



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO
GRÁFICO EMPRESARIAL**

Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y percepción visual en
estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas,
Lima-2022

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

AUTORA:

Ojanama Rojas, Angie Isabel (orcid.org/0000-0002-4908-2081)

ASESOR:

Dr. Apaza Quispe, Juan (orcid.org/0000-0002-1157-7185)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arte visual y sociedad: Investigación de mercado en el ámbito de la
comunicación gráfica, imagen corporativa y diseño del producto.

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico mi tesis con todo mi amor a mis padres, quienes son el motor principal para la formación de mi vida profesional. Así como también, a una persona especial que con sus palabras de motivación, aliento y comprensión, sirvieron de apoyo para poder cumplir mis metas y objetivos.

Agradecimiento

Agradecer al Dr. Juan Apaza, por su asesoramiento y comprensión, así como, sus aprendizajes compartidos durante el ciclo. También, a mi familia por el apoyo y ánimo durante el proceso de esta tesis.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	vi
Índice de figuras	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	9
III. METODOLOGÍA.....	20
3.1. Tipo y diseño de la investigación	20
3.2. Variables y operacionalización	21
3.3. Población, muestra y muestreo	24
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos.....	25
3.5. Procedimientos	26
3.6. Métodos de análisis de datos	26
3.7. Aspectos Éticos.....	53
IV. RESULTADOS.....	53
V. DISCUSIÓN.....	63
VI. CONCLUSIONES.....	77
VI. RECOMENDACIONES	79
REFERENCIAS	80

Anexos 1: Matriz de Operacionalización

Anexos 2: Matriz de Consistencia

Anexos 3: Determinación y tamaño de muestra

Anexos 4: Instrumento de recolección de datos

Anexos 5: Prueba Binominal y validez de experto

Anexos 6: Alfa de Cronbach

Anexos 7: Carta de consentimiento

Anexos 8: Confiabilidad

Anexos 9: Data SPSS

Anexos 10: Validación de expertos

Anexos 11: Brief

Anexos 12: Pieza gráfica

Anexos 13: Procesos

Índice de tablas

Tabla 1: Identificación de las Variables	9
Tabla 2: Prueba binomial	13
Tabla 3: Fiabilidad del instrumento.....	14
Tabla 4: Coeficiente de Alfa de Cronbach	14
Tabla 5: Prueba de normalidad Shapiro - Wilk	20
Tabla 6: Correlación de Rho de Spearman	20
Tabla 7: Rho de Spearman – hipótesis general.....	21
Tabla 8: Rho de Spearman – hipótesis específicas	21
Tabla 9: Rho de Spearman – hipótesis específicas	22
Tabla 10: Recursos Humanos.....	24
Tabla 11: Recursos materiales.....	24
Tabla 12: Presupuesto de la investigación con códigos MEF	24
Tabla 13: cronograma	25

Índice de figuras

Gráfico de barras: ítem1.....	15
Gráfico de barras: ítem2.....	15
Gráfico de barras: ítem3.....	16
Gráfico de barras: ítem4.....	16
Gráfico de barras: ítem5.....	17
Gráfico de barras: ítem6.....	17
Gráfico de barras ítem7.....	18
Gráfico de barras ítem8.....	18
Gráfico de barras: ítem9.....	19

Resumen

Esta investigación titulada “Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y Percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022 tuvo como objetivo Determinar la relación existente entre las Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022. Fue una investigación de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel correlacional y un diseño no experimental. La población estuvo constituida de 150 y con una muestra de 108 estudiantes de la institución educativa secundaria San Felipe, Comas a quienes se les aplicó una encuesta conformada de 19 preguntas que fueron medidas por la escala de Likert, validada por 3 expertos y comparándose a través del Alfa de Cronbach una alta confiabilidad de 0,960, el cual se traduce en un valor con Alta confiabilidad, así mismo se aplicó el Rho de Spearman por lo que la significancia se mantuvo en valor de 0.000 el cual fue menor a 0.05 y el coeficiente de correlación fue 0,853 lo cual marco una correlación positiva alta, por el cual rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, donde concluye que, si existe una relación entre Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas , Lima-2022.

Palabras Clave: Ilustración digital, cultura peruana y percepción visual.

Abstract

This research entitled "Illustrations in poles on Peruvian culture and Visual Perception in students of the educational institution San Felipe, Comas, Lima-2022" had the objective of determining the relationship between the Illustrations in poles on Peruvian culture and Visual Perception in students of the Colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022. It was a research with a quantitative approach, applied type, correlational level and a non-experimental design. The population consisted of 150 and with a sample of 108 students from the secondary educational institution San Felipe, Comas, to whom a survey consisting of 19 questions was applied that were measured by the Likert scale, validated by 3 experts and compared through of Cronbach's Alpha a high reliability of 0.960, which translates into a value with high reliability, likewise Spearman's Rho was applied so that the significance remained at a value of 0.000 which was less than 0.05 and the coefficient of correlation was 0.853, which marked a high positive correlation, for which we reject the null hypothesis and accept the alternate hypothesis, where it is concluded that, if there is a relationship between Illustrations in poles on Peruvian culture and visual perception in students of the educational institution San Felipe, Comas,Lima-2022.

Keywords: Digital illustration, Peruvian culture and visual perception.

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo de la ilustración fue conocida también como el siglo de las luces, siendo un movimiento cultural e internacional, que se originó y desarrolló en Europa, durante mediados del siglo XVIII, habiendo cobrado mayor importancia en Francia, Inglaterra y Alemania. Centrándose en el razonamiento humano y la suficiencia de examinar y explorar la naturaleza mediante la observación y la comprobación.

Para Muñoz (2020) a nivel internacional la ilustración estuvo en su pico más alto. Desde hace unos años y hasta ahora su uso en todos los medios de comunicación va en aumento de una forma que nunca se había visto. En muchas campañas de publicidad de grandes empresas vemos incluso como la propia marca se representa a modo de ilustración, cosa que hace unos años atrás era muy difícil de ver en las grandes industrias.

En el Perú hace un par de años no tenía tanto apogeo con respecto a las ilustraciones, eran solo utilizados en ciertos aspectos, como en periódicos, cuentos y en carátulas de algunas revistas comerciales, pero ya con el pasar de los años las Ilustraciones fueron teniendo un mayor peso, no solo en las revistas o periódicos, sino también en grandes industrias, habiéndose convertido en la base para crear campañas masivas de sus productos y hasta convirtiendo la ilustración como representación de la marca, ya que continuamente se podía ver que hay publicidades que son lanzadas con animaciones a base de ilustraciones, tanto como en las empresa y también como en los mensajes del ministerio del Perú, como una explicación detallada de lo que tendríamos que hacer en casos de emergencia o explicando el porqué de las cosas (El país, 2015). Milagros Saldarriaga, dirigente de la casa de la Literatura Peruana, expresó que gracias a la relación del centro educativo con maestros y alumnos, se dieron cuenta que “la lectura de las ilustraciones, (libros para menores) se está desarrollando de una manera poco ortodoxa (Perú, portal de Noticias)

Tiempo atrás vivíamos en una sociedad de jóvenes estudiantes con bajos conocimientos de diseños del arte cultural, debido a que existieron

diversos factores distractores que desvían la atención de los escolares, a causa de esta problemática es la falta de información cultural que existió en esos tiempos, ya que los métodos de enseñanza fueron básicos y poco didácticos que no llaman la atención del estudiante y se les hizo muy difícil entender e indagar más en el tema.

De esta manera, por medio de ilustraciones animadas plasmadas en una colección de polos y etiquetas con diseños de la cultura peruana se planteó relacionar el diseño con la percepción visual en estudiantes, para motivar a los escolares a informarse más acerca de la cultura peruana.

Según (Muños, Ávila y Grisales 2016) afirmó que las Prácticas culturales y su influencias en el rendimiento académico, cultura y su arte fue importante aprenderlas, habiendo tomando siempre en cuenta como un elemento principal en la enseñanza, ya que nos ayudó a comprender muchos aspectos en el que vivimos, esto influyó mucho en los jóvenes en sus aspectos simbólicos, comportamientos y manifestaciones mediante cómo desarrollaron su desempeño académico.

En el aspecto internacional, la clase social ocupacional de los padres, pareció ser otro factor que no ayudó directamente en el aspecto artístico educativo de los alumnos. Debido a esto es que hubo algunos niños que se les dificultaba aprender, ya que no recibieron un apoyo en casa o un reforzamiento acerca de cualquier tema del arte sociocultural.

Según (Mella y Ortiz, 1999) al haber revisado el desarrollo de la familiarización del aprendizaje de los estudiantes y apoderados llega a ser vital. La variedad cultural llegó a ser vital en el crecimiento de los jóvenes y aumenta la probabilidad de lograr con efectividad el sistema escolar

En el aspecto Nacional, el arte de la cultura peruana fue la base fundamental de todo estudiante y es importante que desde muy niños lo aprendan, ya que les ayudará en el futuro en querer desarrollar quizás una especialidad en el ámbito del diseño gráfico o el arte como creaciones de piezas gráficas e ilustraciones. De esta manera las escuelas a nivel nacional estuvieron ayudando al joven estudiante a no complicarse mucho al momento

de elegir una carrera universitaria, esto formó en el escolar parte de su identidad, irá naciendo y desarrollándose poco a poco en su desempeño o en lo que él realmente piensa enfocarse. El arte es el aporte intelectual, así como también moral que en toda escuela y en casa nos tienen que enseñar desde un inicio para luego ser influenciados por nuestro entorno, permitiendo crear conocimiento y bienestar.

Según (Suarez, 2019) nos dijo, que una de las principales formas de representar lo cultural es por medio de las artes, que se califica en estas épocas por su diversidad, multitud de expresión e independencia creativa, manifiesta emociones, sentimientos.

Aspecto local, el distrito de comas, los estudiantes de la institución educativa San Felipe se les dificulta aprender acerca de la percepción visual sobre las ilustraciones en la cultura peruana, ya que en los colegios no hablaron mucho respecto al arte peruano, de cómo se desarrollaban anteriormente. La enseñanza en los colegios referente a estos temas es de una manera tan cerrada y poco artística, que hicieron que el estudiante no le tome tanto interés al momento de aprender o quizás indagar más en relación al arte de la época antigua, esto hicieron que en hora de clases no presten tanta atención al momento de tocar este tema de gran importancia y se dediquen a realizar otras cosas, como dormirse en el salón o mantenerse ocupados con los artículos distractores que son los celulares, no tomando en cuenta esto, estuvimos generando que el estudiante no desarrolle quizás una percepción visual de lo que son las culturas.

La falta de conocimiento e interés en los estudiantes respecto a este tema tan esencial que son las ilustraciones relacionadas a lo cultural es una gran problemática en la institución San Felipe, ya que pudo perjudicar más adelante al alumno la poca información referente al arte que se realizaba en el Perú, así como también a futuros diseñadores, haciéndoles elegir una carrera equivocada a sus intereses, provocando un bajo desempeño en otras actividades, poniéndoles un límite y no dejar explorar sus verdaderos gustos.

El resultado que se planteó anteriormente es debido a la falta de nuevos métodos de enseñanza que los maestros pueden aplicar hacia los estudiantes, ya que solo se basan en textos aprendidos en libros de historia, dejando pasar el proceso práctico e interesante de lo que es el verdadero arte.

Teniendo en cuenta todo los datos relatados, decidí hacer diseños ilustrados acerca de la cultura peruana en polos coleccionables, esto ayudó a que se lleve el arte de una manera más actualizada, mostrando les a los jóvenes de hoy en día una nueva percepción visual del arte cultural que no solo podemos verlos en los libros o en las escuelas sino también llevarlos a casa y a distintas partes del mundo desde una manera simbólica, de esta manera crearemos una nueva visión a lo que ellos se pueden enfocar en la actualidad, generando mayor ingreso económico a pequeñas y grandes empresas mediante el diseño artístico. Si queremos generar más atención e impacto en los jóvenes estudiantes, tenemos que relacionar películas, series y novelas de moda con lo cultural, guardando relación en los rasgos de los personajes ficticios con los personajes de la cultura peruana, llamando la atención y curiosidad de ellos, dándose a preguntar por qué guardan similitud el uno con el otro, de esta manera innovando crearemos una línea comercial y cultural de lo que es nuestro Perú.

Por otro lado, Arias, J. (2021) define que el planteamiento del problema es el periodo inicial de toda investigación científica, concentra la idea principal y el motivo de dicho tema a estudiar, por ende, tiene que ser desarrollada por una pregunta, Confirmando el vínculo o relación de las variables. Por ello, se planteó:

¿Qué relación existe entre las Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y Percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022?

Se presentaron los siguientes problemas específicos:

¿Qué relación existe entre Ilustración digital en polos sobre cultura peruana y Percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022?

¿Qué relación existe entre Diseño moderno en polos sobre cultura peruana y Percepción visual en estudiantes de la Institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022?

¿Qué relación existe entre cultura chavín en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022?

¿Qué relación existe entre cultura wari en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022?

¿Qué relación existe entre cultura inca en polos y percepción visual en estudiantes de la Institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022?

Según Pedemonte E. (2019), la justificación del presente el inicio de todo, buscar cual es prototipo de estudio científico que se tiene que realizar, no solo haciendo un establecimiento de lo que se quiere realizar, sino que también de los que se tiene que encontrar, las investigaciones hacen un soporte a los argumentos o solidifican el motivo por lo cual las investigaciones se están desarrollando

La presente investigación fue realizada en la institución secundaria San Felipe, Comas, el fin del estudio fue desarrollar diseños artísticos sobre la cultura peruana y percepción visual. Cumplió con una justificación teórica porque se desarrolló con el propósito de aportar al conocimiento, contribuyendo con aspectos teóricos para futuras investigaciones, como unos antecedentes, y así desarrollar una investigación a base de un entorno real.

De esta manera, lo investigado se justifica como práctica, puesto que solo quiere buscar una solución. Según Méndez (2012), la justificación se presenta cuando el investigador tiene la información y el conocimiento, desarrollando una ayuda al momento de resolver un problema, una respuesta ante los inconvenientes de una constitución. La idea del estudio será entrar en la mente del estudiante de una manera más actualizada acerca del arte cultural peruano, realizando diseños innovadores, llamativos y creando todo referente a la que viene hacer el arte que nuestros antepasados realizaban, pero ahora llevándolo a la actualidad de una manera más llamativa y

moderna, generando curiosidad en los niños y quieran saber así más del tema.

Anteriormente en la realidad problemática, la institución San Felipe recibe poca información acerca del arte peruano, sin darse cuenta que esto puede perjudicar al alumno más adelante en su desarrollo profesional, ya que al descubrir en el mundo laboral que no solo existen los profesionales como ingenieros, doctores o arquitectos, sino que también se encuentra el arte y el diseño gráfico dentro de las ramas profesionales.

Para culminar, se visualizará una prueba metodológica, es por ello que Mendez (2012) elaboro un proyecto que propone un nuevo método, para realizar ante una investigación, que pueda ayudarte a mejorar tu estrategia, creando conocimientos confiables y válidos. La metodología de investigación busca correlaciones entre variables y la aplicación de estrategias que brinden beneficios, además de ser un enfoque cuantitativo, la información se recolectará a través de cuestionarios entregados a los estudiantes.

En cuanto a los puntos claves de la investigación, según Álvarez Risco, A.(2020) son acciones que se proponen para la investigación, indicando las metas que se plantean. Una vez logrado el objetivo de la investigación ésta llega a su final lo que lleva a contribuir convicciones estables y aprobadas a partir de la teoría, es por ello que se exponen con certeza.

Por lo que el objetivo general es:

Determinar la relación existente entre las Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

Además, para el logro del objetivo general se plantean los siguientes objetivos específicos:

Determinar la relación existente entre Ilustración digital en polos sobre la cultura peruana y Percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

Determinar la relación existente entre Diseño moderno en polos sobre la cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

Determinar la relación existente entre cultura chavín en polos y la percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

Determinar la relación existente entre cultura wari en polos y la percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

Determinar la relación existente entre cultura inca en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

A continuación, se mencionará la hipótesis general:

H1: Existe relación entre Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022.

H0: No existe relación entre Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022.

Además, se expresarán las siguientes hipótesis específicas:

H1: Existe relación entre Ilustración digital en polos sobre cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

H0: No existe relación entre Ilustración digital en polos sobre cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

H1: Existe relación entre diseño moderno en polos sobre cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

H0: No existe relación entre diseño moderno en polos sobre cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

H1: Existe relación entre cultura chavín en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

H0: No existe relación entre cultura chavín en polos y la percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

H1: Existe relación entre cultura wari en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

H0: No existe relación entre cultura wari en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

H1: Existe relación entre cultura inca en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

H0: No existe relación entre cultura inca en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022

II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se definirán algunos estudios a realizar, consistentes en la primera recopilación de variables de investigación para un estudio nacional.

Talla de la cruz (2020) en su investigación: Aspectos de la comunicación del color utilizados en las ilustraciones de libros infantiles, *tuvo como propósito* analizar el lenguaje visual y los colores que se emplearon en las ilustraciones de este libro. Esta investigación cuenta con un tipo descriptiva, enfoque mixto y con un diseño no experimental de nivel correlacional, se utilizarán entrevistas y observaciones semiestructuradas para comprender el comportamiento de los niños cuando se exponen a esta historia académica. por la que se realizó encuestas a 278 alumnos de 11 a 18 años para tener los datos necesarios. En los resultados podemos captar que el libro va dirigido a los niños, que permite comprender los distintos escenarios que se presentan en la lectura. Como conclusión, se puede manifestar que las ilustraciones que el libro nos muestra lo que puede ser capaz de transmitir tanto valores como emociones, cooperando de esta manera la formación de niñas y niños del Perú.

Ramos (2017) realizó una investigación llamada: *ilustración en naipes, sobre cultura Nazca y la identidad cultural peruana en estudiantes*, teniendo como objetivo definir la relación entre sus variables. Esta investigación cuenta con un tipo aplicada, enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de nivel correlacional. Lo aplicado está dirigido para alumnos escolares, con un análisis se determinó que están identificados 278 estudiantes de 9 a 11 años. Para ello se aplicaron encuestas. Como resultados el 37% reconocen las ilustraciones culturales. Se concluyó de manera positiva, la relación entre manifestaciones culturales y diversidad cultural, llegando a lograr que el alumno identifique con facilidad los naipes ilustrados

Acevedo (2019) en su proyecto de investigación titulado: *Las Ilustraciones sobre el libro Orlando y percepción visual en visitantes de barranco* tuvo como objetivo buscar la relación entre sus dos variables. Dicho proyecto se trabajó con un tipo aplicada, enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de nivel correlacional. Trabajo un muestreo compuesto por

267 personas que visitan el lugar de barranco, el método utilizado para recolectar datos fueron mediante encuestas. En sus resultados hallados se mostró con un interés muy alto, de la mano de sus ilustraciones. Concluyendo que en la actualidad las ilustraciones son muy buenas en todo ámbito, uno de ellos en las lecturas ya que ayudará mucho para la enseñanza de los niños brindándoles una información educativa.

Rojas (2018) en su investigación: *Cuento Pop - up sobre identidad cultural Rímnense y percepción visual en estudiantes*, planteando como objetivo determinar la relación que existe entre sus dos variables. Dicha investigación fue de tipo aplicada y cuenta con un enfoque cuantitativo, llegando a ser no experimental de nivel correlacional. Se recolectaron los datos de 278 estudiantes que fueron examinados por medio de encuestas. Tomando como resultado la confirmación de la importancia de tener una experiencia tanto visual como de conocimientos. Llegando a una conclusión en cuanto al cuento y la evolución perceptiva, acepta una relación positiva, demostrando el interés de la experiencia previa.

Vargas (2017) realizó una investigación llamada: *Las ilustraciones en textos académicos y el aprendizaje en los estudiantes*, planteando como objetivo determinar la relación que existe entre el uso de ilustraciones en los textos académicos y el aprendizaje en los alumnos. Dicho proyecto es de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de nivel correlacional. Para encontrar la muestra, se tomó una población de 94 estudiantes de 5to y 6to grado. El resultado final anuncio que después de haber ejecutado la hipótesis general atravesó del test de chi cuadrado con un 95% de confiabilidad no sé llegó a probar que el uso de las ilustraciones en los textos académicos guarda semejanza en el aprendizaje significativo de los estudiantes del quinto y sexto

En cuanto a los estudios internacionales, podemos encontrar algunas similitudes en nuestras variables, considerando los siguientes factores:

Paradas (2015) realizó una investigación llamada: *La utilidad de las ilustraciones en el ámbito educativo*, planteó como objetivo todos los

interrogantes anteriores me hicieron establecer una serie de objetivos fundamentales al inicio del proceso de investigación que se concretaría en averiguar las características y virtudes a nivel estadístico que llega a tener la imagen. Dicha investigación fue de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de nivel correlacional. Realizando una encuesta a 404 alumnos para obtener la recolección de datos, como conclusión la imagen es con gran diferencia considerada el recurso educativo más efectivo.

Quiroz (2020) desarrolló una investigación llamada: *Animación Digital didáctico cultural para niños*, planteando como objetivo estudiar las variables del tema a estudiar. La investigación fue de tipo aplicada, contó con un enfoque cuantitativo, un diseño no experimental de nivel correlacional. Como parte del proyecto se enseñó la leyenda a todos los alumnos presentes del 5to grado, siendo un total de 38 estudiantes entre niños y niñas. El resultado fueron las leyendas más atraídas por los alumnos, que son el Rival, la Tunda y el Duende. Para finalizar llegamos a la conclusión, que las tres leyendas llamaron la atención de los alumnos, siendo una nueva técnica de enseñanza a través de historias ficticias, que narran pensamientos sociales, de lo que antes era la vida de nuestros ancestros, ya que esto siempre va generar gran interés en las personas y mas en los niños

Taipe (2018) desarrollo una investigación titulada: *Ilustración al valor cultural de la ciudad de Latacunga*, planteó como objetivo principal de este estudio proponer piezas gráficas ilustradas que ayuden al fortalecimiento del valor cultural de la ciudad de Latacunga. Dicha investigación fue de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de nivel correlacional. Para encontrar la muestra, se tomó una población de 380 personas entre 18 a 24 años de edad. Arrojando un resultado que el 89% Utilizar líneas y puntos dentro del estilo minimalista nos otorga una mejor abstracción de rasgos de lo que vamos a ilustrar, obtenemos los elementos representativos sin saturar de contenido, teniendo un terminado más limpio y organizado a la vista. Concluyendo que la a ilustración cuenta algo, dice algo, muestra y es capaz de generar impacto en el público al presentarse de manera diferente, la ilustración minimalista que emplea elementos de diseño

básico es capaz de generar la representación mental de un todo sin mostrarlo completamente, creando curiosidad.

Ojeda (2012) desarrolló una investigación llamada: *Ilustraciones sobre personajes de la ciudad de Cuenca en camisetas, dirigido a un público infantil*, planteó como objetivo elaborar camisetas para menores con personajes ilustrados, mostrando algo creativo e innovador. Esta investigación fue de tipo explicativa, con un enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de nivel correlacional. Parte de la investigación fue realizada en niños de 6 años de la ciudad de Cuenca, tomando como conclusión que el proyecto finalizando con los diseños e ilustraciones en las camisetas, con el fin de llevar un aprendizaje al público objetivo

Ramírez (2002) en su estudio titulado: *Las leyes de percepción visual: su interacción en la ilustración dentro de la propuesta gráfica del juego "Iconogramas"*, planteó como objetivo realizar la propuesta gráfica del juego en su versión para medio rural: El Imagicampo, por medio de la ilustración, basándose en la interacción de las leyes de percepción visual, siendo una investigación de tipo aplicada, contando con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de nivel correlacional. Realizó una investigación en jóvenes y adultos en una sociedad urbana, por lo tanto, el juego fue apto para todo público tanto niños, jóvenes y personas adultas. Como conclusión el diseñador gráfico vive de imágenes, por lo que al estar relacionado con el conocimiento de cómo están constituidas las imágenes, a través de la percepción visual, enriqueciendo su metodología, siendo capaz de crear y trabajar con códigos visuales, haciendo más atractivo para el público estudiado.

