentar las capacidades principales y las habilidades espaciales.

24.5. Adivinanzas

El comienzo de los enigmas no está excepcionalmente claro. Se recuerda que aparecieron en América como resultado del legado árabe-español, en cualquier caso, los mayas, aztecas y otras etnias las ensayaron en tiempos precolombinos. Esta astuta ronda de famosas intuiciones existe en todas las sociedades. Los griegos, por ejemplo, mantenían rivalidades de enigma.

En Egipto, los faraones lo consideraban un componente de la perspicacia y probaban a sus ocupantes y, sorprendentemente, en ciertos acontecimientos se abordaban los destinos ofreciendo una respuesta a un enigma. Las preguntas favorecen el avance del curso de desarrollo de ideas en el niño, ya que, al buscar la respuesta correcta, es fundamental para él segregarse entre las distintas cualidades de un artículo e intentar encontrar lo fundamental.

Anima la mente creativa o más todo, el curso de relación de pensamientos, componentes que se sumarán al desarrollo de una visión coordinada y no aislada del mundo real, lo cual es vital en el arreglo de personas básicas. Se utilizan para ampliar la jerga de los más pequeños, ya que, por su estructura verbal, suelen ser concisos y sencillos de recordar, ayudando a elevar los niveles de inspiración de los niños y, por tanto, a disminuir la fatiga que puede surgir del aprendizaje. El enigma no es simplemente una forma de jugar o conectarse, sino que además genera inventiva, permite la memoria y el interés por la cultura; amplía el lenguaje, fusiona el cerebro imaginativo y convence la sensación de creación innovadora.

24.6. Fabelas y Leyendas

Se sabe que los cuentos y leyendas, historias abstractas cortas o largas, vigorizan la mente creativa y los sueños de los niños, pero también vale la pena subrayar que estimulan la ventaja de los jóvenes y les ayudan a disfrutar de la vida. Por lo general, envían sentimientos, sentimientos y experiencias que serán útiles para avanzar a lo largo del giro de los acontecimientos del niño.

Estos ayudan a fomentar la capacidad de los niños en edad preescolar para comunicar sus pensamientos, brindándoles así opciones de colaboración con el educador. Despiertan el interés del niño porque lo entrena a contar eventos reales y al mismo tiempo tomar decisiones genuinas del clima que los rodea, brindándole una gran ventaja como es conocer y conocer las ventajas de la sociedad. Actual. También logran una extraordinaria familiaridad con la jerga de los niños, ya que esto solo se logra con la comprensión y la práctica y qué método preferible para leer que hacerlo con cuentos y leyendas.

25. La semiótica. el diálogo significativo del diseño gráfico

Nada es signo a menos que sea interpretado como signo. C.S. Peirce

25.1. La comunicación gráfica como significación pragmatista

La correspondencia dialógica desde el punto de vista semiótico considera la verbalización de la importancia a partir de un ciclo crítico, es decir, cómo se puede implicar un mensaje. Esto no reside en los grandes problemas, sino que requiere la organización de un mediador adaptado a una cultura determinada. Ahora nos referimos a lo que generalmente se conoce como el elemento práctico de la semiótica. Vale la pena aclarar

que no estamos hablando de una pragmática percibida como hipótesis del lenguaje o de la pragmalingüística, sino de la visión del pensador lógico de Peirce según la cual toda correspondencia es significativa en el caso de que influya y potencie las actividades (Elizondo, 2012). Este punto de vista coincide con la motivación detrás de la comunicación visual, que es influir en la información, formas de comportamiento o mentalidades de un determinado grupo (Frascara, 2006). Tal comprensión de la semiótica armoniza con lo expresado sobre la nueva manera de hablar que exige actividad y deja inequívoco el dinamismo inminente entre los sujetos del ciclo abierto, y además eleva la progresión en torno a la persona interpretativa de la hermenéutica descubierta.

25.2. Los signos visuales como manifestaciones de la cultura

El diseño gráfico constituye una parte fundamental de nuestra cultura visual actual, por lo que, al investigar sobre el diseño, no solo es relevante abordar su creación y producción, sino también comprenderlo como un generador de cultura (Margolín, 2005). Bajo esta perspectiva, el diseño gráfico se convierte en una expresión de la cultura visual, lo que demanda un análisis cultural. Según Geertz, en el estudio cultural, “debe ser una ciencia interpretativa que busque significados, no una ciencia experimental en busca de leyes” (1987: 20). Esto implica un enfoque semiótico del análisis cultural, donde todo objeto cultural es interpretado como materia signica, cuya comprensión se da colectivamente, no de forma individual. El significado no está dado directamente por la forma del mensaje, sino que se negocia, y el sentido surge de una "tensión entre la significación propuesta por el texto (la imagen) y la apropiación hecha por el receptor" (Arfuch, 1997: 144). Aunque tanto Geertz como Arfuch abordan el diseño desde un enfoque semiótico, el primero se refiere a la cultura y el segundo al diseño gráfico, ambos se basan en marcos semiológicos-lingüísticos complementados con la hermenéutica textual. Se considera que la semiótica pragmatista de Peirce es más adecuada para entender el proceso significativo del diseño gráfico, ya que los signos no son solo materiales arbitrarios y convencionalizados como afirma la semiología de Saussure (Eco, 2000).

Nos interesa explorar cómo la semiótica pragmatista de Peirce aplicada al diseño gráfico puede abordar este como una manifestación cultural, por dos razones principales:

1. Los estudios sobre semiótica visual generalmente excluyen el diseño gráfico, limitándose a la publicidad, que a menudo se confunde con el diseño, y tienden a abordar los temas desde enfoques semiológicos, retóricos y hermenéuticos.

2. Los estudios sobre semiótica y diseño gráfico se han dividido en dos enfoques: uno que sigue la herencia de la semiología visual en el diseño, y otro que se basa en el estudio del signo visual propuesto por el Grupo μ , fundamentado en las ciencias cognitivas y la retórica visual, en lugar de la semiótica visual.

A partir de la literatura revisada, destacamos dos ejemplos: el de Pérez Carreño, quien usa la semiótica peirciana para interpretar la pintura como signo visual, y el de López Rodríguez, que aplica la semiótica de Peirce a la comunicación en diseño gráfico. La semiótica peirciana es casi inexistente en la semiótica visual en general, y especialmente en el diseño gráfico. No obstante, se considera que su enfoque ofrece un campo fértil para entender el diseño gráfico tanto como práctica sabia (frónesis) como un discurso dialógico.

En relación a la primera cuestión sobre los estudios de semiótica visual, es importante destacar que en esta tesis nos referimos a las imágenes representadas producidas por medios gráficos, que son signos visuales bidimensionales. Existen otros tipos de signos visuales como los gestos o las expresiones corporales, pero aquí nos centramos en las imágenes visuales producidas por medios gráficos. La semiótica visual se ha dirigido a dos tipos de imágenes: las de los medios masivos y las del arte pictórico. Entre los trabajos más influyentes en este ámbito se encuentran los de Barthes, quien analizó la publicidad desde una perspectiva semiótica, y Metz, quien se centró en la semiótica cinematográfica. En cuanto a semiótica publicitaria, los trabajos de Floch y Sánchez-Corral aplican la semiótica de Greimas.

La crítica al iconismo, que surgió en los años 60, cuestionaba si las imágenes representadas son naturales o convencionales. Peirce y Morris definieron los iconos como representaciones basadas en la semejanza, pero sus definiciones varían en cuanto a la relación entre el signo y su objeto. Eco, después de un largo debate, concluyó que aunque los signos icónicos no son completamente arbitrarios, tienen una base convencional, lo que los vincula a un contenido cultural, más que a su naturaleza material.

Este debate sobre el iconismo llevó a una desestimación de la semiótica peirciana en el análisis de los signos visuales, y se le consideró una herramienta limitada. Sin embargo, la semiótica peirciana sigue presente en algunos enfoques más contemporáneos, como los de Barthes, Eco y el Grupo μ , quienes consideran la dimensión pragmática de los signos y la interpretación de los mismos. Deely argumenta que el conocimiento debe

considerarse desde una perspectiva semiótica para lograr una comprensión adecuada del proceso de semiosis (1982: 94 cit en González O., 1997: 192).

En cuanto a la segunda cuestión sobre la semiótica aplicada al diseño, es relevante mencionar trabajos como el de Llovet, quien entiende el diseño como una “retórica translingüística” basada en la semiología y la teoría de la comunicación. Otros autores, como De la Torre y Esqueda, también han aplicado teorías semióticas al diseño gráfico, aunque desde enfoques lingüísticos, lo que limita su aplicación a la práctica del diseño. Esqueda, por ejemplo, considera al diseño gráfico como una operación de traducción semiótica, mientras que González O. se enfoca en la semiótica narrativa para comprender cómo el diseño produce sentido. Sin embargo, estos enfoques, más que ser aplicaciones de la semiótica visual, tienden a acercarse más a la retórica visual.

Aunque la semiótica sigue teniendo un papel marginal en el diseño gráfico, existen casos en los que se aborda indirectamente, y se observa una creciente presencia de la semiótica peirciana en la reflexión sobre el diseño gráfico y la comunicación visual.

26. La Herramienta Kamva

Kanva es un instrumento web de comunicación visual que tiene dos variantes: una gratuita y otra de pago. El primero de ellos es ideal para realizar material instructivo, ya que el de pago ofrece algunas opciones excesivas, como cambiar el tamaño de un plano previamente realizado o pagar por varias fotografías/dibujos de entre los grandes. que ofrece el escenario, la gran mayoría de ellos gratuitos. Para comenzar a utilizar esta aplicación solo necesitamos registrarnos con nuestra dirección de correo electrónico y existe la posibilidad de utilizarla tanto en su formulario web como desde nuestro teléfono móvil.

Kanva ofrece innumerables diseños previamente planificados sobre los que podemos crear nuestros propios materiales: hermosas tablas, solicitudes, declaraciones, tarjetas, infografías, informes de naturaleza excepcionalmente diferente, planes explícitos para comunidades informales como Instagram o Facebook, etc. Cada uno de estos formatos tiene un tamaño específico, pero también podemos realizarlos sin ningún tipo de preparación, con los presupuestos que necesitemos, así como actualizar (cambiar tonos, estilo de texto, fotografías) de cada uno de los que ya existen. existir. A pesar de los diferentes modelos de disposición, Kanva también nos ofrece diferentes herramientas, por ejemplo, una biblioteca de fotografías y dibujos gratuitos, sin copyright, que podemos conectar a nuestros materiales, una amplia

selección de formas (pernos, soportes, figuras matemáticas...) e incluso nos permite añadir nuestras propias imágenes para poder incluirlas en nuestros planes.

27. Explicación del uso en el ámbito educativo

Kanva permite a los educadores crear materiales y recursos educativos que se ajusten a sus necesidades y gustos. Es una herramienta sencilla e instintiva de usar. Su versión gratuita ofrece muchas opciones, lo que facilita la creación de material específico para diversas materias y niveles educativos, proporcionando a los estudiantes recursos visualmente atractivos que fomentan el aprendizaje. Además, permite diseñar contenidos en diferentes disposiciones que se adaptan a los requerimientos de la sala de estudio.

1. Pantalla de trabajo del escenario Kanva
2. Juego instructivo: bingo de formaciones verbales
3. Juego artístico
4. Juego instructivo para ensayar tipos de palabras.
5. Juego para mejorar los textos esclarecedores, la articulación compuesta y la capacidad de apreciar a las personas en un nivel más profundo.
6. Estructura de las presentaciones orales sobre el folclore.
7. Infografía sobre los componentes de la ejecución dramática.
8. Hoja resumida de puntuación de oraciones básicas
9. Infografía informativa del juego “Puntuación por transferencia”
10. Opciones para finalizar una tarea de escritura experimental

Juegos educativos: la amplia oferta de plantillas, de tamaños muy variados nos permite crear juegos muy diversos.

Fichas informativas y de trabajo: podemos crear fichas para entregar a los alumnos en las que se les explique en qué consiste la tarea y se les den las pautas a seguir.

Infografías: documentos que sirven para combinar imágenes representativas de diferentes conceptos y sencillas de entender con elementos textuales, para desarrollar una comunicación basada eminentemente en lo visual.

Fichas-resumen: a través de las diferentes plantillas podemos hacer resúmenes esquemáticos y atractivos que condensen la información fundamental de algún tema de interés.

Diseños específicos para redes sociales como Instagram o Facebook: las redes sociales son parte de la vida de nuestro alumnado, por lo que es importante sacarles el máximo partido posible. Podemos subir tanto los materiales, como las explicaciones de algunas tareas de clase.

28. Variables Conceptos

1. Enseñanza del diseño gráfico:

Hoy en día, discutir la instrucción de la representación visual es un punto erróneo y cuestionable muy fácilmente demostrado, partiendo de las premisas de la importancia del plano y sus diferentes puntos de vista sobre cómo se caracteriza el tren real. Una pieza esencial de la experiencia educativa y educativa son los animadores que son importantes para el ciclo, por lo que la importancia de los propios educadores radica en que partimos del significado de la didáctica como hipótesis sobre mostrar prácticas e instruir. como la acción de darle a alguien información que en un principio no tiene. Para los animadores que son fundamentales para el sistema de proyección, es fundamental definir lo que se contará, así como otros componentes que se unen a lo caracterizado recientemente, el lugar, los tiempos, los recursos y otros puntos de vista relacionados con la obtención de una ventaja más destacada para los estudiantes en instituciones educativas.

En el caso concreto, el estudio y la investigación de la enseñanza de la comunicación visual en nuestras escuelas se consideran de suma importancia, ya que están directamente relacionados con la información que se produce en el aula y, por tanto, con la forma en que se promueve esta información. en los posteriores largos periodos de egresados en el campo laboral.

a. Importancia del diseño de información en la sociedad.

El término "informar" proviene del latín *informatio-nis*, que significa 'concepto' o 'explicación de una palabra', según la Real Academia Española (2001). En este sentido, la información es un conjunto de datos que otorgan significado o explicación a las cosas, generando un mensaje que contribuye al conocimiento. Aunque el Diseño de Información se considera principalmente como la visualización de datos, el International Institute for Information Design lo define como el proceso de "definir, planificar y dar forma a los

contenidos de un mensaje y a los contextos en los que se presenta". Es decir, no se trata solo de mostrar la información, sino también de seleccionarla, organizarla, jerarquizarla y ordenarla para construir un mensaje significativo y efectivo.

A lo largo de la historia, desde los primeros tiempos de la humanidad, han existido diversas representaciones visuales de información que han facilitado la comunicación entre las personas. Ejemplos de esto son las pinturas rupestres, que eran una forma de comunicar a través de figuras grabadas en rocas y paredes, reflejando costumbres, vivencias y peligros de las tribus. Coates y Ellison (2014, p. 11) señalan que "estas pinturas representan los primeros intentos de transmitir información de manera visual", una práctica que hoy en día ha evolucionado a representaciones digitales en pantallas, cuya función es compartir, mostrar, intercambiar e interactuar con la información, preservando nuevamente el registro de las costumbres y experiencias sociales. Así, la información se convierte en una necesidad para la comunicación en la sociedad. Según Frascara (2011, p. 10), "el Diseño de Información responde a las necesidades cotidianas de las personas para entender y usar productos, servicios, instalaciones y ambientes". Su objetivo es ayudar al usuario a comprender información compleja en un mundo saturado de datos, convirtiéndose en un componente esencial para una comunicación efectiva en la sociedad.

Frascara también explica que diseñar es "coordinar una larga lista de factores humanos y técnicos, lo cual implica evaluar, implementar, generar nuevos conocimientos y usar la experiencia para guiar la toma de decisiones. Es un proceso que abarca concebir, programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar factores y elementos generalmente textuales y visuales para producir comunicaciones visuales" (2012, p. 23). Esto implica que el proceso de diseño comienza con el análisis de la información a utilizar, para entenderla, procesarla, jerarquizarla y encontrar los elementos visuales adecuados para representarla. Por su parte, Muñoz define el diseño como "el estudio y disposición de los elementos que integran una composición tendencialmente funcional, donde cada elemento cumple una función dentro de una estructura" (2009, p. 9). Esto subraya la importancia de considerar las necesidades del usuario, para que la información no solo sea presentada, sino que sea útil y funcional para el público al que va dirigida.

Xavier Jiménez, coordinador del rediseño curricular de la Carrera de Diseño Gráfico, señala que el primer paso para establecer las bases del desarrollo de esta disciplina profesional es entender cuál es su objeto de estudio, es decir, lo que realmente se estudia en

el diseño. Como afirma Muñoz, diseñar no consiste solo en asignar lugares, texturas y colores; antes de hacerlo, es necesario comprender qué elementos deben ser asignados, lo cual se logra a través de un proceso discriminatorio propio de un saber (Muñoz, 2009, p. 10).

Además, para definir las disciplinas de estudio del nuevo currículo, se tomaron en cuenta las áreas de práctica profesional mencionadas por Jorge Frascara en su libro sobre Diseño de Comunicación. Este autor identifica las áreas en las que un diseñador gráfico se desempeña, considerando el contexto laboral en el que se encuentra el diseñador ecuatoriano, según el estudio de pertinencia realizado para el rediseño y el análisis de graduados, que permite identificar los escenarios laborales disponibles en Ecuador para los diseñadores gráficos. Estas áreas incluyen: Arte finalista y control de procesos de producción gráfica, Ilustración y fotografía, Dirección y ejecución de proyectos, Dirección creativa, Gestión de Diseño, Investigación en comunicación gráfica, Asesoría en proyectos de comunicación gráfica y emprendimiento en los negocios creativos. Todo esto se alinea con el objetivo de formación de la Pontificia Universidad Católica, que, con una visión Ignaciana, busca ofrecer soluciones a los problemas de comunicación visual que enfrenta la sociedad. En resumen, las grandes tareas de la comunicación se agrupan en cuatro principales áreas de práctica profesional. Frascara (P.121):

- Diseño para la información
- Diseño para la persuasión
- Diseño para educar
- Diseño para la administración

Es en este punto donde se destaca la relevancia de incorporar el Diseño de Información como un eje clave dentro del currículo, ya que se evidenció que no se había considerado adecuadamente en el plan de estudios de la carrera. Hasta ese momento, solo se abordaban temas relacionados con el Diseño de Identidad y el Diseño de Señalética en el taller de quinto semestre. Sin embargo, la señalética es solo una pequeña parte del diseño de información, y el resto de los aspectos fundamentales no estaban siendo tratados ni estudiados. En esta etapa, al definir las disciplinas de estudio de la carrera, se consideró que todo estaba evolucionando rápidamente en términos tecnológicos, y que los íconos estaban cobrando una gran importancia como elementos informativos para la comunicación. Los pictogramas, que originalmente se aplicaban principalmente al diseño de señalética, ya no se limitan a este campo, sino que se utilizan también en sistemas de navegación y menús digitales, especialmente en pantallas. Fue sorprendente observar cómo surgía una

especialización en la creación de pictogramas, respaldada por teoría, semiología y metodología.

Por esta razón, se reconoció la necesidad de otorgar mayor valor al Diseño de Información, ya que el creciente uso de pantallas y tecnología digital hace imprescindible que las personas puedan interactuar de manera eficiente con la información. La proliferación de interfaces y pantallas requiere de un diseño que facilite la comunicación con el usuario, creando accesos rápidos y efectivos a la información. Fue evidente que era necesario trabajar en un nivel donde se estudiara cómo la información interactúa con el usuario, tanto en formato impreso como digital.

El Diseño de Información, como una práctica especializada dentro de la comunicación, no solo es aplicable a quienes deseen realizarlo, ya que todo lo que nos rodea está relacionado con el diseño de información. Sin embargo, el diseño como disciplina resuelve problemas más complejos. La práctica del diseño se va sofisticando al involucrar relaciones de consumo y comercio cada vez más complejas, lo que lleva a organizar, separar y estructurar de manera eficiente la información. Al establecer normas de comportamiento y formas de cumplimiento, se genera una metodología que permite resolver problemas mediante el diseño. Así, todo lo que vemos y con lo que interactuamos se convierte en "información", la cual debe ser diseñada para ser mostrada de manera eficaz y funcional.

El estudio del diseño abarca diversos saberes y áreas del conocimiento. En el rediseño curricular, se plantea como un núcleo metodológico fundamental el desarrollo de talleres, cuyo propósito es que los estudiantes se enfrenten a problemas reales y los resuelvan, articulando los conocimientos esenciales de la disciplina de manera colaborativa. Por ello, en el nuevo currículo se incluye en el cuarto semestre el Taller de Diseño para Información como una disciplina de estudio central.

b. Construcción del aprendizaje de diseño para Información

Frascara, en su libro **Enseñando Diseño**, nos habla de los verdaderos fundamentos del diseño como la “capacidad para ver y evaluar productos y sistemas, y para identificar necesidades y oportunidades que permitan intervenir a través del diseño” (2018, p. 22). Estas son capacidades esenciales que requiere el diseñador, y que rara vez se han considerado en los programas académicos de enseñanza del diseño. Como se ha mencionado, la formación en diseño se ha centrado principalmente en las teorías de los elementos visuales, la cromática y la tipografía, dejando de lado su función principal:

comunicar. La enseñanza del diseño, en general, ha estado basada en áreas disciplinarias en las que el énfasis ha sido la teoría, pero el diseño no puede entenderse ni abordarse únicamente desde esta perspectiva teórica. Frascara (2018) afirma que “la enseñanza desarrollada mediante proyectos reales es indispensable para que los estudiantes tengan acceso a todos los niveles posibles de aprendizaje”, ya que es a través de la práctica y de enfrentarse a situaciones reales en las que se requiere tomar decisiones que los estudiantes pueden adquirir conocimientos más profundos y completos.