Después de haber tenido en cuenta todos los antecedentes observados, la investigación se profundizará más con el apoyo de teorías y afirmaciones científicas acerca de la temática y variable. La presente investigación cuenta con tres temas a tratar que son muy importantes para el desarrollo del estudio. Unas de ellas son las son las Ilustraciones (Zeegen 2021), cultura peruana (Lumbreras, 2019) el cual se tendrá que definir los

elementos de una manera más profunda, dichos elementos serán las dimensiones. Para finalizar tendremos a la percepción visual (Alberich, Gómez y Ferrer 2011)

Zeegen (2021) afirma que las ilustraciones desempeñan un papel protagonista en la vida de toda persona, ya que desde hace miles de años se vienen registrando momentos de nuestros antepasados a través de dibujos, es decir que por medio de las ilustraciones ha servido para registrar los logros y costumbres del hombre (p.12). También añade que hoy en día ilustrar supone representar toda clase de situaciones de una manera amable, accesible, capaz de transmitir emociones de diferentes temas, desde paisajes, animales, retratos hasta temas científicos, deportes o caricaturas (p.13). Estos pueden ser complejos así como detallados o simples, con la función de decorar, explicar o documentar asuntos representados con imágenes que dicen más que mil palabras que hoy en día están en todas partes, gracias a la tecnología digital ahora podemos recrear algo del pasado recuperando las imágenes con algo ficticio que el público actual le facilite reconocer y recordar, no es tarea fácil el término contemporáneo, implementando modernidad, tendencia, actualidad y una buena sintonía con la moda (p15).

Del mismo modo Asencios (2021, p. 45), agrega al concepto dado por Zeegen (2021) tiene como definición que la ilustración es el proceso de aprendizaje de los nuevos métodos digitales de creación. De igual manera resalta el avance tecnológico de las ilustraciones gráficas, es el método de publicación y la difusión a través de los modernos medios de comunicación, específicamente hablando del internet y las redes sociales, que han dado un giro radical.

Por otro lado Quito (2010) nos dice que las ilustraciones en prendas son productos con muy buena acogida por todos los turistas en el mundo, ya que existe una gran variedad de trabajos realizados con diferentes materiales y técnicas, como la serigrafía, implementando métodos de mensaje también de una manera cultural ayudando a crear más curiosidad sobre una sociedad antigua (p.55).

De las teorías expuestas sobre las ilustraciones, entendemos lo muy importante que es la ilustración como herramienta de trabajo para los diseñadores, ya que con ello podemos crear y facilitar ideas de lo que se quiera transmitir mediante un medio de comunicación visual o una pieza gráfica.

También Zeegen tiene una herramienta muy versátil que es la ilustración digital

Para Chasiguasin Y Cuyago (2015) nos comenta que la ilustración digital es un medio completo que tiene diversas ventajas, tomando como ventaja principalmente el tiempo y la facilidad de corrección y transformación, no solo es el recorte de imágenes, ni modificar dibujos creados a mano, la ilustración digital es a partir de que el ilustrador digital es cuando el artista plasma su idea directamente sobre la pantalla. (p.32). Chasiguasin Y Cuyago mencionan que la ilustración digital es la mejor forma estética en la que se puede realizar una idea, además que permite acelerar el proceso creativo. (p.33)

De la misma manera Zeegen nos dice que en estas últimas generaciones la ilustración digital se ha colocado al mismo nivel que en otras disciplinas, ya que al pasar los años la tecnología está a la disposición de todo el mundo(p.44). Con el respaldo de estos nuevos procesos digitales, los ilustradores están innovando nuevas técnicas artísticas.

Según Cervantes (2014) nos dice que la ilustración digital está ganando un gran terreno hacia el gusto del público y el número de artistas está cada vez en aumento, esto no quiere decir que se les restara menor importancia a las artes tradicionales, solo que es casi inevitable que los artistas puedan dejar de explorar todo ello, no se sabe que llegará más adelante, pero si sabemos que lo estético está cada vez más aceptado. (pg. 15)

Hay 4 componentes que están incluidos dentro del argumento: el diseño, el trabajo, ideas e imágenes. En la temática, es la frecuencia con la

que desarrollará las ilustraciones y también se especificará a qué público se dirige.

Creciendo así a través de una rama que es el diseño gráfico, más conocido en la actualidad como el arte publicitario, trayendo más trayectoria hoy en día en proyectos dirigidos hacia una nueva visión del trabajo. Investigando nuevas formas de representar las ideas y de comunicar a los clientes objetivos, la ventaja de utilizar las ilustraciones digitales en los trabajos, han abierto nuevas posibilidades de trabajo. Los artistas ante esta nueva tendencia de ilustrar y modificar ilustraciones han comenzado a reconocer la importancia del proceso del diseño (Zeegen 2021, p.46).

Las ilustraciones e ilustración digital juegan un ámbito muy importante al momento de crear algo innovador, sin embargo existe otro elemento que complementa la ilustración, el cual es el diseño moderno.

Los elementos están conformados por tres componentes: creatividad, originalidad y moda.

Zeegen (2021) nos dice que en la actualidad el diseño moderno ha causado gran impacto en todo aspecto, siendo una de ellas en las prendas, adaptándose el diseñador ilustrador a esta flexibilidad y creatividad de la actualidad. La ilustración y la moda van de la mano siendo así que en los últimos años la relación de ambas se ha afianzado mucho más (p.69). El aumento de las ilustraciones modernas últimamente está siendo muy reconocido en numerosas marcas del mercado, generando publicidad y campañas hacia el público más joven. Las marcas que empezaron a utilizar estas ilustraciones de una manera original, moderna y creativa fueron Adidas, Nike, Levis y Diesel, llevando así su creatividad por todo el mundo, siendo así una de las grandes empresas durante muchos años y actualmente han ido desarrollando grandes líneas de productos con diseños únicos y originales, hechos por ilustradores. (p.70).

Igualmente Tallón (2006) afirma que el diseño de moda resaltan más el aspecto estético, la intuición y la creatividad resaltando que siempre para una elaboración en productos de diseño, como por ejemplo la variedad de

prendas de vestir y accesorios. Con la elección correcta de una gama de colores según la estación y el clima, puede llegar a impactar a los consumidores, ya que al elegir una prenda no solo se basa en elegir el diseño, si no en la elección de colores según la temporada en la cual se encuentre, ya que de esta manera se cautiva aún más al comprador entrando por un lado más emocional (p.15).

El siguiente tema para tratar es la cultura peruana, el cual ampliaremos con los conceptos de los siguientes autores:

Con respecto a la cultura, hoy en día se está dejando mucho de lado la importancia que tiene en la educación de grandes generaciones. A partir de lo que realizaba una cultura aprendimos mucho sobre sus saberes, prácticas, tradiciones y su estilo de convivencia. Al respecto Giroux (2001), indica que en el presente las culturas se han convertido en la fuerza pedagógica y su servicio como condición educativa principal en distintas esferas sociales e institucionales a través de las cuales la población define así misma e identifica su relación con la sociedad.

(Lumbreras, 2019) resalta que el hablar de cultura del Perú, es un área histórica que posee un conjunto de condiciones que tienden a producir uniformidad en el comportamiento de cada habitante. El área andina es la porción occidental de América del sur, integrada por un conjunto de pueblos que tuvieron y tienen una forma particular de ser (p.25)

Asimismo, para Degregori (2014, p.6) La cultura, la diversidad, el modo el cual vive la gente, trabaja, se vincula y se desarrollan conforme pasan los años. Ya no será posible marcar un límite único de progreso, ni soportar una idea de población En plena etapa de la globalización, las variaciones de la cultura se muestran su esplendor, mejorando nuestras sociedades, sus cambios y los planes a futuro que se acumulan

Calderón (2014) agrega que el Perú es un país rico en cultura y multiétnico. Innumerables expresiones artísticas, expresiones estéticas, rico patrimonio arqueológico y sabiduría multicultural, tradiciones, historia y memoria, todo esto realza nuestras virtudes culturales (p. 8)

Lumbreras menciona algunas culturas que son parte de nuestro Perú antiguo, las cuales hace muchos años formaron parte de ella y hoy en día en nuestra sociedad las hace interesante ante los ojos de muchas personas y del mundo entero, que son: Cultura chavín, cultura wari e Inca. (2019, p.25)

Cultura chavín: una de las más antigua e importante en el Perú, iniciando desde el (Horizonte temprano) donde como indicadores fugaran: Lanzón Monolítico, cabeza clava y estela Raimondi (p.180).

Cultura wari: esta cultura predominó en el horizonte medio con su arquitectura, cerámica y textiles (p.315)

Cultura inca: predominó en el horizonte tardío, gobernado por los incas y cada uno con una personalidad y función distinta (p.427).

En el Perú se encuentran diversas características en su cultura, que son distintas según su región, lo que nos da a entender que su riqueza cultural es totalmente autóctona y según la región se encuentra características distintas. Las diversas culturas se pueden dividir en costa sierra y selva; así como también Norte, centro y sur, así como también costeño, andino y amazónico (Angori 2019).

Coronado (2021) la cultura peruana es una variable que se encuentra vinculada en el proceso de educación en menores, puesto que sin una identidad cultural es muy complicado generar en los alumnos la recuperación. (p.12)

Por otro lado tenemos a la segunda variable la percepción visual, que nos servirá en el presente estudio, con jóvenes estudiantes, ya que hoy en día es importante en el aprendizaje, es por ello que mediante ilustraciones animadas sobre de la cultura peruana relacionado con personajes ficticios de la actualidad, queremos ver de qué manera ellos identifican estos diseños a través de su composición visual y fuerza visual.

Según Alberich, Gómez y Ferrer (2011) se define como algo que podemos interpretar ni bien la luz llega a nuestros ojos. De este modo la percepción visual es un suceso que empieza a través de los ojos identificando colores, tipografías, ilustraciones, espacios, bloques de contenido,

movimientos, y muchos más elementos el cual se observa hoy en día. Esto no pasa en todas las personas, ya que su realidad o manera de percibir las cosas es distinta a la de los demás, dependerá mucho del estilo de vida que lleven o el proceso de razonamiento frente a lo que observan de su realidad. En el ámbito del diseño gráfico la percepción visual es muy importante ya que con el trabajo que realiza un ilustrador, siempre va queriendo meterse a la mente del espectador generando un impacto agradable en una cierta cantidad de personas. Luego convertir ese interés, en algo positivo, una influencia o en un movimiento estético o artístico, para aumentar ventas y mayor comercio a pequeñas y grandes empresa, jugando con estas condiciones, los diseñadores logran crear herramientas visuales con el fin de incrementar el tráfico de ventas según sus rubros (p.42).

Del mismo modo, Merchán y Henao (2011) nos dice que la percepción es el procedimiento activo de la ubicación y el retiro de la información rescatada de medios externos que se programan en sistemas perceptuales, los cuales se encargan de buscar y tener la información. De esta manera podemos llevar un mensaje claro y directo de lo que se quiere mandar al receptor, favoreciendo un mayor interés, por ello creamos mejores perspectivas de lo que queremos transmitir a nuestro público objetivo que en este caso son los estudiantes a los que queremos dirigirnos a través de ilustraciones en polos sobre la cultura peruana, queriendo entrar en su mente de una manera más actualizada y entretenida, convirtiendo a los personajes de la cultura peruana en personajes ficticios de la actualidad, generando así una percepción visual más llamativa e indirectamente educativa, generando habilidades perceptuales y el procesamiento de la información visual a través de mis diseños y la contribución en el progreso cognitivo. El progreso de las habilidades de percepción visual y su integración con herramientas básicas de aprendizaje, es un método de desarrollar habilidades perceptuales a los jóvenes estudiantes (p. 93).

Además, para Robles, Carreño y Villamil (2013) define que la percepción visual va conjunto con el progreso de la vida humana, ya que permite absorber los entornos donde se ubican, desarrollando el manejo de

recursos, que se aplican con el factor presente y para el desarrollo del estudiante por medio de organismos sensoriales (p.38).

En la investigación de Alberich, Gómez y Ferrer resalta 2 aspectos principales. El primero; la composición visual nos dice que es un esqueleto estructural creado por los elementos visuales de la imagen, pudiendo ser algo útil para descubrir la dirección de la textura, el color, el equilibrio, la forma y otras fuerzas perceptuales que actúan en ella, de una manera coherente en un espacio apropiado para transmitir un mensaje visual (2011, p. 41)

Por otro lado, para Bazán y Rosales (2017) en la composición visual, existen normas y principios que son esenciales por medio de las cuales se llevan a cabo la creación convencional, en el cual se hace presente la secuencia visual para que el ser humano pueda ser guiado mediante los elemento que están dentro de la composición manejando estos aspectos técnicos de las composición visual podemos llevarlos a diversas ilustraciones incrementando el peso visual de las imágenes creadas, aplicando este método en nuestras culturas como chavín, mochica, paracas, nazca, Tiahuanaco, huari, chimú e inca, llevamos a un nivel más actualizado y fácil de comprender de manera didáctica para los jóvenes estudiantes (p. 22).

De la misma forma Gomez (2012) plantea que una composición en el Diseño consiste en adaptar diversos elementos gráficos dentro de un mismo proyecto, elegida con anticipación para la evolución de nuestra composición, modificando para que transmitan un significado. Todo objetivo siempre se compone siempre a base de una combinación. Cada herramienta elegida para emplear una pieza gráfica tiene significado propio según su tamaño, ubicación, etc (p.1)

Para finalizar, la fuerza visual según Alberich, Gómez y Ferrer (2011) lleva una estructura ovalada de unos 170 grados horizontales y unos 150 grados verticales, en el cual solo la zona central se ve nítida. La percepción no desenfocada de la realidad contesta al movimiento del ojo y a la creación que hace nuestro cuerpo de la información recibida (p.42). Son fortalezas que da la experiencia visual del receptor; desarrollados por la interacción entre objetos

visuales en la evolución del perceptor, de esta manera llegaríamos a causar curiosidad sobre el porqué guarda relación personajes históricos con ficticios, haciendo indagar a los jóvenes estudiantes cuáles son las similitudes entre ellos, llenándose de información educativa indirectamente mediante los polos que mostraremos (p.44).

Asimismo, Parada (2018) nos explica que el peso visual lo obtenemos como acción sensorial. De esta manera, se configura como modelo establecido y calcula la acción de una percepción visual, quiere decir, nos ayuda a estimar el peso con el que la luminosidad actúa. Por ello nuestra imagen visual es distinta (p. 1-2)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

3.1.1. Enfoque de investigación

Este trabajo fue de enfoque cuantitativo, siendo el conocimiento objetivo, que va generar un proceso deductivo, a través de una recolección de datos numérica, para responder a las preguntas de la investigación, se probaran las hipótesis formuladas. El enfoque a investigar va de la mano de las ciencias naturales, basándose en una investigación de casos “tipo” con el fin de conseguir resultados que puedan ayudar a personas que investiguen más acerca del tema. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.4)

3.1.2. Tipo de investigación

Este proyecto es tipo aplicada, según Vargas (2009) nos dice busca el conocer para realizar hechos nuevos, partiendo desde cómo se entiende la realidad con la disciplina, argumentando un motivo importante del porqué y para qué investigar, así como también es visto como un proceso científico, que buscar resolver algo necesario a lo que se plantea (p.156).

3.1.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación es correlacional, ya que tiene relación con una investigación no experimental, evaluando el comportamiento de una

variable y otra que se relaciona, buscando calificar el grado de igualdad que existe entre dos variables. (Cancela y otros, 2010, p.8)

3.1.4. Diseño de investigación

Con respecto a los diseños del proyecto, el diseño no experimental, llega hacer lo que se desarrolla sin una manipulación de ninguna variable, es decir que dentro de la investigación no puede ser cambiada ninguna de las variables independientemente. En este tipo de investigaciones no experimentales, lo que se debería observar son los fenómenos tal cual son, para luego ser analizados. (Hernández, 2003, p.267)

Además, este estudio utilizará un diseño transversal, y dado que los datos se recopilarán a través de cuestionarios para una población específica, este diseño transversal está determinado por la recopilación de datos durante un solo período. Su propósito es explicar y explorar el problema entre las variables. (Hernández, 2003, p. 270)

3.2. Variables y operacionalización

Tabla N° 1: Identificación de variables

	Variables	Naturaleza	Escala	Categoría
V1	Ilustraciones (cultura peruana)	Cualitativa	Nominal	Independiente
V2	Percepción Visual	Cualitativa	Nominal	Independiente

Fuente: *Elaboración propia*

3.2.1. Matriz de operacionalización

Es un proceso metodológico donde se descomponen las variables, realizándolo desde lo más general a lo más específico. (Ramírez 2010)

3.2.2. Variable 1: Ilustraciones

Según Zeegen (2021) afirmo que las ilustraciones desempeñan un papel protagonista en la vida de toda persona, ya que desde hace miles de años

se vienen registrando momentos de nuestros antepasados a través de dibujos, gracias a la tecnología digital ahora podemos recrear algo del pasado recuperando las imágenes con algo ficticio que el público actual le facilite reconocer y recordar, no es tarea fácil el término contemporáneo, implica modernidad, actualidad, tendencia y sintonía con la moda. (p.12)

Dimensiones:

- Ilustración Digital
- Diseño Moderno

Indicadores:

- Diseño
- Ideas
- Imagen
- Creatividad
- Moda
- Originalidad

3.2.3. Temática

Nuestra temática para la primera variable es la cultura peruana, según (Lumbreras, 2019) resalta que el hablar de cultura del Perú, es un área histórica que posee un conjunto de condiciones que tienden a producir uniformidad en el comportamiento de cada habitante. El área andina es la porción occidental de América del sur, integrada por un conjunto de pueblos que tuvieron y tienen una forma particular de ser menciona algunas culturas que son parte de nuestro Perú antiguo, las cuales hace muchos años formaron parte de ella y hoy en día en nuestra sociedad las hace interesante ente los ojos de muchas personas y del mundo entero, que son: Cultura chavín, cultura wari e Inca.(p.25)

Dimensiones:

- Cultura Chavín
- Cultura Wari
- Cultura Inca

Indicadores:

- Lanzón Monolítico
- Cabezas Clavas
- Estela Raimondi
- Arquitectura
- Cerámica
- Textileria
- Personajes
- Funciones

3.2.4. Variable 2: Percepción Visual

Para Alberich, Gómez y Ferrer (2011) es muy importante ya que con el trabajo que realiza un ilustrador, siempre va querer meterse a la mente del espectador generando un impacto que tiene como finalidad obtener la atención de un número de público con cierto interés futuro. Luego, convertir ese interés en una influencia, un movimiento estético o artístico y una venta, para aumentar ventas y mayor comercio a pequeñas y grandes empresas, jugando con estas condiciones, los diseñadores logran crear herramientas visuales con el fin de incrementar el tráfico de ventas según sus rubros. (p.42)

Dimensiones:

- Composición Visual
- Fuerza Visual

Indicadores:

- Color

- _ Textura
- _ Forma
- _ Personajes Históricos
- _ Personajes Ficticios

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

La población según la investigación de Gomez, Keever y Novales (2016) nos indica que en una agrupación de casos, accesibles, definidos y limitados, que conforman un referente para llegar hacer la selección de muestras, cumpliendo con los criterios correspondientes (p. 202), el público en este presente proyecto será con una cantidad finita, debido a que se encuestaron a estudiantes, siendo un total de 150 alumnos de 5to grado de secundaria.

3.3.2. Criterio de inclusión

Para la recolección de datos se realizó como muestra a los estudiantes de ambos sexos, de la institución secundaria San Felipe, Comas.

3.3.3. Muestra

Según Soto Abanto, (2018) la muestra es la parte del universo que se llevará a cabo en una población determinada que se aplicará al estudio.

El tamaño de esta muestra de investigación estará compuesto por 108 estudiantes, que tienen entre 15 a 17 años de edad, este resultado se va obtener después de aplicar una fórmula matemática – estadística.

3.3.4. Muestreo

En este proyecto de investigación se aplicó el muestreo probabilístico aleatorio simple, que según el autor García (2017) nos dice que es en método que se utiliza para realizar un muestreo, en el cual los elementos que conforman un universo pueden ser seleccionados para una muestra.

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

3.4.1. Técnica de recolección de datos

Para Córdova (2013) es un conjunto de procesos que organizan una recolección de datos que sean correctos que puedan llevar a medir una o más variables (p.107) Por lo tanto se va implementar un cuestionario virtual donde se realizarán preguntas para cada dimensión planteada por las dos variables de estudio.

3.4.2. Instrumento

Para Quirós (2018), es un medio que te ayuda a recolectar información, pudiendo ser de la naturaleza o la sociedad, este instrumento permite que podamos recolectar datos viables para luego poder analizarlos e interpretarlos.

En esta investigación se realizará la recolección de datos por medio de un cuestionario con 19 preguntas divididas entre las dos variables, Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y la percepción visual. Serán realizadas con escala de Likert, preguntas politómicas con los siguientes valores: totalmente de acuerdo (5), de acuerdo (4), ni en acuerdo ni desacuerdo (3), en desacuerdo (2), totalmente en desacuerdo (1).

3.4.3. Validez

Según Prieto (2010) La validez tiene como principal objetivo medir el grado real del instrumento, la versatilidad de una condición apta para su valoración, donde se busca resolver el contenido (p. 70). El presente instrumento fue evaluado por tres docentes que tienen el grado de Post Doctorado, teniendo una gran trayectoria en Proyectos de Investigación.

3.4.4. Confiabilidad

El presente proyecto fue realizado con la siguiente prueba de fiabilidad que el Alpha de Cronbach. Ventura (2017) nos dice que es una medida por el cual se correlacionan las variables que son parte de la escala. En el cálculo

obtenido por la prueba Alfa de Cronbach, los resultados obtenidos son de 0,960 siendo un valor de muy alta confiabilidad para el instrumento.

3.5. Procedimientos

Toda la recolección de la información utilizada en la investigación se realizará través de libros digitales, artículos indexados, búsqueda por sitios web. Por otro lado, el cuestionario será a través Google Form, se adjuntará y enviará a los encuestados un link con las ilustraciones diseñadas. Las preguntas del cuestionario estarán formuladas según los indicadores de cada variable, de escala tipo Likert, las cuales serán validadas por los jueces expertos en el tema.

3.6. Métodos de análisis de datos

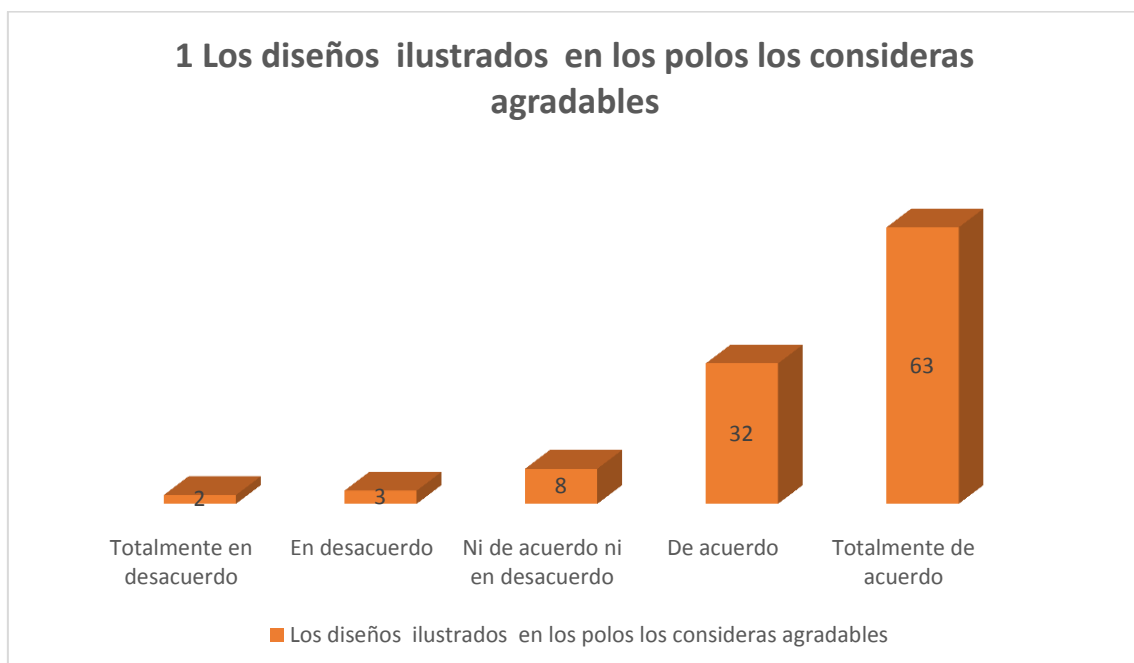
Al ser una investigación con un enfoque cuantitativo se realizará análisis estadístico a la información que fue recogida por medio de 19 preguntas con escala tipo Likert, para luego ser procesadas en el programa IBM SPSS Estadísticos 25 y obtener el nivel de validez y fiabilidad. En cuanto la correlación de las variables se determinará con el análisis inferencial con el Chi cuadrado.

3.6.1. Análisis descriptivos

Se distribuyó un cuestionario a 108 estudiantes de la institución educativa San Felipe a través de una encuesta virtual utilizando 19 preguntas que abarcan temas relevantes al actual trabajo de investigación para encontrar la relación entre las ilustraciones culturales peruanas y las percepciones de los estudiantes. Por lo tanto, se obtiene el siguiente resultado:

Pregunta N° 1: *Los diseños ilustrados en los polos los consideras agradables*

Figura N° 1: *Figura de barra del indicador Diseño*

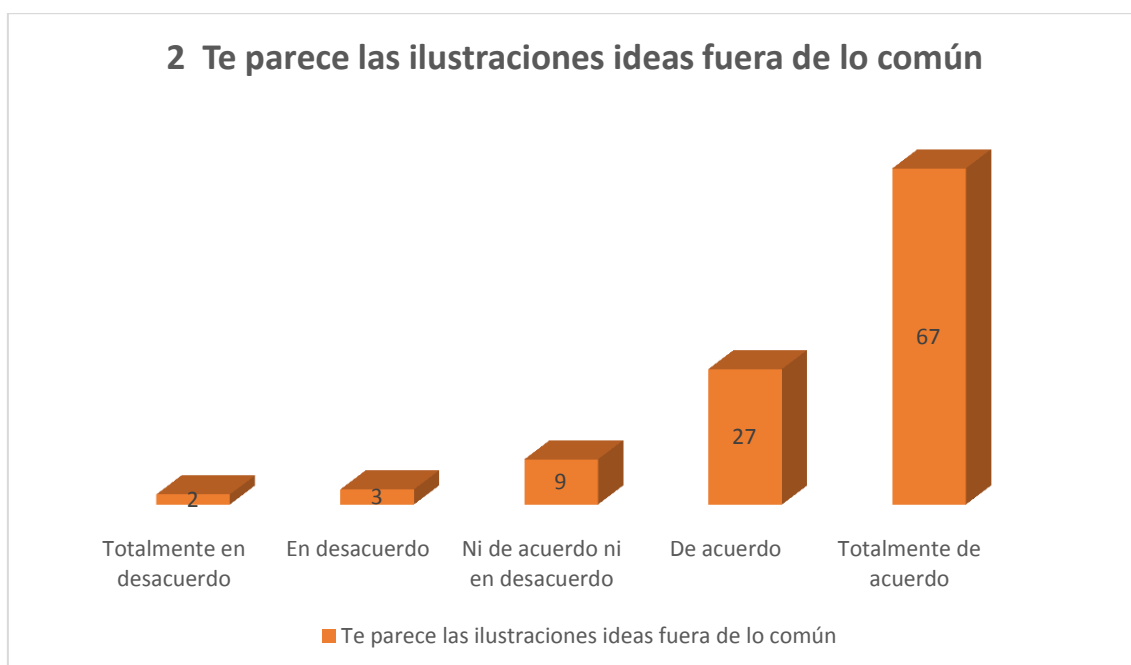


Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se visualiza en la figura N° 1 que 108 estudiantes de la prueba piloto, 58.3% que equivale a 63 estudiantes están totalmente de acuerdo con los diseños ilustrados en los polos, asimismo el 29.6% que equivale a 32 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 7.4% que equivale a 8 estudiantes respondieron que están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así como también el 2.8% el cual equivale a 3 estudiantes está en desacuerdo y otro 1.9% el cual equivale a 2 estudiante en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 2: *Te parece las ilustraciones ideas fuera de lo común*

Figura N° 2: *Figura de barra del indicador Ideas*

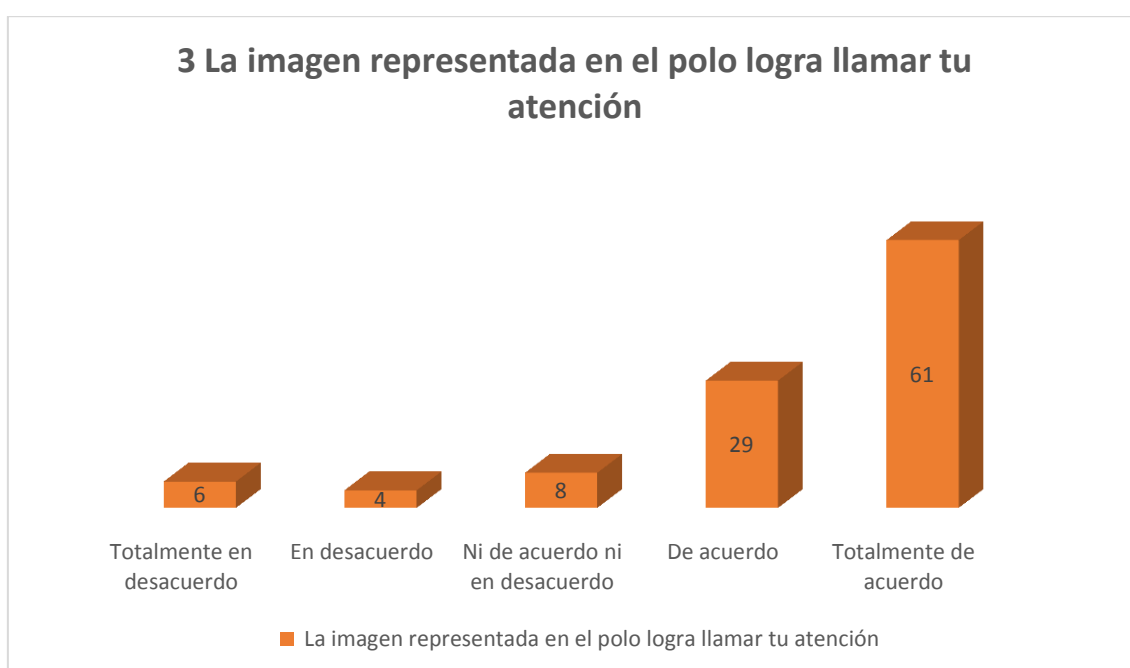


Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se visualiza en la figura N° 2 que el 62% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 67 alumnos, están totalmente de acuerdo en que las las ilustraciones son ideas fuera de lo común, mientras el 25% el cual equivale a 27 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 8.3% el cual equivale a 9 estudiante respondió que están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así como también el 2.8% el cual equivale a 3 estudiantes está en desacuerdo y otro 1.9% el cual equivale a 2 estudiante en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 3: *La imagen representada en el polo logra llamar tu atención*

Figura N° 3: *Figura de barra del indicador Imagen*



Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede ver en la figura N° 3 que el 56.5% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 61 alumnos, están totalmente de acuerdo en que las imágenes representadas en el polo logran llamar su atención, mientras el 15% el cual equivale a 29 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 5% el cual equivale a 8 estudiante respondió que están ni de acuerdo ni en desacuerdo y otro 5% el cual equivale a 4 estudiante está en desacuerdo y otro 1.9% el cual equivale a 2 estudiante en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 4: *Crees que los diseños sobre las culturas son creativas*

Figura N° 4: *Figura de barra del indicador Creatividad*

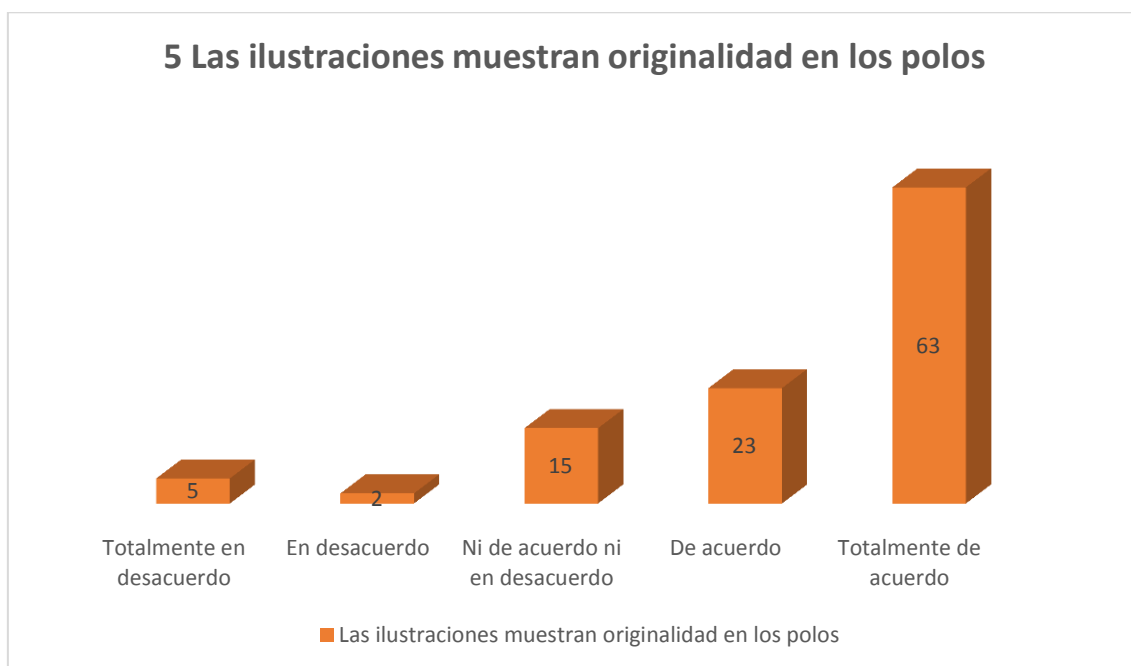


Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede verificar en la figura N° 4 que el 60.2% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 66 alumnos, están totalmente de acuerdo en que los diseños sobre las culturas son creativos, mientras el 26.9% el cual equivale a 28 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 7.4% el cual equivale a 8 estudiante respondió que están ni de acuerdo ni en desacuerdo y otro 2.8% el cual equivale a 3 estudiante está en desacuerdo y otro 2.8% el cual equivale a 3 estudiantes en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 5: *Las ilustraciones muestran originalidad en los polos*

Figura N° 5: *Figura de barra del indicador Originalidad*



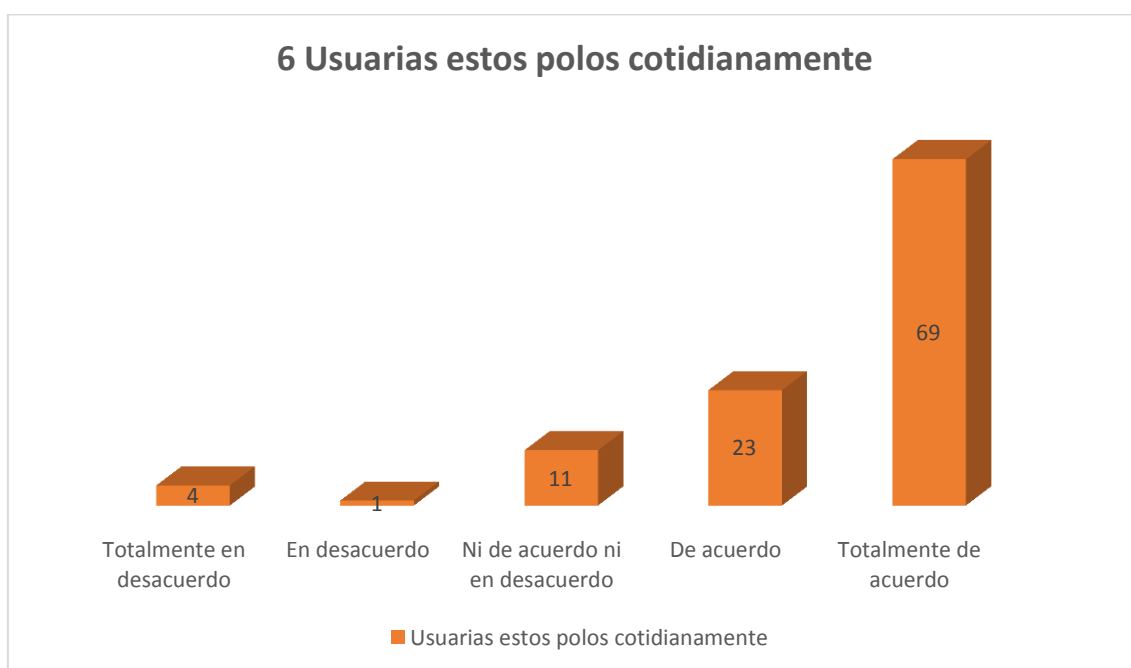
Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se observa en la figura N° 5 que el 57.4% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 62 alumnos, están totalmente de acuerdo en que las ilustraciones muestran originalidad en los polos, mientras el 22.2% el cual equivale a 24 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 13.9% el cual equivale a 15 estudiantes respondió que están ni de acuerdo ni

en desacuerdo y otro 1.9% el cual equivale a 2 estudiante está en desacuerdo y otro 4.6% el cual equivale a 5 estudiantes en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 6: *Usuarías estos polos cotidianamente*

Figura N° 6: *Figura de barra del indicador Moda*



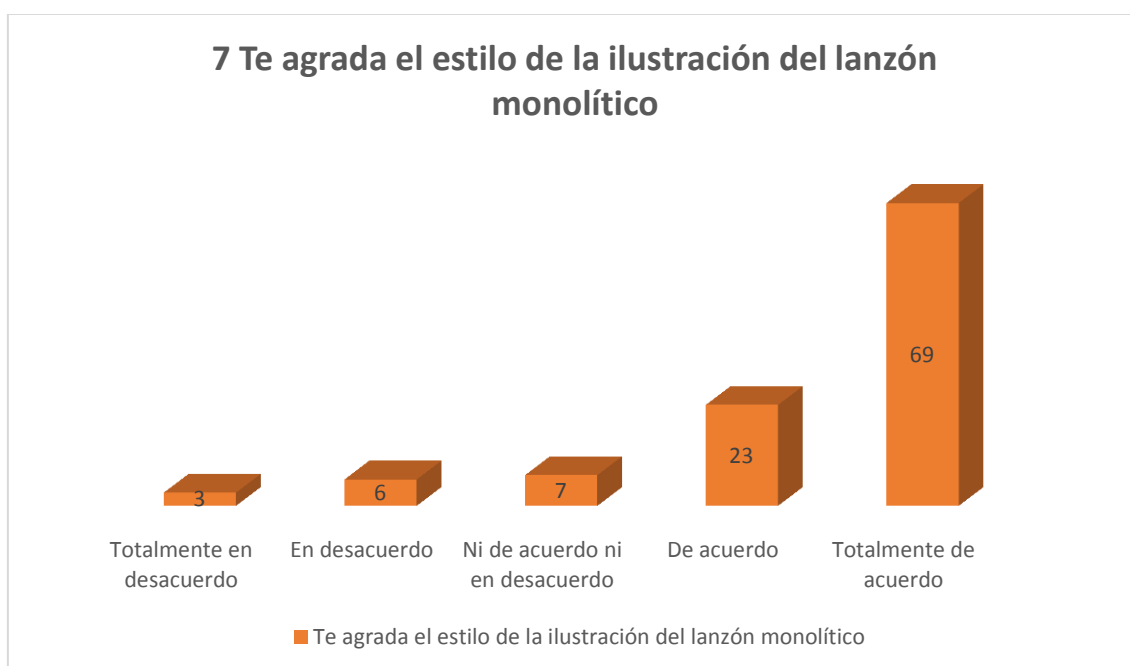
Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede visualizar en la figura N° 6 que el 75% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 15 alumnos, están totalmente de acuerdo en que usarían estos polos cotidianamente, mientras el 20% el cual equivale a 4 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 5% el cual

equivale a 1 estudiante respondió que están ni de acuerdo ni en desacuerdo y otro 1.9% el cual equivale a 2 estudiante está en desacuerdo y otro 4.6% el cual equivale a 5 estudiantes en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 7: *Te agrada el estilo de la ilustración del lanzón monolítico*

Figura N° 7: *Figura de barra del indicador Lanzón Monolítico*



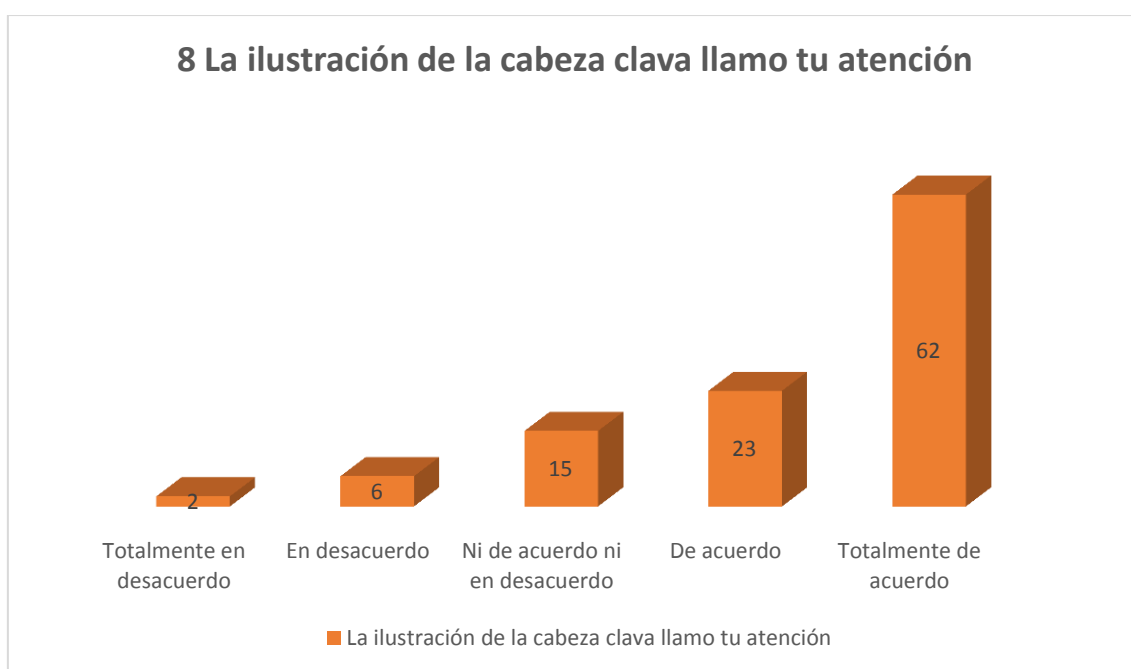
Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede ver en la figura N° 7 que el 64.8% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 70 alumnos, están totalmente de acuerdo en el estilo de la ilustración del lanzon monolítico, mientras el 20.4% el cual equivale a 22 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 6.5% el cual equivale a 7 estudiantes respondió que están ni de acuerdo ni en desacuerdo y

otro 5.6% el cual equivale a 6 estudiantes está en desacuerdo y otro 2.8% el cual equivale a 3 estudiantes en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 8: *La ilustración de la cabeza clava llamo tu atención*

Figura N° 8: *Figura de barra del indicador Cabeza Clava*



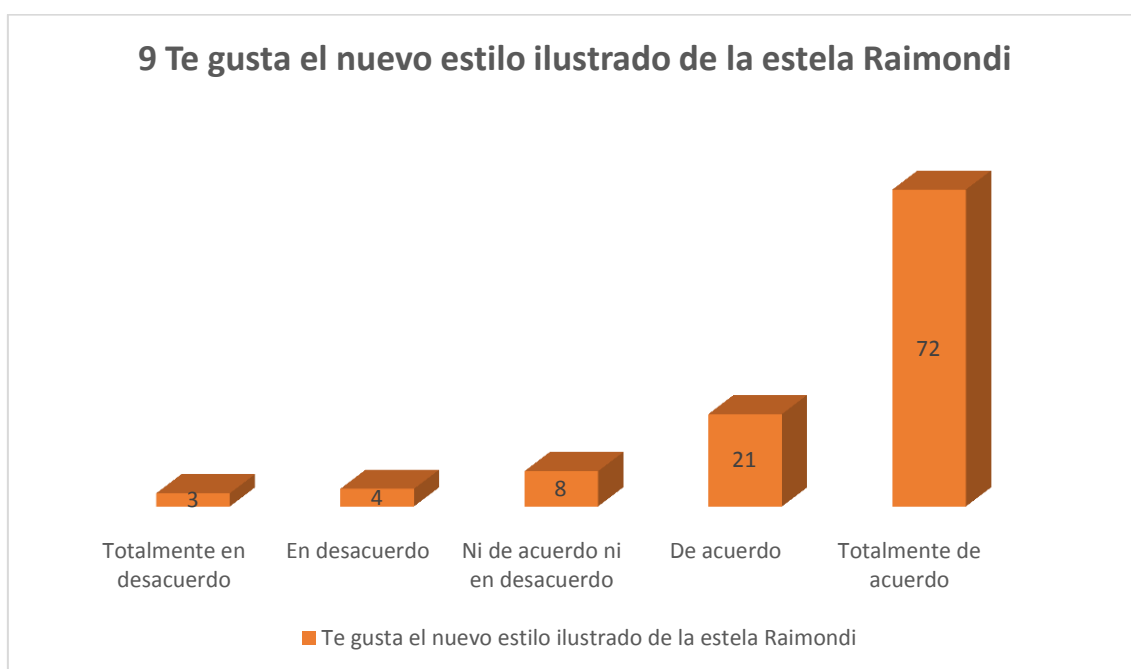
Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede observar en la figura N° 8 que el 57.4% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 62 alumnos, están totalmente de acuerdo en que la ilustración de la cabeza clava llama su atención, mientras el 21.3% el cual equivale a 23 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 13.9% el cual equivale a 15 estudiantes respondió que están ni de acuerdo ni en desacuerdo y otro 5.6% el cual equivale a 6 estudiantes que está en

desacuerdo y otro 1.9% el cual equivale a 2 estudiantes en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 9: *Te gusta el nuevo estilo ilustrado de la estela Raimondi*