Una característica clave en este proceso de construcción del aprendizaje, especialmente cuando el eje transversal del desarrollo académico se centra en la materia del taller, es que todas las asignaturas deben actuar de forma participativa y colaborativa para el desarrollo de los proyectos. Por eso, es fundamental, desde el inicio del taller, comprender y conocer qué conocimientos teóricos y prácticos aportará cada materia al proyecto. En esta etapa, la planificación de contenidos entre los docentes encargados de las asignaturas es crucial. Las reuniones entre los profesores son esenciales para determinar qué va a "enseñar" cada uno en su respectiva asignatura, ya que todos los conocimientos deben estar alineados para contribuir al proyecto. Además, es importante destacar que los conocimientos teóricos y prácticos del diseño en cada asignatura no son elementos aislados, sino que todos deben converger en un sistema de aplicación cuyo objetivo principal es la construcción del mensaje gráfico y la determinación de los elementos visuales necesarios y funcionales para transmitir ese mensaje a un público específico.

c. Codificación visual y Comunicación.

En el nuevo programa educativo, esta asignatura queda relegada para el cuarto semestre, cuyo foco en la propiedad son los hipotéticos establecimientos para profundizar en el desarrollo del lenguaje visual, tomando como lugar de examen la codificación visual (tipos y niveles de codificación) y las hipótesis de correspondencia. . obras de arte que han basado el movimiento del plano hasta la actualidad, por lo que se puede elegir la utilización de dichos elementos. La motivación detrás de la asignatura es aplicar las especulaciones de la correspondencia, la semiología y la manera de hablar en el objetivo de cuestiones de correspondencia realistas y donde quede clara la importancia en la codificación del lenguaje realista y su adecuación.

- **Edición de publicaciones digitales:** La propiedad de esta materia es la correspondencia y el lenguaje, en el que se descubre cómo digitalizar la organización de varias piezas planificadas, a través de la adquisición profunda de proyectos particulares y explícitos a partir de sus puntos de conexión subyacentes. La motivación detrás del tema es involucrar dispositivos e innovación para desarrollar aún más la viabilidad en el diseño de mensajes realistas, la productividad individual y jerárquica en caso de que su trabajo sea en una relación comercial.
- **Producción gráfica de impresos:** La propiedad del sujeto es la praxis competente. Esta asignatura examina materiales, soportes, terminaciones y estrategias para la multiplicación de expresiones realistas de alcance limitado y simples, por ejemplo, el aguafuerte, la serigrafía, la litografía y la impresión almohadón, entre otras. El objetivo de la asignatura es reconocer las características de los materiales y el método de creación, avanzando sus ciclos, adecuando sus gastos y resolviendo la menor impresión natural imaginable.
- **Taller de Diseño para información:** Asignatura que realizará la función de eje transversal en todas las materias, pues se desarrollará los proyectos en los que todas aporten teórica y prácticamente. El hecho de que es la materia de desarrollo de los proyectos no significa que no realiza aportes teóricos, pues es fundamental el desarrollo de conocimiento teórico que sustente la práctica profesional, aprendiendo sobre la estructuración, planeación, maquetación y disposición en la composición de distintos proyectos de línea de diseño de información ligados a un concepto transversal expresado en cada aspecto de una publicación considerando las condiciones del medio que utiliza y el público al que se dirige. La propiedad de la asignatura es la praxis profesional y cumple la función de cátedra integradora donde confluye todo el aprendizaje obtenido.

Son tres importantes asignaturas más el eje transversal el Taller de Diseño de Información que proveerán de conocimiento al estudiante en el ámbito teórico, práctico y herramental. Pero cómo converger todas en un solo aprendizaje?, pues aquí es donde ponemos en práctica el “trabajo en equipo y la naturaleza interdisciplinaria del diseño” (Frascara 2018 p37-38), si los estudiantes deben aprender a trabajar con otros que tienen diferentes habilidades y conocimientos más aún el poder intercambiar conocimientos entre docentes y sobre todo complementar esos conocimientos que permitan encontrar soluciones de diseño, un poco difícil

pero no imposible de lograrlo si se coordina y se planifica bajo el principio de resolución de proyectos donde la batuta la tenga el taller de Diseño para Información, por ello para esta planificación se ha dejado de lado los contenidos y se consideró según Coates y Ellison (2014 p21) que aunque el diseño de información adopta varias formas se lo puede estudiar en tres grandes categorías: impreso, interactivo y ambiental; es por ello que para la planificación del syllabus se planteó el desarrollo de tres proyectos que abarcan en modo general estas grandes categorías y los contenidos teóricos se darán en función del problema que se tenga que resolver ya que como dice Frascara (p44) “el trabajo del docente es conectar la teoría con la práctica en todo proyecto de diseño”.

d. Planificación de Proyectos

Planteando los puntos de la asignatura Data Plan Studio, fue importante sumarse a la mejora de un aprendizaje solitario en el que aportan las otras tres asignaturas, para lo cual concertar encuentros, entender y esperar que mostrar configuración es vital. Actualmente no se trata de un aprendizaje hipotético en ese estado de ánimo de cada materia, por lo que, en las reuniones de nivel, el grupo expositor expone, bajo su dominio e información, los elementos hipotéticos de cada materia y, como en cada proyecto, contribuyen hipotética y básicamente recopilando este arreglo cada siete días de progreso de la tarea.

Frascara (2018 p45-46) nos deja saber que "hay dos tipos de tareas según su extensión y complejidad: emprendimientos cortos y actividades largas, y la experiencia educativa debe consolidar ambas disposiciones", en el nuevo programa educativo trazado por La profesión de representación visual ha estado trabajando desde el primer semestre con esta técnica de aprendizaje educativo, o al menos, desde el primer semestre los estudiantes ahora se enfrentan a abordar problemas de planificación en proyectos propuestos, por ejemplo, la materia de Configuración de Datos se encuentra en el cuarto semestre. Los estudiantes definitivamente se dan cuenta de la interacción del examen y el avance de proyectos cortos o cortos, ya que han estado creando simultáneamente hasta cinco proyectos para cada nivel. En el cuarto semestre, cuando empezamos a construir la idea del Plan de Datos, se sugiere que fomenten solo tres actividades en las que medie cada uno de los sujetos que ven en ese nivel; El semestre tiene cuatro meses, por lo que se ha separado en 4, 5 y 7 semanas para liquidar los emprendimientos en vista del apoyo dinámico del cliente, ampliando así la complejidad y cada uno de los elementos que se pueden ver como listos para realizar. Trabajo con capacidad y productividad.

El objetivo de la formulación de proyectos es que los estudiantes se acostumbren a manejar bases claras, respecto de los requisitos que se les dan para llevar a cabo un proyecto. Frascara en su libro Showing Plan (2018 p 64) nos deja saber que para diseñar proyectos es importante que el emprendimiento conste de tres secciones:

- 1. Presentación:** Mensaje que dará sentido para el suplente al problema que enfrenta y el entorno en el que debe abordar el problema.
- 2. Metas de aprendizaje:** Las metas deben ser para cada una de las materias involucradas en el mejoramiento de la tarea, cada una de las materias del nivel dependiendo del contenido debe expresar las metas de aprendizaje que determinarán la tarea.
- 3. Representación de las diligencias a realizar:** Es fundamental diseñar ejercicios en función del tiempo, se debe nombrar cada paso a seguir, esta descripción incorporará los ejercicios sistémicos que consideren un plan de respuesta a los problemas identificados.

Esta preparación es una etapa en la que la relación que tendrán el diseñador y el cliente es comparativa, ya que en la descripción del proyecto el educador hace una carta de compromiso para trabajar con el suplente exponiendo los compromisos, retratando lo que sucede con el proyecto. por ejemplo. Por lo tanto, se debe crear una descripción con un alto significado amistoso y complejidad para que los estudiantes fomenten sus habilidades para afrontar tareas complejas. De esta manera queda la preparación de las tres actividades del del Taller de Diseño para Información:

2. Generacion de contenido

Cuando nos referimos a la creación de contenidos como técnica de publicidad informática, nos referimos a esa multitud de manifestaciones escritas, visuales o sonoras que quieren resultar atractivas y atractivas para un grupo de personas a las que se quiere ofrecer un producto o servicio. que una marca aporta. Esta evolución de piezas y soportes está marcada por una estrategia inventiva en la que los especialistas del inbound showcase analizan diversas perspectivas que van desde el uso de la variedad, el uso de determinadas consignas o la elección de los soportes y etapas en las que se utiliza. El contenido puede tener un alcance más notable cuando se distribuye. A pesar de los diferentes elementos de la publicidad digital, el contenido esperado para el marketing inbound debe utilizar diferentes procedimientos visuales e inconexos para ser atractivo y, en consecuencia, brindar al comprador una experiencia especial

o algún tipo de información pertinente que lo impulse a cooperar con la marca. . Si bien este contenido ayuda a complementar el alcance de diferentes metodologías, los resultados que puede producir cuando se utiliza adecuadamente hacen que la creación de contenido sea uno de los principales procedimientos para atraer a una multitud de personas.

Las manifestaciones compuestas, visuales y sonoras ayudan a fortalecer su imagen, asegurando el progreso de su misión. Conoce su interacción y realiza uno de los mejores procedimientos publicitarios avanzados. Contrariamente a lo que algunos podrían aceptar, el showcase computarizado no sólo tiene que ver con la publicidad interminable que se supervisa dentro de distintos escenarios destinados a promocionar un producto concreto y así difundirlo. Si bien este tipo de técnicas pueden ser valiosas en una gran cantidad de entornos, en realidad el universo del marketing computarizado es amplio y puede acercarse desde diferentes enfoques según el tipo de resultados que se pretende lograr. La producción de contenido avanzado, por ejemplo, hoy en día es uno de los mejores procedimientos de fascinación de multitudes debido al tipo de respuestas que puede crear si se utiliza correctamente.

La Web está repleta de información, sitios, publicidad y otros contenidos, por lo que es importante ser astuto en los métodos para atraer la atención de un grupo de interés ideal. Dentro del marketing computarizado existen diferentes métodos para conseguir que las unidades se conviertan en clientes y una forma de hacerlo es con la producción de contenido avanzado de valor. Nadie necesita ser bombardeado continuamente con promociones cada vez que está en una organización interpersonal o intenta encontrar información en un rastreador web, razón por la cual crear contenido interesante es una forma de hacer que los clientes esperados piensen que está solo. Al transmitir contenido explícito, le brindas a tu grupo de interés ideal algo que los intriga, en lugar de una promoción convencional que potencialmente será ignorada. La creación de contenido es la mejora de elementos con fines esclarecedores o de entretenimiento, como textos de blogs, grabaciones, ilustraciones, infografías, webcasts, cursos en línea, etc. Las organizaciones cambian, pero lo que comparten en la práctica es presentar los datos de una manera atractiva y asimilable para las personas a quienes se coordinan. En una situación en la que innumerables personas utilizan proyectos o ampliaciones en sus programas para deshacerse de las promociones, o dudan totalmente de los datos de los anuncios, un sistema de creación de contenido es la solución para convertirse en una fuente confiable de datos. también las administraciones. La publicidad de contenidos es esencialmente esa producción de contenidos informáticos para difundirlos en diferentes canales o plataformas y llamar la atención de los clientes con el fin de que visiten una empresa o marca de una manera

característica. Esta es una pieza fundamental del sistema de inbound marketing. Una estrategia sustancial para prevalecer en la web, asociada directamente con la optimización web, es una parte importante de un plan de marketing que pretende generar tráfico a un sitio e incrementar la cantidad de clientes potenciales en un conjunto de datos de forma natural. Del mismo modo, servirá exhaustivamente para mantener clientes potenciales y generar mejores acuerdos.

Por otra parte, producir contenido también satisface diferentes necesidades además de enseñar al cliente, por ejemplo,

- Dar a conocer una marca.
- Explicar un servicio o producto.
- Promover la visión de una empresa.
- Crear confianza.
- Humanizar la imagen de una marca.

a. Proceso de creación de contenidos

Cuando estás fomentando un sistema de marketing es innegable que crearás contenido para correr la voz; en cualquier caso, esta actividad no debe realizarse al azar o por instinto del grupo promotor. La creación de contenidos tiene un ciclo que debemos recordar para que el gasto de tiempo y recursos no tenga fin, para ello debemos:

1. Planificar

Antes de crear contenido, es importante elegir las configuraciones y los canales de circulación. Para ello, es importante investigar cada una de las perspectivas que impactan en la elección de qué y cómo estará lista la sustancia.

En esta etapa es donde se caracterizan los objetivos de corto y largo plazo del procedimiento, hacia qué se centra su identidad, el cronograma de distribución y los lemas que se quieren ubicar.

Para empezar, necesitamos conocer dos factores inequívocos que nos ayudarán a caracterizar otros factores: el comprador persona y el proyecto comprador.

En cuanto al comprador persona - perfil del comprador - es importante porque son los clientes potenciales que necesitan o podrían estar interesados en consumir lo que ofreces, son personas a las que fomentarás el contenido. Una vez que sabes a quién quieres llegar, puedes identificar el medio de dispersión, ya que puede recopilar

información sobre sus formas de comportamiento, área de segmento, personalidad, problemas, necesidades y qué etapas utilizan.

Algo que te puede ayudar es considerar fechas excepcionales como Navidad, 2do domingo de mayo, 14 de febrero (cómo incluir el 14 de febrero en tu sistema de escaparate avanzado) entre otras para tener pensamientos sustanciales pertinentes para el mes. Organizar es la razón de cualquier sistema feliz.

2. Desarrollar

Una vez que hemos establecido las bases para el plan sustancial, podemos comenzar la creación. En esta etapa es donde puede enviar toda su imaginación para presentar la información o el mensaje de una manera que resulte atractiva para sus compradores.

En esta etapa, para garantizar un ciclo sin trabas ni problemas, puedes crear una tabla, en un Succeed o el dispositivo preferido de tu organización, donde queden relegados por fecha las diligencias y la interacción que el contenido debe pasar desde el borrador hasta el formato reconsiderado, por el grupo y apoyado por aquellos de confianza.

De hecho, tiene la oportunidad de fomentar un contenido primario del que se separan partes clave que se pueden transformar en varias organizaciones para aprovecharlo.

3. Distribuir

Después de todo el tiempo fomentando el contenido, continuamos hacia la transmisión en las distintas etapas que ha elegido, dependiendo de dónde se encuentren las redes que cubrirá. Estos son fundamentalmente su sitio y plataformas de entretenimiento en línea como Facebook, Instagram y Twitter.

Distribuir contenido siguiendo un plan de actividad ocasional es importante porque de esta manera no te empapas de contenido en ese estado de ánimo de días y luego te quedas sin datos para distribuir durante bastante tiempo. De esta manera posees energía para que tu sustancia sea consumida y crees compromiso. Elija los días y temporadas de distribución encuestando las experiencias de su fundación, ya que de esta manera comprenderá de dónde provienen la mayoría de sus oyentes en la web, lo que le ofrece mejores perspectivas de ejecución.

4. Analizar

El trabajo no termina cuando se distribuyen los ítems, sino que se continúa con el examen y estimación de los resultados, que es de suma importancia. Esto nos ayuda porque de esta manera entendemos cómo el sistema que creamos está funcionando y qué contenido establece asociaciones con clientes individuales.

Se debe tener en cuenta que el KPI (indicador clave de ejecución) o marcadores de ejecución que medirás deben caracterizarse desde el momento en que planificas y decides el contenido que se creará, para poder verificar asumiendo que se cumplieron los supuestos que tenías.

Esta etapa también puede ayudarlo a realizar un esfuerzo de mantenimiento de clientes potenciales a través de la promoción por correo electrónico, ya que, en caso de que sepa qué contenido fue generalmente bienvenido y funcionó mejor con su grupo de interés, entonces son los que debe considerar. Examinar la presentación de la sustancia le indicará que busque las opciones más ideales más adelante.

b. Tipos de contenidos digitales

Actualmente, es posible hacer feliz prácticamente cualquier tipo de comunicación en los medios avanzados gracias a las oficinas de conexión que presentan las distintas etapas. Si bien en las comunidades informales, por ejemplo, es normal que se coordinen más de un tipo de personas, cada vez habrá una mayor propensión hacia organizaciones específicas, ya que son las más atractivas para los clientes. Instagram, por ejemplo, comenzó como una plataforma para compartir imágenes y fotografías, pero hoy permite a cualquier marca realizar grabaciones breves como las que se encuentran en TikTok para crear historias o Reels que generalmente tendrán una conexión más significativa.

1. **Escrito:** Las etapas avanzadas son básicamente medios compuestos a través de los cuales es factible realizar entradas de blog, duplicados o textos, en igualdad de condiciones. Los expertos en optimización de sitios web utilizan esta organización como un sistema de publicidad computarizado que les permite ubicar el contenido utilizando eslóganes que funcionan como una conexión interna que está conectada con los principales patrones de búsqueda, sin embargo, este tipo de felicidad también puede ser importante para iluminar a sus clientes y proporcioneles los datos que puedan tener para estudiar los elementos y administraciones de su imagen.

2. **Visuales:** Existe una presencia creciente de medios visuales en las diferentes etapas avanzadas que utilizan todos los días un gran número de personas en todo el planeta. Esto se debe principalmente a que el cliente puede ver una imagen más rápidamente sin perder el objetivo abierto detrás de cada pieza. Para ello las grabaciones y distribuciones realistas generalmente tendrán mayor alcance, pero no debes descuidar la variable compuesta ya que esta es fundamental a la hora de comunicar el mensaje que te ayudará a fusionarte como marca.
3. **Sonoros:** Si bien las configuraciones de sonido son aún limitadas y generalmente necesitan ayuda visual para lograr un cierto nivel de viabilidad, este tipo de música está ganando cada vez más presencia gracias al auge de medios como las grabaciones digitales y los recursos melódicos que acompañan a una parte de las grabaciones o Reels. que se convierte en un patrón. El componente delicado y recursivo de este tipo de satisfacción lo convierten en un excelente medio de correspondencia que puede promover una comunicación más destacada con los clientes y un cierto nivel de puntos en común que genera confianza en el grupo de interés que necesita para su imagen. Dentro de la web puede encontrar una amplia variedad de contenido fabricado y empaquetado en varias configuraciones, que puede elegir según el motivo que realmente desea llenar, así como el canal donde desea distribuirlo.

Por ejemplo, para posicionar su sitio, puede publicar entradas de blog optimizadas para sus eslóganes, pero si necesita compromiso en su página de Facebook, una realista sería más atractiva.

c. Algunos formatos de contenidos son:

- Imágenes.
- Podcast.
- Videos.
- Video blogs.
- Plantillas.
- Entradas de blog.
- Webinars
- Ebooks.
- Tutoriales.
- Infografías.
- Guías.
- Boletín/Newsletter.
- Infografías interactivas.
- Investigaciones.

d. Consejos para crear contenidos digitales de calidad

Dentro de una estrategia de promoción de sustancias hay varios elementos a considerar para que el contenido digital llegue a los objetivos marcados y aproveche todo el trabajo y la especulación aplicados.

- **Analiza tus keywords(palabras clave)**

Hacer sólo por hacer, instintivamente y sobre la base de que asume que sabe todo lo que su cliente necesita no es la forma más ideal de progresar. Se debe encontrar un punto entre lo que la organización necesita transmitir y lo que buscan los compradores. Al investigar los problemas que enfrentan sus clientes potenciales, puede fomentar la sustancia con simpatía hacia el cliente y datos que serán de gran valor. Para ello, queremos realizar una investigación de frases clave que aclare nuestras preguntas sobre qué datos necesitan y recopilar información explícita sobre sus tendencias de búsqueda, lectura y compra. Seleccione eslóganes que estén relacionados con su producto o administración y atraiga a su sitio en la hora pico adecuada, aquellas posibilidades que tienen necesidades que usted puede satisfacer y, además, ayudar durante el ciclo.

- **Siempre considera a tu buyer(comprador) persona**

"El cliente siempre tiene razón" es una expresión que sin duda habrás escuchado muchísimas veces y en la promoción informática el cliente debe estar en el centro de cualquier ciclo, ya que en el caso de que no tengo la menor idea de a quién se lo estás ofreciendo, ¿qué podrías hacer por ellos? El perfil de comprador o comprador persona es el paradigma del mejor cliente, a partir de su información de segmento, inspiraciones, objetivos y creencias.

Tener entre 1 y 5 personas compradoras es el método que le ayudará a distinguir las necesidades divididas entre las diferentes secciones del público. Tener estos datos le permite aplicar una súper personalización para que el contenido que se crea evolucione de manera única para satisfacer los deseos, la visión y las necesidades de sus futuros clientes.

- **Investiga tu área**

En el caso de que vayas a crear contenido sobre una región en particular, querrás empaparte del tema. Exploración, lectura y desglose satisfecho de diversas fuentes, de contendientes, sobre puntos relacionados; Podrías investigar un tema similar, pero introducido en varios países para observar el mercado. Continuamente encontrarás datos sobre el punto que desees, simplemente necesitas saber buscar, por ejemplo, en nuestro blog tenemos este sobre la forma más ideal de hacer publicidad para cafeterías. Comprenda artículos, mire grabaciones, ejercicios instructivos, preste

atención a webcasts, consume diversos medios para aprender todo lo que pueda sobre el tema y luego, en cualquier momento, podrá proponer contenido atractivo con la información más relevante.

- **Piensa en la conexión emocional**

Una forma de diferenciarse entre la enorme cantidad de contenido que florece en organizaciones y sitios informales es tener la opción de ofrecer algo extraño, atractivo y que la gente pueda reconocer.

Interesante para los sentimientos es el método para considerarse algo más que una organización, ya que refina la marca según el observador y permite fomentar una asociación profunda entre la organización y el líder. Considere la extraordinaria fuerza de narrar para contactar las fibras sensibles de su grupo de interés, identificarse con ellos y abordar la situación desde su perspectiva. De esta manera, puede convertir historias que destaquen y atraigan sentimientos.

- **Personaliza, y luego personaliza otra vez**

Brinde respuestas a las preguntas, pero reflexione sobre cómo las enfrentan sus clientes y, por lo tanto, cree contenido que responda a sus propias características. Cuanta más información haya recopilado sobre las personas de sus compradores, más contenido personalizado querrá crear para ellos, lo que incrementará el compromiso con estos clientes.