Figura N° 9: *Figura de barra del indicador Estela Raimondi*



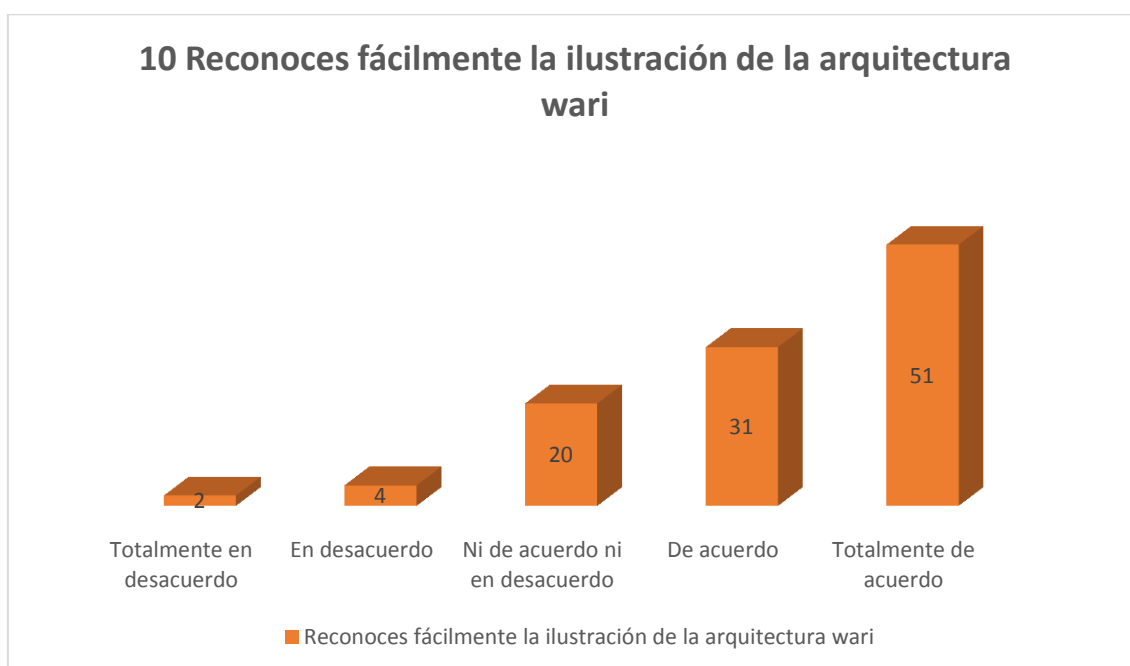
Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede observar en la figura N° 9 que el 66.7% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 72 alumnos, están totalmente de acuerdo en que el nuevo estilo ilustrado de la estela Raimondi, mientras el 19.4% el cual equivale a 21 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 7.4% el cual equivale a 8 estudiantes que están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así como también el 3.7% el cual equivale a 4 estudiantes están

en desacuerdo y otro 2.8% el cual equivale a 3 estudiante en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 10: Reconoces fácilmente la ilustración de la arquitectura wari

Figura N° 10: Figura de barra del indicador Arquitectura



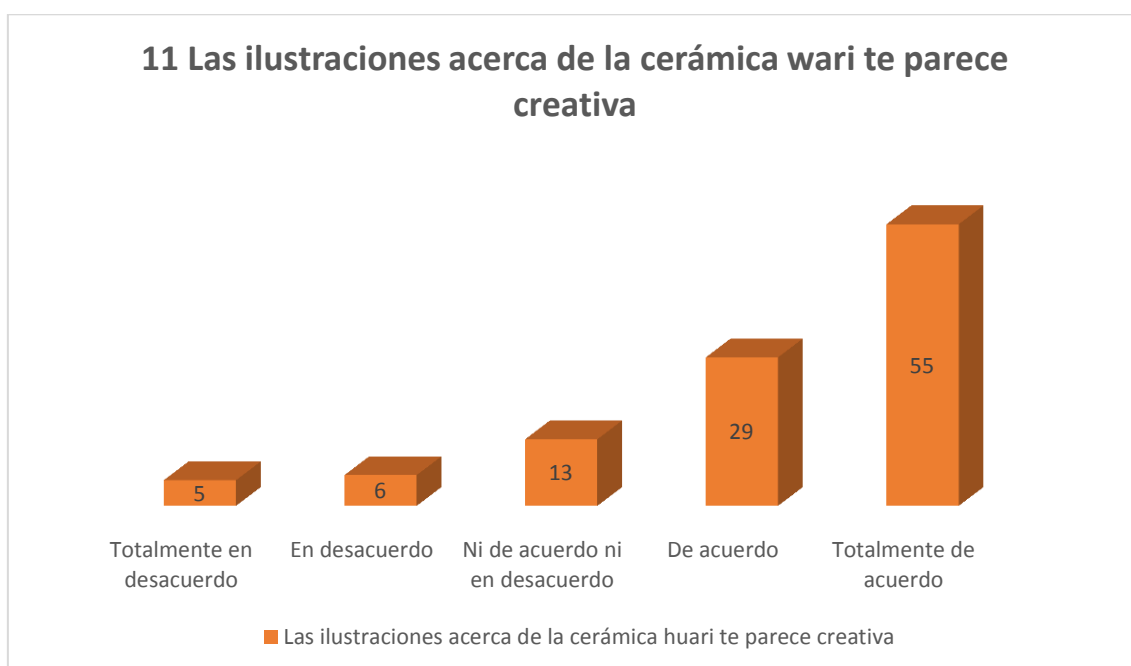
Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Se puede ver en la figura N° 10 que el 46.7% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 50 alumnos, están totalmente de acuerdo en que reconocen fácilmente la ilustración de la arquitectura wari, mientras el 29% el cual equivale a 31 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 18.7% el cual equivale a 20 estudiantes que están ni de acuerdo ni en

desacuerdo, así como también el 3.7% el cual equivale a 4 estudiante esta en desacuerdo y otro 1.9% el cual equivale a 2 estudiante en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 11: *Las ilustraciones acerca de la cerámica huari te parece creativa*

Figura N° 11: *Figura de barra del indicador Ceramica*



Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede observar en la figura N° 11 que el 50% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 54 alumnos, están totalmente de acuerdo en que las ilustraciones de la cerámica wari son creativas, mientras

el 27.8% el cual equivale a 30 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 12% el cual equivale a 13 estudiante que está ni de acuerdo ni en desacuerdo, así como también el 5.6% el cual equivale a 6 estudiantes están en desacuerdo y otro 4.6% el cual equivale a 2 estudiante en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 12: *Te gusta las ilustraciones utilizadas de la textileria de los wari*

Figura N° 12: *Figura de barra del indicador Textileria*



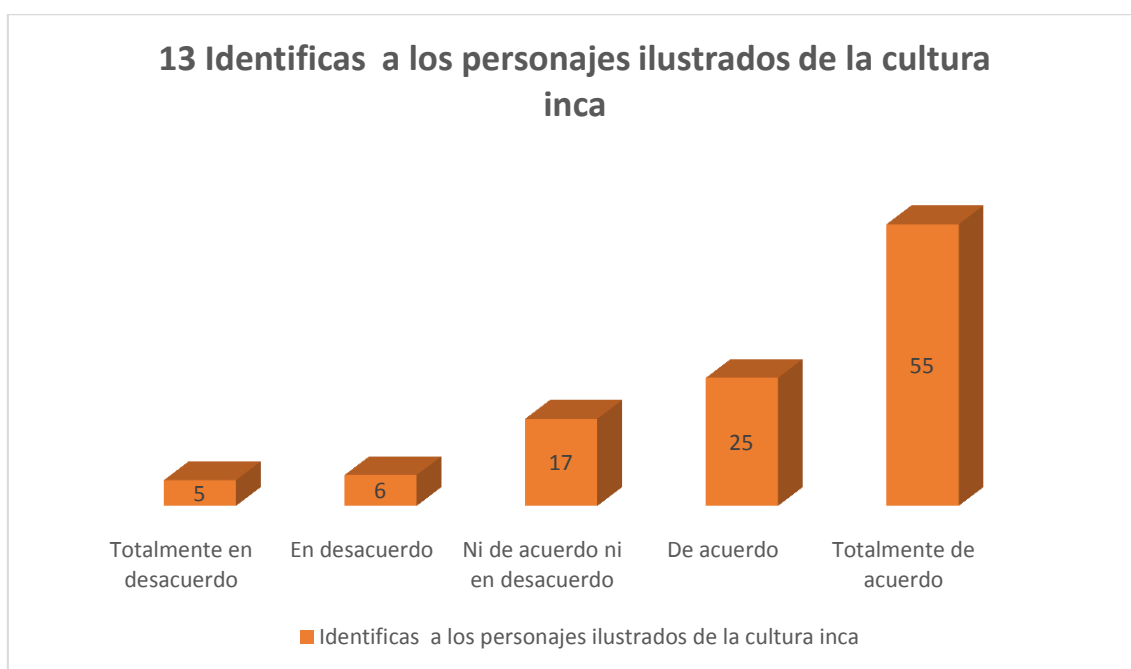
Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede observar en la figura N° 12 que el 57.9% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 62 alumnos, están totalmente de acuerdo en que les gusta las ilustraciones utilizadas de la textileria wari, mientras el 30.8% el cual equivale a 33 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 8.4% el cual equivale a 9 estudiantes que está ni de acuerdo ni en

desacuerdo, así como también el 0.9% el cual equivale a 1 estudiantes están en desacuerdo y otro 1.9% el cual equivale a 2 estudiante en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 13: *Identificas a los personajes ilustrados de la cultura inca*

Figura N° 13: *Figura de barra del indicador Personajes*



Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede apreciar en la figura N° 13 que el 50.9% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 55 alumnos, están totalmente de acuerdo en que identifican a los personajes ilustrados de la cultura inca, mientras el 23.1% el cual equivale a 25 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 15.7% el cual equivale a 17 estudiante que está ni de acuerdo ni en desacuerdo, así como también el 5.6% el cual equivale a 6 estudiantes están

desacuerdo y otro 4.6% el cual equivale a 5 estudiantes en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 14: *Hay similitud con las funciones que realizaban los personajes de la cultura inca con los personajes ficticios*

Figura N° 14: *Figura de barra del indicador Funciones*



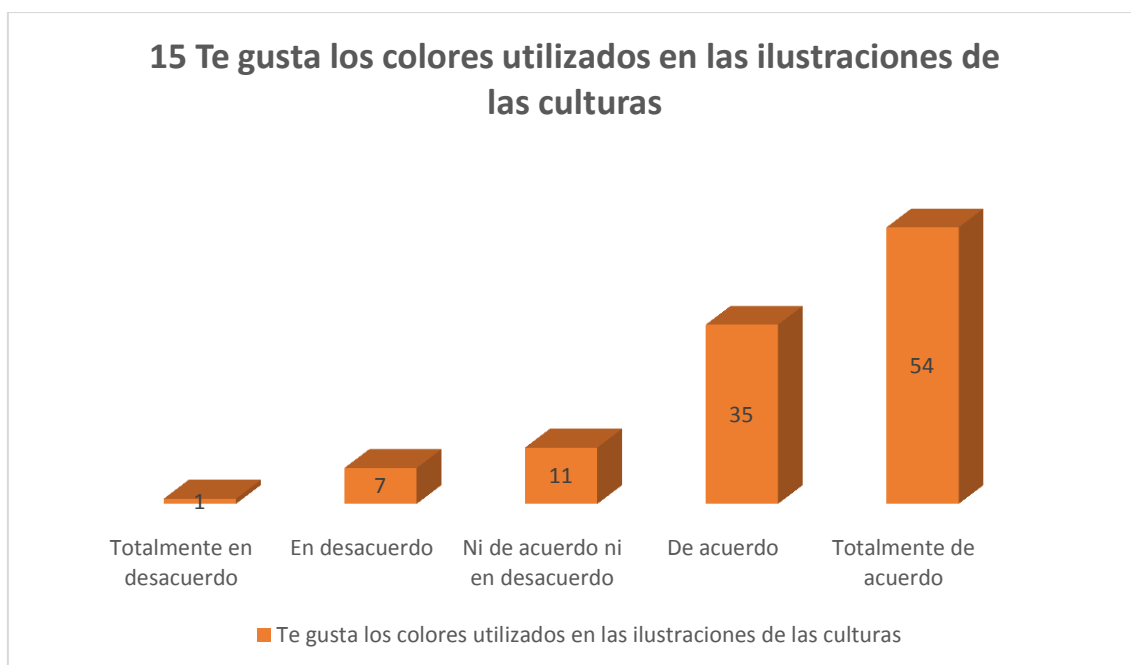
Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede apreciar en la figura N° 14 que el 57.4% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 62 alumnos, están totalmente de acuerdo en que hay similitud con las funciones que realizaban los personajes de la cultura inca con los ficticios, mientras el 19.4% el cual equivale a 21 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 12% el cual

equivale a 13 estudiante que está ni de acuerdo ni en desacuerdo, así como también el 8.3% el cual equivale a 9 estudiantes están desacuerdo y otro 2.8% el cual equivale a 3 estudiantes en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 15: *Te gusta los colores utilizados en las ilustraciones de las culturas*

Figura N° 15: *Figura de barra del indicador Color*



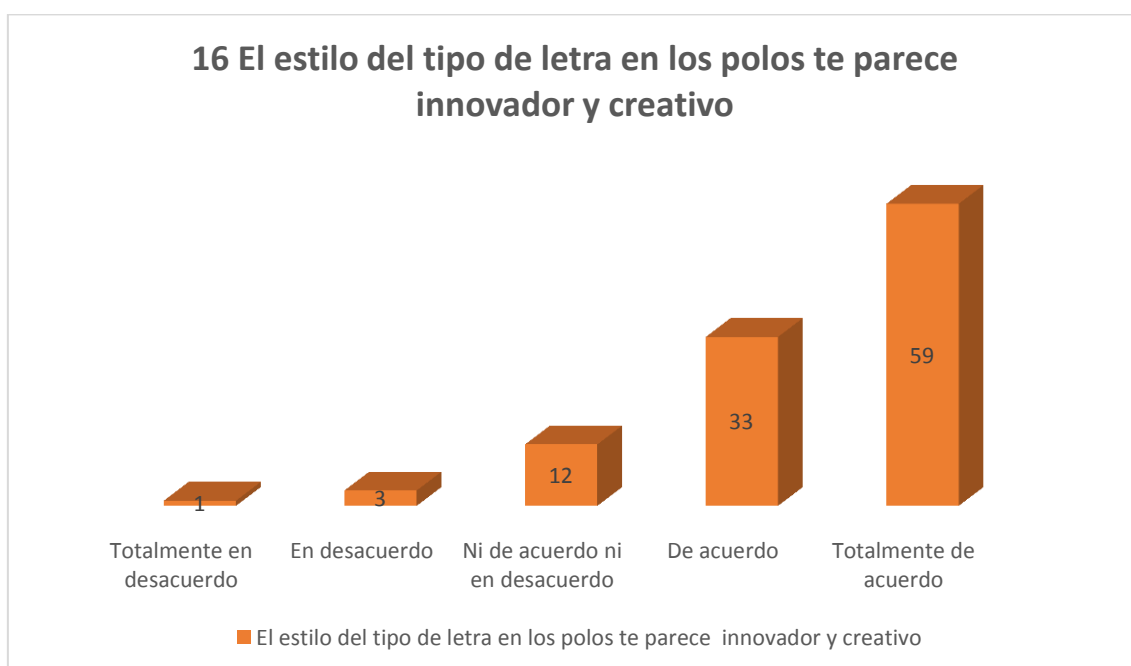
Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede observar en la figura N° 15 que el 50.5% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 54 alumnos, están totalmente de acuerdo en que les agrada los colores utilizados en las ilustraciones,

mientras el 31.8% el cual equivale a 35 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 10.3% el cual equivale a 11 estudiantes que está ni de acuerdo ni en desacuerdo, así como también el 6.5% el cual equivale a 7 estudiantes están desacuerdo y otro 0.9% el cual equivale a 1 estudiante en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 16: *El estilo del tipo de letra en los polos te parece innovador y creativo*

Figura N° 16: *Figura de barra del indicador Tipografía*



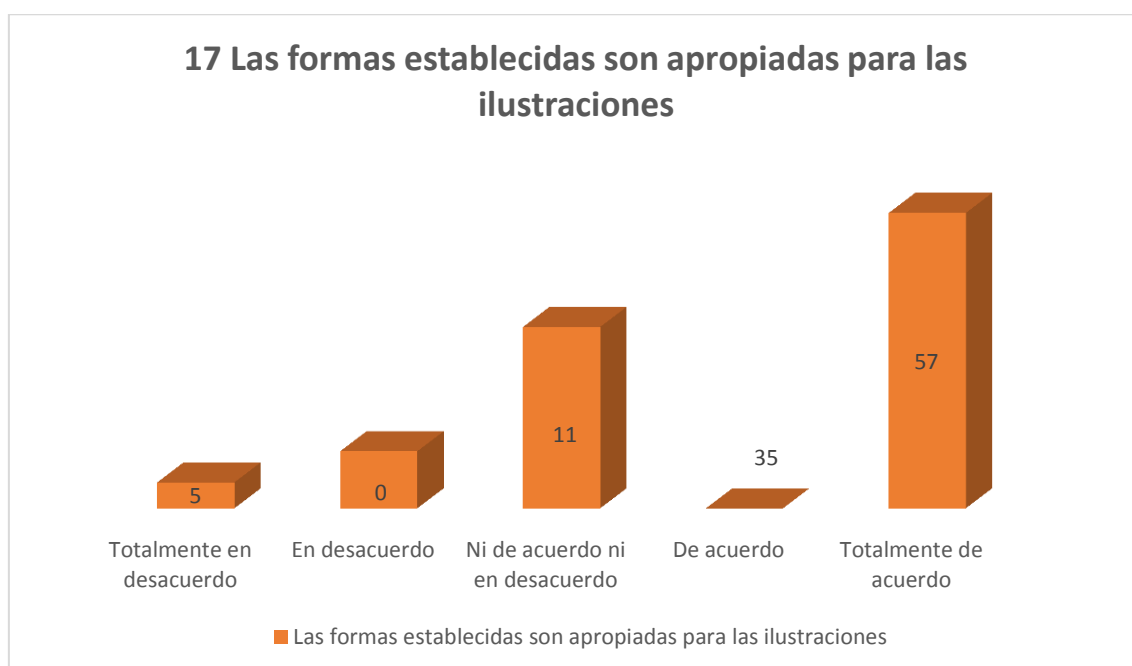
Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede ver en la figura N° 16 que el 54.6% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 59 alumnos, están totalmente de acuerdo en que el estilo de letra en los polos es innovador y creativo, mientras el 30.6% el cual equivale a 33 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el

11.1% el cual equivale a 12 estudiantes que está ni de acuerdo ni en desacuerdo, así como también el 2.8% el cual equivale a 3 estudiantes están desacuerdo y otro 0.9% el cual equivale a 1 estudiante en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 17: *Las formas establecidas son apropiadas para las ilustraciones*

Figura N° 17: *Figura de barra del indicador Forma*



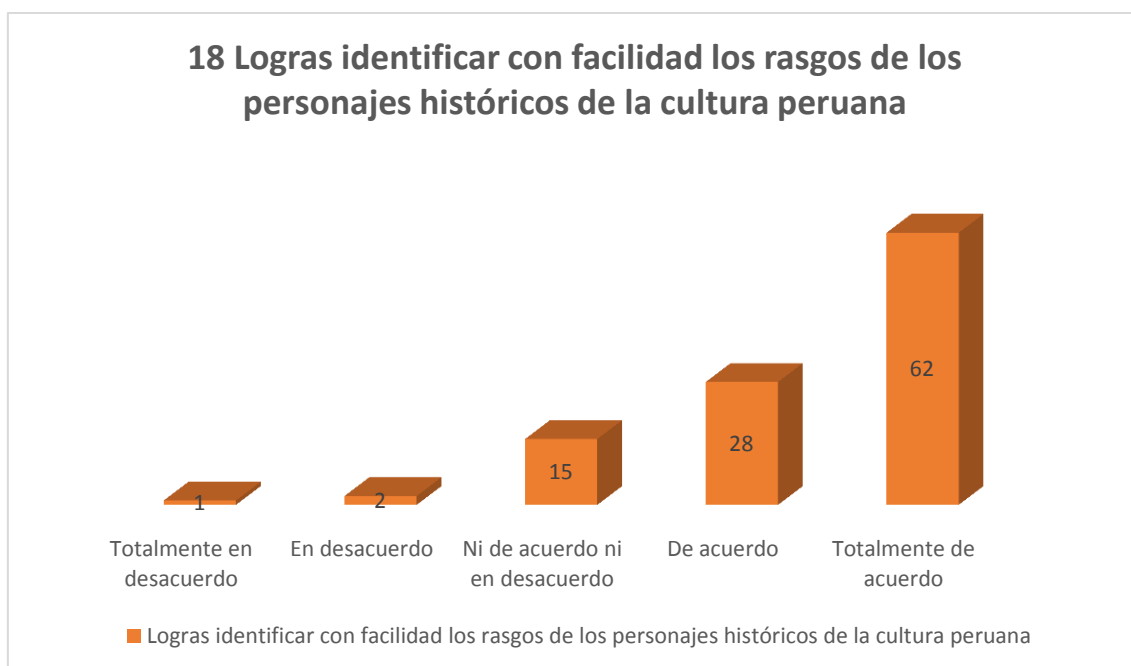
Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede observar en la figura N° 17 que el 53.3% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 57 alumnos, están totalmente de acuerdo en que las formas establecidas son apropiadas para las ilustraciones, mientras el 31.8% el cual equivale a 34 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 10.3% el cual equivale a 11 estudiante que está ni

de acuerdo ni en desacuerdo, así como también el 4.7% el cual equivale a 5 estudiantes en totalmente desacuerdo y otro 0.9% el cual equivale a 1 estudiante en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 18: *Logras identificar con facilidad los rasgos de los personajes históricos de la cultura peruana*

Figura N° 18: *Figura de barra del indicador Personajes Históricos*



Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede ver en la figura N° 18 que el 57% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 62 alumnos, están totalmente de acuerdo en que logran identificar con facilidad los rasgos de los personajes históricos de la cultura peruana, mientras el 26.2% el cual equivale a 28 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 14% el cual equivale a 15 estudiantes que están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así como también el 5% el cual equivale a 1 estudiante está en desacuerdo y otro 0.9% el cual equivale a 1 estudiante en totalmente desacuerdo.

Pregunta N° 19: *Te gusta la idea de combinar personajes ficticios con los de la cultura chavín, huari y inca*

Figura N° 19: *Figura de barra del indicador Personajes ficticios*



Fuente: *Elaboración propia*

Interpretación: Se puede visualizar en la figura N° 19 que el 57.9% de los estudiantes encuestados, el cual equivale a 62 alumnos, están totalmente de acuerdo en que les gusta la idea de combinar personajes ficticios con los de la cultura Chavín, Wari y inca, mientras el 22.4% el cual equivale a

24 estudiantes están de acuerdo, por otra parte, el 11.2% el cual equivale a 12 estudiantes que están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así como también el 4.7% el cual equivale a 5 estudiante están en desacuerdo y otro 3.7% el cual equivale a 1 estudiante en totalmente desacuerdo.

3.6.2. Prueba de normalidad

Para realizar este trabajo mediante análisis inferencial, el primer paso utilizado fue realizar una prueba de normalidad, ya que esto no ayudaría a investigar el uso correcto del análisis adecuado, ya sea chi-cuadrado o Rho espermático. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), nos dicen que para desarrollar una prueba de normalidad se debe hacer por Kolmogorov-Smirnova o Shapiro-Wilk, y explican que si la muestra supera las 50 personas, Kolmogorov-Smirnov será used, lo que indica que hay normalidad si la significancia es >0.05 , pero hay anomalía si la significancia es <0.05 .

3.6.3. Análisis Inferencial

Este trabajo analizó los resultados de las encuestas realizadas para la similitud y aceptación de hipótesis, utilizando la prueba Rho de Spearman para mostrar las relaciones encontradas. Perspectivas sobre la cultura y los estudiantes peruanos. Obtenga los siguientes datos:

Prueba de Hipótesis General:

H1: Existe relación entre Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022.