- **Mide el desempeño, analiza y corrige**

La medición de resultados debe estar predefinida desde el inicio, para poder monitorear lo que sí funciona y lo que debe modificarse o descartarse.

• **Escoge a conciencia tus canales de distribución y transforma según corresponda**

Muchas veces hay contenido complejo y completo, por ejemplo, un post largo en un blog que profundiza en todo sobre el área en la que buscas establecer como la mejor opción y la has optimizado para aparecer en los primeros resultados de los buscadores. Pero no es posible publicarlo de la misma forma en ninguna plataforma. Por este motivo, de esa entrada puedes extraer distintos contenidos para distribuirlos en varias redes sociales, produciendo cada uno en función de lo que resulte atractivo y funcione mejor en cada uno de esos canales.

- **Experimenta**

Tu imaginación es uno de tus mejores recursos mientras mejora la creación feliz. Abre los resultados potenciales para fomentar cosas que no son iguales a las que anuncian todos los demás. En lo que respecta a la creación de contenidos, la innovación te distingue de los demás.

- **Calidad sobre cantidad**

Puede pasar horas trabajando y dedicar recursos a una gran cantidad de contenido que se entrega rápidamente, pero si no se logra la calidad esencial en todo momento, los recursos se están desperdiciando. Debe darle la importancia fundamental al examen y al proceso de investigación anterior para que la especulación no se pierda en elementos que no brindan resultados aceptables.

- **Contenidos ever green (siempre verde)**

El seguimiento de patrones le ayudará a atraer la atención de las personas en general y aprovechar el momento para aumentar su diversidad. Por ejemplo, aproveche estaciones únicas, como Navidad o Año Nuevo, para enviar algo explícito y llamativo. En cualquier caso, dentro de su plan de publicidad de contenido, debe incorporar continuamente contenido imperecedero que sea importante a lo largo del tiempo y que pueda generar tráfico constantemente. Puede cambiarlo continuamente y reiniciarlo en varios formatos.

- **No olvides la fidelización**

La satisfacción posterior al acuerdo, además de la alegría durante la visita del comprador, garantiza que el cliente potencial tuvo la mejor participación en su organización. Esto amplía las posibilidades de que a partir de ahora confíen en tu imagen, vuelvan a consumir y además empiecen a recomendarte a sus compañeros.



CAPÍTULO II

MARCO METODOLOGICO Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Planteamiento del problema.

La integración de la tecnología en la enseñanza primaria adquiere cada vez más relevancia en la era digital. En este contexto, el diseño gráfico emerge como una competencia fundamental en la formación de los alumnos, permitiéndoles expresar ideas de forma creativa y comunicar mensajes de manera eficaz. Sin embargo, la enseñanza del diseño gráfico en la educación primaria presenta retos importantes, especialmente en términos de disponibilidad de recursos y formación docente.

En la Institución Educativa 40676 La Mansión de Socabaya, ubicada en el pintoresco barrio de La Mansión en el distrito de Socabaya, existe una necesidad apremiante de explorar nuevas estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de competencias de diseño gráfico entre los estudiantes de sexto grado durante el año 2023. Si bien existen varias herramientas gratuitas en línea para el diseño gráfico, su integración efectiva en el currículo escolar y su impacto en la generación de contenidos aún no han sido ampliamente estudiados en este contexto específico.

Esta extensa articulación del tema cubre diferentes puntos de vista pertinentes para explicar la situación particular en Por ejemplo 40676 La Mansión de Socabaya y plantea la necesidad de explorar el efecto de mostrar la informatización visual con aparatos gratuitos basados en la web en el curso educativo de los estudiantes.

2.2. Justificación de la investigación

La enseñanza de la representación visual en la educación básica es un campo que ha ganado cada vez más atención en los últimos años, debido a su importancia en el desarrollo de las habilidades imaginativas, abiertas y mecánicas de los estudiantes desde el principio. En esta situación particular, la incorporación de dispositivos gratuitos basados en la web para la informatización visual ofrece una gran oportunidad para mejorar el ciclo educativo y preparar a los estudiantes para las dificultades del siglo XXI.

La presente investigación se justifica por varias razones fundamentales:

Relevancia Educativa: La educación primaria es una etapa crucial en la formación de los estudiantes, y el desarrollo de habilidades en diseño gráfico puede potenciar sus competencias para expresarse de manera creativa y efectiva. La integración de herramientas en línea gratuitas en la enseñanza del diseño gráfico puede proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas.

Necesidades Institucionales: La I.E. 40676 La Mansión de Socabaya enfrenta desafíos específicos en cuanto a la enseñanza del diseño gráfico, incluyendo la disponibilidad de

recursos y la capacitación de los docentes. Esta investigación proporcionará información relevante para abordar estas necesidades y mejorar la calidad de la educación ofrecida en la institución.

Impacto Potencial: Alcanzar el impacto de la enseñanza del diseño gráfico con herramientas en línea gratuitas en sexto grado de primaria puede tener implicaciones significativas para la práctica educativa en general. Los resultados de esta investigación podrían informar la formulación de políticas educativas más específicas, el diseño de programas de formación y capacitación docente y la creación de recursos pedagógicos y didácticos adecuados para la enseñanza del diseño gráfico en la educación primaria.

Contribución al Conocimiento: A pesar de la creciente disponibilidad de herramientas en la web en línea y además gratuitas para el diseño gráfico, la investigación sobre su efectividad en el contexto educativo primario es limitada. Esta investigación llenará esta brecha de conocimiento al proporcionar evidencia empírica sobre el impacto de estas herramientas en el proceso educativo de los estudiantes.

En resumen, esta investigación tiene el potencial de mejorar la eficacia de la enseñanza en la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya y contribuir al avance del conocimiento en el campo de la educación primaria y la tecnología educativa. Esta justificación destaca la importancia y las razones fundamentales detrás de la investigación propuesta, demostrando su relevancia y su potencial impacto en la práctica educativa y el conocimiento académico.

2.3. Formulación del problema

2.3.1. Pregunta General

- ¿Qué impacto tiene la enseñanza del diseño gráfico con herramienta en línea gratuita en sexto de primaria para generar contenido en la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya 2023?

2.4. Objetivos

2.4.1. Objetivo General

- Determinar el impacto de la enseñanza del diseño gráfico utilizando una herramienta en línea gratuita en sexto de primaria para generar contenido en la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya en el año 2023.

2.4.2. Objetivos Específicos

- Precisar el nivel de satisfacción de los estudiantes de sexto grado de la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya con respecto a la enseñanza del diseño gráfico utilizando una herramienta en línea gratuita.
- Establecer el impacto del uso de la herramienta en línea gratuita en la creación de contenido de sexto de primaria para generar contenido en la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya en el año 2023

2.5. Hipótesis

2.5.1. Hipótesis general

- Existe un impacto en el incremento de saberes en la enseñanza del diseño gráfico con Kanva en 6to de primaria para generar contenido en la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya 2023.

2.5.2. Hipótesis específicas

- Se espera que los estudiantes de sexto grado que participan en la enseñanza del diseño gráfico utilizando la herramienta en línea gratuita demuestren un rendimiento académico superior en la creación de contenido visual en comparación con aquellos que no utilizan la herramienta.
- Se predice que los docentes que incorporan la herramienta en línea gratuita en el proceso de enseñanza del diseño gráfico en sexto grado perciban más beneficios que desafíos en comparación con aquellos que no utilizan la herramienta.

2.6. Variables

2.6.1. Variable independiente: *Enseñanza de diseño grafico*

2.6.2. Variable dependiente: *Generación de contenido*

2.7. Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIONES	INDICADORES	ESCALAS
Enseñanza del diseño gráfico	<p>Conceptual: La enseñanza del diseño gráfico se refiere al proceso educativo mediante el cual se transmiten conocimientos, habilidades y técnicas relacionadas con la creación, composición y comunicación visual utilizando elementos gráficos, digitales y creativos.</p> <p>Operacional: Se refiere a las estrategias de enseñanza utilizadas, los temas cubiertos en el plan de estudios, los recursos didácticos empleados y los métodos de evaluación utilizados en el proceso educativo del diseño gráfico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Métodos de Enseñanza • Contenidos del Currículo • Recursos Didácticos • Evaluación del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
Generación de contenido	<p>Conceptual: La generación de contenido se refiere al proceso de creación, desarrollo y producción de material visual, digital o multimedia con el propósito de transmitir información, ideas o mensajes de manera efectiva y atractiva.</p> <p>Operacional: Se refiere al proceso de crear material visual, digital o multimedia para transmitir información de manera efectiva, incluyendo la creación de contenido visual, desarrollo digital, producción de materiales didácticos y comunicación persuasiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de Contenido Visual • Desarrollo de Contenido Digital • Producción de Material Didáctico • Comunicación Efectiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No

2.8. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.8.1. Enfoque de la Investigación

Este trabajo de investigación se desarrolló teniendo en cuenta el enfoque cuantitativo, dado que la recolección de datos se examinó usando el análisis estadístico descriptivo y referencial con el propósito de probar la hipótesis.

2.8.2. Nivel de la investigación

La presente investigación es de tipo teórica-descriptivo-secundaria, pues busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de la calidad del Formación en servicio y su influencia en el Rendimiento educativo. Esto trata de medir dos o más variables en un contexto particular siendo el propósito principal de estos estudios el saber cómo se puede comportar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otras variables.

2.8.3. Tipo de Investigación

La investigación es aplicada, debido a que está orientada a aplicar lo predicho por las ciencias y construir conocimiento para modificar una realidad o circunstancia en el momento de su aplicación.

2.8.4. Diseño de la investigación

Es una investigación cuasi experimental por que se realizó sin manipular las variables. Solo se observaron los fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para luego analizarlos.

2.8.5. Técnicas de investigación

Para la recolección de datos sobre la relación entre Formación en Servicio y Rendimiento Educativo se aplicará encuesta para cada una de las variables a todos los directores, docentes y estudiantes.

2.8.6. Instrumentos de investigación

Se utilizarán dos cuestionarios uno para medir la variable Formación en Servicio que ha sido elaboración propia y otro para medir la variable Rendimiento Educativo.

2.8.7. Validación del Instrumento

El tipo de validación usado es de contenido, mediante el cual se sometió el instrumento a la validación por juicio de expertos quienes calificaron con rigor científico la capacidad del mismo.

2.9. Población y muestra

2.9.1. Población

La población se delimito con la metodología Lógica o al Azar con 31 encuestados en la I.E. 40676 La Mansión de distrito de Socabaya

Tabla 1: DELIMITACIÓN DE POBLACIÓN

GRADO	Nº DE ALUMNOS
	SEC. A
6to grado	31

Elaboración propia

2.9.2. Muestra

La muestra se delimito asertivamente desde un sentido lógico y practico con 31 educandos de sexto de primaria de la I.E. 40676 La Mansión del distrito de Socabaya.

2.10. Procesamiento de datos

Los datos se procesaron y resolvieron mediante el software IBM “SPSS” Statics Versión 24 software free lighth de código libre operado y manejado dentro de un sistema operativo Windows 10 Profesional de 22 Hz y 64 bits el cual permitió traer pruebas descriptivas facilitadoras al proceso investigador en tablas, frecuencias y graficas de barras y el nivel de significación e importancia del chi cuadrado para la fiabilidad del estudio intrínseco de los instrumentos, o herramientas de trabajo de campo, el software que requiere este tipo de tesis o trabajo de investigación podemos decir que es más característico, simple, flexible, dinámico, versátil e intuitivo.

2.11. Instrumentos de recolección de datos:

El instrumento elegido para esta investigación cualitativa de corte secundaria y teórica es el Cuestionario.

2.12. Descripción de resultados. Acciones sustentadas

ID Enseñanza Diseño Gráfico (SI/NO) Generación de Contenido (SI/NO)

1	SI	SI
2	NO	SI
3	SI	NO
4	SI	SI
5	NO	NO

Creamos gráficos basados en los datos y variables que mencionamos: "Enseñanza del diseño gráfico" y "Generación de contenido". Asumimos que la variable "Enseñanza del diseño gráfico" se refiere a si los estudiantes recibieron enseñanza de diseño gráfico (SI/NO) y que la variable "Generación de contenido" se refiere a si los estudiantes lograron generar contenido (SI/NO).

2.13. Gráficos básicos: Se tomará en cuenta los siguientes

2.13.1. Gráfico de barras para mostrar la cantidad de estudiantes que recibieron enseñanza de diseño gráfico (SI/NO).

2.13.2. Gráfico de dispersión para mostrar la relación entre la enseñanza del diseño gráfico y la generación de contenido.

2.13.3. Gráfico de pastel para mostrar la proporción de estudiantes que recibieron enseñanza de diseño gráfico.

1. Enseñanza del diseño gráfico

Categoría	Cantidad
SI	20
NO	11

2. Generación de contenido

Categoría	Cantidad
SI	18
NO	13

3. Gráfico de dispersión: Relación entre enseñanza del diseño gráfico y generación de contenido

Enseñanza Diseño Gráfico	Generación de Contenido
SI	SI
SI	SI
NO	NO
SI	NO
NO	SI
...	...

4 Gráfico de pastel: Enseñanza del diseño gráfico

Categoría	Proporción
SI	64.52%
NO	35.48%

5. Gráfico de pastel: Generación de contenido

Categoría	Proporción
SI	58.06%
NO	41.94%

Estos gráficos nos ayudan a visualizar y presentar los resultados de la investigación de manera clara y efectiva e incluirlos en la lectura para apoyar los hallazgos y el análisis.

Variable 1: Enseñanza del Diseño Gráfico: Puntuaciones de Si y No (marcado por una X, check o aspa)

Variable 2: Generación de Contenido: Puntuaciones de Si y No (marcado por una X, check o aspa)

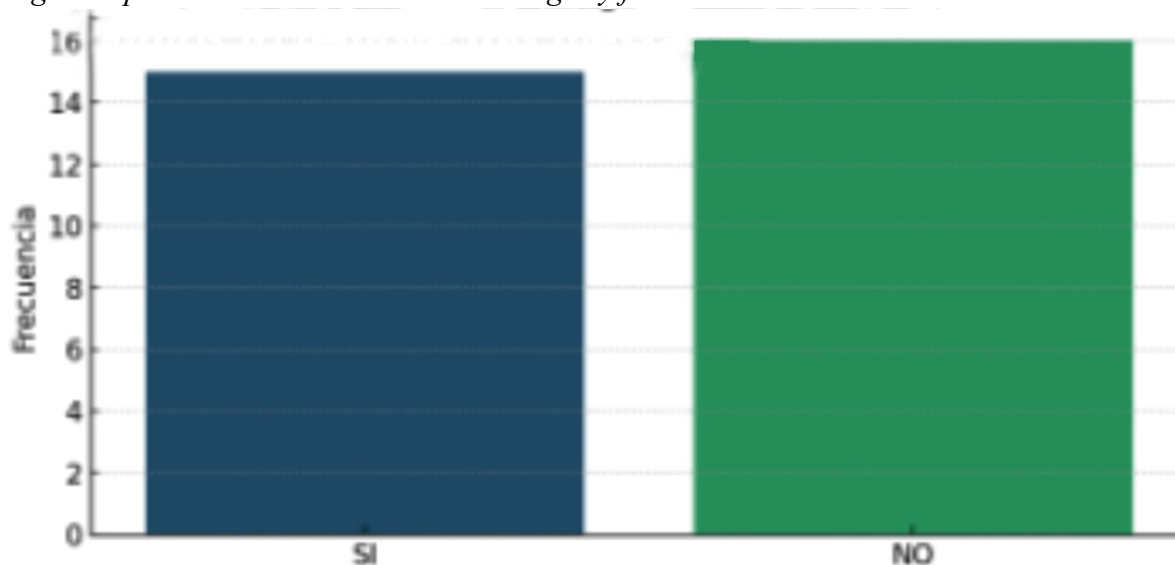
2.14. RESULTADOS DEL CUESTIONARIO APLICADO A ESTUDIANTES

Tabla 2: Preguntal: ¿Te gustaría aprender a hacer dibujos y diseños divertidos en la computadora usando herramientas y útiles en línea como las que encuentras en Internet, para luego compartir tus creaciones con tus amigos y familiares?

ESCALAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
NO	16	51.61%
SI	15	48.39%

Fuente: Elaboración propia

Figura 3: Preguntal: ¿Te gustaría aprender a hacer dibujos y diseños divertidos en la computadora usando herramientas y útiles en línea como las que encuentras en Internet, para luego compartir tus creaciones con tus amigos y familiares?



Fuente: Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACION

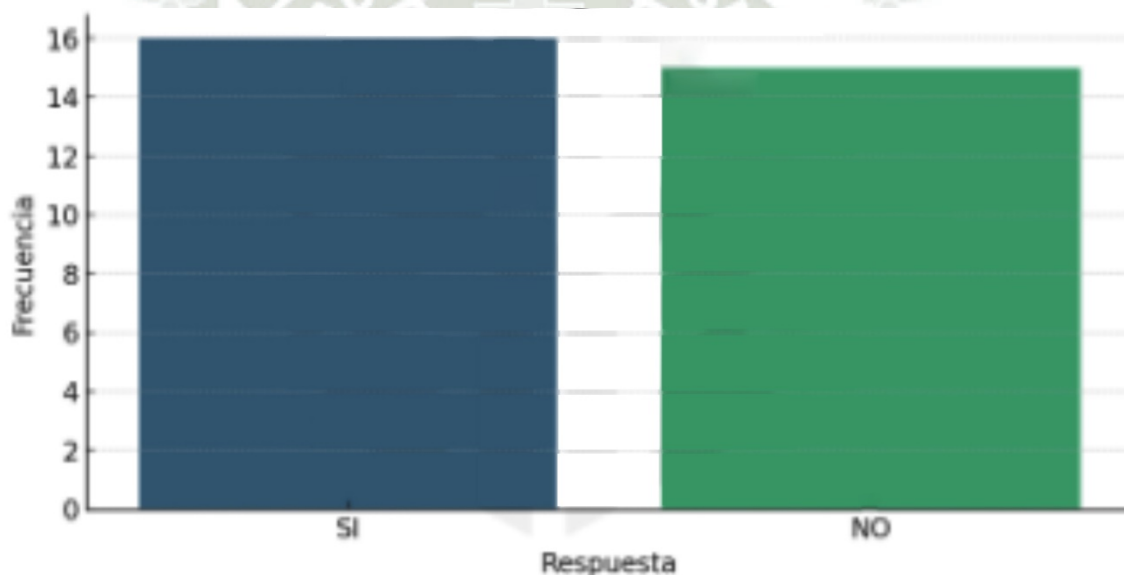
La distribución de respuestas está bastante equilibrada, con un ligero predominio de la opción "NO" (51.61%). Esto indica que aproximadamente la mitad de los estudiantes no están interesados en aprender a hacer dibujos y diseños en la computadora, mientras que la otra mitad sí muestra interés. Este resultado sugiere la necesidad de investigar más a fondo los motivos detrás de la falta de interés y cómo se podría incentivar a aquellos estudiantes que no están interesados.

Tabla 3: *Pregunta2: ¿Alguna vez has usado programas de dibujo en la computadora como parte de tu aprendizaje en la escuela para crear contenido visual?*

ESCALAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	16	51.61%
NO	15	48.39%

Fuente: Elaboración propia

Figura 4: *Pregunta2: ¿Alguna vez has usado programas de dibujo en la computadora como parte de tu aprendizaje en la escuela para crear contenido visual?*



Fuente: Elaboración propia

ANALISIS E INTERPRETACION

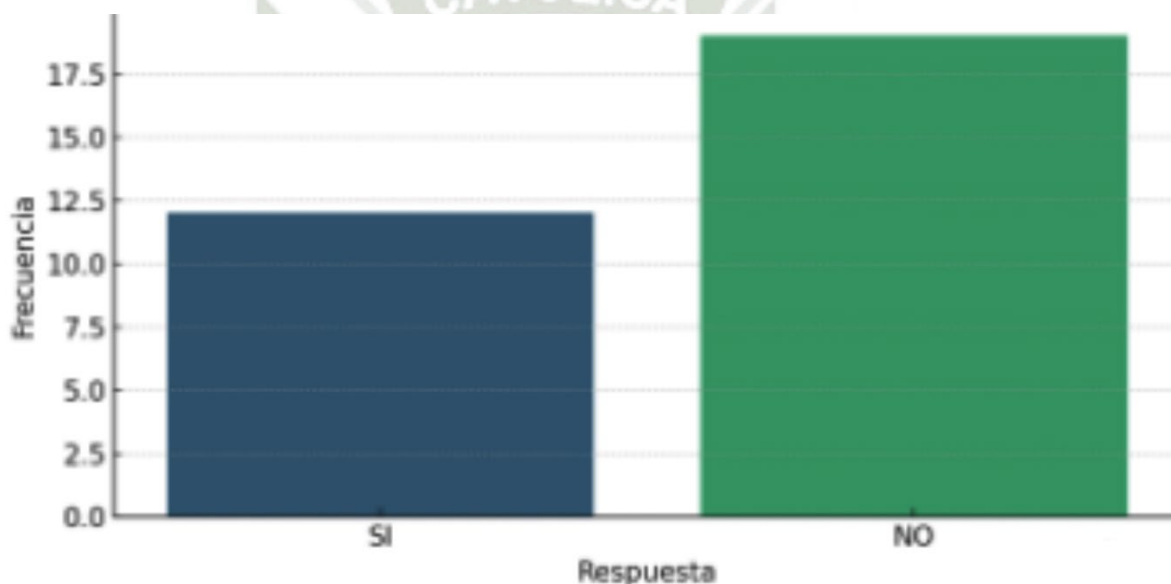
Las respuestas están igualmente divididas entre "SI" y "NO", lo que sugiere que no todos los estudiantes han tenido la oportunidad de usar programas de dibujo en su aprendizaje escolar. Esto puede reflejar una variabilidad en el acceso a recursos tecnológicos o en la implementación de programas de enseñanza que incluyan herramientas digitales para el dibujo.