H0: No existe relación entre Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022.

Tabla N° 6: Rho de Spearman – hipótesis general

			Correlaciones	
			T_ILUSTRACIONES_CULTURA_PERUANA	T_PERCEPCION_VISUAL
Rho de Spearman	T_ILUSTRACIONES_CULTURA_PERUANA	Coeficiente de correlación	1,000	,853**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCION_VISUAL	Coeficiente de correlación	,853**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la Tabla 7, el resultado según Rho de Spearman es 0.853**, según la explicación del nivel de correlación de Hernández, Fernández y Baptista, existe una correlación positiva alta y un nivel significativo arrojó 0.000, siendo menor a 0.05 ($p = 0.000 < 0.05$), indicando que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Así, existe una relación entre las ilustraciones polares sobre la cultura peruana y la percepción visual de los estudiantes del Colegio San Felipe, Comas, Lima-2022.

Prueba de Hipótesis Específica 1:

H1: Existe relación entre Ilustración digital en polos sobre la cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022

H0: No existe relación entre Ilustración digital en polos sobre la cultura peruana y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022

Tabla N° 8: Rho de Spearman – hipótesis específica

		Correlaciones		
			ILUSTRACION _DIGITAL_D1_ V1	T_PERCEPCI ON_VISUAL
Rho de Spearman	ILUSTRACION_DIGITAL_ D1_V1	Coeficiente de correlación	1,000	,793**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCION_VISUAL	Coeficiente de correlación	,793**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: en la tabla no. El resultado de 8 según el Rho de Spearman es 0.793** explicado por los niveles de correlación de Hernández, Fernández y Baptista que es una correlación positiva alta y un nivel significativo dio 0.000 que es menor a 0.05 ($p= 0.000 < 0.05$), lo que indica que la hipótesis nula fue rechazada y la hipótesis de investigación fue aceptada.

Así, existe una relación entre las ilustraciones digitales de los postes de luz sobre la cultura peruana y la percepción visual de los estudiantes del Colegio San Felipe, Comas, Lima-2022.

Prueba de Hipótesis Específica 2:

H1: Existe relación entre Diseño moderno en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima-2022

H0: No existe relación entre Diseño moderno en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima-2022

Tabla N° 9: Rho de Spearman – hipótesis específica

			Correlaciones	
			DISEÑO_MO DERNO_D2_V	T_PERCEPCI ON_VISUAL
			1	
Rho de Spearman	DISEÑO_MODERNO_D2 _V1	Coeficiente de correlación	1,000	,802**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCION_VISUA L	Coeficiente de correlación	,802**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la Tabla N°9, el resultado según Rho de Spearman es 0.802*, según la explicación del nivel de correlación de Hernández, Fernández y Baptista, existe una correlación positiva alta y un nivel significativo arrojó 0.000 siendo menor a 0.05 ($p = 0.000 < 0.05$), indicando que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Por tanto, existe una relación entre el diseño moderno sobre la cultura peruana y la percepción visual de los estudiantes del Colegio San Felipe, Comas, Lima-2022

Prueba de Hipótesis Específica 3:

H1: Existe relación entre cultura chavín en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022

H0: No existe relación entre cultura chavín en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022

Tabla N° 10: Rho de Spearman – hipótesis específica

			Correlaciones	
			CULTURA_C HAVIN_D1_V T	T_PERCEPCI ON_VISUAL
Rho de Spearman	CULTURA_CHAVIN_D1_ VT	Coeficiente de correlación	1,000	,784**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCION_VISUA L	Coeficiente de correlación	,784**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la Tabla 10, el resultado según Rho de Spearman es 0.784** Según la interpretación del nivel de correlación de Hernández, Fernández y Baptista, existe una correlación positiva alta y un nivel significativo arrojó 0.000, siendo menor a 0.05 ($p = 0.000 < 0.05$), indicando que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Así, existe una relación entre la cultura bipolar Chavín y la percepción visual de los estudiantes del Colegio San Felipe, Comas, Lima-2022

Prueba de Hipótesis Específica 4:

H1: Existe relación entre cultura Wari en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022

H0: No existe relación entre cultura Wari en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022

Tabla N° 11: Rho de Spearman – hipótesis específica

		Correlaciones		
			CULTURA_W ARI_D2_VT	T_PERCEPCI ON_VISUAL
Rho de Spearman	CULTURA_WARI_D2_VT	Coefficiente de correlación	1,000	,765**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
L	T_PERCEPCION_VISUAL	Coefficiente de correlación	,765**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la Tabla N°11, según el resultado del Rho de Spearman es 0.765**, según la interpretación del nivel de correlación de Hernández, Fernández y Baptista, existe una correlación positiva alta, y el nivel

de significancia arrojó 0.000, siendo menor superior a 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$), lo que indica que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación.

Prueba de Hipótesis Específica 5:

H1: Existe relación entre cultura inca en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022

H0: No existe relación entre cultura inca en polos y percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022

Tabla N° 12: Rho de Spearman – hipótesis específica

			Correlaciones	
			CULTURA_IN CA_D3_VT	T_PERCEPCI ON_VISUAL
Rho de Spearman	CULTURA_INCA_D3_VT	Coeficiente de correlación	1,000	,683**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
L	T_PERCEPCION_VISUA	Coeficiente de correlación	,683**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la Tabla N°12, el resultado según Rho de Spearman es 0.683*, según la interpretación del nivel de correlación de Hernández, Fernández y Baptista, existe una correlación positiva moderada, y la significancia es 0.000, menor a 0.05 ($p = 0.000 < 0.05$), indicando que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

3.7. Aspectos Éticos

En el siguiente punto que son los aspectos éticos de la presente tesis, se llevó a cabo una serie de pasos y requisitos que la universidad cesar vallejo pide, realizando una recolección de datos de dichos autores, que se lograron encontrar entre, libros, tesis, artículos y etc. Por lo que se agarró de referencia a la normativa del manual APA 7 Edición.

Obteniendo una serie de resultados luego de realizar dicha encuesta a la población de 150 estudiantes, dicha encuesta fue realizada de manera transparente sin ningún adulterio ni falsificación. Por lo que luego paso hacer dicha recolección de datos en el programa estadístico IBM Statistics 25, para así lograr obtener una buena opinión acerca de nuestro instrumento de medición.

Por último, dichos resultados que se lograron obtener fueron autenticadas, debido a que se realizó un servicio de plagio por medio del programa del Turnitin para así poder evitar cualquier tipo de copia y verificar una autenticidad de este mismo.

IV. RESULTADOS

En esta tesis se presentaron los siguientes resultados, fruto del análisis inferencial e descriptivos que se llegó a observar en el presente trabajo. Después de haber interpretado de manera estadística en los datos anteriores, paso a realizarse de una manera temática, empezando con el grafico de frecuencia de las 19 afirmaciones de las encuestas realizadas.

En concordancia con el gráfico N° 1, podemos observar que, de los 108 estudiantes encuestados, 63 (58,3%) de los estudiantes están totalmente de acuerdo con los diseños ilustrados en los polos sobre la cultura peruana, mientras que 32 (29,6%) de los estudiantes confirman que estén de acuerdo. Por otro lado, el número restante de otros estudiantes que son 8 (7,4%), no está de acuerdo con la respuesta, ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 3 (2,8) de los estudiantes encuestados, están en desacuerdo con los diseños. ilustrado en los polos y finalmente 1 (0.9%) estudiantes están en total desacuerdo. Es por ello que se demuestra que un buen diseño puede resultar

muy agradable para los jóvenes estudiantes, ya que son ilustraciones llamativas y únicas, alcanzando además un mayor porcentaje de demanda.

Concorde a la figura N° 2 podemos apreciar que , de los 108 estudiantes encuestados, los 67 (62%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con las ilustraciones que son ideas fuera de lo común, mientras 27 (25%) de los estudiantes que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 9 (8.3%), al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 3 (2.8%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con las ideas en las ilustraciones, por ultimo 2 (1.9%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión a lo mostrado se deduce que las ideas plasmadas en las prendas pueden causar no solo el interés de un público cerrado, sino también a públicos mayores, con el fin de coleccionar esta gran variedad de diseños bien ejecutados y aprobado por nuestro público.

Concorde a la figura N° 3 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 61 (56.5%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con las imágenes representadas en el polo, logrando llamar su atención, mientras 29 (26.9 %) de los estudiantes que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 8 (7.4%), al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 4 (3.7%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con las imágenes en las ilustraciones, por ultimo 6 (5.6%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión la imagen realizada en los polos llevo a llamar la atención del público objetivo, ya que la gran mayoría de ellos aceptó positivamente con ellos, dando motivación a desarrollar más de estos tipos.

Concorde a la figura N° 4 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 65 (60.2%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo que los diseños de la cultura son creativos, mientras 29 (26.9%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 8 (7.4%), al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 3 (2.8%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con las imágenes ilustraciones, por ultimo 3 (2.8%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión la gran creatividad que se empleó en

estas ilustraciones y selección de colores fue satisfactoria ya que son colores naturales y relacionados sin tanto salirse de la realidad, siendo aprobada con satisfacción y aprobación por parte del alumnado.

Concorde a la figura N° 5 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 62 (57.4%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo, con que la ilustración muestra originalidad en los polos, mientras 24 (22.2%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 15 (13.9%), al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 2 (1.9%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con la originalidad que muestran las ilustraciones, por ultimo 5 (4.6%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión la originalidad empleada en los diseños fue aplicada con efectividad sin llevarlo no tan exagerado a la realidad, esto conlleva a que el público se sienta no tan alejado a lo actual

Concorde a la figura N° 6 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 69 (63.9%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo, con el uso cotidiano de estos polos, mientras 23 (21.3%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 11 (10.2%) al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 1 (0.9%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con el uso cotidiano de estas prendas, por ultimo 4 (3.7%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión la moda empleada en los diseños lo hacen muy atractivo lo aplicado en ello, ya que es llevado a una idea actualizada de lo que fue nuestra cultura peruana, manejando de esta manera lo emotivo de nosotros

Concorde a la figura N° 7 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 70 (64.8%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con el estilo de las ilustraciones del lanzón monolítico, mientras 22 (20.4%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 7 (6.5%) al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 6 (5.6%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con el estilo del lanzón monolítico, por ultimo 3 (2.8%)

estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión el Lanzón monolítico fue aceptado con satisfacción del público, provocando una gran demanda en ellos. Haciendo que este sea uno de nuestros diseños con mayor demanda en nuestras prendas.

Concorde a la figura N° 8 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 62 (57.4%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo que la ilustración de la cabeza clava llamó la atención, mientras 23 (21.3%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 15 (13.9%) al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 6 (5.9%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con la ilustración de la cabeza clava, por último 2 (1.9%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión la ilustración de la cabeza clava al ser personificado llegó a crear un aceptable impacto de los jóvenes ya que gracias a la caracterización de dicha ilustración y el uso correcto de la gama de colores fue muy llamativo en todos los aspectos, desde los bocetos, hasta cuando fueron plasmados en los polos.

Concorde a la figura N° 9 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 72 (66.7%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con la ilustración de la estela de Raimondi, mientras 21 (19.4%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 8 (7.4%), al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 4 (3.7%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con la ilustración de la estela Raimondi, por último 3 (2.8%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión la ilustración de la Estela de Raimondi fue uno de los diseños que más destacó por la aceptación del público objetivo, este fue uno del diseño que llegó a destacar un poco más que el resto posicionándolo en los primeros puestos, la gama de colores que lleva este diseño son una gama de colores distinta y llamativa totalmente.

Concorde a la figura N° 10 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 50 (46.7%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con la facilidad de reconocer la ilustración de la arquitectura Wari, mientras 31 (29%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de

acuerdo. Así como también lo restante que son 20 (18.7%), al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 4 (3.7%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con la ilustración de la arquitectura Wari, por ultimo 2 (1.9%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión, la ilustración de la arquitectura vuelta vector y simplificando, lo hacen atractivo y aprobado por el público, el haber colocado en la parte de adelante con colores tierra sin llevarlo fuera de la realidad.

Concorde a la figura N° 11 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 59 (50%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con la con la ilustración acerca de la cerámica de la cultura wari, mientras 30 (27.9%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 13 (12%), al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 6 (5.6%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con la ilustración de la cerámica de la cultura wari, por ultimo 5 (4.6%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión, la ilustración de la Cerámica llevada a una ilustración animada y diferente a lo normal se hacen atractivo y divertido a la vez, la base de esto fue crear algo animado, con características de dibujos antiguos, llegando con éxito al objetivo.

Concorde a la figura N° 12 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 61 (57.9%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con la ilustración utilizada de la textileria de los Waris, mientras 33 (30.8%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 9 (8.4%) al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 1 (0.9%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con la ilustración de la textileria Wari, por ultimo 2 (1.9%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión, los diseños que había en la textileria son imágenes muy llamativas y más cuando son llevados a la actualidad y colores súper llamativos, esto ha ocasionado crear un interés en el público haciendo uno de los diseños más destacados e interesantes.

Concorde a la figura N° 13 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 55 (50.9%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con la ilustración de los personajes de la cultura inca, mientras 25 (23.1%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 17 (15.7%) al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 6 (5.6%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con la ilustración de los personajes incas, por ultimo 5 (4.6%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión, las ilustraciones realizadas según la encuesta son fáciles de identificar ya que se notó una gran respuesta positiva por parte de los encuestados, esto quiere decir que las ilustraciones están en un buen camino al desarrollo.

Concorde a la figura N° 14 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 62 (57.4%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con la similitud que realizaban los personajes de la cultura inca con los personajes ficticios, mientras 21 (19.4%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 13 (12%) al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 9 (8.3%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con la similitud entre personajes de la cultura y personajes ficticios, por ultimo 3 (2.8%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión, según los porcentajes que nos dio como resultado la encuesta el público encontró similitud con las funciones que realizaban los personajes históricos con los personajes ficticios, ya que las características fueron específicos y bien seleccionados.

Concorde a la figura N° 15 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 54 (50.5%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con los colores utilizados en las ilustraciones de las culturas, mientras 34 (31.8%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 11 (10.3%) al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 7 (6.5%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con los colores utilizados, por ultimo 1 (0.9%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión, colores

seleccionados para las ilustraciones fueron los correctos, ya que según los porcentajes de aprobación los diseños y los colores fueron los adecuados para esta línea grafica de ilustraciones.

Concorde a la figura N° 16 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 59 (54.6%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con el estilo del tipo de letras en los polos les parece innovador y creativo, mientras 33 (30.6%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 12 (11.1%), al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 3 (2.8%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con la ilustración de la textileria Wari, por ultimo 1 (0.9%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión, la tipografía utilizada para las ilustraciones lo hacen súper atractivas y bien empleadas para esta línea de diseños realizados para los polos. Gracias a ellos en un futuro se puede usar esto para crear una amplia galería de ilustraciones para llevarlos a los polos.

Concorde a la figura N° 17 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 57 (53.3%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con formas establecidas son las apropiadas para las ilustraciones, mientras 34 (31.8%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 11 (10.3%) al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 5 (4.7%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con las formas utilizadas en la ilustración, por ultimo 0 (0%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión, las formas usadas para las ilustraciones fueron adecuadas, ya que según los resultados de las encuestas nos dan la idea que fueron bien utilizados en toda nuestra línea gráfica.

Concorde a la figura N° 18 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 61 (57%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con la facilidad de identificar los rasgos de los personajes históricos de la cultura peruana, mientras 28 (26.2%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 15 (14%) al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo,

así mismo 2 (1.9%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con los rasgos de los personajes y cultura peruana, por ultimo 1 (0.9%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión, los jóvenes estudiantes llegaron a identificar con facilidad los rasgos de los personajes históricos de la cultura peruana con facilidad ya que el nivel de respuestas que tienen es aprobatorio, dando nos a entender que las aplicaciones realizadas a las ilustraciones fueron las correctas.

Concorde a la figura N° 19 podemos apreciar que, de los 108 estudiantes encuestados, los 62 (57.9%) de alumnos se encontraron totalmente de acuerdo con la idea de combinar personajes ficticios con los de la cultura chavín, Wari e Inca, mientras 24 (22.4%) de los alumnos que restaron, confirmaron que están de acuerdo. Así como también lo restante que son 12 (11.2%) al no concordar con la respuesta están ni de acuerdo ni en desacuerdo, así mismo 5 (4.7%) estudiantes encuestados, están en desacuerdo con la idea de combinar los personajes con las culturas por ultimo 4 (3.7%) estudiantes están en total desacuerdo. En conclusión según lo planteado en las encuestas a un gran porcentaje de los jóvenes les pareció muy innovador el haber combinado dos culturas distintas, tanto la cultura peruana como la cultura cinematográfica y ficticia de la actualidad.

A continuación se presentarán las explicaciones obtenidas de la tabla Chi de Pearson correspondientes a los resultados del análisis inferencial.

En la hipótesis general se encontró una correlación entre las ilustraciones bipolares de la cultura peruana y la percepción visual de los estudiantes del Colegio San Felipe, Comas, Lima-2022, cuando se obtuvo un valor de significancia de 0.000 donde menor a 0.05. Por lo tanto, se aceptó la hipótesis presentada en este trabajo y se rechazó la hipótesis nula. La correlación de las variables también es positiva ya que el resultado de la correlación es 0.853. Se concluyó que las ilustraciones sobre la cultura peruana y la percepción visual son una nueva forma de enseñar a los estudiantes y son capaces de llamar su atención de forma creativa, por lo que estas dos variables se interrelacionan. Las ilustraciones bipolares de la cultura

peruana son suficientes para tener un mayor impacto en los estudiantes más jóvenes.

La hipótesis específica 1 destaca que existe una correlación entre las ilustraciones digitales en la indumentaria cultural peruana y la percepción visual de los estudiantes del Colegio San Felipe de Lima comas - 2022, pues el valor de significancia es 0.0 donde es menor a 0.05. Por tal motivo se aceptó la hipótesis de este estudio y se rechazó la hipótesis nula, por lo que la correlación de las variables tiene un valor positivo alto debido a que el resultado es mayor a 0.793, donde se obtienen los resultados se puede concluir que el trastorno bipolar La ilustración digital sobre la cultura peruana demostró con éxito que los estudiantes tienen una buena percepción, por lo que es una forma más accesible de aprender para ellos, porque la transferencia de conceptos visuales es simplemente más notoria para todos. Asimismo, las ilustraciones digitales son más versátiles a la hora de transmitir una idea completa.

La hipótesis específica 2 determina si tiene relación con el diseño moderno de los polos culturales del Perú y la percepción visual de los estudiantes del Colegio San Felipe, Coma, Lima-2022, pues el valor de significación es 0.000 donde es menor. por 0.05. Por lo tanto, en el presente estudio se aceptó la hipótesis y se rechazó la hipótesis nula. Además, la correlación entre las variables es moderadamente positiva ya que el resultado de este estudio es de 0.802. De los resultados obtenidos se concluyó que el diseño moderno en las ilustraciones genera un efecto visual y hace atractiva la obra. Se les pide a los estudiantes que desarrollen diseños para transmitir la información de manera más efectiva. De esta manera, el estudio confirma que el diseño moderno es un punto a favor positivo en términos de diseño.

En la hipótesis específica 3, si existe una relación entre la cultura Chavina bipolar y la percepción visual de los estudiantes del Colegio Mas San Felipe de Lima comas - 2022, es menor a 0.05 porque el valor de significación es 0.000. Por lo tanto, en el presente estudio se aceptó la hipótesis y se rechazó la hipótesis nula. La correlación de las variables también es moderadamente positiva ya que el resultado de este estudio es de 0.784.

Como resultado se concluyó que las ilustraciones de la cultura Chavín eran fácilmente reconocibles. Una vez más, su importancia radica en que pueden llegar al público más fácilmente.

En la hipótesis específica 4, si existe relación entre los polos de la cultura de la lata y la percepción visual de los estudiantes del colegio San Felipe de Lima comas – 2022, pues el valor de significación es 0,000, que es menor a 0,05. Por lo tanto, en el presente estudio se aceptó la hipótesis y se rechazó la hipótesis nula. La correlación de las variables también es moderadamente positiva ya que el resultado de este estudio es de 0.765. Si se obtienen los resultados, las conclusiones sobre la cultura Wari son fáciles de interpretar, ya que los diseños textiles, cerámicos y arquitectónicos son claramente visibles. Asimismo, las ilustraciones creativas de la cultura del cobre se llevan a un nivel de explicación más interesante y accesible.

En la hipótesis específica 5, el valor de significancia es 0.000 donde menos de 0.05 si existe una correlación entre los polos de la cultura Inca y la percepción visual de los estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022. Por lo tanto, en el presente estudio se aceptó la hipótesis y se rechazó la hipótesis nula. La correlación de las variables también es moderadamente positiva ya que el resultado de este estudio es de 0.683. De los resultados obtenidos se concluye que la descripción de la cultura Inca es clara debido a que se muestra el llamativo diseño. Además, esta ilustración de concept art sobre cultura y modernidad la hace muy interesante e innovadora, porque combinar lo antiguo con lo moderno la hace muy interesante y más cuando se relaciona con la cultura del cine.

En resumen, podemos comprobar que la ilustración en polos sobre la cultura peruana es aceptada por los alumnos, ya que se pudo obtener un buen resultado de manera positiva en las encuestas que se realizó de manera virtual. Por el cual, se logró una gran aprobación según los porcentajes dado a base de lo encuestado, ya que las ilustraciones realizadas guardan un valor histórico cultural peruano, y es lo que hace llamativo, muy aparte a todo ello, los encuestados dieron como un resultado la aceptación a la respuesta que teníamos que es crear una línea de colección para un aprendizaje más

didáctico, esto gracias a la familiarización que guardan las ilustraciones con personajes ficticios.

V. DISCUSIÓN

En esta investigación presentaremos los resultados que se obtuvieron con la interpretación inferencial y descriptiva, con el panel de las referencias obtenidas y con el apoyo de los autores teóricos que se aplicaron en esta investigación. Para ello se utilizaron referentes nacionales e internacionales, que las máximas noticias de estas cuentas con ambas variables principales y una metodología igual, como la contingencia de Talla de la Cruz (2020), Ramos (2017), Acevedo (2019), Rojas (2018) Vargas (2017), Paradas (2015), Quiroz (2020), Taipe (2018), Ojeda (2012) y Ramírez (2002) concuerdan con las máximas novedades de la metodología asignada. A continuación, se denunciará la comparación de los resultados obtenidos por las noticias de todos los autores de esta investigación, por lo que se presentará la lucha de las preguntas obtenidas en la interpretación descriptiva.

En el resultado obtenido de la pregunta número 1 de los 108 estudiantes encuestados se confirmó que los diseños ilustrados en los polos sobre la cultura peruana son considerados agradables, comprobando una respuesta de 58.3% de estudiantes que están totalmente de acuerdo y 29.6% consideran que están de acuerdo. El diseño es un instrumento muy versátil al momento de llevar una idea clara al emisor, ya que gracias a ello podemos convertir textos complejos a simples imágenes fáciles de entender. Como mencionan uno de los 2 teóricos, Asencios (2021) que el diseño es el proceso de aprendizaje de los nuevos métodos digitales de creación. De igual manera resalta el avance tecnológico de las ilustraciones gráficas, es el método de publicación y la difusión a través de los modernos medios de comunicación, específicamente hablando del internet y las redes sociales, que han dado un giro radical (p.40). A su vez también menciona, Quito (2010) que Los diseños ilustrados en prendas son productos con muy buena acogida por todos los turistas en el mundo, ya que existe una gran variedad de trabajos realizados con diferentes materiales y técnicas, como la serigrafía, implementando métodos de mensaje también de una manera cultural ayudando a crear más

curiosidad sobre una sociedad antigua (p.55). Los resultados de la investigación tuvieron una cierta similitud con el de Ramos (2017) sobre el diseño de naipes de la cultura Nazca, teniendo un 52 %, totalmente de acuerdo, mientras que el 17.6 están de acuerdo, donde considero que estos naipes ayudan a los estudiantes a sentirse parte de la cultura peruana, ya que los diseños son llamativos y fácil de entender (p. 50). En contraste Vargas (2017) sobre el uso de ilustraciones en textos académicos, teniendo un 100 %, totalmente de acuerdo, mientras que el 89% están de acuerdo, donde considero que es importante que un texto educativo deba de tener ilustraciones, para poder desarrollar en el estudiante un concepto más fácil de entender y desarrollar. Christensen (2021) Añade que en la actualidad el diseño se ha vuelto una herramienta muy importante en la sociedad en la que vivimos ya que nos ayuda de una manera más fácil a interpretar o entender algo, sin necesidad de complicarnos. Por ello un diseño se tiene que desarrollar de una forma eficaz y llamativa para que así los estudiantes capten el mensaje positivo que deseamos transmitirles.