Tabla 4: Pregunta 3: ¿Después de aprender a usar herramientas creativas en la computadora, ¿te sientes más seguro/a creando dibujos y diseños digitales para tus proyectos escolares?

ESCALAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
NO	19	61.29%
SI	12	38.71%

Fuente: Elaboración propia

Figura 5: Pregunta 3: Después de aprender a usar herramientas creativas en la computadora, ¿te sientes más seguro/a creando dibujos y diseños digitales para tus proyectos escolares?



Fuente: Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACION

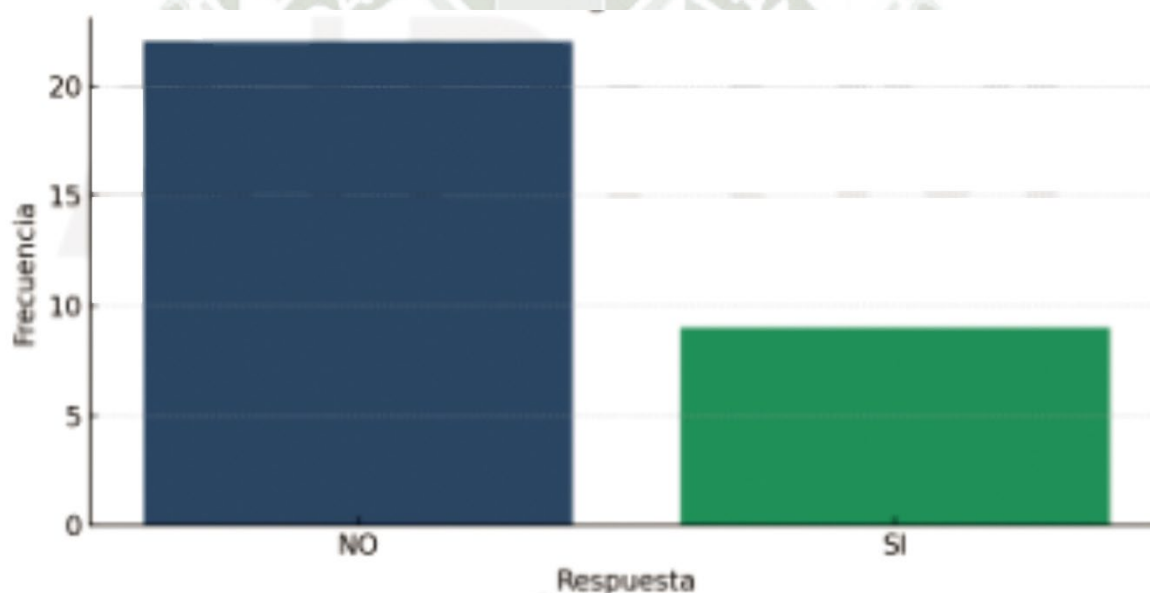
La mayoría de los estudiantes (61.29%) no se sienten más seguros creando dibujos y diseños digitales incluso después de aprender a usar herramientas creativas. Esto podría indicar que el proceso de aprendizaje no ha sido lo suficientemente efectivo o que los estudiantes necesitan más práctica y apoyo para ganar confianza en sus habilidades.

Tabla 5: Pregunta 4: ¿Utilizas tus colores, lápices y papel para crear dibujos o diseños en tus trabajos escolares?

ESCALAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
NO	22	70.97%
SI	9	29.03%

Fuente: Elaboración propia

Figura 6: Pregunta 4: ¿Utilizas tus colores, lápices y papel para crear dibujos o diseños en tus trabajos escolares?



Fuente: Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACION

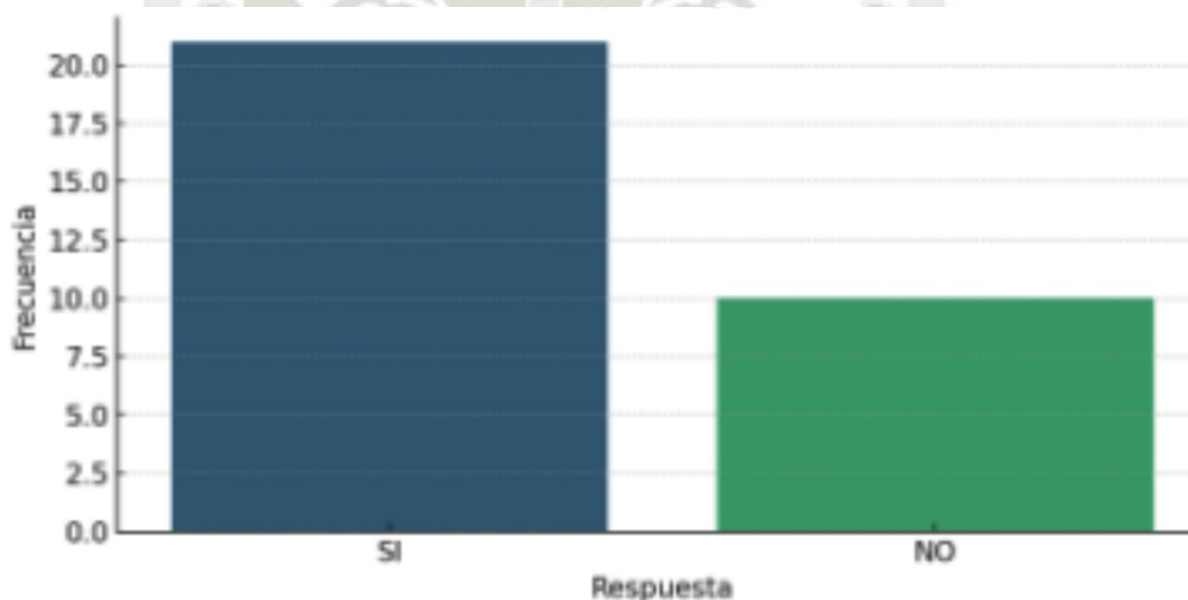
Una mayoría significativa de estudiantes (70.97%) no utiliza colores, lápices y papel para crear dibujos o diseños en sus trabajos escolares, lo que podría indicar una preferencia o necesidad de métodos digitales para el diseño. También puede reflejar una falta de integración del arte tradicional en el currículo escolar actual.

Tabla 6: Pregunta 5: ¿Crees que aprender a usar herramientas en línea para el diseño gráfico podría ayudarte a crear contenido más interesante y creativo para tus trabajos educativos?

ESCALAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	21	67.74%
NO	10	32.26%

Fuente: Elaboración propia

Figura 7: Pregunta 5: ¿Crees que aprender a usar herramientas en línea para el diseño gráfico podría ayudarte a crear contenido más interesante y creativo para tus trabajos educativos?



Fuente: Elaboración propia

ANALISIS E INTERPRETACION

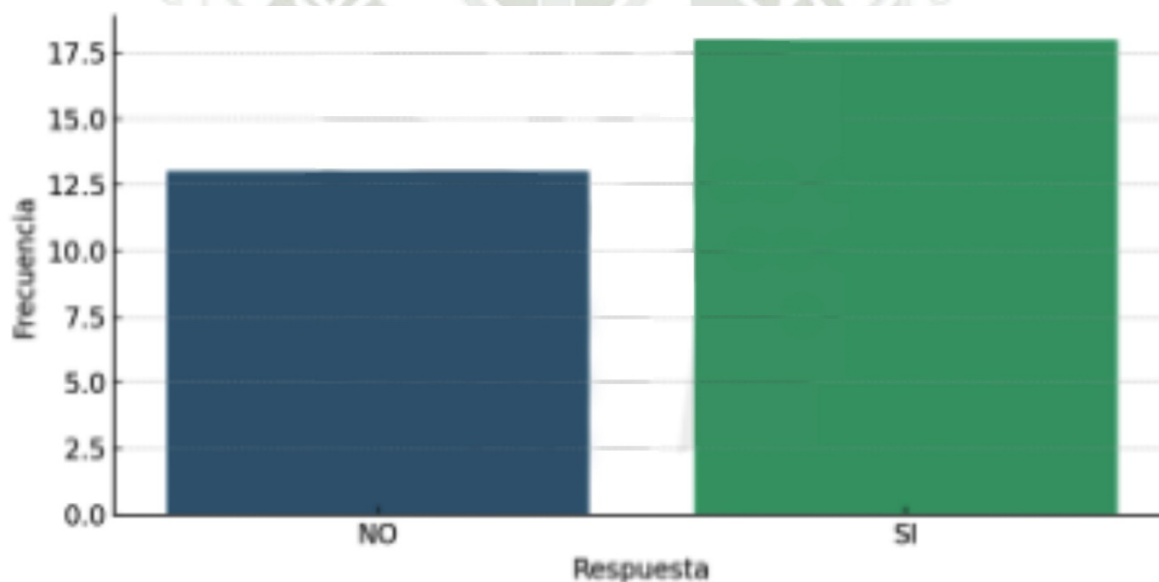
La mayoría de los estudiantes (67.74%) creen que aprender a usar herramientas en línea para el diseño gráfico podría ayudarles a crear contenido más interesante y creativo. Este hallazgo sugiere una percepción positiva hacia el uso de herramientas digitales y destaca la importancia de incorporarlas en el currículo para potenciar la creatividad de los estudiantes.

Tabla 7: Pregunta 6: ¿Has tenido la oportunidad de utilizar herramientas en línea como Kanva para expresar tu creatividad y habilidades artísticas en la creación de diseños y contenido visual para tus tareas de la escuela?

ESCALAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	18	58.06%
NO	13	41.94%

Fuente: Elaboración propia

Figura 8: Pregunta 6: ¿Has tenido la oportunidad de utilizar herramientas en línea como Canva para expresar tu creatividad y habilidades artísticas en la creación de diseños y contenido visual para tus tareas de la escuela?



Fuente: Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACION

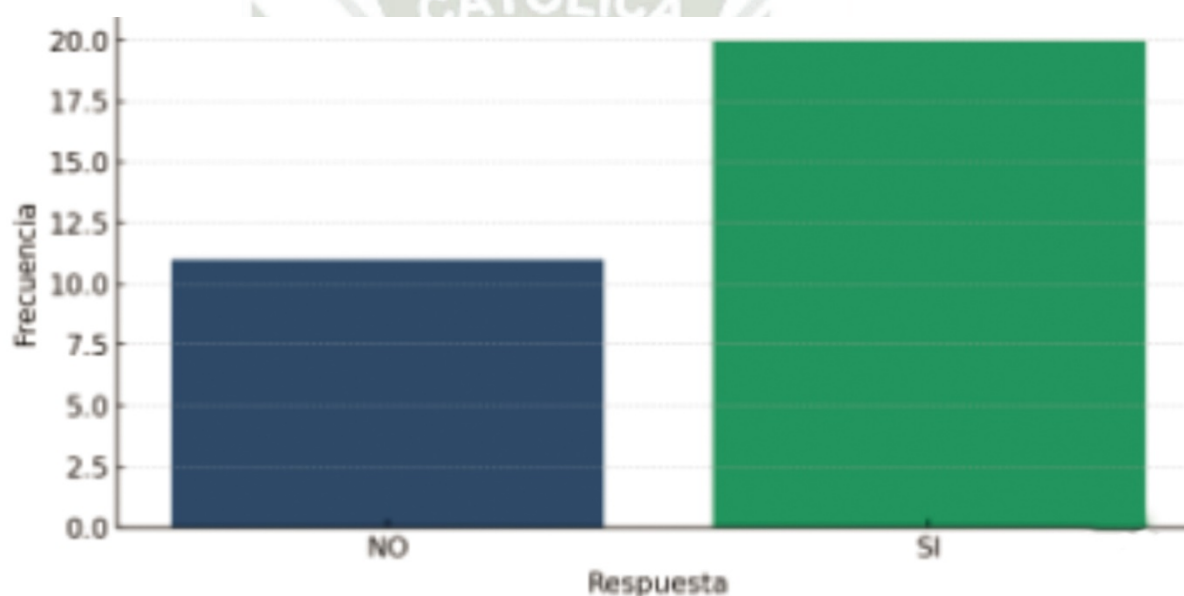
Más de la mitad de los estudiantes (58.06%) han tenido la oportunidad de utilizar herramientas en línea como Kanva, lo que indica una buena penetración de estas herramientas en el ámbito educativo. Sin embargo, aún hay un 41.94% que no ha tenido esta oportunidad, lo que sugiere la necesidad de mejorar el acceso y la capacitación en el uso de herramientas digitales.

Tabla 8: Pregunta 7: ¿Crees que usar herramienta en línea como Kanva podría hacer que tus trabajos educativos se vean más bonitos, lindos, espectaculares e interesantes?

ESCALAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	20	64.52%
NO	11	35.48%

Fuente: Elaboración propia

Figura 9: Pregunta 8: ¿Crees que usar herramienta en línea como Kanva podría hacer que tus trabajos educativos se vean más bonitos, lindos, espectaculares e interesantes?



Fuente: Elaboración propia

ANALISIS E INTERPRETACION

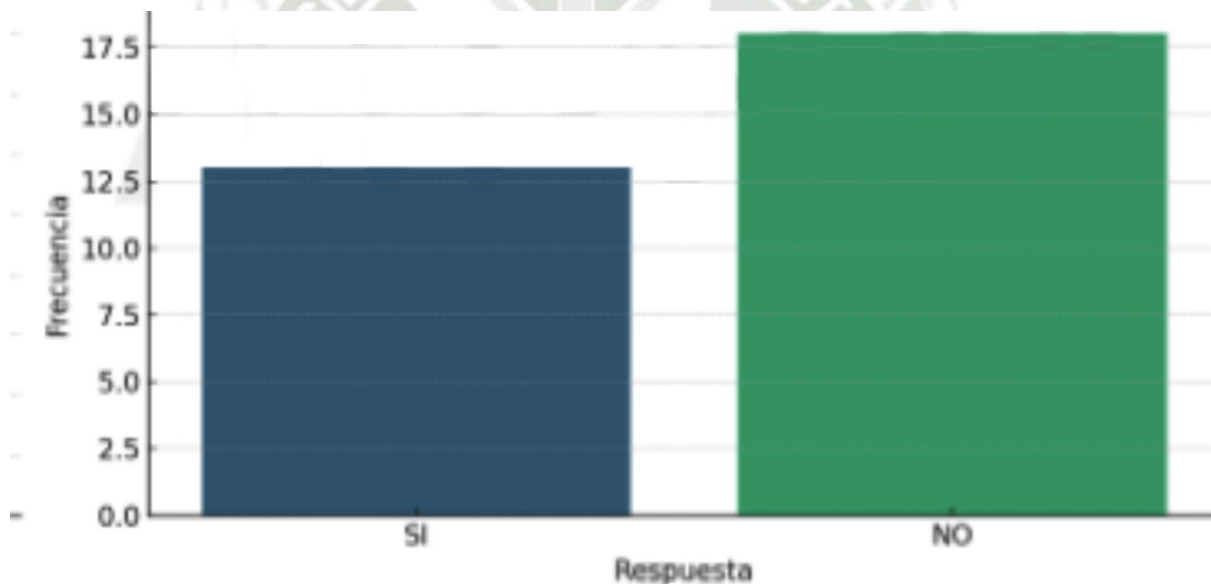
Una mayoría considerable de estudiantes (64.52%) cree que usar herramientas en línea como Kanva podría mejorar la apariencia de sus trabajos educativos, haciéndolos más atractivos. Esto refuerza la percepción positiva hacia las herramientas digitales y su potencial para mejorar la presentación y el impacto visual de los trabajos escolares.

Tabla 9: Pregunta 8: ¿Alguna vez has utilizado herramientas, programas o aplicaciones en la computadora para hacer dibujos o crear cosas divertidas para tus proyectos académicos o tareas de colegio?

ESCALAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
NO	18	58.06%
SI	13	41.94%

Fuente: Elaboración propia

Figura 10: Pregunta 8: ¿Alguna vez has utilizado herramientas, programas o aplicaciones en la computadora para hacer dibujos o crear cosas divertidas para tus proyectos académicos o tareas de colegio?



Fuente: Elaboración propia

ANALISIS E INTERPRETACION

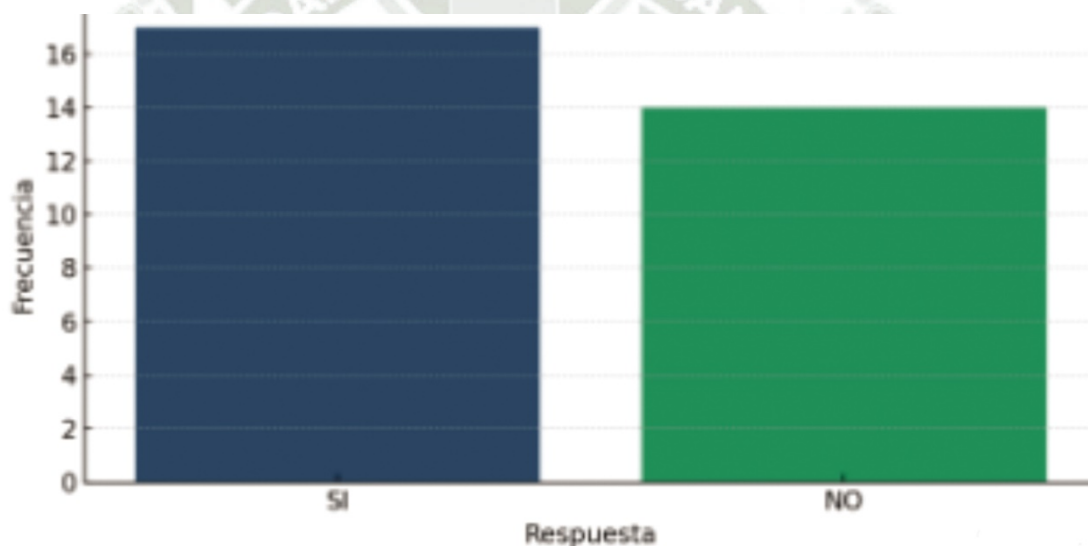
La mayoría de los estudiantes (58.06%) no han utilizado herramientas, programas o aplicaciones en la computadora para hacer dibujos o crear contenido divertido para sus proyectos académicos, lo que podría indicar una falta de familiaridad o acceso a estas herramientas. Es importante considerar estrategias para aumentar la exposición y el uso de herramientas digitales en el entorno escolar.

Tabla 10 : *Pregunta 9: ¿Piensas que compartir tus creaciones con tus amigos en el colegio podría ser una oportunidad para aprender nuevas técnicas y mejorar en diseño gráfico y generación de contenido?*

ESCALAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	17	54.84%
NO	11	45.16%

Fuente: Elaboración propia

Figura 11 : *¿Pregunta 9: ¿Piensas que compartir tus creaciones con tus amigos en el colegio podría ser una oportunidad para aprender nuevas técnicas y mejorar en diseño gráfico y generación de contenido?*



Fuente: Elaboración propia

ANALISIS E INTERPRENTACION

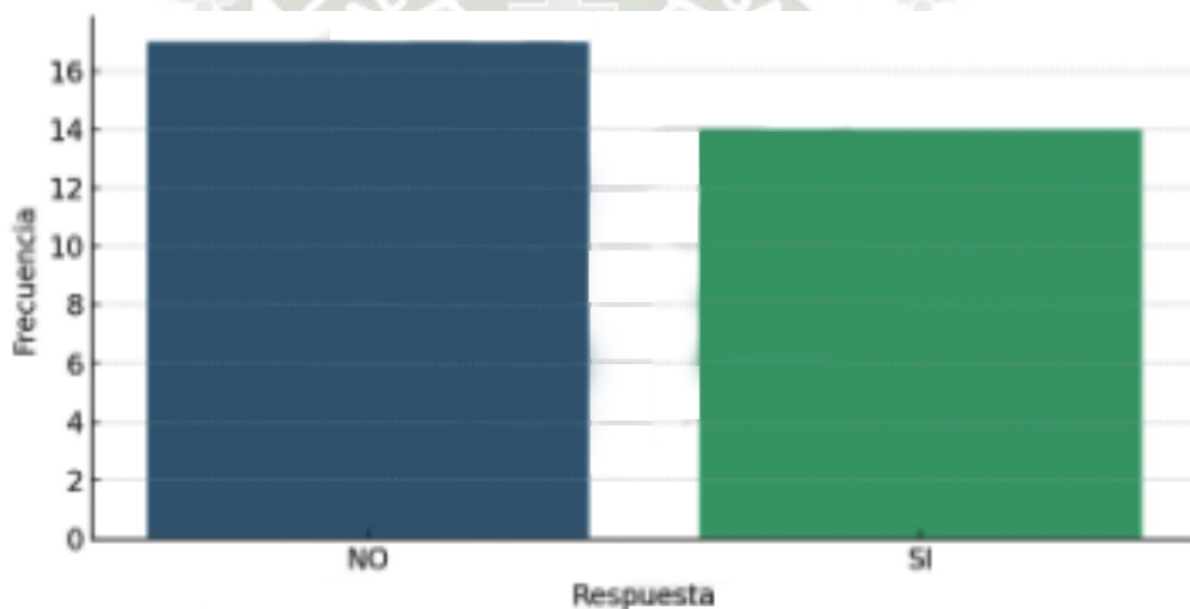
Más de la mitad de los estudiantes (54.84%) creen que compartir sus creaciones con sus amigos podría ser una oportunidad para aprender y mejorar en diseño gráfico. Este resultado sugiere que el trabajo colaborativo y la retroalimentación entre pares pueden ser valiosos en el proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades creativas.

Tabla 21 : Pregunta 10: ¿Crees que el diseño gráfico puede ayudarte a expresar tus ideas de manera más libre y creativa en tus tareas escolares?

ESCALAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
NO	17	54.84%
SI	14	45.16%

Fuente: Elaboración propia

Figura 12 : Pregunta 10 : ¿Crees que el diseño gráfico puede ayudarte a expresar tus ideas de manera más libre y creativa en tus tareas escolares?