En el resultado obtenido de la pregunta número 2 de los 108 estudiantes encuestados se confirmó que los diseños ilustrados son ideas fuera de lo común, comprobando una respuesta de 62% de estudiantes que están totalmente de acuerdo y 25% consideran que están de acuerdo. Mantener las ideas claras a la hora de realizar un diseño ayuda a tener una idea y un mensaje claro hacia el público objetivo, volviéndolo aún más rápido de realizar. Como mencionan uno de los 2 teóricos, Chasiguasin Y Cuyago (2015) mencionan que la ilustración digital es la mejor forma estética en la que se puede realizar una idea, además que permite acelerar el proceso creativo. (p.33). A su vez también menciona, Cervantes (2014) que al momento de ilustrar debemos dejar fluir las ideas de una manera eficaz y así poder generar ilustraciones innovadoras que logren ganar un interés hacia el público, pidiendo de esa manera desarrollar un gran impacto a la vez de enseñar un diseño creado (p.30). Los resultados de la investigación tuvieron una cierta similitud con el de Taipe (2018) sobre la idea minimalista en la ilustración teniendo un 53% totalmente de acuerdo, mientras que el 47% está de acuerdo, donde considero que estas ilustraciones son ideas que genera mayor

impresión en mínimo tiempo, envía un mensaje que es descifrable (p.39). En contraste Vargas (2019) sobre las ideas acerca de un buen acabado en una ilustración sobre un libro, teniendo un 39% totalmente de acuerdo, mientras un 34% coincide que, la técnica usada en la anterior ilustración si se puede aprecia, gracias a la madera grabada (p. 27) Fraticola (2020) Indica que en el diseño la idea gráfica, constituye que es el punto de partida de todo proyecto y está ligado por el lenguaje aún más que por las imágenes. De esta manera, lo que compone ese pensamiento pertenece al mundo de la imagen. De igual manera algunos estudiantes encuestados comparten con lo dicho, ya que mencionan que las ideas mostradas en los polos sobre la cultura peruana son muy buenas, ayudándolos a sentirse identificados con su patrimonio cultural y le es fácil recordar la relación que muestran con algunos personajes ficticios de la actualidad.

En el resultado obtenido de la pregunta número 3 de los 108 estudiantes encuestados se confirmó que la imagen representada en los polos logra llamar su atención, comprobando una respuesta de 56.5% de estudiantes que están totalmente de acuerdo y 15% consideran que están de acuerdo. La imagen es la idea estructurada y clara en base a un diseño o ilustración la cual solo basta observar para saber cuál es el pensamiento o sentimiento que tiene el emisor. Como mencionan uno de los 2 teóricos, Chasiguasin Y Cuyago (2015) nos comenta que la ilustración digital es un medio completo que tiene diversas ventajas, tomando como ventaja principalmente el tiempo y la facilidad de corrección y transformación, no solo es el recorte de imágenes, ni modificar dibujos creados a mano, la ilustración digital es a partir de que el ilustrador digital es cuando el artista plasma su idea directamente sobre la pantalla (p.32). A su vez también menciona, Asencios (2021) que hoy en día ilustrar supone representar toda clase de situaciones de una manera amable, accesible, capaz de transmitir emociones de diferentes temas, desde paisajes, animales, retratos hasta temas científicos, deportes o caricaturas (p.13). Los resultados de la investigación tuvieron una cierta similitud con el de Vargas (2017) sobre la imagen en las ilustraciones de los textos académicos, diciendo que guardan una cierta relación con el aprendizaje de los estudiantes del quinto de secundaria, teniendo un 89%

totalmente de acuerdo y 65 % de acuerdo (p.55). En contraste Paradas (2015) nos dice que las imágenes son un medio de alcance para cualquier persona que puedan suponer unas herramientas de trabajo más influyentes y motivadoras para niños de nivel más elemental, de secundarias y de Bachillerato (p.36). Cervantes (2019) Aporta que las imágenes son un concepto que dentro el campo del diseño se vinculan con la manera donde las personas, las organizaciones y productos se presentan y es captado por los demás, el cual al pasar de los años adquirió en los últimos años una importancia muy significativo debido al gran avance tecnológico y de los medios de información y comunicación.

De este modo las imágenes que se lograron apreciar en los polos, generaron un gran porcentaje de atención hacia los estudiantes, debido a que las ilustraciones mostradas, fueron algo diferente a lo común.

En el resultado obtenido de la pregunta número 4 de los 108 estudiantes encuestados se confirmó que los crees que los diseños sobre las culturas son creativas, comprobando una respuesta de 60.2% de estudiantes que están totalmente de acuerdo y 26.9% consideran que están de acuerdo. Con la ayuda de una mente creativa en los diseños podemos llegar a transmitir un buen mensaje y luego convertirlo en un aprendizaje, pidiendo así aportar algo nuevo he innovador para la sociedad. Como mencionan uno de los 2 teóricos, Quito (2010) entendemos lo muy importante que es la ilustración como herramienta de trabajo para los diseñadores, ya que con ello podemos crear y facilitar ideas de lo que se quiera transmitir mediante un medio de comunicación visual o una pieza gráfica. (p.55). A su vez también menciona, Cervantes (2014) hoy en día en proyectos dirigidos hacia una nueva visión del trabajo. Investigando nuevas formas de representar las ideas y de comunicar a los clientes objetivos, la ventaja de utilizar las ilustraciones digitales en los trabajos, han abierto nuevas posibilidades de trabajo. (p.46). Los resultados de la investigación tuvieron una cierta similitud con el de Ojeda (2012) nos dice que la capacidad de un diseñador creativo llega hacer capaz de hacer conexiones innovadoras. De igual manera que algunos diálogos, el diseño trabajado que funciona bajo la tensión y la relajación. (p.40). En contraste Quiroz (2020) nos dice que los dibujos fueron usados desde tiempos pasados,

como instrumentos de formación, permitiendo a alumnos, profesores y espectadores sobre un sin número de temas, también es una manera de estimular la creatividad (p.20). Saquicela (2020) Planteo que la creatividad llega hacer unas de las capacidades mucho más importantes y útiles del ser humano, ya que es aquella que permite, crear nuevas cosas, que está presente en la formación del diseñador, considerándose un atributo propio de las habilidades que puede tener al momento de crear algo que destaque ante la sociedad. De esta manera logramos comprender que con la ayuda de la creatividad podemos llegar a crear diseños fuera de lo común e innovadores, haciendo que los resultados sean aptos para salir al público.

En el resultado obtenido de la pregunta número 5 de los 108 estudiantes encuestados se confirmó que las ilustraciones muestran originalidad en los polos, comprobando una respuesta de 57.4% de estudiantes que están totalmente de acuerdo y 22.2% consideran que están de acuerdo. El desarrollar un diseño original depende mucho de que tan claro son las ideas y la experiencia del diseñador, por ende gracias a la experiencia que nos dio años de estudio pudimos plantear ideas y llevarlas a concretarlas. Como mencionan uno de los 2 teóricos Zeegen (2003) El aumento de las ilustraciones modernas últimamente está siendo muy reconocido en numerosas marcas del mercado, generando publicidad y campañas hacia el público más joven (p.70). A su vez también menciona Tallon (2006) Las marcas que empezaron a utilizar estas ilustraciones de una manera original, moderna y creativa fueron Adidas, Nike, Leves y Diésel, llevando así su creatividad por todo el mundo, siendo así una de las grandes empresas durante muchos años y actualmente han ido desarrollando grandes líneas de productos con diseños únicos y originales, hechos por ilustradores (p.70). Los resultados de la investigación tuvieron una cierta similitud con el de Acevedo (2019) sobre el diseño de ilustraciones se convirtieron en un soporte y a su misma vez un intermediario para temas interesantes para que temas de suma importancia como este se puedan revelar de una manera original y creatividad, gracias a los diseños y arte podemos mostrar diversos temas controversiales, así se puede lograr que varias personas se interesen cada día más en los temas. (p.1) En contraste Quiroz (2020) nos dice que podemos

tener en cuenta que gracias a una base amplia de experiencia y de conocimientos, podemos llegar a tener ideas innovadoras e interesantes para esta categoría de ilustraciones, el cual pueden llegar a crear un impacto. Larriva (2018) Nos hace elaborar trabajos totalmente originales es algo donde los artistas se esfuerzan. De esta manera están inspirados por diversas fuentes, pero al final es la suma de todas nuestras influencias, descubrimientos y el proceso el cual determina el resultado de nuestros trabajos. Por este motivo llegamos a la conclusión que el hecho de llenarse uno del conocimiento necesario previamente a la elaboración de un diseño puede llegar a crearse ilustraciones originales y interesantes.

En el resultado obtenido de la pregunta número 6 de los 108 estudiantes encuestados se confirmó que usarían los polos cotidianamente, comprobando una respuesta de 75% de estudiantes que están totalmente de acuerdo y 20% consideran que están de acuerdo. Llevando unos estudios previos de cuáles son los estilos que se realizan en la actualidad ayudan a que las ilustraciones estén actualizadas para que de esta manera entren de moda a ojos del público objetivo. Como mencionan uno de los 2 teóricos, Tallón (2006) afirma que el diseño de moda resaltan más el aspecto estético, la intuición y la creatividad resaltando que siempre para una elaboración en productos de diseño, como por ejemplo la variedad de prendas de vestir y accesorios (p.15). A su vez también menciona Zeegen (2017) nos dice que en la actualidad el diseño moderno ha causado gran impacto en todo aspecto, siendo una de ellas en las prendas, adaptándose el diseñador ilustrador a esta flexibilidad y creatividad de la actualidad (p.69). Los resultados de la investigación tuvieron una cierta similitud con el de Ojeda (2012) La ilustración es en la actualidad el arte más importante e instructivo que enriquece nuestros conocimientos y como percibimos las cosas (p.24). Quiroz (2020) nos cuenta que la moda es una prioridad ante la elaboración de los diseños, ya que gracias a ellos podemos tener ilustración llamativas ante los jóvenes que nos enfocamos (p.56). Orjuela (2021) Añade que la industria de la moda, el diseñador gráfico puede hacerse un espacio haciendo uso de sus conocimientos en estética y cultura; y claramente en las técnicas de estampación para el diseño gráfico textil (Serigrafía, vinilo textil, sublimación,

plastisol) y su habilidad con las herramientas digitales para crear piezas visuales llamativas que comuniquen un mensaje tomando diferentes conceptos creados por medio del dibujo y el diseño sobre la prenda. De este modo podemos deducir que el hecho de siempre mantenerse informado sobre las novedades, el uso de colores, de formas y de estilos, podemos llegar a estar dentro de la moda actual, ya que la aceptación depende de ellos mucho.

En el resultado obtenido de la pregunta número 15 de los 108 estudiantes encuestados se confirmó que les gusta los colores utilizados en las ilustraciones de las culturas, comprobando una respuesta de 50.5% de estudiantes que están totalmente de acuerdo y 31.8% consideran que están de acuerdo. El color del diseño involucra mucho al momento de plasmar los diseños, ya que el uso incorrecto de una gama de colores puede causar diversas emociones a ojos de otras personas. Como mencionan uno de los 2 teóricos, Robles, Carreño y Villamil (2013) define que la percepción visual va conjunto con el progreso de la vida humana, ya que permite absorber los entornos donde se ubican, desarrollando el manejo de recursos, que se aplican con el factor presente y para el desarrollo del estudiante por medio de organismos sensoriales (p.38). A su vez también menciona Alberich, Gómez y Ferrer (2011) que es un esqueleto estructural creado por los elementos visuales de la imagen, pudiendo ser algo útil para descubrir la dirección de la textura, el color, el equilibrio, la forma y otras fuerzas perceptuales que actúan en ella, de una manera coherente en un espacio apropiado para transmitir un mensaje visual (2011, p. 41) Los resultados de la investigación tuvieron una cierta similitud con el de Ojeda (2012) 58% totalmente de acuerdo y 40% de acuerdo para una manera más sencilla, lista y atractiva para los niños, el uso de los colores y temperaturas son de manera ideal para lograr esto, llegando a dar a las ilustraciones una apariencia más suave, inocente, realce y sensibilidad. (p.38). En contraste Talla de la cruz (2020) en su tesis aspectos comunicativos sobre los colores empleados en algunas ilustraciones de los libros educativos para el protección infantil, el uso del color como un constituyente grafico relevante para los libros, ya que gracias a ellos que se trasmiten ideas claras y sensaciones que tienen como mero intención la novelística del libro, ya que los colores funcionan como estimulación visual que ayudan a ilustrar la presunción de la protección infantil (p.6). Velázquez, Picón y Caselles (2020) El color en los diseños se debe de controlar de una forma delicada y en la obligación del diseñador gráfico saber seleccionar de manera precisa una gama de colores transmiten emociones diversas, y es la obligación del diseñador cumplir una función en la pieza visual o el diseño realizado. De esta manera destacamos la importancia en el mundo de los diseños e

ilustraciones, haciendo posible la aceptación del público objetivo, convirtiendo objetos incoloros en objetos llamativos y distintos al resto.

En el resultado obtenido de la pregunta número 16 de los 108 estudiantes encuestados se confirmó que el estilo del tipo de letra en los polos son innovadores y creativos, comprobando una respuesta de 54.6% de estudiantes que están totalmente de acuerdo y 30.6% consideran que están de acuerdo. El uso de la correcta tipografía lo hace también llamativo al igual que la imagen de que presentamos ante el público, de esta manera podemos volver algo común a algo llamativo y divertido. Como mencionan uno de los 2 teóricos, Merchán y Henao (2011) nos dice que la percepción es el procedimiento activo de la ubicación y el retiro de la información rescatada de medios externos que se programan en sistemas perceptuales, los cuales se encargan de buscar y tener la información (p.93). En contraste Alberich, Gómez y Ferrer (2011) El progreso de las habilidades de percepción visual y su integración con herramientas básicas de aprendizaje, es un método de desarrollar habilidades perceptuales a los jóvenes estudiantes (p. 40). Los resultados de la investigación tuvieron una cierta similitud con el de Vargas (2017) Que los recursos didácticos, en especial la tipografía y las ilustraciones resultan ser herramientas fundamentales, así como también la imaginación, el conocimiento y los pensamientos. Además de estimular el interés al aprender, las ilustraciones terminan siendo instrumento que ayudan el fácil el trabajo, pues que concierten en un proceso didáctico y placentero. En contraste Quiroz (2020) Los diseñadores editoriales usan la tipografía como medio de comunicación para sus proyectos, puesto que también en los soportes digitales ha sido muy positivo y ha ido en aumento gracias a los avances tecnológicos. De este modo el uso correcto de la tipografía puede cambiar completamente el aspecto del diseño, ya que si colocamos tipografías en punta demostramos seriedad, pero por lo contraria, usando tipografía más redonda o en movimiento creamos un ambiente divertido y familiar al público.

En el resultado obtenido de la pregunta número 17 de los 108 estudiantes encuestados se confirmó que las formas establecidas son apropiadas para las ilustraciones, comprobando una respuesta de 53.3% de estudiantes que están totalmente de acuerdo y 31.8% consideran que están

de acuerdo. El uso de las formas en los diseños ayuda a tener una idea clara y fácil de entender, ya que si existe una complejidad ante ellos, hace que todo sea difícil de entender. Como mencionan uno de los 2 teóricos, Merchán y Henao (2011) Al decirnos que la percepción visual nos permite distinguir entre objetos y escenas que de otro modo no podríamos distinguir claramente, el proceso activo de encontrar y eliminar información obtenida de medios externos se programa en el sistema de percepción responsable de encontrar y almacenar información. (p.22) A su vez también menciona Alberich, Gómez y Ferrer (2011) diciendo que todo ilustración siempre se compone siempre a base de formas. Cada herramienta elegida para emplear una pieza gráfica tiene significado propio según su tamaño, ubicación, etc. (p.1) Los resultados de la investigación tuvieron una cierta similitud con el de Ramos(2017) sobre el diseño de naipes de la cultura Nazca, teniendo un 27% totalmente de acuerdo y 25% de acuerdo que logran identificar las formas y los colores son simples porque ayudan a una fácil identificación, ayudan a los estudiantes a reconocer rápidamente las culturas que se muestran, las formas y los colores son elementos que son muy reconocibles para los estudiantes. (p.48). En contraste Rojas (2018) rescata que las formas es muy crucial, ya que gracias a ello podemos obtener conceptos buenos y claros, Utilizar las formas de manera correcta clasifica a las ilustraciones determinado su seriedad por la forma como están confirmadas o alegres dependiendo de las formas curvas dentro de todo el concepto ilustrado (p.50). Rodríguez (2019) Aporta que a la hora de diseñar es importante tener en cuenta el significado de las formas que empleamos, de igual manera tener ideas claras de lo que queremos transmitir con nuestros trabajos, es mejor usar una forma y las que complementan a la misma que combinar muchas formas, ya que tenemos en mente que menos es más. De este modo el uso de las formas si en los diseños dan ventaja al momento de realizar las ideas previas al diseño, ya que el uso exagerado o incorrecto de ello puede a una mala perspectiva de todo.

En el resultado obtenido de la pregunta número 18 de los 108 estudiantes encuestados se confirmó que los logran identificar con facilidad los rasgos de los personajes históricos de la cultura peruana, comprobando una respuesta de 57% de estudiantes que están totalmente de acuerdo y

26.2% consideran que están de acuerdo. El uso de los personajes históricos da un valor agregado a los diseños, ya que Perú es un país consumidor de lo nuestro, ya que se puede decir que todo lo relacionado a lo peruano es consumido aún más, ya que es un país patriótico. Como mencionan uno de los 2 teóricos, Alberich, Gómez y Ferrer (2011) Son fortalezas que da la experiencia visual del receptor; desarrollados por la interacción entre objetos visuales en la evolución del perceptor, de esta manera llegaríamos a causar curiosidad sobre el porqué guarda relación personajes históricos (p.44). Asimismo, Parada (2018) nos explica que el peso visual lo obtenemos como acción sensorial. De esta manera, se configura como modelo establecido y calcula la acción de una percepción visual. Los resultados de la investigación tuvieron una cierta similitud con el de Quiroz (2020) sobre acerca de agregar personajes de la nuestra historia cultural en la creación de ilustraciones, 50% totalmente de acuerdo y 25 % de acuerdo consideran importante el uso una leyenda multimedia para el rescate cultural. (p.59). En contraste Ramos (2017) acerca de las ilustraciones de la cultura nazca consideran que ayuda a sentirse parte de la cultura peruana, 52.9 totalmente de acuerdo y 17.6 % casi siempre, donde se considera que respalda el sentimiento de aceptación hacia la cultura, mostrando de esta manera en los naipes ilustrados con diseños de la la cultura Nazca, que ha ganado mucho reconocimiento gracias a una mayor comprensión de la cultura Nazca y el uso de juegos educativos que ayudan a desarrollar una comprensión de la historia peruana al permitir que el público experimente la cultura a través de los juegos de cartas. (p.50). Collin (2019) El uso de los personajes históricos da un valor agregado a los diseños, ya que Perú es un país consumidor de lo nuestro, ya que se puede decir que todo lo relacionado a lo peruano es consumido aún más, ya que es un país patriótico. Por este motivo el uso de personajes históricos puede ayudar a crear un mayor interés por querer saber más de la ilustración, ya que por ser un país que consume mucho lo peruano, ayuda también a crear el interés a partir de saber quiénes pueden llegar hacer los personajes que aparecen en las instalaciones.

En el resultado obtenido de la pregunta número 19 de los 108 estudiantes encuestados se confirmó que les agrada la idea de combinar

personajes ficticios con los de la cultura chavín, Wari e Inca, comprobando una respuesta de 57.9% de estudiantes que están totalmente de acuerdo y 22.4% consideran que están de acuerdo. El guardar una relación de un personaje histórico con uno fantástico como los de series o películas aún más expandimos el interés del público, ya que crea una versatilidad en los diseños e ideas. Como mencionan uno de los 2 teóricos, Gómez (2012) plantea que una composición en el Diseño consiste en adaptar diversos elementos gráficos dentro de un mismo proyecto, elegida con anticipación para la evolución de nuestra composición, modificando para que transmitan un significado (p,1). Asimismo, Parada (2018) nos explica que el peso visual lo obtenemos como acción sensorial. De esta manera, se configura como modelo establecido y calcula la acción de una percepción visual, quiere decir, nos ayuda a estimar el peso con el que la luminosidad actúa. Por ello nuestra imagen visual es distinta (p. 1-2). Los resultados de la investigación tuvieron una cierta similitud con el de Ramos (2017) logrando reconocer las imágenes mostradas acerca de la cultura nazca, con un 33% totalmente de acuerdo y 25% de acuerdo, con las imágenes que tienen los naipes ilustrados, fueron aceptados con grandes reseñas por parte de los estudiantes los cuales reconocen las imágenes mostradas en los diseños, puesto que las imágenes son de un entendimiento directo y de rápida aprobación a primera vista (pág.49). En contraste Ojeda (2012) Los personajes ilustres que tiene la ciudad de Cuenca 50% totalmente de acuerdo y 45.5 % de acuerdo, que este trabajo hace una recomendación al tratar de usar las diferentes técnicas aplicadas que tiene el diseño gráfico, para no solo fomentar la historia, sino diversas temáticas que se perdieron por los avances tecnológicos, tema que fue hablado al inicio de este proyecto. Ortega (2019) el guardar una relación de un personaje histórico con uno fantástico como los de series o películas aún más expandimos el interés del público, ya que crea una versatilidad en los diseños e ideas. Por este motivo la creación de personajes ficticios es beneficioso, ya que ayuda a ser más llamativo, ya que pueden ser personajes de series, televisión, películas etc., por lo cual aumenta el interés del público objetivo, siempre y cuando sea de moda o tendencia para la actualidad.

En la segunda fase de la discusión, se presentarán y explicarán los resultados de inferencia obtenidos previamente para cada interpretación de cada variable y dimensión de este estudio.