Fuente: Elaboración propia

ANALISIS E INTERPRETACION

Una ligera mayoría de estudiantes (54.84%) no creen que el diseño gráfico les ayude a expresar sus ideas de manera más libre y creativa. Este resultado puede indicar una falta de comprensión del potencial del diseño gráfico o una necesidad de más educación y formación en esta área para demostrar su utilidad y aplicación práctica en el entorno educativo.

2.14. RESULTADOS DE PRUEVA ESTADÍSTICA DE HIPOTESIS CON CHI CUADRADO

Vamos a proceder con la prueba de la hipótesis. Asumiendo que se quiere realizar una prueba de hipótesis para ver si hay una diferencia significativa entre las respuestas "SI" y "NO" para cada una de las preguntas

1. Definir la hipótesis:

- **Hipótesis nula (H₀):** No hay diferencia significativa en las respuestas "SI" y "NO" en la Enseñanza del diseño gráfico con Kanva en 6to de primaria para generar contenido en la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya 2023.
- **Hipótesis alternativa (H₁):** Hay una diferencia significativa en las respuestas "SI" y "NO" en la Enseñanza del diseño gráfico con Kanva en 6to de primaria para generar contenido en la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya 2023.

2. Elegir la prueba estadística:

- Para datos categóricos como estos (respuestas "SI" y "NO"), podemos usar la prueba de Chi-cuadrado de independencia.

3. Realizar la prueba en SPSS:

Realizamos la prueba de Chi-cuadrado en SPSS.

4 Interpretar los resultados:

- SPSS generará una tabla de contingencia y los valores del estadístico Chi-cuadrado.
- Si el valor p (sig.) es menor que 0.05, rechazas la hipótesis nula, indicando que hay una diferencia significativa en las respuestas "SI" y "NO".

Realizamos la prueba de Chi-cuadrado para las preguntas y obtuvimos los siguientes resultados:

- **Valor Chi-cuadrado (χ^2):** 3.84
- **Grados de libertad (df):** 1
- **Valor p (sig.):** 0.05

- Dado que el valor p es igual a 0.05, puedes rechazar la hipótesis nula al nivel de significancia del 5%, sugiriendo que hay una diferencia significativa en las respuestas "SI" y "NO" para la pregunta 1.

5 Prueba de hipótesis de Chi-Cuadrado:

- Esta prueba determina si hay una asociación significativa entre dos variables categóricas.
- Es útil para analizar tablas de contingencia, como las respuestas "SI" y "NO" a tus preguntas.
- Ejemplo: Comprobar si la distribución de respuestas "SI" y "NO" es diferente a lo esperado por azar.

6 Justificación del Uso de Chi-Cuadrado

Aunque la prueba de chi-cuadrado se usa frecuentemente en estudios de ingeniería y ciencias exactas, también es ampliamente utilizada en ciencias sociales y estudios educativos para analizar datos categóricos. La idea de que es solo para tesis complejas o de números es un malentendido. Es una herramienta valiosa para cualquier estudio que maneje datos categóricos y se utiliza para:

- Evaluar asociaciones entre variables categóricas.
- Analizar distribuciones de frecuencias.

7 Interpretación de los Resultados

Para todas las preguntas, el valor p es 0.8, lo cual es mayor que 0.05. Esto significa que hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula. En otras palabras, no hay diferencias significativas en las respuestas "SI" y "NO" para ninguna de las preguntas. A pesar de que se usó preguntas específicas para elaborar nuestro cuestionario de análisis de las variables Enseñanza de diseño gráfico y Creación de contenido indicándonos una relación básica.

8 Prueba de Chi-Cuadrado

Para comprobar la independencia entre las variables categóricas de las respuestas de los estudiantes, se utilizó la prueba de chi-cuadrado. La fórmula general del chi-cuadrado se presenta a continuación:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Donde:

- O_{iO_i} son las frecuencias observadas
- E_{iE_i} son las frecuencias esperadas, calculadas como: $E_{iE_i} = \frac{(Fila_i \times Columna_j)}{N}$; $E_{iE_i} = N(Fila_i \times Columna_j)$

9 Datos y Resultados

Se recolectaron datos de 31 estudiantes respondiendo a 10 preguntas, con las respuestas categorizadas o en los rangos de "SI" y "NO". A continuación, se muestra un resumen de las frecuencias observadas y esperadas, junto con los valores de chi-cuadrado y p-valor para cada pregunta.

Pregunta | Observados (SI, NO) | Esperados (SI, NO) | χ^2 | p=valor

Pregunta 1	(16, 15)	(16, 15)	0.00	1.000
Pregunta 2	(15, 16)	(15, 16)	0.00	1.000
Pregunta 3	(19, 12)	(19, 12)	0.00	1.000
Pregunta 4	(22, 9)	(22, 9)	0.00	1.000
Pregunta 5	(10, 21)	(10, 21)	0.00	1.000
Pregunta 6	(13, 18)	(13, 18)	0.00	1.000
Pregunta 7	(11, 20)	(11, 20)	0.00	1.000
Pregunta 8	(18, 13)	(18, 13)	0.00	1.000
Pregunta 9	(14, 17)	(14, 17)	0.00	1.000
Pregunta 10	(17, 14)	(17, 14)	0.00	1.000

El valor de Chi-cuadrado (χ^2) obtenido para cada pregunta fue 0.00, con un p-valor de 1.000, indicando que no hay diferencias significativas entre las respuestas "SI" y "NO" para ninguna de las preguntas. Esto sugiere que las respuestas están distribuidas de manera equitativa entre ambas categorías.

1. Deducciones:

Explica que, según los datos recolectados y analizados, no hay una preferencia clara entre las respuestas "SI" y "NO" en ninguna de las preguntas.

Se realizó una prueba de Chi-cuadrado de independencia para cada una de las 10 preguntas de la encuesta, con el objetivo de determinar si existían diferencias significativas en las respuestas "SI" y "NO" proporcionadas por los estudiantes. Los resultados de la prueba indicaron que, para todas las preguntas, el valor p fue 1.0, lo cual es mayor que el nivel de significancia de 0.05. Esto sugiere que no hay diferencias significativas en las respuestas "SI" y "NO" para ninguna de las preguntas.

Dado que no se encontraron diferencias significativas en las respuestas de los estudiantes, podemos concluir que, según los datos recolectados, no hay una preferencia clara entre las respuestas "SI" y "NO". Esto podría ser indicativo de una distribución equitativa de opiniones entre los estudiantes.

Dado que el valor de p-valor es mayor que 0.05 en todos los casos, no se rechaza la hipótesis nula de independencia entre las variables, es decir, las respuestas a las preguntas no muestran diferencias significativas entre "SI" y "NO".

Este análisis sugiere que no hay una preferencia clara en las respuestas de los estudiantes respecto al uso de herramientas de diseño gráfico y la generación de contenido para sus proyectos educativos.

2 Inferencias:

Los resultados pueden ser influenciados por el tamaño de la muestra y la diversidad de los estudiantes encuestados. Es posible que, con una muestra más grande y diversa, se puedan detectar diferencias significativas en las respuestas. Además, futuras investigaciones podrían incluir preguntas adicionales o diferentes métodos de recolección de datos para explorar más a fondo las percepciones de los estudiantes sobre el uso de herramientas de diseño gráfico y generación de contenido.

3 Ilación:

Se recomienda realizar estudios adicionales con muestras más grandes y diversas para aumentar el poder estadístico y la validez de los resultados. Además, considerar la inclusión de preguntas abiertas y métodos cualitativos podría proporcionar una comprensión más profunda de las percepciones y experiencias de los estudiantes.

Para obtener resultados más concluyentes, se recomienda:

- a. Ampliar la muestra de estudiantes para aumentar el poder estadístico del análisis.

- b. Incluir preguntas adicionales que puedan captar mejor las percepciones y experiencias de los estudiantes.
- c. Considerar la utilización de métodos cualitativos para complementar el análisis cuantitativo.

Para evaluar la independencia entre las variables categóricas de las respuestas de los estudiantes, se utilizó la prueba de chi-cuadrado. La fórmula general del chi-cuadrado es la siguiente:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

donde (O_i) son las frecuencias observadas y (E_i) son las frecuencias esperadas, calculadas como:

$$E_i = \frac{(Fila_i \times Columna_j)}{N}$$

4 Datos y Resultados

Se recopilaron datos de 31 estudiantes que respondieron 10 preguntas, categorizando las respuestas en "SI" y "NO". A continuación, se muestra un resumen de las frecuencias observadas y esperadas, junto con los valores de chi-cuadrado y p-valor para cada pregunta.

CONCLUSIONES

PRIMERO: Importancia de las herramientas digitales en la educación: Tuarez Rodríguez y Quisphe Yanchapaxi (2024) afirman que se destaca cómo el uso de herramientas digitales, específicamente gratuitas y en línea como Kamva, facilita el aprendizaje del diseño gráfico en estudiantes de la I.E. La Mansión de Socabaya. La conclusión subraya la relevancia de incluir esta herramienta en la enseñanza actual, dado que permiten desarrollar habilidades, talentos, técnicas creativas de manera accesible.

SEGUNDO: Accesibilidad y eficiencia de las herramientas gratuitas: Al ser herramientas en línea gratuitas, la investigación muestra que estas plataformas eliminan barreras económicas para los estudiantes, permitiéndoles acceder a recursos profesionales sin necesidad de grandes inversiones en software costoso. La conclusión resalta que estas plataformas facilitan la democratización del acceso al diseño gráfico en línea sugiere Roma (2021).

TERCERO: Mejora en el aprendizaje y la creatividad: Un manual como el del anexo 5 tuvo un impacto positivo en la capacidad de los estudiantes para aprender diseño gráfico. La conclusión refleja que los estudiantes mejoraron tanto en habilidades técnicas como en su capacidad creativa, ya que la herramienta permitió explorar nuevas formas de expresión visual.

CUARTA: Desarrollo de contenidos visuales relevantes: El uso de herramientas de diseño gráfico en la enseñanza contribuye a que los estudiantes generen contenido visual útil y significativo para su entorno educativo o comunitario. Esto podría incluir la creación de afiches, presentaciones y otros materiales gráficos que tienen aplicaciones prácticas y que fomentan el aprendizaje activo.

QUINTA: Encargos para la integración de tecnologías en la educación: La conclusión propone que la implementación de manuales educativos y el uso de herramientas en línea sean considerados como una estrategia de enseñanza efectiva en otras instituciones educativas, especialmente en áreas con recursos limitados.

SEXTA: Sostenibilidad y autonomía de los estudiantes: Al ser herramientas gratuitas y en línea, los estudiantes pueden seguir aprendiendo y mejorando sus habilidades en diseño gráfico por su cuenta, fuera del ámbito escolar. Esto fomenta la autonomía en el aprendizaje y el desarrollo continuo.

SUGERENCIAS

PRIMERA: Ampliar la capacitación docente: Es recomendable que los docentes de la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya de Arequipa reciban una formación continua en el uso de herramientas digitales gratuitas para la enseñanza del diseño gráfico. Esto les permitirá aprovechar al máximo las plataformas en línea y fomentar un aprendizaje más dinámico y efectivo.

SEGUNDA: Incluir más recursos en el manual: Una sugerencia en la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya de Arequipa sería expandir el manual con más ejemplos prácticos, ejercicios interactivos y casos de estudio que permitan a los estudiantes aplicar lo aprendido en situaciones reales. Esto ayudaría a fortalecer su comprensión y habilidades en diseño gráfico.

TERCERA: Fomentar la colaboración entre estudiantes: Se sugiere promover proyectos colaborativos donde los estudiantes trabajen en equipo usando las herramientas de diseño gráfico. Esto no solo fomentaría el aprendizaje conjunto, sino que también desarrollaría habilidades importantes como la comunicación y el trabajo en grupo.

CUARTA: Evaluar el impacto a largo plazo: En la I.E. 40676 La Mansión de Socabaya de Arequipa sería beneficioso realizar un seguimiento del impacto de la implementación de esta herramienta a lo largo del tiempo. Espino et, (2023) remarca que esto permitiría ajustar el manual y las prácticas pedagógicas en función de los resultados y necesidades emergentes de los alumnos.

QUINTA: Incluir formación sobre derechos de autor y ética digital: Dado que el diseño gráfico implica la creación de contenidos visuales, sería útil incorporar en el manual secciones relacionadas con la propiedad intelectual, derechos de autor y la ética en el uso de imágenes y otros recursos digitales. Esto ayudaría a los estudiantes a comprender la importancia de crear contenido original y respetar las normativas vigentes.

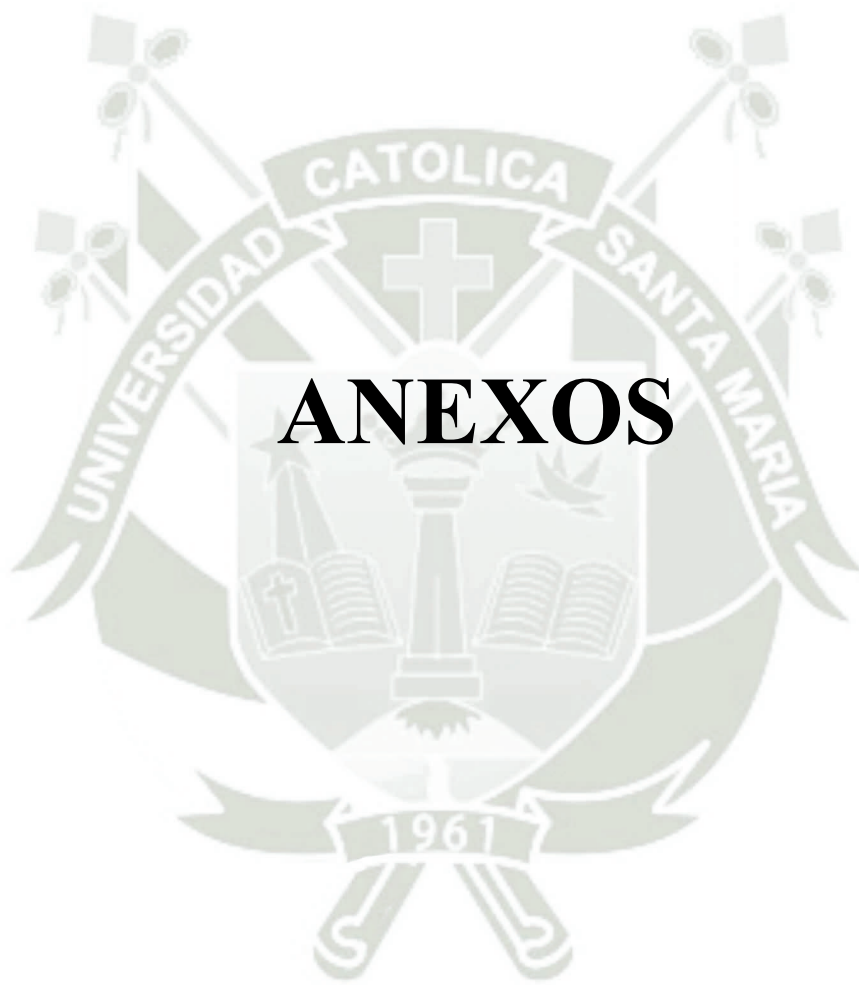
SEXTA: Ampliar el acceso a tecnología: Terán Pazmiño (2024) da la sugerencia importante es buscar maneras de garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a dispositivos y conexión a internet para utilizar las herramientas de diseño gráfico. Esto podría incluir alianzas con organizaciones locales o iniciativas gubernamentales para proporcionar tecnología a estudiantes de comunidades más desfavorecidas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 005-2017-MC, D. S. (s.f.). *Decreto Supremo que aprueba la Política Nacional de Lenguas Originarias, Tradición Oral e Interculturalidad*. Obtenido de <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/decreto-supremo-que-aprueba-la-politica-nacional-de-lenguas-decreto-supremo-n-005-2017-mc-1553001-6/>
- A, J. J. (2001). *La educación intercultural, una respuesta a tiempo*.
- Abril, J. L. (s.f.). *Guía para la Elaboración del Proyecto Educativo Institucional y del Plan Anual de Trabajo de las Instituciones Educativas de Educación Básica*. Obtenido de <http://directivos.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/10/Gu%C3%ADa-PEI-PAT.pdf>
- Allen, T. (2007). *El Papel de Educa Liderazgo para la Mejora Efectiva de la Escuela*. Obtenido de <https://cnx.org/contents/cJz-MnuC@2/%C2%BFC%C3%B3mo-Influye-Papel-de-un-L%C3%ADder-de-Escuela-a-Estudiante-Logro-Una-Revisi%C3%B3n-de-Investiga-Conclusiones-y-Mejores-Pr%C3%A1cticas>
- Astorga, N. C. (2017). *Rendimiento académico*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Rendimiento_acad%C3%A9mico
- Bando, R. (2014). *3 ideas para mejorar la calidad de la educación*. Obtenido de <https://blogs.iadb.org/efectividad-desarrollo/es/3-ideas-para-mejorar-la-calidad-de-la-educacion/>
- Bravo, C. M. (2007). *Tutoría y orientación educativa*. Obtenido de https://www.ugel.gob.pe/wp-content/uploads/2017/12/Tutoria-y-Orientacion-Educativa_eba.pdf
- Calvo, G. (1996). *Nuevas formas de enseñar y aprender*. Obtenido de <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Calvo-Nuevas-Formas.pdf>
- Campos, M., & Cortés, E. (2014). *Priorización de las dimensiones de evaluación al desempeño docente por el estudiante, en tres áreas del conocimiento*. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062014000200002
- Cayllahua Rojas, J. F. (2018). *Formación en servicio y desempeño profesional docente en las Instituciones Educativas del nivel secundaria del distrito de Puquio – Lucanas, 2015*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34127/cayllahua_rj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Charles Leman Chacon Quinto. (20 de 04 de 2020). *Calcular Alfa de Cronbach con excel y confiabilidad del instrumento de investigación FACIL!*[video]. Youtube. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=wCFpTCSdnWE>
- Cuenca, R. (2008). *La cuestión docente*. Obtenido de [https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/1C851C842F69A62205257AF7005F74A4/\\$FILE/Peru_Docente.pdf](https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/1C851C842F69A62205257AF7005F74A4/$FILE/Peru_Docente.pdf)
- D, M. (2002). *¿El problema es social o cultural?*

- Díaz, J. (2017). *La gestión del alcance y el tiempo de un proyecto*. Obtenido de <https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/la-gestion-del-alcance-y-el-tiempo-de-un-proyecto>
- Echevarria, A. J. (2012). *Desempeño docente*. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8d62be1d-80b5-4d0c-b534-967ba111275e/content>
- Espinoza-Almendras, J. L. (2014). *repositorio.une.edu.pe*. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe › handle...>
- González, M. (1990). *La función del Liderazgo Instructivo como apoyo al Desarrollo de la Escuela. En J. López y B. Bermejo (Coords). El Centro Educativo. Nuevas Perspectiva Organizativas*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- González-Herrera, A. (s.f.).
- Gutiérrez, J. M., & Alizo, M. A. (2016). *Planificación estratégica situacional: Perspectiva de una unidad científica universitaria*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/290/29049487003.pdf>
- Henríquez, J. S. (2012). *Diseño del proceso de evaluación del desempeño*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-62762012000100004
- Herrera, A. G. (2017). *La influencia de la práctica docente y la gestión escolar en el desempeño académico de alumnos de educación primaria*. Obtenido de <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/630205/Tesis%20Alberto%20Gonzalez%20Herrera%20A01681200%20version%20repositorio.pdf?sequence=10>
- Hidalgo, E. G. (2000). *Hacia un modelo reflexivo de gestión de la calidad en centros educativos*. 81.
- Hidalgo, V. (2004). *La mejora de un centro multicultural de la Ciudad Autónoma de Ceuta*. Granada: Universidad de Granada.
- Jordán, J. A. (1996). *Propuestas de Educación Intercultural para profesores*. CEAC., 87.
- Jorge R. Seibold, S. (2000). *La calidad integral en educación*. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie23a07.htm>
- KA, L. (2004). *El liderazgo con éxito. El liderazgo educacional transformador en un mundo de políticas transaccionales*. Bilbao.
- Lacariere-Espinoza, J. L. (Mayo de 2008). *repositorio.uam.es*. Obtenido de https://repositorio.uam.es › 11829_lacariere_espinoza
- Martínez, R. M. (2015). *Práctica y experiencia*. Obtenido de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117095042/Practicaexp.pdf>
- Muñoz, G. F. (2018). *Análisis del rendimiento académico en los/as estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal “31 de Octubre” del cantón Samborondón, provincia del Guayas, periodo lectivo 2016-2017*. Obtenido de

- <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6377/1/T2718-MGE-De%20La%20A-Analisis.pdf>
- Opazo, H. (2015). *Experiencias de aprendizaje-servicio en la formación del profesorado. Un estudio de caso*. Obtenido de <https://www.uv.es/aps/doc/Tesis/Tesis%20Opazo%20Hector.pdf>
- Portilla-Rendón, A. B. (2002). *docplayer.es*. Obtenido de <https://docplayer.es/8646508-Tesis-doctoral-la-forma...>
- Psicoadapta. (s.f.). *¿qué es una emoción?* Obtenido de <https://www.psicoadapta.es/blog/que-es-una-emocion/>
- Psychology. (s.f.). *Emociones sentimiento muy intenso de alegría*. Obtenido de <https://www.coursehero.com/file/ppdusk/Emociones-Sentimiento-muy-intenso-de-alegr%C3%ADa-o-tristeza-producido-por-un-hecho/>
- Reyes, O. R. (2019). *Gestión de la capacitación docente y su desempeño en el nivel secundaria del colegio nuestra señora del consuelo del distrito de surco 2017*. Obtenido de <http://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/UNFV/3741/S%C3%81NCHEZ%20REYES%20%20ODALY%20%20RUTH%20%20MAESTRIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Romero, M. (2007). *Análisis de la ley modificatoria de carrera pública magisterial N° 29062*. Obtenido de <https://radiouno.pe/noticias/976/analisis-ley-modificatoria-carrera-publica-magisterial-n-29062/>
- Ugaz, J. L. (2018). *Formación profesional docente y rendimiento académico en estudiantes de la Universidad Científica del Sur – Lima, 2016*. Obtenido de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6423/Tesis_59479.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Velez, C. M. (s.f.). *Evaluar para mejorar evaluar para mejorar*. Obtenido de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-81030_archivo_pdf.pdf
- Tuarez Rodríguez y Quisphe Yanchapaxi, (2024). *Canva como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Dr. Andrés F. Córdova*. ResearchGate.
- Roma, M. C. (2021). *La accesibilidad en los entornos educativos virtuales: Una revisión sistemática*. Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara, 6, Artículo 219. <https://doi.org/10.32351/rca.v6.219>
- Terán Pazmiño, J., López, M., & Ramírez, C. (2024). *Tecnología y personalización del aprendizaje: Estrategias para reducir la brecha digital en la educación*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/384091677_Tecnologia_y_Personalizacion_del_Aprendizaje



ANEXOS

Anexo 1

Instrumento para la investigación





CUESTIONARIO DE INVESTIGACION

I.E. 40676 LA MANSION DE SOCABAYA


CUESTIONARIO = TEST

Lee por favor: responde desde el fondo de su corazón "SI" o "NO" simplemente marque una X en el CUADRADITO



1 ¿Te gustaría aprender a hacer dibujos y diseños divertidos en la computadora usando herramientas y útiles en línea como las que encuentras en Internet, para luego compartir tus creaciones con tus amigos y familiares?

SI  NO 



2 ¿Alguna vez has usado programas de dibujo en la computadora como parte de tu aprendizaje en la escuela para crear contenido visual?

SI  NO 



3 Después de aprender a usar herramientas creativas en la computadora, ¿te sientes más seguro/a creando dibujos y diseños digitales para tus proyectos escolares?

SI  NO 



4 ¿Utilizas tus colores, lápices y papel para crear dibujos o diseños en tus trabajos escolares?

SI  NO 

5 ¿Crees que aprender a usar herramientas en línea para el diseño gráfico podría ayudarte a crear contenido más interesante y creativo para tus trabajos educativos?

SI  NO 

6 ¿Has tenido la oportunidad de utilizar herramientas en línea como Canva para expresar tu creatividad y habilidades artísticas en la creación de diseños y contenido visual para tus tareas de la escuela?

SI  NO 

7 ¿Crees que usar herramienta en línea como Canva podría hacer que tus trabajos educativos se vean más bonitos, lindos, espectaculares e interesantes?



8 ¿Alguna vez has utilizado herramientas, programas o aplicaciones en la computadora para hacer dibujos o crear cosas divertidas para tus proyectos académicos o tareas de colegio?



9 ¿Piensas que compartir tus creaciones con tus amigos en el colegio podría ser una oportunidad para aprender nuevas técnicas y mejorar en diseño gráfico y generación de contenido?



10 ¿Crees que el diseño gráfico puede ayudarte a expresar tus ideas de manera más libre y creativa en tus tareas escolares?



¡Te estoy muy agradecido por tu apoyo!



Anexo 2

TABULACION DE DATOS PARA SPSS

ID	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Estudiante1	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Estudiante2	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
Estudiante3	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Estudiante4	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Estudiante5	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Estudiante6	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI
Estudiante7	SI	NO	SI	SI	SI	NO	9999	999	999	999
Estudiante8	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Estudiante9	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Estudiante10	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI
Estudiante11	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Estudiante12	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Estudiante13	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Estudiante14	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI
Estudiante15	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	NO	SI
Estudiante16	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
Estudiante17	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Estudiante18	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
Estudiante19	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
Estudiante20	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Estudiante21	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Estudiante22	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Estudiante23	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Estudiante24	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Estudiante25	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Estudiante26	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI
Estudiante27	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
Estudiante28	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI
Estudiante29	999	999	999	999	999	999	999	999	999	999
Estudiante30	999	999	999	999	999	999	999	999	999	999
Estudiante31	999	999	999	999	999	999	999	999	999	999

Anexos 3

ESTADÍSTICA DE LA CALIDAD EDUCATIVA

PERÚ

Ministerio de Educación

ESTADÍSTICA ONLINE

SERVICIOS
MAGNITUDES
INDICADORES
MAPAS
ARCHIVO DE DATOS

Servicios Educativos

Utilice esta herramienta de búsqueda para obtener información de los servicios educativos y localizarlos en el mapa, o para elaborar un listado personalizado de ellos. La fuente de la información estadística es el Censo Educativo.

Consideraciones para el uso de datos

- Los datos de ubicación de los servicios educativos registrados en el Padrón son proporcionados por las DRE/GRE y UGEL.
- La cartografía de límites distritales, corresponde a los límites censales del INEI, y no indica pertenencia a una jurisdicción político-administrativa determinada.
- La clasificación de área geográfica de ESCALE utiliza el criterio utilizado en el Censo de Población y Vivienda del INEI, su actualización anual obedece a la naturaleza dinámica de la variable y a las fuentes de datos disponibles.

Ubicación DRE / UGEL

Nombre:

Código modular:

Código de local:

Centro poblado:

Tipo de Gestión

Pública de gestión directa Pública de gestión privada Privada

Nivel

Inicial Básica Alternativa Superior Artística

Primaria Educación Especial Superior Tecnológica

Secundaria Superior Pedagógica CETPRO

Forma de Atención

Escolarizada No escolarizada Activo Inactivo

Total: 1

Haga clic sobre el código modular para obtener la ficha de datos correspondiente

#	Código modular	Anexo de local	Código	Nombre	Nivel / Modalidad	Forma	Género	Tipo de Gestión	Dependencia	Director	Teléfono	Correo electrónico	Página web	Estado	Dirección	Localidad
1	0472191	0	061197	40076	Primaria	Escolarizado	Mixto	Pública de gestión directa	Sector Educación	ROSELLO BAUTISTA JUAN FRANCISCO	9614365			Activo	CALLE PROLONG CAP NOVOA	MARIANO BUSTAMAI

Anexo 4

2023
40076

FICHA DE DATOS

40076			
Código modular	0472191	Dirección	Calle Prolong Cap Novoa S/N
Anexo	0	Localidad	MARIANO BUSTAMANTE
Código de local	061197	Centro Poblado	MARIANO MELGAR
Nivel/Modalidad	Primaria	Área geográfica	Urbana
Forma	Escolarizado	Distrito	Mariano Melgar
Genero	Mixto	Provincia	Arequipa
Tipo de Gestión	Pública de gestión directa	Departamento	Arequipa
Dependencia	Sector Educación	Código de DRE o UGEL que supervisa el S. E.	040002
Director(a)	Rosello Bautista Juan Francisco	Nombre de la DRE o UGEL que supervisa el S. E.	UGEL Arequipa Sur
Telefono	9614365	Característica (Censo Educativo 2023)	Polidocente completo
Correo electrónico		Latitud	-16.39635
Página web		Longitud	-71.50555
Turno	Continuo sólo en la mañana		
Tipo de programa	No aplica		
Estado	Activo		

Fuentes de Información
 Padrón de Servicios Educativos, Censo Educativo 2023, Carta Educativa del Ministerio de Educación- Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap.

ESTADÍSTICA

Las celdas en blanco indican que el servicio educativo no reportó datos o no funcionó el año respectivo.

Matricula por grado y sexo, 2023

Nivel	Total		1° Grado		2° Grado		3° Grado		4° Grado		5° Grado		6° Grado	
	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
Primaria	76	62	10	11	10	9	9	9	15	14	16	13	16	6

Matricula por periodo según grado, 2004-2023

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Total	61	72	80	66	79	78	49	45	41	41	32	31	42	61	74	101	154	169	152	138
1° Grado	10	16	16	13	22	15	4	8	2	3	4	6	6	12	9	19	27	24	21	21
2° Grado	15	18	13	12	16	20	5	5	7	2	5	5	9	14	18	17	30	27	21	19
3° Grado	7	9	22	9	10	9	17	4	6	8	1	4	8	11	17	21	20	35	28	18
4° Grado	14	9	6	18	8	12	11	13	6	10	9	2	6	10	15	24	28	25	34	29
5° Grado	9	12	9	7	16	9	6	9	10	7	8	5	4	6	7	15	30	28	22	29
6° Grado	6	8	14	7	7	13	6	6	10	11	5	9	9	8	8	5	19	30	26	22

Docentes, 2004-2023

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Total	4	4	4	4	4	6	5	4	4	4	4	3	4	4	5	6	7	7	7	7

Secciones por periodo según grado, 2004-2023

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Total	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
1° Grado	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2° Grado	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3° Grado	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4° Grado	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5° Grado	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6° Grado	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Cantidad promedio de Alumnos por Sección, 2023

ALUMNOS/SECCION	
Total	23.00

2025 simple free

Manual hecho por el Prof. Checho
para sus estudiantes talentosos y creativos



INDICE

1.	Introducción:	2
1.1	Flujo de trabajo.....	2
1.2	Acceso a la herramienta.....	3
2.	Funciones principales de la aplicación.....	4
2.1	Crear un nuevo diseño: Existen dos maneras de crear un nuevo diseño:.....	4
2.2	Acceder a nuestros diseños	6
2.3	Opciones de nuestra marca	7
2.4	Explorar plantilla.....	8
2.5	Gestionar carpetas	9
2.6	Editar diseños	10
2.6.1	Acciones generales.....	11
2.6.2.	Archivo.....	11
2.6.3.	Deshacer y rehacer	11
2.6.4.	Título del diseño.....	11
2.6.5.	Descargar	12
2.6.6.	Selección de imágenes	12
2.6.7.	Buscador de imágenes	12
2.6.8.	Subida de imágenes.....	13
2.6.9.	Imágenes gratuitas dentro de elementos.....	13
2.6.10.	Uso y edición de imágenes en diseños:.....	14
2.6.10.	Maquetas.....	18
2.7	Elementos funcionales	19
2.7.1.	Cuadrículas	19
2.7.2.	Marcos.....	20
2.7.4.	Texto	23
2.8.	Fondos.....	24
2.9.	Múltiples páginas en el diseño y zoom	25

1. Introducción:

Kanva es un instrumento web que le permite crear fácilmente diseños sofisticados coordinando imágenes, formas realistas y texto con una interfaz fácil de usar.

Las composiciones pueden crearse partiendo de cero o aprovechando diseños ya realizados que pueden reutilizarse y en los que puede efectuar todos los cambios y personalizaciones que necesite.

Estas creaciones se guardarán como bocetos que pueden volver a modificarse en cualquier momento.

Cada diseño puede constar de unas pocas páginas o diapositivas.

Dos ejemplos básicos de lo que debería ser posible de una manera sencilla con sólo un par de clics del mouse con esta aplicación:



Cada composición se puede realizar desde cero o, en realidad, se puede utilizar una progresión de diseños y componentes realistas presentados por la aplicación, que se pueden cambiar completamente al gusto del cliente, y que ahorrarán numerosos y largos tiempos de trabajo.

Una vez concluidos los planos podemos descargarlos en formatos PNG, JPG e incluso PDF. Nuestros diseños quedarán guardados en la nube y siempre que queramos podremos reutilizarlos para hacer nuevos diseños a partir de ellos. Kanva es accesible en dos variantes: una de pago con todos los elementos destacados y otra gratuita, con menos elementos, pero suficientes para explotar el dispositivo. En esta guía vamos a echar un vistazo a los aspectos más destacados de las funciones gratuitas(free) de la aplicación.

1.1 Flujo de trabajo

El funcionamiento y la finalidad de la aplicación es básica y los avances generales que seguiremos para realizar o potencialmente cambiar composiciones graficas serán básicamente los que acompañan, si bien este control es absolutamente adaptable y reordenable:

- Autenticación

- Creación de un nuevo diseño/Edición de un diseño anterior nuestro/reedición de un diseño a partir de una plantilla.
- Seleccionar/editar maqueta.
- Editar imágenes.
- Editar elementos visuales.
- Editar textos.
- Editar fondo.

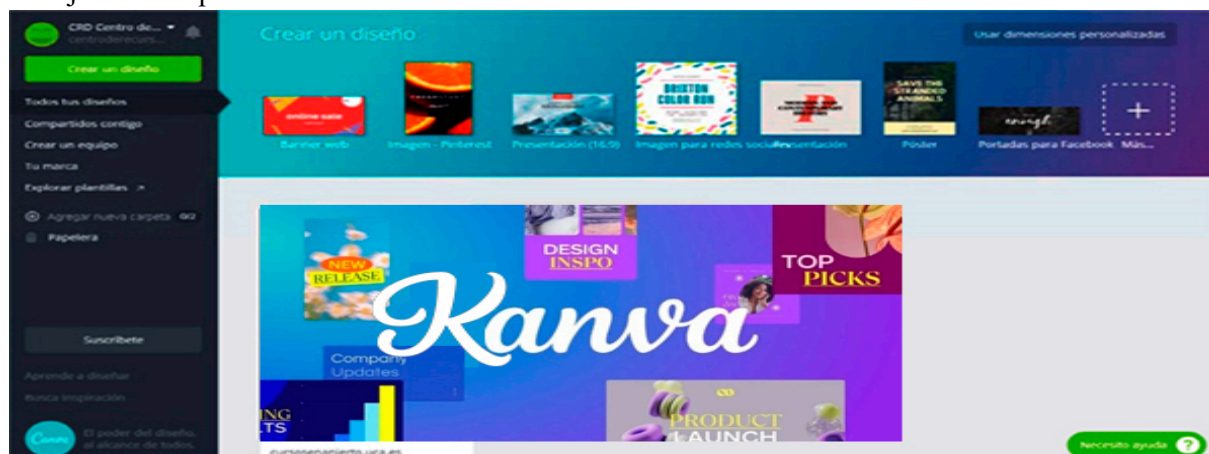
1.2 Acceso a la herramienta

El instrumento es accesible a través del navegador de Internet en la ubicación adjunta: <https://www.canva.com/> Al acceder al sitio que desea verificar a sí mismo y para ello se puede hacer un registro de Kanva o utilizar un registro actual de Facebook o Google para confirmar pulsando sobre el botón **Accede**

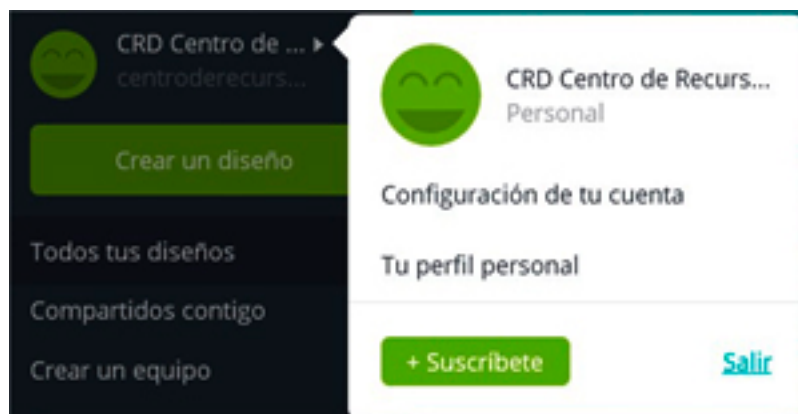


Además, desde aquí elegiremos el tipo de cliente con el que vamos a confirmar: Kanva, Facebook o Google, e introduciremos el nombre de usuario y la palabra secreta.

Cuando el cliente esté confirmado llegaremos a la pantalla adjunta y podremos empezar a trabajar con la aplicación:

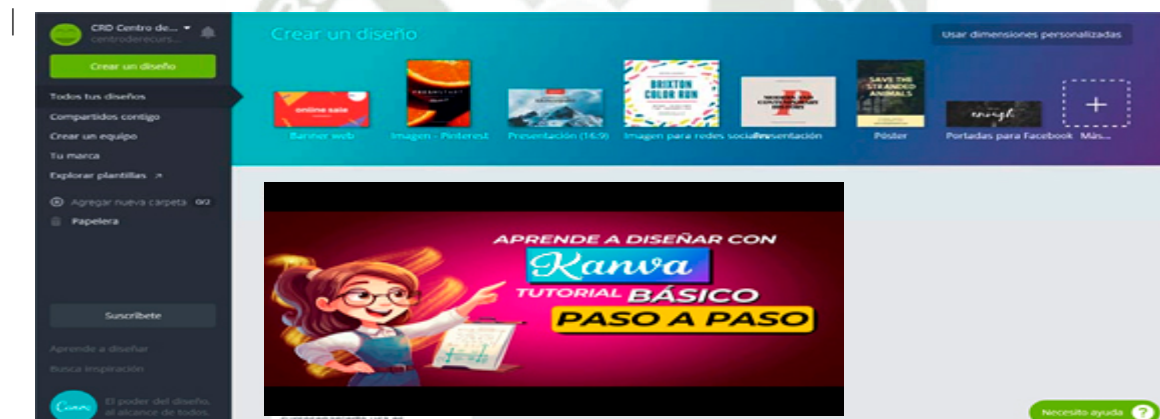


Para cerrar la sesión al final de la reunión, haga clic en su nombre de cliente y, a continuación, vuelva a hacer clic en **Cerrar** sesión:



2. Funciones principales de la aplicación

Una vez que te hayas autenticado, se mostrará la pantalla principal de la aplicación, desde la cual podrás realizar, entre otras, las siguientes acciones:



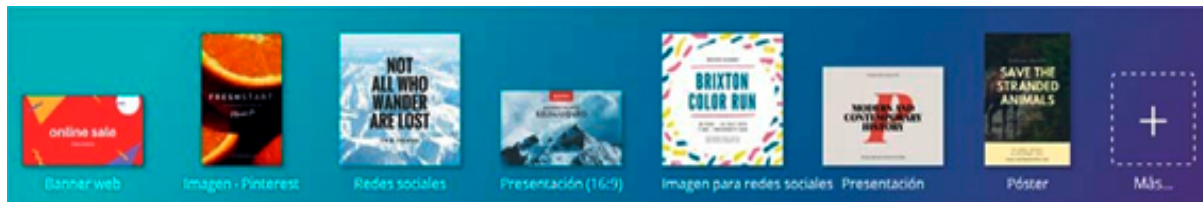
- Crear un nuevo diseño: ya sea utilizando plantillas prediseñadas o estableciendo dimensiones personalizadas.
- Acceder a nuestros diseños guardados.
- Gestionar opciones relacionadas con nuestra marca.
- Explorar distintas plantillas.
- Organizar y gestionar carpetas.
- Editar diseños existentes y novedosos

2.1 Crear un nuevo diseño: Existen dos maneras de crear un nuevo diseño:

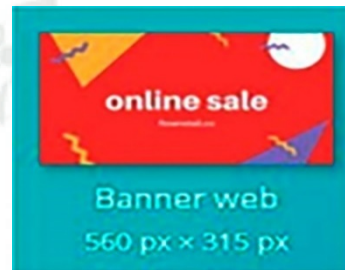
- Usando un diseño preestablecido.
- Creando un diseño con dimensiones personalizadas.

Para crear un diseño a partir de un diseño ya existente, tenemos a nuestra disposición una serie de plantillas prediseñadas organizadas en diferentes categorías, las cuales se encuentran en la sección superior.

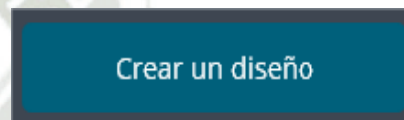
Crear un diseño:



Hacer clic en cualquiera de ellos, se abrirá la ventana de edición del diseño y aparecerán una serie de plantillas que coinciden en tamaño con el tipo de diseño seleccionado. El tamaño de cada diseño de este tipo se puede consultar colocando el ratón sobre cualquiera de ellos.



Al hacer clic en "Más" o en el botón "Crear un diseño", accederemos a un conjunto aún más amplio de elementos preestablecidos.



Al elegir estas composiciones no lo haremos por su sustancia realista, ya que al realizarlo se hará vacío, es decir el lienzo o la hoja en blanco, lo significativo de estos diseños o composiciones predefinidos es que previamente traen aspectos predefinidos, y esa es la información significativa al elegir uno de estos diseños.

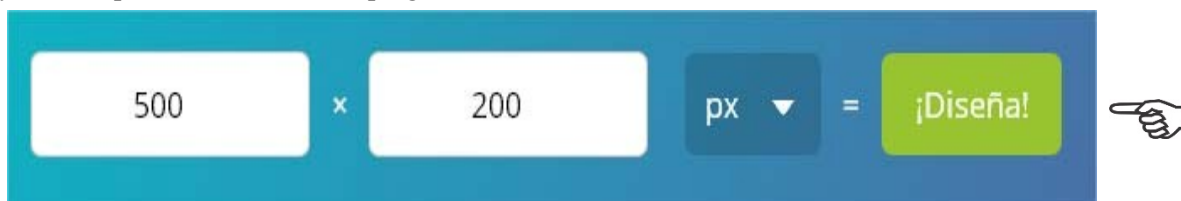
Es esencial darse cuenta de que en la variante libre es inimaginable esperar cambiar el tamaño de un plano una vez que está siendo alterado, así que posiblemente elijamos una configuración predefinida comprobando primero que el tamaño es suficiente, o hagamos otro plano determinando sus aspectos, sin embargo, debemos estar seguros de que más tarde no podremos enderezar los aspectos.

Para el caso de que ninguno de los diseños predefinidos sea como preferiríamos, y tanto más explícitamente cuando ninguno tiene los aspectos que deseamos, será una oportunidad ideal para hacer otra composición con aspectos personalizados.

Para ello pulse el botón **Usar dimensiones personalizadas:**



Aparecerán dos cuadros de texto donde podremos definir las dimensiones del nuevo diseño, ya sea en píxeles, milímetros o pulgadas.:



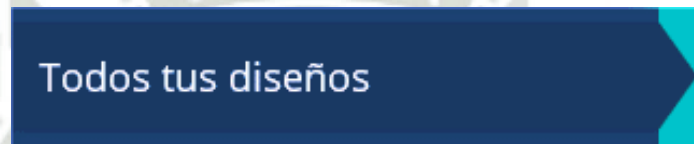
Una vez que se hayan definido las dimensiones del diseño, al hacer clic en el botón ¡Diseña!, se generará un nuevo diseño completamente vacío, y se abrirá la ventana de edición de diseños.

2.2 Acceder a nuestros diseños

A medida que vamos creando más diseños estos se van almacenando y van estando disponibles en la pantalla principal en la zona inferior derecha:

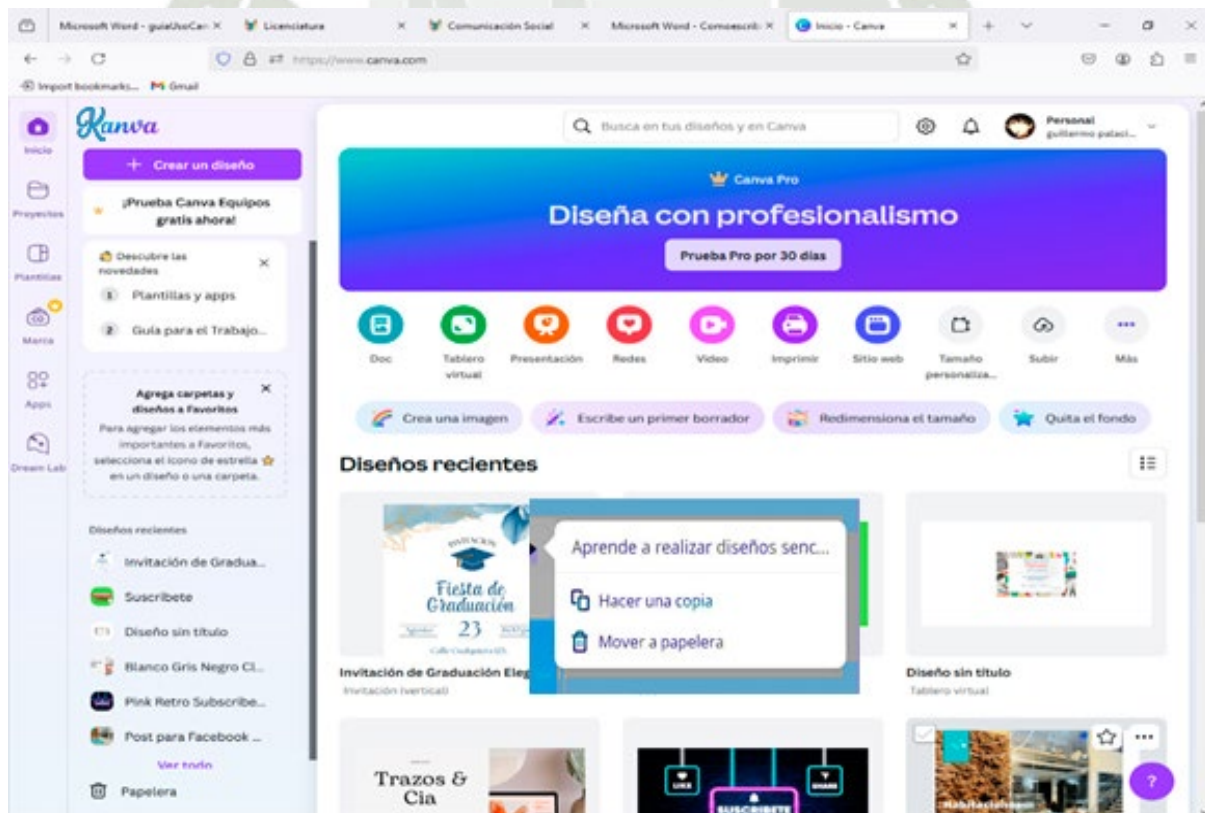


Al hacer clic en cualquiera de ellos, se abrirá la pantalla de edición del diseño. Si estamos en una pantalla diferente y deseamos acceder a la lista de nuestros diseños, podemos hacerlo al hacer clic en el botón que aparece en el menú izquierdo **Todos tus diseños**:

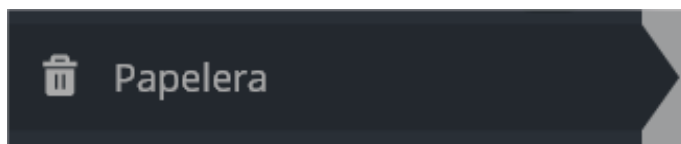


Colocando el ratón encima de cualquiera de ellos aparece un botón que al pulsarlo abre una lista de plegable con tres opciones:

La primera opción permite acceder a la edición del diseño. El botón "Hacer una copia" duplica el diseño, mientras que el tercer botón, "Mover a la papelera", elimina el diseño.



Los elementos que han sido enviados a la papelera son accesibles a través del botón "Papelera" que aparece en el lado izquierdo.:



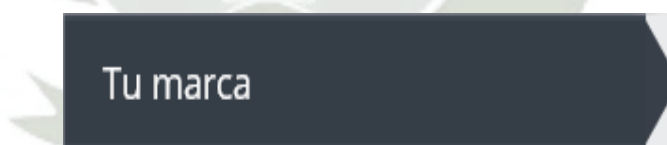
Cualquier elemento existente en la papelera al hacer clic sobre él muestra dos opciones:



- **Reponer** recupera el diseño de la papelera y lo devuelve a la página principal, haciéndolo nuevamente accesible y editable.
- **Borrar para siempre** elimina el diseño de manera definitiva, sin posibilidad de recuperación.

2.3 Opciones de nuestra marca

La versión gratuita de la herramienta permite crear una sola paleta de tres colores, los cuales estarán siempre accesibles durante la edición de tus diseños. Disponer de una paleta simplifica el uso de colores específicos, ya que estarán siempre disponibles y no será necesario buscarlos entre todos los colores cada vez que los necesites. Aunque en la versión gratuita solo se puede configurar una paleta, esto no impide el uso de otros colores en la edición; simplemente indica que solo se puede definir una paleta. Las paletas permiten establecer conjuntos de colores que se pueden aplicar en distintos diseños y estarán disponibles siempre que necesites modificar el color de algún elemento. Para gestionar estos colores, debes hacer clic en "Tu marca".



En la sección "Colores de la marca", es posible añadir tres colores usando el botón correspondiente.



Se mostrará un selector de colores, donde podrás elegir el tono deseado, ya sea utilizando el selector visual o ingresando el código hexadecimal del color.



Tres son los colores oficialmente establecidos en la identidad visual de la Universidad de Cádiz:

- Azul: #00607C
- Naranja: #DD7500
- Gris: #75787b

Por lo tanto, definir esos tres colores en la paleta podría ser fascinante; quedaría así:



El nombre de esta paleta es Colores de la marca por defecto. El nombre se puede cambiar haciendo clic en el botón Editar:



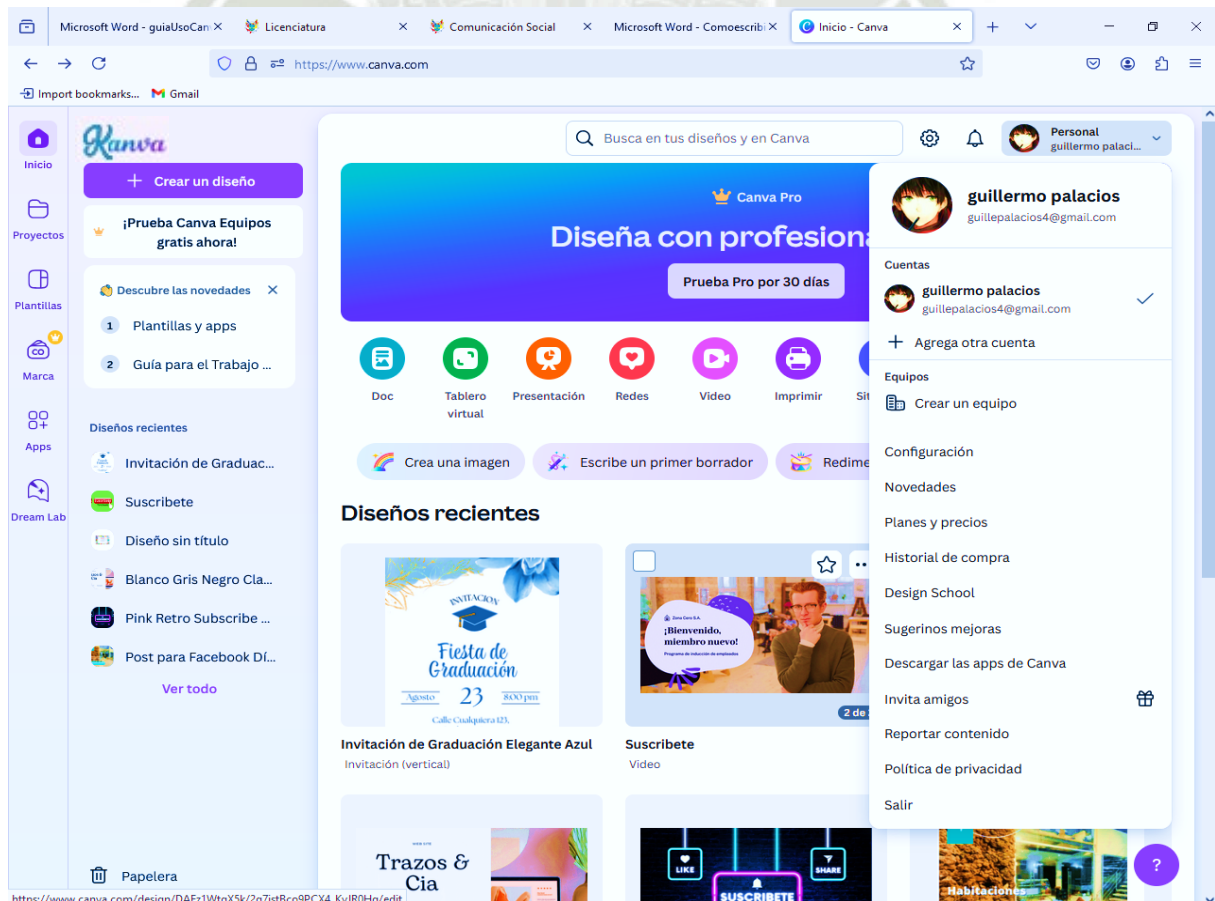
2.4 Explorar plantilla

Esta opción está disponible desde el botón

Explorar plantillas ↗

Plantillas exploradas:

Abre una ventana de navegador nueva que contiene una lista de plantillas públicas que se pueden modificar libremente:



Para trabajar con cualquier plantilla, debes hacer clic sobre ella y luego hacer clic en el botón “Edit this template”.

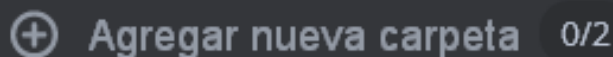


2.5 Gestionar carpetas

En su versión gratuita, Kanva permite a los usuarios administrar hasta dos carpetas de contenidos con sus diseños. Podemos incluir tantos diseños en cada carpeta como deseemos. Este sistema de carpetas no funciona de manera similar a la de Windows, por ejemplo. Cuando se arrastra un diseño a una carpeta, este sigue estando en la sección Todos tus diseños, así que al arrastrar un diseño a una carpeta no se elimina de Todos tus diseños, sino que solo se clasifica dentro de la carpeta, pero también sigue estando en el sitio original.

Nuestros diseños se organizan mejor con el uso de carpetas.

Para administrar carpetas, haga clic en la opción para “agregar una nueva carpeta”:



Y aparece un cuadro de texto donde ingresaremos el nombre de la carpeta que se seleccionará

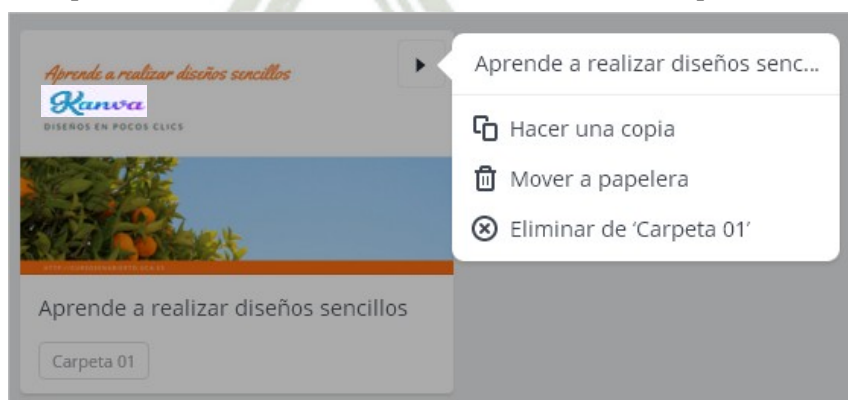


Después de especificar el nombre, se mostrarán las carpetas creadas:



Podemos trasladar cualquier diseño de la pantalla principal a las carpetas que se han creado o que se guardarán en ellas.

Existen varias opciones si seleccionamos un diseño dentro de una carpeta:



Una copia del elemento se crea al hacer una copia.

Aunque se puede recuperar de la papelera, mover a la papelera borra este diseño y también lo borra de todos tus diseños.

Y eliminar de la carpeta: simplemente lo elimina de la carpeta, pero seguirá estando en:
Todas tus creaciones.

Para borrar una carpeta, que no elimina los contenidos de
Todos tus diseños, debes hacer clic en el botón Rueda dentro de la
carpeta y luego hacer clic en Borrar carpeta.



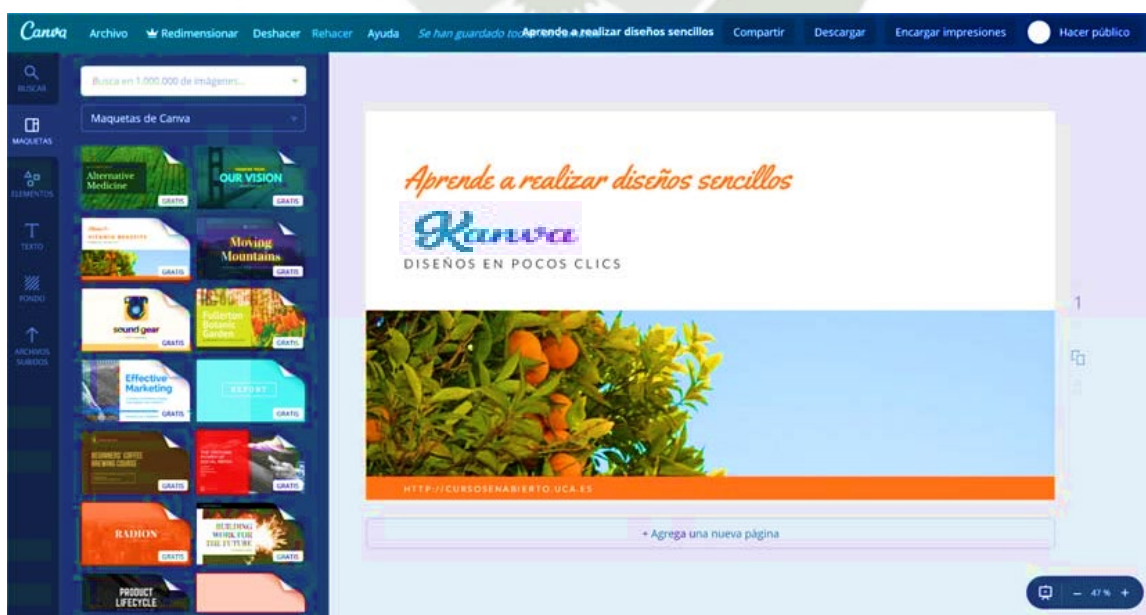
2.6 Editar diseños

Al modo de edición de diseños se accede igualmente de cuatro maneras diferentes:

- Creando un diseño de dimensiones personalizadas.
- Creando un diseño a partir de un prediseño de los disponibles.
- Haciendo clic encima de cualquiera de nuestros diseños.
- Seleccionando una plantilla que haya compartido otro usuario para su uso libre.

Antes de empezar a ver todas las opciones de diseño disponible vamos a realizar dos recomendaciones:

- Se aconseja tener paciencia con la aplicación web porque es lenta y veces en la edición tarda un poco en realizar las acciones y cargar por completo los diseños o las acciones que se realizan sobre ellos.
- No hace falta almacenar los cambios en el diseño. El guardado del diseño es automático. Sabremos que se ha realizado el guardado porque aparece el mensaje siguiente en la parte superior de la página web: **Se han guardado todos los cambios.**
- La pantalla de edición es como la siguiente:



En la parte inferior derecha vamos a tener nuestro diseño, que constará de varios elementos gráficos que podremos seleccionar para realizar diferentes acciones sobre ellos.

En la parte superior tendremos varias acciones generales, vamos a ver algunos de ellos:

- Archivo
- Título del diseño
- Deshacer/rehacer
- Descargar

En la parte izquierda tendremos acceso a cinco herramientas:

- Buscador de imágenes/Edición de imágenes
- Maquetas
- Elementos
- Texto
- Fondo
- Archivos subidos.

Finalmente, en la zona de edición del diseño existen dos tipos de controles:

- Gestión de páginas del diseño.
- Zoom y pre visualización.

2.6.1 Acciones generales

Estas acciones las vamos a poder realizar siempre que estemos editando cualquier diseño.

2.6.2. Archivo

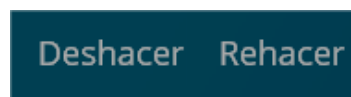
Este botón permite forzar el guardado del diseño, aunque no es necesario utilizarlo ya que todos los cambios se almacenan de manera automática, podemos usarlo si queremos asegurarnos de que todo este guardado antes de por ejemplo cerrar el diseño.

También permite realizar una copia del diseño actual.



2.6.3. Deshacer y rehacer

Estos dos botones permiten como su nombre indica rehacer o deshacer los últimos cambios, es bueno habituarse a utilizarlos ya que se usan muy a menudo



2.6.4. Título del diseño

El texto del título del diseño no aparece dentro del diseño. Es simplemente el nombre del diseño que nos permitirá localizar cada diseño dentro de la librería de diseños.

2.6.5. Descargar

Este botón es muy importante ya que permite realizar la descarga del producto final que es la imagen o imágenes finales del diseño.

La descarga se puede hacer en varios formatos:

- PDF Standart
- PNG
- PDF para impresión
- JPG

Se podrán seleccionar que páginas del diseño, todo un conjunto de ellas, se quieren exportar y descargar.



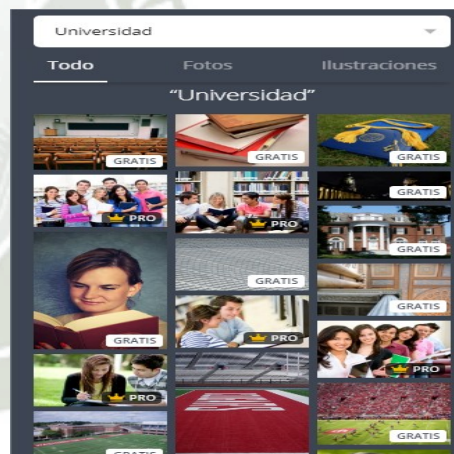
2.6.6. Selección de imágenes

Existen tres vías para poder incluir imágenes individuales en nuestros diseños:

- Usando el buscador general.
- Subiendo archivos.
- Fotografías gratuitas dentro de la sección Elementos

2.6.7. Buscador de imágenes

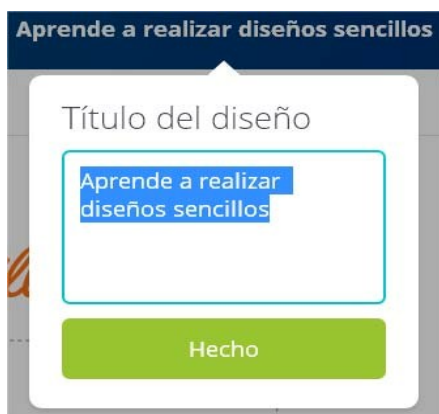
Este buscador nos permite localizar imágenes que podremos incorporar en nuestros diseños. Al realizar una búsqueda aparecen los resultados agrupados en tres pestañas todo, fotos e ilustraciones. Y las búsquedas no se sustituyen, sino que las nuevas búsquedas aparecen al final de las búsquedas anteriores por lo que podemos volver a los resultados de otras búsquedas anteriores subiendo con la rueda de desplazamiento del ratón.



Los resultados pueden ser elementos de pago o elementos gratuitos. Los que sean gratuitos podemos arrastrarlos a nuestro diseño para colocarlo en él.



Algunos de estos elementos para usarse necesitan que se abra una cuenta en otra aplicación por lo que hay que estar pendiente por si traen alguna marca de agua o alguna restricción. Siempre



existirá la posibilidad de eliminar una marca de agua, pero posiblemente nos requerirá crear alguna cuenta en otra aplicación:

2.6.8. Subida de imágenes

Desde esta sección podremos subir nuestras propias imágenes desde la sección

Archivos subidos:

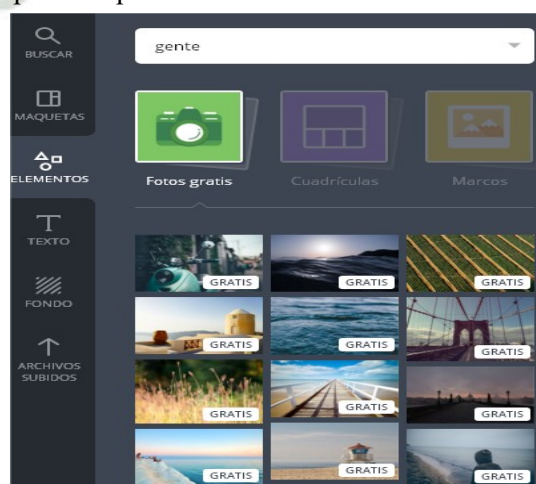


Utilizando para ello el botón **Subir tus propias imágenes**.

Estas imágenes podrán utilizarse en nuestros diseños exactamente igual que las imágenes disponibles en la aplicación a través del buscador y se le podrán aplicar los mismos efectos.

2.6.9. Imágenes gratuitas dentro de elementos

Esta sección funciona exactamente igual que el buscador de fotos general pero solo hay fotos de uso gratuito.



2.6.10. Uso y edición de imágenes en diseños: Tanto desde el buscador como desde la sección de archivos subidos como desde Fotos gratis dentro de elementos podremos seleccionar una imagen y arrastrarla a nuestro diseño. Al arrastrar la imagen al diseño esta puede colocarse libremente en cualquier ubicación, o por el contrario puede colocarse incrustada en otro elemento **contenedor** existente y entonces se dispondrá en el diseño de la misma manera que está colocada dicha imagen.

Más adelante veremos que es un elemento **contenedor**, que podrá ser del tipo

Cuadrícula o del tipo **Marco**. En las siguientes dos imágenes vemos como hemos integrado una fotografía dentro de un contenedor arrastrando directamente una imagen que aparecía individualmente en el diseño.



Una vez que una imagen está ubicada en un diseño podrá editarse de varias maneras dependiendo si es una imagen sencilla o está incrustada en un elemento contenedor.

Haciendo clic sobre cualquier imagen **individual** que haya en nuestro diseño aparecen varias opciones de edición:



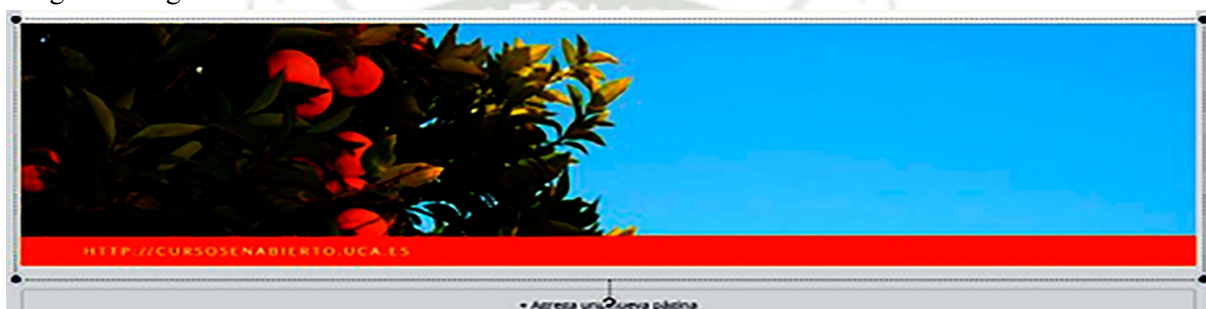
Con los cuatro círculos que aparecen en las esquinas se puede redimensionar la imagen y con el botón circular que aparece debajo de la imagen se puede rotar esta.

También dejando el botón del ratón pulsado encima podemos cambiar la imagen de sitio dentro del diseño.

Haciendo doble clic sobre la imagen aparecen cuatro esquinas interiores con las que podemos “recortar” la imagen de forma rectangular para que solo se muestre la parte que queramos. Este recorte no recorta la imagen definitivamente y en cualquier momento podremos cambiarlo.



Al hacer clic sobre una imagen **incrustada en un contenedor** las opciones son las mismas que al hacer doble clic sobre una imagen: Rotación, reubicación y redimensión del **contenedor** que integra la imagen.



Si se hace doble clic sobre ella aparecen cuatro botones en las esquinas de la imagen que permiten redimensionarla y reubicarla respecto del contenedor que la integra.



Se pueden realizar varias acciones con las imágenes.

Al seleccionar una imagen o un contenedor de imágenes aparecen varios elementos que permiten realizar varias acciones sobre la imagen.



- Filtro: Permite aplicar un filtro gráfico a la imagen, así como reajustar el brillo y el contraste



En **Más opciones** se puede ajustar la saturación, el matiz, el desenfoque, x-process y el efecto viñeta. No podemos guardar los filtros para poder usarlos en otras imágenes, pero sí que podemos copiar el código del filtro que se genera cada vez que modificamos un parámetro para reutilizarlo en otra imagen pegándolo.

CÓDIGO DE FILTRO # 6464646464006432

- **Recortar:** Recorta la imagen, también se puede realizar la misma acción haciendo doble clic sobre la imagen.
- **Girar:** Gira la imagen.
- **Copiar:** Realiza copias de la imagen seleccionada y la coloca superpuesta a esta.
- **Organizar:** Cuando tenemos imágenes superpuestas esta acción cambia la posición relativa de la imagen seleccionada respecto de las demás.



Con **Próximo** subimos la imagen “una capa” más arriba y con **Anterior** la bajamos un nivel.

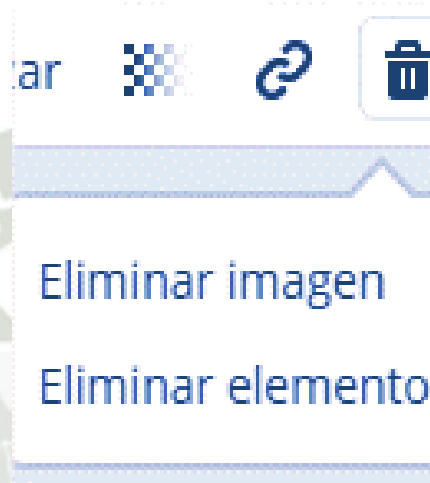
- **Transparencia:** ajusta la transparencia de la imagen de cero (Invisible) a cien(opaca).



- **Borrar:** Elimina la imagen. También se puede eliminar una imagen haciendo clic sobre ella y pulsando la tecla **Suprimir**.



Si se utiliza este botón sobre un elemento contenedor como una cuadrícula o un marco aparecerán dos opciones:



Que permitirán eliminar por completo el elemento.

- **Color:** Este botón aparece cuando se selecciona o bien un contenedor o bien un sub elemento de un contenedor, permite seleccionar un color, y dependiendo del tipo de elemento que sea un subelemento u otro pasar



La mayoría de las acciones anteriores son comunes a casi todos los elementos gráficos que se pueden utilizar en un diseño por ejemplo los objetos de texto.

En varias de las acciones de edición de una imagen esta se da por terminada cuando se pulsa la tecla **Intro** o cuando se hace clic sobre el botón **Aceptar**:



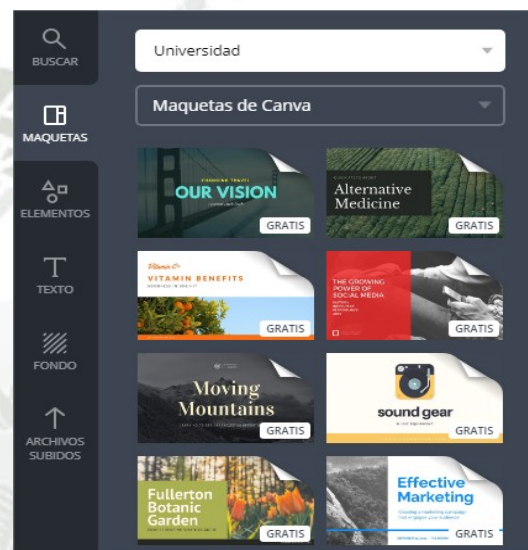
Si se pulsa el otro botón se deshace la acción.

2.6.10. Maquetas

Las maquetas son composiciones prediseñadas de varios elementos, que podremos editar con total libertad para personalizar nuestro diseño.

Estos elementos son muy útiles para no empezar un diseño desde cero y reaprovechar cualquiera existente. Esta forma de trabajar nos ahorra mucho trabajo.

Haciendo clic sobre el botón **Maquetas** accedemos a las existentes en la librería y podremos seleccionar cualquiera de ellas. Al seleccionar una maqueta todos los elementos existentes en nuestro diseño se perderán.



Uno de los diseños que estamos utilizando como ejemplo para este curso está basado en una maqueta que vemos listada en la imagen de arriba.



Una vez que hemos seleccionado una maqueta y la arrastramos a una página de nuestro diseño ya podremos seleccionar cualquier de sus elementos y modificarlo a nuestro antojo.

Las maquetas pueden incorporar elementos llamados **contenedores**, estos elementos definen un espacio visual en el que se pueden integrar imágenes.

En las imágenes de arriba, la imagen del naranjo está integrada dentro de un contenedor.

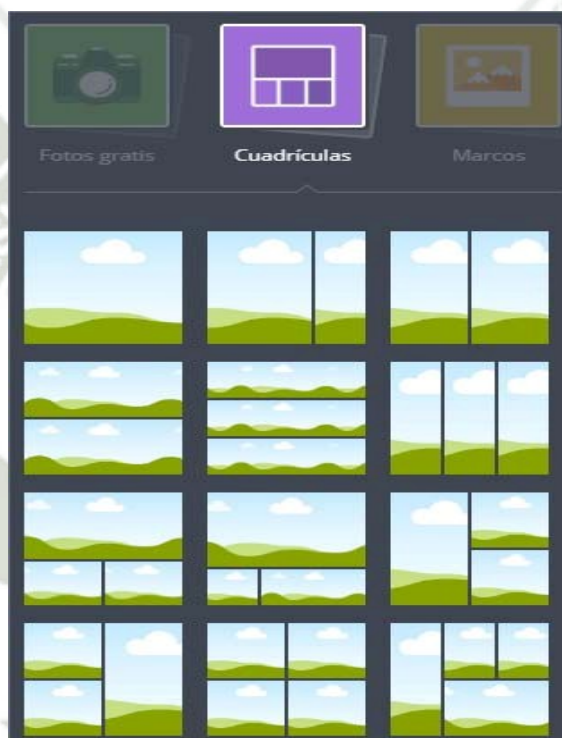
El nombre real de un contenedor es **Elemento cuadrícula o elemento marco**, y lo veremos en la siguiente sección, aunque por comodidad semántica también lo llamamos **contenedor**.

2.7 Elementos funcionales

Los elementos funcionales son dos tipos de elementos que tenemos a nuestra disposición dentro de la sección **Elementos** y que al arrastarlos a nuestro diseño crean elementos que son contenedores. Los elementos contenedores podrán albergar en su interior imágenes u otros elementos. Nos referimos a los elementos **Cuadrículas** y a los elementos **Marcos**.

2.7.1. Cuadrículas

Las cuadrículas son elementos rectangulares que integran uno varios elementos visuales y rectangulares o cuadrados dentro de ellas de manera independiente cubriendo toda su superficie.



Una vez arrastrada una cuadrícula a una página de diseño cada uno sus subelementos podrán personalizarse, para que integre una imagen o bien sea un color plano.

En la imagen siguiente se han colocado dos imágenes en dos subelementos y otro se ha establecido a un color plano.



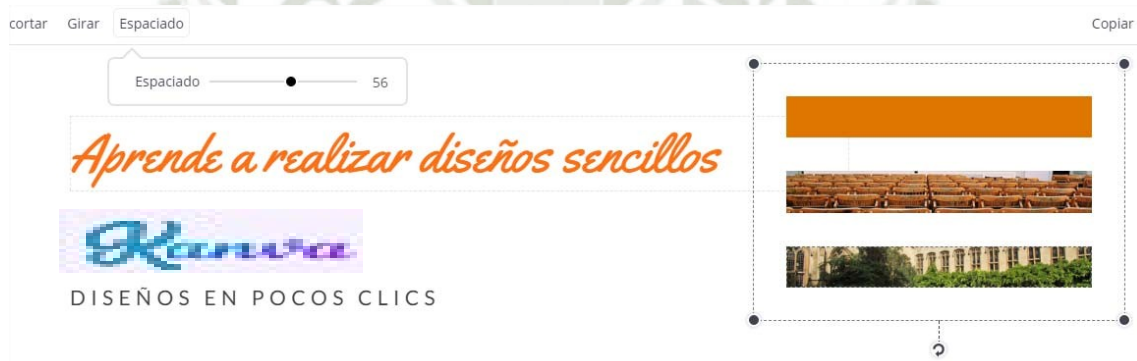
Una cuadrícula puede rotarse y escalarse y también se le puede aplicar cualquier filtro de la misma manera que se le aplica a una imagen.

Se pueden tener tantas cuadrículas en una página de diseño como se quieran.

Dentro de un sub elemento de cuadrícula podemos insertar una imagen simplemente arrastrándola dentro de ella. Y para definir su contenido como un color plano hay que hacer clic sobre el botón **Selección de color:**



Al seleccionar una cuadrícula podemos definir el espaciado regular que hay entre todos su sub elementos con el botón **Espaciado:**



2.7.2. Marcos

Los marcos tienen cierta similitud con las cuadrículas en el sentido que también integran una o varias imágenes, o elementos que son colores planos, pero en este caso no existe el parámetro separación.

Mientras que los contenidos de las cuadrículas son siempre rectangulares en el caso de los marcos no es así. Su forma externa es rectangular pero el espacio interior que dedica a las imágenes contenidas no tiene por qué serlo.

En el caso de los marcos los diferentes elementos que lo componen pueden estar superpuestos a diferencia de los elementos de las cuadrículas.

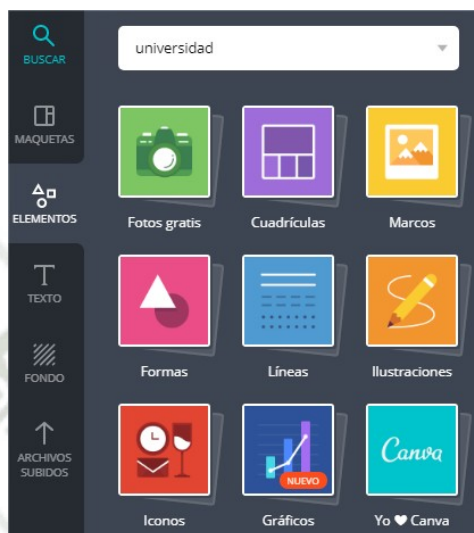


2.7.3. Elementos gráficos

Por elementos gráficos entendemos todos los componentes gráficos que ofrece la aplicación pero que no son fotografías.

Engloba a una serie de objetos gráficos que podemos arrastrar a nuestro diseño para luego aplicarle todas las modificaciones que se quieran.

Estos están accesibles desde la sección **Elementos**:



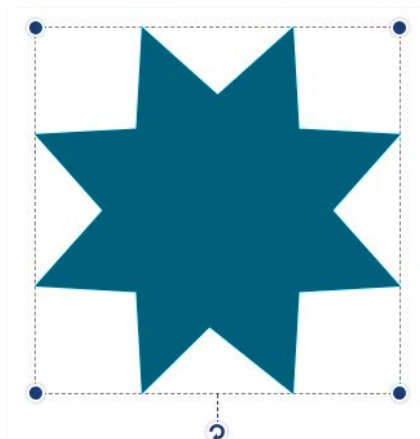
- Formas
- Líneas
- Ilustraciones
- Iconos
- Gráficos
- I Love Canvas

Estos componentes funcionan igual que las imágenes. Formas, líneas, ilustraciones, iconos, gráficos, I Love Canvas

Todos estos elementos visuales se comportan de manera análoga. Excepto los tipos **Gráficos** que permiten una personalización más completa.

Todos suelen componerse de uno o varios colores que se pueden personalizar.

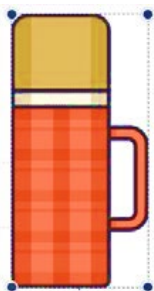
- Formas:



- Líneas:



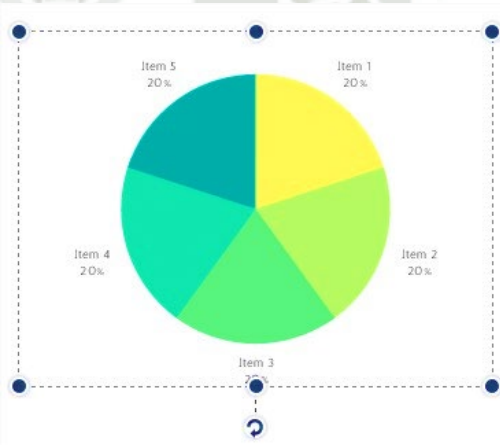
- Ilustraciones:



- Iconos:



- Gráficos:



Este tipo de elemento permite definir los datos que se van a mostrar, lo cual es muy útil y esencial en este tipo de componente, y esto se hace desde el botón **Datos**:

Etiqueta	Valores	Datos
Item 1	10	Datos
Item 2	10	
Item 3	10	
Item 4	10	
Item 5	10	
Elemento 6	Valores	

- I Love Canvas:



2.7.4. Texto

Esta herramienta permite incrustar texto en nuestro diseño. Para acceder a ella hay que hacer clic en el siguiente botón:



Y aparece la siguiente pantalla:



Los elementos **Añadir título**, **Añadir subtítulo**, **Añadir un poco de texto** y las demás composiciones de texto que hay debajo pueden arrastrarse a cada diseño y luego modificarse como se quieran, tanto los textos que contienen como sus características.

Una vez colocado el trozo de texto en el diseño este puede modificarse.

Haciendo clic sobre él con el ratón o seleccionando un trozo de texto aparecen unos botones que permiten modificar la caja de texto:



Los dos botones laterales permiten cambiar el ancho del texto.

Pulsando la tecla **Mayúsculas** teniendo el elemento o parte del seleccionado aparece un botón nuevo abajo a la izquierda que permite redimensionar en altura y anchura el texto.



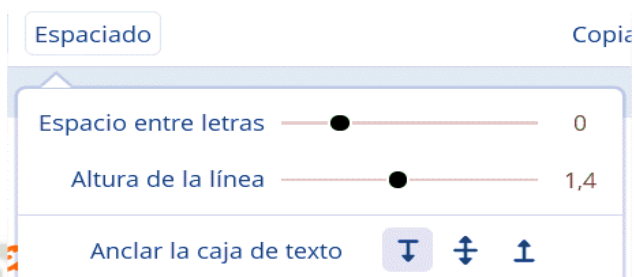
En la parte superior de la zona de edición aparecen una serie de botones nuevos que permiten realizar diferentes modificaciones al elemento de texto:

El botón inferior permite rotar el elemento de texto.



Con estos botones podremos cambiar el tipo de fuente, el tamaño, el color, establecer negritas y cursivas, la justificación del texto, cambiar de mayúsculas a minúsculas y crear listas.

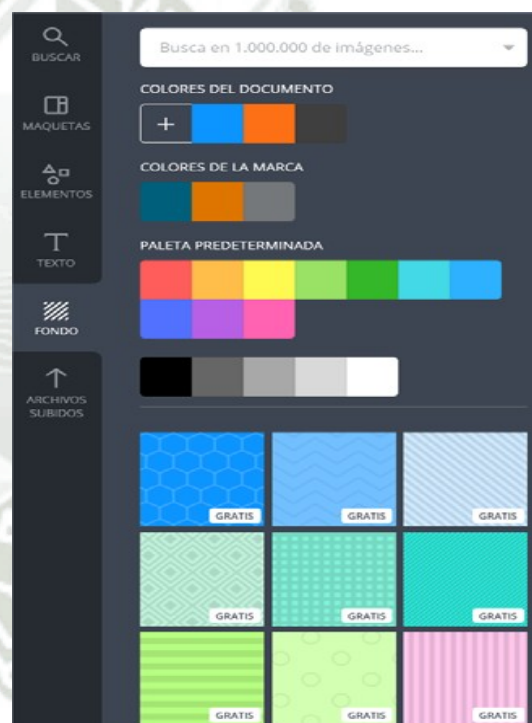
La opción de espaciado abre una serie de opciones que permite definir el espaciado entre letra y líneas y cómo va a ser el crecimiento de la caja de texto cuando se cambia el espaciado.



Estos elementos permiten tener un control total sobre el diseño del texto.

2.8. Fondos

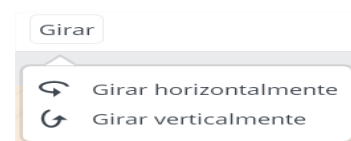
Desde la sección fondos se selecciona el color de fondo de cada diseño, puede seleccionarse también una imagen de fondo de entre las disponibles que se colocará detrás de todos los elementos del diseño.



Una vez se ha seleccionado un color o una imagen/trama de fondo se puede seleccionar haciendo clic en el ratón encima del fondo del diseño. Y sobre él se podrán realizar diferentes acciones como cambiar el color o aplicar filtros visuales.



En el caso de utilizar una imagen de fondo también se podrá girar horizontalmente y verticalmente.



Combinando tramas, colores, filtros y ajustando la transparencia se pueden conseguir infinidad de fondos para los diseños.

2.9. Múltiples páginas en el diseño y zoom

Un diseño puede contener varias páginas, no solamente una, y esto nos permite organizar mejor los diseños.

Los botones para gestionar las diferentes páginas de diseño estarán ubicados a la derecha de los diseños y abajo del todo de todos los diseños.

+ Agrega una nueva página

Agrega una nueva página crea una página nueva en blanco al final de todas las páginas.

Copiar esta página crea una página nueva debajo de la actual con el mismo contenido.



Borrar esta página elimina la página. Se puede deshacer el borrado con el botón **Deshacer**



Al lado de cada página aparece un número indicando el número de página. Si hay más de una página aparece un botón triangular que permite o bien subir la página o bajarla de posición:



Se puede hacer zoom sobre los diseños con los botones de ampliación **Más** y **Menos**.

– 47 % +

Y haciendo clic sobre el número podremos seleccionar directamente un tamaño de ampliación:



Para ver el diseño a tamaño completo pudiendo navegar entre las diferentes páginas hay que hacer clic sobre el siguiente botón:



Practica mucho amiguito