En supuestos generales, la Rho de Spearman se desarrolló para saber si existe una relación entre dos variables en estudio hasta obtener un valor de significancia de 0.000, por lo que el valor es menor a 0.05. Para ellos, la aceptación de la hipótesis de investigación y el rechazo de la hipótesis nula, llevándose a la conclusión de que existe una correlación entre las ilustraciones polares de la cultura peruana y la percepción visual de los estudiantes del Colegio San Felipe de Lima comas, en el año 2022, una de manera similar se logró una correlación de 0,853. confió por qué se concluyó que la ilustración bipolar de la cultura peruana fue aceptada, percibida y aceptada frente a los estudiantes, con buenos resultados. Ojo: el polo presenta un diseño llamativo. El mismo Ramos (2017) tuvo resultados positivos para los respectivos tipos de aplicaciones, y se puede concluir que existe una correlación entre la relación positiva en los mapas culturales de Nazca y la identidad cultural de los estudiantes. , Al calcular la correlación positiva promedio, puede adivinar que las ilustraciones en los dos polos tienen un gran impacto en el aprendizaje de los estudiantes y hay cosas nuevas. Acevedo (2020), por su parte, en un estudio de contribución cuantitativa, obtuvo un resultado positivo con significación menor a 0.05 debido a que existe una correlación entre la variable ilustración y percepción visual, por lo que se concluye que la ilustración es legible y una herramienta importante en todas las áreas del mundo, teniendo un único propósito informar sobre temas de importancia pública. De esta forma, el autor detrás de él es Talla de la Cruz (2020), quien menciona que las ilustraciones pueden expresar diferentes emociones, sentimientos y valores que ayudan a desarrollar a los niños peruanos. Así, Vargas (2018) reportó en su estudio no experimental que en una encuesta a 94 estudiantes dirigidas a estudiantes, al 89% de ellos les gustaron los diseños que se muestran en las ilustraciones de textos académicos e indicaron que mantienen relación con los estudiantes y su aprendizaje. De igual forma, Paradas (2015) menciona que las imágenes bien ilustradas

pueden ser excelentes herramientas artísticas como medio de comunicación e información en la educación pública.

En la primera hipótesis, se desarrolló el Rho de Spearman poder tener un conocimiento en la relación entre la percepción visual y la dimensión de la ilustración digital, de esta manera llegar a entender si se guarda alguna relación, sabiendo así que se guardó un valor significativo de 0,00 siendo un valor inferior al 0,05. por ellos, fue aceptada la prueba de hipótesis y rechace la hipótesis nula para concluir que si existe una relación entre las ilustraciones digitales y la percepción visual de los estudiantes, también se obtiene una correlación de 0.793, la cual es altamente confiable y por lo tanto un buen resultado en la ilustración digital ya que logra demostrar una buena percepción en los estudiantes, es por ello que es una manera didáctica de llegar a ellos con una mayor facilidad, transmitiendo conceptos visuales simples es más llamativo para todos. Así mismo, la ilustración digital es más versátil al momento de llevar una idea completa. De igual manera Quiroz (2020) en la presente investigación, contando con una publico menor a 100 personas, el cual se usó el método de recolección como las encuestas, el cual obtuvo resultado aprobatorios, la ilustración digital, siendo ello considerado como un lenguaje visual, trasmitiendo una idea clara y versátil, teniendo diversos recursos especializados, llega hacer una técnica para obtener ilustraciones en movimiento, puesto que los avances de la tecnología aplican para desarrollar un contenido educativo, que han facilitado le desarrollo de personajes, lugares virtuales que ayudan a complementar y enriquecer el mundo virtual. Puesto a que la investigación de Taipe (2018) puesto que lleva un nivel correlacional, el cual cuenta con diseños no experimentales, del cual se llegaron a obtener resultados apropiados contando con una significancia de 0,0 inferior a 0,05 de cual se llegó a obtener una positiva correlación, es por ende que se llegó a evidenciar que la ilustración digital ha evolucionado y cumple ahora la función de transmitir información, difundirla o generar impacto, atrayendo a la audiencia a quien se está dirigiendo. De igual manera Talla de la cruz (2020) el cual cuenta con una idea similar, por lo cual nos dice que se obtiene un impacto totalmente positivo puesto que puede tener la capacidad de ser captada y recordada, debido a que las características así lo

desean permitir, puesto que la ilustración nos ayuda a cerrar personajes desde lo más básico, mundos inexistentes hacen un concepto muy llamativo donde el mercado que lo consume se siente curioso y atraído. De esta manera también Ramos (2017) en su enfoque investigativo cuantitativo, se consiguen resultados aprobatorios, el cual consigo resultados correlacionales de tal manera que menciona una buena ilustración puede aportar una gran parte de ayuda para los más jóvenes en su enseñanza.

En la hipótesis específica no. 2 Se utiliza la Rho de Spearman para entender la relación entre el diseño contemporáneo y las dimensiones de la percepción visual, de modo que se pueda entender que se obtiene valor cuando se conecta. 0,0 a un valor inferior a 0,05. Por tal motivo, se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula, llegándose a la conclusión de que si existe una correlación entre los modelos de polos contemporáneos de la cultura peruana y su percepción visual entre los estudiantes, la correlación también se puede obtener de esta manera. sexo. Un puntaje sólido de 0.802 da un resultado satisfactorio, y algunos incluso dicen que el diseño moderno de las ilustraciones crea un impacto visual y hace que el trabajo terminado sea atractivo. Los estudiantes requieren diseños para transmitir la información de manera más efectiva. De esta manera, el estudio confirma que el diseño moderno es un punto a favor positivo en términos de diseño. Para ello, Ramírez (2002) en su estudio descriptivo, con un enfoque cuantitativo, menciona que los diseñadores gráficos viven de las imágenes y por tanto están relacionados con el conocimiento de cómo se crean las imágenes, percibir una visión, enriquecer sus métodos y poder crear. y utilizar un código visual, para hacerlo más atractivo para la comunidad investigadora. Por otro lado, Ojeda (2012) utiliza una perspectiva similar sobre el diseño contemporáneo en su investigación, lo que llevó a una investigación previa sobre qué estilos se están produciendo actualmente y ayuda a actualizar las ilustraciones para modernizarse de esta manera. los ojos del público objetivo. El mismo Quiroz (2020), en su investigación sobre métodos cuantitativos descriptivos, dice que la moda está antes que el diseño integral, porque gracias a ellos podemos brindar ilustraciones convincentes a los jóvenes en los que nos enfocamos. Asimismo, Acevedo (2019) nos dice que

podemos concluir que siempre estamos al tanto de las novedades, el uso de colores, formas y estilos, y que podemos encajar en la moda actual, pues de ellos depende en gran medida la aceptación.

VI. CONCLUSIONES

Al final de este trabajo, presentaremos en detalle los resultados obtenidos de acuerdo a los objetivos generales y específicos del estudio.

En la primera conclusión se puede afirmar que la correlación entre las variables estudiadas es positiva, los resultados obtenidos en el análisis de las conclusiones muestran que si la interpretación y percepción de los polos culturales peruanos en la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022, donde el valor de significación obtenido es 0.000, que es menor a 0.05, por lo que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, es posible encontrar que las ilustraciones polares sobre las culturas son una forma muy educativa e inmediata para que los jóvenes de hoy aprendan, porque el valor agregado es que las ilustraciones representan personajes ficticios relacionados con las funciones de las características culturales e históricas del Perú que atraería e interesaría a los estudiantes y promovería un estudio más amplio de las ilustraciones.

En la segunda conclusión se obtuvo una correlación positiva, los resultados obtenidos en el análisis de inferencia mostraron una correlación entre las ilustraciones digitales de los polos culturales del Perú y la percepción visual de los estudiantes del Colegio Mas San Felipe de Lima comas - 2022, donde se el valor de significancia es 0.000, si es menor a 0.05 se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Entonces resulta que la ilustración digital es una aplicación de una buena idea, y la capacidad de ejecutar una buena ilustración es un gran activo para los estudiantes de hoy, porque nos permite usar los conceptos de manera clara y estratégica, y así lograr un resultado delicioso.

En la tercera conclusión se obtuvo una correlación positiva con los resultados obtenidos en el análisis de las conclusiones de que existe una correlación entre el diseño contemporáneo de la cultura peruana y la percepción visual de los estudiantes del Colegio San Felipe, Comas, Lima-2022. el valor es 0.000, menos de 0.05. Por lo tanto, acepte la hipótesis alternativa y rechace la hipótesis nula. Por lo tanto, se descubre con nuevas tecnologías aprendidas a lo largo de los años, modernas técnicas de diseño que ayudan a mantenerse al día con los conceptos y técnicas realizados en las ilustraciones, y ahora incluso diferentes tipos de técnicas digitales que contribuyen al resultado.

En la cuarta conclusión se obtiene una correlación positiva, donde los resultados obtenidos en el análisis de las conclusiones muestran una correlación entre la cultura Chavin de ambos polos y la percepción visual de los estudiantes del Colegio Lima San Felipe Comas – 2022, el valor de significación obtenido es 0,000 menor que 0,05, por lo que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto, repasando las obras culturales más destacadas de Chavin, hemos descubierto algunos interesantes trabajos arqueológicos que son capaces de trasladarlos a nuestros días, con el único fin de revivir la cultura, pero con aspectos y características modernas que llevarán a los estudiantes Interesado, porque una gran parte ya sabrá en qué consisten estas obras, pero ayudará a renovar las ganas de seguir aprendiendo.

En la quinta conclusión se obtuvo una correlación positiva, los resultados del análisis de las conclusiones muestran que existe una correlación entre la cultura de la lata bipolar y la percepción visual de los niños de San Felipe, Comas, Lima-2022 en edad escolar, con una valor de significación de 0.000 y menor a 0.05, luego acepte la hipótesis alternativa y rechace la hipótesis nula. Las ilustraciones de las culturas originales están llenas de historias largas e interesantes, por lo que queríamos explorar un poco más sobre algunos de los aspectos más destacados de esas culturas, así como los asentamientos, edificios, etc., para llegar a ciertas partes de la cultura. y nos ayudarán a realizar algunos diseños para que podamos exponer las piezas y así quedar satisfechos con el resultado.

En la sexta conclusión se obtuvo una correlación positiva, los resultados obtenidos en el análisis de inferencia mostraron una correlación entre la cultura inca bipolar y la percepción visual de los estudiantes del Colegio Lima Comas San Felipe 2022, donde el valor significativo de género obtenido es 0.000, la cual es menor a 0.05, por lo que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. por lo que entonces, para poder llegar a este punto, se investigó los rasgos más característicos de dicha cultura, llegando así a un punto de rescatar rasgos lo cual hacían distintos a esta cultura e innovar y llamar la atención de los alumnos interesados en las ilustraciones realizadas, por ende, el aplicar técnicas enseñadas como el uso de color y de formas, beneficia en la aplicación de ellas, dando resultados positivos

VI. RECOMENDACIONES

Los siguientes puntos se relacionan con las proposiciones vistas en las ilustraciones de la cultura perceptiva y la percepción visual.

Es recomendable poder hacer una buena investigación previamente al proceso de las ilustraciones para una mayor ejecución de las piezas gráficas, ya que con el uso estratégico y claro de las ideas se obtienen resultados claros, de igual forma con los colores y las formas correctas asociados a las modas actuales, podemos decir que cumplen con los objetivos planteados y así facilitando el interés en los jóvenes estudiantes.

De igual manera con una buena caracterización de las funciones claves que realizaban los personajes de las culturas en esos tiempos, en la cual se puedan desarrollar las ilustraciones, es por ello que es importante desarrollar la actualización de las piezas y objetos actuales y personajes ficticios de la pantalla grande, aumentando de esta manera el valor agregado a las piezas gráficas, ya que ellos guardan relación en su mismos

Por otro lado, también un diseñador gráfico ayuda a que mucha gente a que pueda saber más acerca del trabajo que hace un ilustrador digital, realizando trabajos creativos, logrando captar la atención visual de las personas, brindando un mensaje innovador mediante una ilustración.

Por último, se hace una recomendación para continuar una investigación aún más amplia sobre el tema, para que de esta manera se puedan obtener una mayor opción de conocimientos acerca de las ilustraciones, considerando otros autores, considerar también el contexto utilizado en el estudio para recolectar más datos con las variables mencionadas, la cual se debe de seguir planteando nuevas ideas para desarrollar una buena ilustración que pueda llegar a transmitir un mensaje bueno ante los ojos de las personas de una manera apropiada y esto pueda beneficiar a la sociedad.

REFERENCIAS

Arias, J. (2021) “*Guía para elaborar el planteamiento del problema de una tesis: el método del hexágono*” *Revista Orinoco Pensamiento y Praxis/ Multidisciplinarias/* ISSN 2244-8314. 09 (13), pp. 58-69. obtenido de https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2242/1/Gu%C3%ADa_para_elaborar_el_planteamiento_del_problema_de_una_tesis_el_m%C3%A9todo_del_hex%C3%A1gono.pdf

Acevedo (2019) en su proyecto de investigación titulado: *Las Ilustraciones sobre el libro Orlando y percepción visual de los visitantes en un lugar de Barranco, Lima - 2019*, desarrollada en la Universidad César Vallejo, obtenida de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51768?show=full>

Adrián, Yirda. (Última edición:7 de febrero del 2021). *Definición de Alfa de Cronbach*. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/alfa-de-cronbach/>. Consultado el 18 de mayo del 2022, obtenido de <https://conceptodefinicion.de/alfa-de-cronbach/>

Córdova Baldeón, I. (2013). *EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA*. Lima: San Marcos, obtenido de <https://isbn.cloud/9786123029616/el-proyecto-de-investigacion-cuantitativa/>

Cancela G., Rocío; Cea M., Noelia; Galindo L., Guido; Valilla G., Sara. *Metodología de la Investigación Educativa: Investigación ex post facto*.

Universidad Autónoma de Madrid. 2010, p.8. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2018/04/investigacion-correlacional.html>

Carvajal, A. (2017). *Diseño, innovación y moda: entre la tecnología y el arte*, obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4779/477951390003/html/>

Chasiguasín, K. (2020), *Ilustración digital de los personajes características de la fiesta de los caporales, de la parroquia de Salasaka*, cantón San Pedro de Pelileo, provincia de Tungurahua, obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7186>

Degregori, C. (2014) *Cambios culturales en el peru*, obtenido de <https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/CambiosculturalesenelPeru.pdf> Fajardo Bullón, F., Maestre Campos, M., Felipe Castaño, E., León del Barco, B. y Polo del Río, M.I. (2017). *Análisis del rendimiento académico de los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria según las variables familiares*. *Educación XX1*, 20(1), 209-232, doi: 10.5944/educXX1.14475 obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/706/70648172010.pdf>

Fajardo Bullón, F., Maestre Campos, M., Felipe Castaño, E., León del Barco, B. y Polo del Río, M.I. (2017). *Análisis del rendimiento académico de los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria según las variables familiares*. *Educación XX1*, 20(1), 209-232, doi: 10.5944/educXX1.14475, obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/706/70648172010.pdf>

Gomez, J.(2016) *El protocolo de investigación III: la población de estudio*, obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Garcia, J. (2017), *Análisis estadísticos de los niveles de plomo en sangre, musculo, riñon e higado en bovinos*, obtenido de <https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/JoseAntonioGarciaRamos.pdf>

GIROUX, H. (2001). *Cultura, política y práctica educativa*. Madrid, España: GRAÓ.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). México: McGraw Hill Education. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Humberto (2017) *realizó una investigación llamada: Naipes ilustrados de la cultura nazca y la identidad cultural peruana en estudiantes de 9 a 11 años de la I.E. Perú - Japón – Los Olivos, 201*, desarrollada en la universidad César Vallejo, obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1467?show=full>

Lumbreras, L. (2019) *Pueblos y culturas del peru antiguo*, obtenido de <https://cultura.petroperu.com.pe/biblioteca-cope/pueblos-y-culturas-peru-antiguo/>

Lerro, M., Raimondo, M., Stanco, M., Nazzaro, C., & Marotta, G. (2019). *Cause related marketing among millennial consumers: The role of trust and loyalty in the food industry*. *Sustainability*, 11(2), 535. obtenido de <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10829/Nota%20Acad%C3%A9mica%206%20%2818.04.2021%29%20-%20Objetivos%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Muñoz, E.(2020), *La importancia de la ilustración en la actualidad*, obtenido de <https://baetica.com/ilustracion-actualidad/>

Muños, Ávila y Grisales (2016), *Consumo cultural de estudiantes universitarios en Perú. Un estudio comparativo*, obtenido de [file:///C:/Users/Solly.DESKTOP-VAJR01J/Downloads/Dialnet-PracticasCulturalesYSuInfluenciaEnElRendimientoAcademico5920282%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Solly.DESKTOP-VAJR01J/Downloads/Dialnet-PracticasCulturalesYSuInfluenciaEnElRendimientoAcademico5920282%20(1).pdf)

- Méndez, C., (2012), *Metodología. Diseño y desarrollo del proceso de investigación con énfasis en ciencias empresariales*, México D.F., México: Limusa S. A. obtenido de <http://florfanysantacruz.blogspot.com/2015/09/justificacion-de-la-investigacion.html>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P., (2010), *Metodología de la investigación*, México D.F., México: McGraw-Hill/Interamericana Editores. S. A. de C.V.
- Ortega (2016) realizó una investigación llamada: *Estudio comparativo de la percepción visual en alumnos de educación primaria de diferentes culturas en situaciones escolares*, para obtener el título profesional de licenciado en diseño gráfico, obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=56537>
- Ojeda (2012) desarrolló una investigación llamada: *Ilustraciones de personajes ilustres de la Ciudad de Cuenca y aplicación en camisetas promocionales*, dirigidas a niños y a niñas de 6 años en adelante desarrollada en la Universidad de Cuenca, obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/389?locale=es>
- Prieto, Gerardo; Delgado, Ana R. FIABILIDAD Y VALIDEZ *Papeles del Psicólogo*, vol. 31, núm. 1, enero-abril, 2010, pp. 67-74 Consejo General de Colegios Oficiales de Psicólogos Madrid, España, obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/778/77812441007.pdf>
- Paradas (2015) realizó una investigación llamada: *Estudio de la utilidad de las ilustraciones en el ámbito educativo a través de propuestas metodológicas*, objetivo de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=48207>
- Pairazaman, k. (2019), en su investigación: *Diseño audiovisual sobre identidad cultural y percepción visual en niños de 6 a 8 años de I.E. del Rímac, 2019*, obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51953>

Quiroz, R. (2016) *La infracción al Derecho de Autor y el rol del Indecopi en su prevención*, obtenido de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/tesis/human/quiroz_p_r/cap4.pdf

Quiroz (2020) *Desarrollo una investigación llamada: La animación Digital como apoyo didáctico cultural para niños de 5to grado de educación básica del centro educativo "Alfonso Quiñonez George"*, obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2228/1/QUIROZ%20PONCE%20KEVIN%20MATHEUS.pdf>

Rojas (2018) en su tesis titulada: *Cuento Pop - up sobre identidad cultural Rímacense y la percepción visual en alumnos de 1ero a 3ero de primaria en colegios del distrito del Rímac, 2018*, elaborado en la Universidad César Vallejo, obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34412>

Ramírez (2002) en su estudio titulado: *Las leyes de percepción visual: su interacción en la ilustración dentro de la propuesta gráfica del juego "Iconogramas"*, aplicada en la Universidad Nacional Autónoma de México para optar el título profesional de Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial, obtenido de http://zaloamati.azc.uam.mx/bitstream/handle/11191/5032/Lo_tangible_e_intangible.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ramirez, A. (2014), *Ilustracion Digital, el arte mas alla del computador*, obtenido de <https://centroregionaldelasartesdemichoacan.wordpress.com/2014/08/18/ilustracion-digital-el-arte-mas-alla-del-computador-por-antonio-ramirez-zombie-lanton/>

Soto Abanto, S. E. (2018). *¿Qué tipo de muestreo se debe utilizar en una tesis?*. Recuperado de: <https://tesisciencia.com/2018/08/29/muestreo-muestra-tesis>

Tallon, K. (2006), *Diseño de moda creativo con Illustrator*, Acanto S.A., Barcelona. <https://www.casadellibro.com/libro-pe-diseno-de-moda-creativo-con-illustrator/9788495376930/1614958>

Vilela (2017) *realizó una investigación llamada: Diseño de una historieta sobre el bullying y la percepción visual de los estudiantes de 1ro y 2do grado de secundaria en dos centros de estudios de Puente Piedra, Lima, 2017,* elaborado en la Universidad César <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/21319?locale-attribute=es>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Mediación
Ilustraciones	Las ilustraciones e ilustración digital juegan un ámbito muy importante al momento de crear algo innovador, sin embargo existe otro elemento que complementa la ilustración, el cual es el diseño moderno. (Zeegen, 2021, p.12)	Ilustrar es salirte de la realidad de la que te rodea, creando algo innovador, mediante tu propio estilo.	Ilustración digital "Una nueva técnica artística" (Zeegen, 2021,p.44)	Diseño (Zeegen,2021,p. 44)	1 Los diseños ilustrados en los polos los consideras agradables	Nominal Escala de LIKERT 5 (Muy de Acuerdo) 4 (De acuerdo) 3(Ni de acuerdo ni Desacuerdo) 2 (En Desacuerdo) 1 (Muy en Desacuerdo)
				Ideas (Zeegen,2003,p. 46)	2 Te parece las ilustraciones ideas fuera de lo común	
				Imagen (Zeegen,2021,p. 46)	3 La imagen representada en el polo logra llamar tu atención	
			Diseño moderno "La creación de algo innovador" (Zeegen, 2021,p.69)	Creatividad (Zeegen,2003,p. 69)	4 Crees que los diseños sobre las culturas son creativas	
				Originalidad (Zeegen,2021,p. 70)	5 Las ilustraciones muestran originalidad en los polos	
				Moda (Zeegen,2021,p. 69)	6 Usarias estos polos cotidianamente	
Cultura Peruana	El área andina es la porción occidental de América del sur, integrada por un conjunto de pueblos que tuvieron y tienen una forma particular de ser menciona algunas culturas del Antiguo Perú, las cuales formaron durante años lo que es hoy nuestra sociedad y que nos hace tan interesantes ante los ojos del mundo, que son: Cultura chavín, cultura wari y Inca	La cultura peruana es un patrimonio cultural muy llamativo por sus grandes esculturas, textiles, cerámicos, etc.	Cultura chavín "Inicio del horizonte temprano" (Lumbreras, 2019, p.180)	Lanzón Monolítico (Lumbreras, 2019, p. 180)	7 Te agrada el estilo de la ilustración del lanzón monolítico	
				Cabeza clava (Lumbreras, 2019, p. 180)	8 La ilustración de la cabeza clava llamo tu atención	
				Estela Raimondi (Lumbreras, 2019, p. 180)	9 Te gusta el nuevo estilo ilustrado de la estela Raimondi	
			Cultura Wari "Horizonte Medio" (Lumbreras, 2019, p.315)	Arquitectura (Lumbreras, 2019,p.315)	10 Reconoces fácilmente la ilustración de la arquitectura wari	
				Cerámica (Lumbreras, 2019,p.315)	11 Las ilustraciones acerca de la cerámica huari te parece creativa	
			Textileria (Lumbreras, 2019,p.315)	12 Te gusta las ilustraciones utilizadas de la textileria de los wari.		
			Cultura inca	Personajes (Lumbreras, 2019,p.427)	13 Identificas a los personajes ilustrados de la cultura inca	

	(Lumbreras, 2019, p.25)		"Horizonte tardío" (Lumbreras, 2019, p.427)	Funciones (Lumbreras, 2019, p.427)	14 Hay similitud con las funciones que realizaban los personajes de la cultura inca con los personajes ficticios	
--	-------------------------	--	---	------------------------------------	--	--

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Mediación
Percepción Visual	La percepción visual es un proceso que empieza a través de una composición y fuerza visual identificando colores, tipografías, ilustraciones, elementos el cual la procesa dando una noción de lo que es el mundo exterior.(Alberich, Gómez y Ferrer, 2011, p.42)	Es la capacidad de interpretar la información y el entorno.	Composición Visual "El esqueleto estructural creado por los elementos visuales de la imagen" (Alberich, Gómez y Ferrer 2011,p.41)	Color (Alberich, Gómez y Ferrer 2011, p.41)	15 Te gusta los colores utilizados en las ilustraciones de las culturas	LIKERT
				Tipografía (Alberich, Gómez y Ferrer 2011, p.41)	16 El estilo del tipo de letra en los polos te parece innovador y creativo	
				Forma (Alberich, Gómez y Ferrer 2011, p.41)	17 Las formas establecidas son apropiadas para las ilustraciones	
			Personajes Históricos (Alberich, Gómez y Ferrer 2011,p.44)	18 Logras identificar con facilidad los rasgos de los personajes históricos de la cultura peruana		
			Fuerza Visual "Es la acción de una sensación visual" (Alberich, Gómez y Ferrer 2011,p.42)	Personajes Ficticios (Alberich, Gómez y Ferrer 2011,p.44)	19 Te gusta la idea de combinar personajes ficticios con los de la cultura chavín, huari y inca.	

ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable			
			Variable independiente: Ilustraciones sobre la cultura peruana			
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
¿Qué relación existe entre las Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y Percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Coma, Lima - 2022?	Determinar la relación existente entre las Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y Percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima - 2022	H1: Existe relación entre Ilustraciones en polos sobre la cultura peruana y la percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022.	Dimensión 1: Ilustración Digital Dimensión 2: Diseño Moderno Dimensión 3: Cultura Chavin Dimensión 4: Cultura Wari Dimensión 5: Cultura Inca	Dimensión 1 Diseño Ideas Imagen Dimensión 2 Creatividad Originalidad Moda Dimensión 3 Lanzon monolítico Cabeza clava Estela raimondi Dimensión 4 Arquitectura Cerámica Textilería Dimensiones 5 Personajes Funciones	1.Los diseños ilustrados en los polos los consideras agradables 2.Te parece las ilustraciones ideas fuera de lo común 3.La imagen representada en el polo logra llamar tu atención 4.Crees que los diseños sobre las culturas son creativas 5.Las ilustraciones muestran originalidad en los polos 6.Usarias estos polos cotidianamente 7.Te agrada el estilo de la ilustración del lanzón monolítico 8.La ilustración de la cabeza clava llamo tu atención 9.Te gusta el nuevo estilo ilustrado de la estela Raimondi 10.Reconoces fácilmente la ilustración de la arquitectura wari 11.Las ilustraciones acerca de la cerámica huari te parece creativa 12.Te gusta las ilustraciones utilizadas de la textilería de los wari. 13.Identi_cas a los personajes ilustrados de la cultura inca 14.Hay similitud con las funciones que realizaban los personajes de la cultura inca con los personajes ficticios	

Problemas específicos	Objetivo específicos	Hipótesis específicos	Variable independiente: Percepción del usuario			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
<p>¿Qué relación existe entre Ilustración digital en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre Diseño moderno en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre cultura chavín en polos y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre cultura wari en polos y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre cultura inca en polos y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022?</p>	<p>Determinar la relación existente entre Ilustración digital en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022</p> <p>Determinar la relación existente entre Diseño moderno en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022</p> <p>Determinar la relación existente entre cultura chavín en polos y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022</p> <p>Determinar la relación existente entre cultura wari en polos y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022</p> <p>Determinar la relación existente entre cultura inca en polos y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022</p>	<p>H1: Existe relación entre Ilustración digital en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022</p> <p>H1: Existe relación entre Diseño moderno en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022</p> <p>H1: Existe relación entre cultura chavín en polos y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022</p> <p>H1: Existe relación entre cultura wari en polos y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022</p> <p>H1: Existe relación entre cultura inca en polos y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas, Lima - 2022</p>	<p>Dimensión 1: Composición visual</p> <p>Dimensión 2: Fuerza visual</p>	<p>Dimensión 1: Color</p> <p>Tipografía</p> <p>Forma</p> <p>Dimensión 2: Personajes históricos Personajes ficticios</p>	<p>15. Te gusta los colores utilizados en las ilustraciones de las culturas</p> <p>16. El estilo del tipo de letra en los polos te parece innovador y creativo</p> <p>17. Las formas establecidas son apropiadas para las ilustraciones</p> <p>18. Logras identificar con facilidad los rasgos de los personajes históricos de la cultura peruana.</p> <p>19. Te gusta la idea de combinar personajes ficticios con los de la cultura chavín, huari y inca.</p>	<p>Nominal</p> <p>Escala de LIKERT</p> <p>5 (Muy de Acuerdo) 4 (De acuerdo) 3 (Ni de acuerdo ni Desacuerdo) 2 (En Desacuerdo) 1 (Muy en Desacuerdo)</p>

ANEXO 3: DETERMINACIÓN Y TAMAÑO DE MUESTRA

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

En donde:

n = Muestra

N = Universo

z = Nivel de confianza

p = Probabilidad a favor

q = Probabilidad en contra

e = Margen de error

Reemplazando valores:

N = 150

z = 95% = 1.96

p = 0.5

q = 0.5

e = 0.05

$$n = \frac{150 (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}{(150-1) (0.05)^2 + (1.96)^2 + 0.5 \times 0.5}$$

$$n = \frac{150 \times 0.9604}{(149) \times 0.0025 + 0.9604}$$

$$n = \frac{144.06}{1.33}$$

$$n = 108$$

ANEXO 4: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



CUESTIONARIO

Este cuestionario está conformado por 19 preguntas para evaluar la relación de las Ilustraciones en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes del colegio San Felipe, Comas - 2022

INSTRUCCIONES: Lea cuidadosamente cada afirmación y conteste marcando con un aspa (X) el recuadro con el número que considere adecuado.

5	4	3	2	1
Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

Muchas gracias por su colaboración.

VARIABLE 1: Ilustraciones (cultura peruana)						
Preguntas		1	2	3	4	5
1	Los diseños ilustrados en los polos los consideras agradables					
2	Te parece las ilustraciones ideas fuera de lo común					
3	La imagen representada en el polo logra llamar tu atención					
4	Crees que los diseños sobre las culturas son creativas					
5	Las ilustraciones muestran originalidad en los polos					
6	Usarias estos polos cotidianamente					
7	Te agrada el estilo de la ilustración del lanzón monolítico					
8	La ilustración de la cabeza clava llamo tu atención					
9	Te gusta el nuevo estilo ilustrado de la estela Raimondi					
10	Reconoces fácilmente la ilustración de la arquitectura wari					
11	Las ilustraciones acerca de la cerámica huari te parece creativa					
12	Te gusta las ilustraciones utilizadas de la textilería de los wari.					
13	Identificas a los personajes ilustrados de la cultura inca					
14	Hay similitud con las funciones que realizaban los personajes de la cultura inca con los personajes ficticios					
VARIABLE 2: Persepción Visual						
Preguntas		1	2	3	4	5
15	Te gusta los colores utilizados en las ilustraciones de las culturas					
16	El estilo del tipo de letra en los polos te parece innovador y creativo					
17	Las formas establecidas son apropiadas para las ilustraciones					
18	Logras identificar con facilidad los rasgos de los personajes históricos de la cultura peruana					
19	Te gusta la idea de combinar personajes ficticios con los de la cultura chavín, huari e inca.					



LINK:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdnpTsR6fllLK9ytv9z_C8NLWCIfU-DOPsd0dZ19XrnqM07t2w/closedform

ANEXO 5: PRUEBA BINOMINAL Y VALIDEZ DE EXPERTO

Tabla N° 2: Prueba Binominal

		Prueba binomial				Significa ción exacta (bilateral)
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	
Doc.Manrique	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Doc.Guevara	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Doc.Manay	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		

Fuente: IBM SPSS 25.

ANEXO 6: ALFA DE CRONBACH

Tabla N° 3: Confiabilidad de variables

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,960	19

Fuente: IBM SPSS 25.

ANEXO 7: CARTA DE CONSENTIMIENTO

Solicitud de Carta de Visita.



ESCUELA ARTE &
DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL

Fecha		
Día	Mes	Año

FICHA PARA SOLICITAR CARTA DE VISITA

DATOS DEL ALUMNO:

Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombres
Ojanama	Rosas	Angie Isabel
Teléfono Fijo / Celular	DNI	E-mail
977 307 124	71962146	angieojanamarosas@gmail.com
Escuela Profesional	Ciclo	Promedio Ponderado Actual
Arte y Diseño Gráfico Empresarial	IX	---

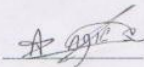
DATOS DE LA EMPRESA:

PÚBLICA <input checked="" type="checkbox"/> PRIVADA <input type="checkbox"/>		
Razón Social	Teléfono	
	5866324 - 3056938	
Dirección	E-mail	
JR. Pacifico CDRA 8 s/N San Felipe - Comas	sanfelipe-comas@hotmail.com	
Distrito	Provincia	Departamento
Comas	Lima	Lima
Apellidos y Nombres del Representante		Cargo
Rodríguez Escudero Fernando		Director

Observaciones:

Nota: Recoger la carta de presentación 48 horas siguiente de presentada esta ficha en la Facultad de Ingeniería


 DIRECTOR
 Firma de Director(a) Escuela


 Firma del estudiante

CAMPUS: Lima - Norte

ANEXO 8: CONFIABILIDAD

Esta confiabilidad está determinada por el Alfa de Cronbach.

Coeficiente	Relación
0 hasta 0.2	Muy baja confiabilidad
0.2 hasta 0.4	Baja confiabilidad
0.4 hasta 0.6	Moderada confiabilidad
0.6 hasta 0.8	Buena confiabilidad
0.8 hasta 1	Alta confiabilidad

ANEXO 9: DATA SPSS

AOOJANAMA ROJAS - SPSS.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 28 de 28 variables

	Diseño	Ideas	Imagen	Creatividad	Originalidad	Moda	Lanzamiento_Monolitico	Cabeza_Clava	Estela_Raimondi	Arquitectura	Cerámica	Textileria	Personajes	Funciones	Color	Tipografía	Forma	Personajes_Historicos	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4
3	3	4	2	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	3	5	5	3	3
4	3	5	1	5	3	4	5	3	1	3	4	4	1	5	4	4	3	3	3
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	5	4	4	5	5	5	5	5
6	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	2	5	5	4	4	4
7	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
14	4	3	3	5	3	3	5	2	3	4	5	5	1	2	4	4	4	2	2
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	4	4	4	4	3	4	5	5	2	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	5	4	5	5
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	2	3	3	2	3	4	3	3	2	4	2	5	3	2	2	3	3	3	3
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

AOOJANAMA ROJAS - SPSS.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Diseño	Númérico	1	0	1 Los diseños ...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	Ideas	Númérico	1	0	2 Te parece la...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	Imagen	Númérico	1	0	3 La imagen re...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	Creatividad	Númérico	1	0	4 Crees que los...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	Originalidad	Númérico	1	0	5 Las ilustracio...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	Moda	Númérico	1	0	6 Usuarías esto...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	Lanzon_Mo...	Númérico	1	0	7 Te agrada el ...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	Cabeza_Clava	Númérico	1	0	8 La ilustración...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	Estela_Rai...	Númérico	1	0	9 Te gusta el n...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	Arquitectura	Númérico	1	0	10 Reconoces f...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	Cerámica	Númérico	1	0	11 Las ilustraci...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	Textilería	Númérico	1	0	12 Te gusta las...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	Personajes	Númérico	1	0	13 Identificas a...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	Funciones	Númérico	1	0	14 Hay similitu...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	Color	Númérico	1	0	15 Te gusta los...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
16	Tipografía	Númérico	1	0	16 El estilo del ...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
17	Forma	Númérico	1	0	17 Las formas ...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
18	Personajes...	Númérico	1	0	18 Logras ident...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
19	Personajes...	Númérico	1	0	19 Te gusta la i...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
20	ILUSTRACI...	Númérico	1	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
21	DISEÑO_M...	Númérico	1	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
22	CULTURA_...	Númérico	1	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
23	CULTURA_...	Númérico	1	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
24	CULTURA_I...	Númérico	1	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
25	COMPOSIC...	Númérico	1	0		Ninguna	Ninguna	20	Derecha	Nominal	Entrada
26	FUERZA_VI...	Númérico	1	0		Ninguna	Ninguna	17	Derecha	Nominal	Entrada
27	T_ILUSTRA...	Númérico	1	0		Ninguna	Ninguna	19	Derecha	Nominal	Entrada
28	T_PERCEP...	Númérico	1	0		Ninguna	Ninguna	16	Derecha	Nominal	Entrada
29											
30											
31											

Vista de datos Vista de variables

ANEXO 10: VALIDACION DE EXPERTOS



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Dra. **Giovanna M. Manrique Alvarez**

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 20 / 10 / 2022

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Ilustraciones en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes de la Institución San Felipe, Comas, Lima - 2022”

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

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

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

SUGERENCIAS: Aplicable

Firma del experto:

Giovanna M. Manrique Alvarez
DRA. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Apellidos y nombres del experto: **Jose a. Guevara Limay**

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 20 / 10 / 2022

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Ilustraciones en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes de la Institución San Felipe, Comas, Lima - 2022”

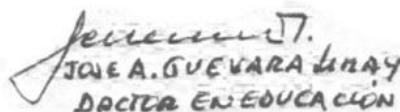
Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las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

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

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

SUGERENCIAS: Aplicable

Firma del experto:



JOSE A. GUEVARA LIMAY
DOCTOR EN EDUCACIÓN

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: **Eduardo Manay Villaw**

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 20 / 10 / 2022

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

"Ilustraciones en polos sobre la cultura peruana y la Percepción visual en estudiantes de la Institución San Felipe, Comas, Lima - 2022"

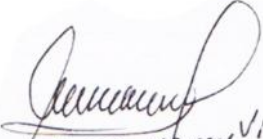
Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las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

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

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

SUGERENCIAS: Aplicable

Firma del experto:



EDUARDO MANAY VILLAW
LIC. EN EDUCACIÓN

ANEXO 11: PRODUCTO (Brief)





Introducción:

En este proyecto tome como principales referencias a nuestra cultura peruana, específicamente a 3 culturas, chavin, wari e inca ya que son los principales horizontes por el cual inicio la cultura peruana.

De esta manera aplicando un poco de imaginación y creatividad en nuestras ilustraciones podemos acercar a un grupo mayor de personas interesadas a este mundo cultural y a la vez artístico, causando un impacto en los jóvenes, ya que no solo son simples polos, sino llevarlos hacer prendas coleccionables e interesantes



Publico Objetivo

El publico al cual me dirijo son a estudiantes que estan por culminar el 5to de secundaria, ayudandolos aprender de una manera actualizada, mostrando una nueva persepcion visual del arte cultural.

Caracteristicas Demograficas:

Género: Hombres y Mujeres

Edad: 16 a 19 años

Nivel: Socioeconomico B

Caracteristicas Psicograficas:

Actitudes: Jovenes que buscan diversas formas de aprender y coleccionar.

Personalidad: Jovenes extrovertidos.

Estilo de Vido: Jovenes que buscan algo innovador y fuera de lo comun.

Comportamiento del Publico:

Jovenes que que se sienten identificados con la cultura peruana y quieren aprender mas acerca de ella

Mensaje:

El mensaje que quiero trasmitir a travez de estas ilustraciones, que para aprender podemos hacerlo de varios metodos y uno de ellos es mediante una manera ilustrativa, enseñando a los jovenes estudiantes a que se sientan identificados mas con la cultura peruana a traves de estos polos de una manera simbolica y llamativa, creando asi una nueva vision de lo que ellos podran enfocarse mas adelante.

Tipografía:

Coconut Cookies



ASNDBNFKAKSD
SJSKDNJSSK



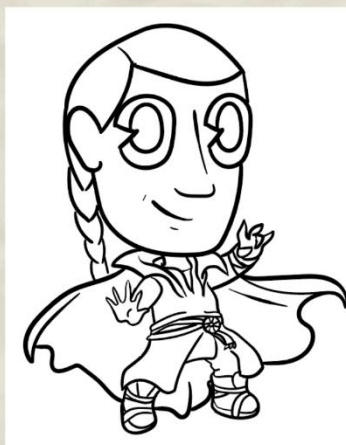
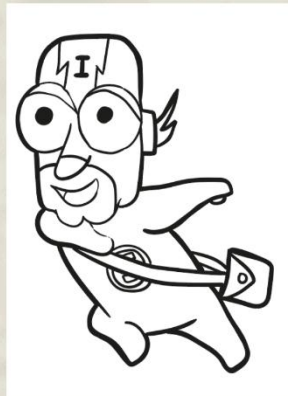
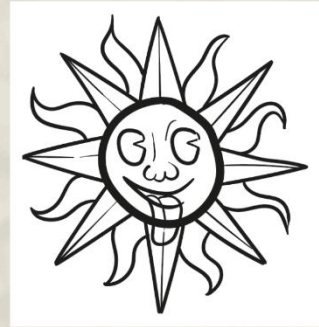
Medida:

7cm x 7cm

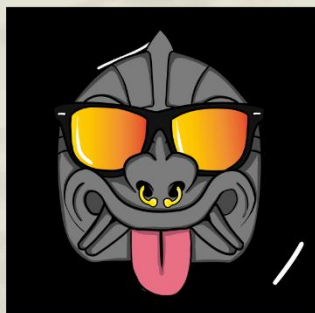
Psicología de la Tipografía:

Para este proyecto tratamos de evitar tipografías que terminen en puntas, ya que el uso de ello sería muy fuerte y nosotros queremos transmitir una idea más tranquila y alegre de nuestras ilustraciones, por ello colocamos esta fuente tipográfica llamada Coconut cookies, ya que por el estilo de fuente, transmite ese concepto.

Bocetos:

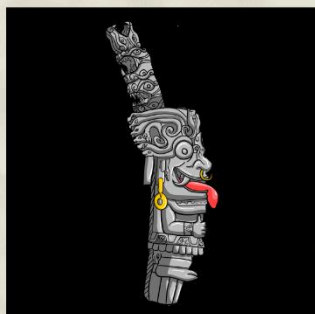


Paleta de colores de las ILUSTRACIONES : chavin

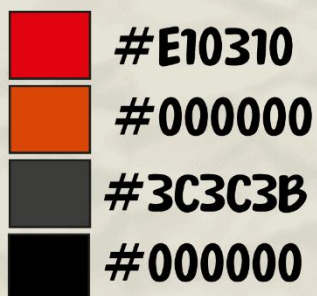


independencia, confianza, energía constructiva y de la creatividad

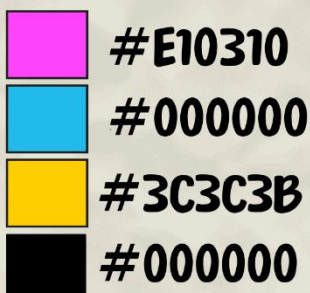
El rosa es un color que tiende a alejar las preocupaciones y que acompaña con suavidad



El rosa es un color que tiende a alejar las preocupaciones y que acompaña con suavidad



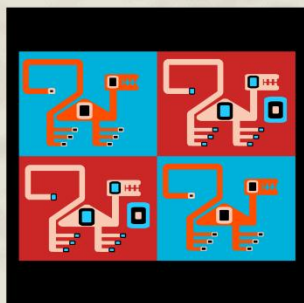
independencia, confianza, energía constructiva y de la creatividad



Paleta de colores de las **ILUSTRACIONES : Wari**

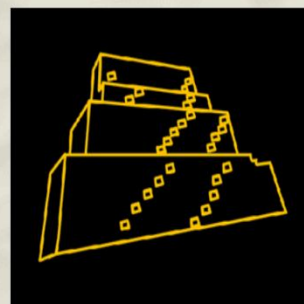


	#FCE4A8
	#B95731
	#422918
	#000000



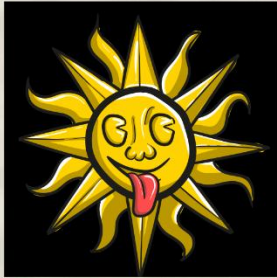
	#E10310
	#F9CBB4
	#CC2727
	#00B2DB

independencia, confianza, energía
constructiva y de la creatividad



	#FFCA00
---	----------------

Paleta de colores de las ILUSTRACIONES : Wari



	#E10310
	#000000
	#FFCA00
	#000000



	#FFCA00
	#00FF73
	#3C3C3B
	#000000



	#E10310
	#000000
	#3C3C3B
	#000000



	#E10310
	#000000
	#3C3C3B
	#000000



	#E10310
	#000000
	#3C3C3B
	#000000

Referencia:



CABEZA CLAVA:

Para realizar esta ilustración utilice los mismos rasgos que tiene esta escultura, solo fue aumentado las gafas ya que es un objeto que se a puesto de moda en el verano y la lengua también para darle un toque de frescura.



Lanzon Monolítico:

En esta ilustración se re diseño la pieza solo que se le dio una curvatura y de igual manera se le agregó la lengua para darle unos rasgos más modernos y simpáticos.



Lanzon Monolítico:

En esta ilustración se re diseño la pieza solo que se le dio una curvatura y de igual manera se le agregó la lengua para darle unos rasgos más modernos y simpáticos.



Estela Raimondi:

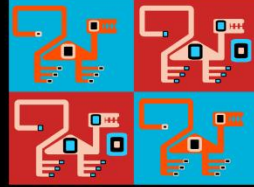
En esta ilustración de un felino con la vista hacia arriba, con afilados dientes, garras y con dos cetros en sus manos. Asimismo, se aprecian adornos sobre su cabeza, no cambie nada de lo que es esta escultura en realidad sino lo agregue colores llamativos y lo convertí en un personaje ficticio que pueda llamar la atención.



Cerámica Wari:

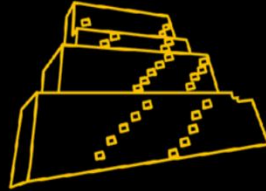
En esta referencia se usó una cerámica de la cultura wari, la cual fue personificada, aumentado de una manera animada los ojos, manos y pies usando como referencia la serie del personaje Sonic.

Referencia:



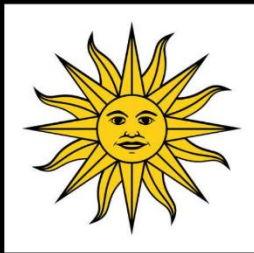
Telares Wari

Como podemos apreciar los telares wari se representan por sus colores brillantes y muy llamativos ante los ojos de las personas, es por ello que quise representar estos diseños en mis polos de una manera mas moderna y atractiva..



Centro administrativo Wari:

La ilustración de la arquitectura vuelta vector, quise hacerlo atractivo y siempre que no pierda la estructura utilizando los colores tierra de una manera que los alumnos puedan acordarse de este complejo sin llevarlo fuera de la realidad.



Inti Sol:

Se trato de simplificar lo mas posible para que sea un diseño mas vintage, ya que el uso de vectores y como una parte extra al diseño se le añadio una lengua, ya que queremos que se vea un aspecto característico de las ilustraciones



El Tumi:




Fue solo ilustrado tomando un plano del rostro del tumi, a ello se le exageraron los rasgos para hacerlo llamativo ante los jovenes estudiantes, quitando la simpleza y exagerando los rasgos animados.



Chasky Flash:

Realice la caracterización de la actividad de los mensajeros reales que eran los chasquis, ya que por el hecho de cumplir con la misión de recorrer largos tramos corriendo, lo decidimos relacionar con el super heroe flash, dando le una semejanza al personaje ficticio, con la función que realizaba dichos mensajeros

Referencia:

		<p>Capitan Inca: En este caso colocamos a un inca guerrero, el cual relacionamos con el super heroe ficticio Capitan america, puesto a ello por su poder de liderazgo y gran fuerza, guardan una gran semejanza, es por ellos que fue una de las mejores elecciones.</p>
		<p>Mujer Inca: con respecto a esta ilustración se trato de reflejar a las mujeres de esos tiempos con la capa y los mantos que utilizaban, relacionándolo con el personaje de la mujer maravilla, ya que en esos tiempos las mujeres de los incas eras personas fuertes, luchadoras que se levantaban desde muy temprano para corresponder las labores del hogar, el cuidado de los hijos, de los enfermos.</p>

Tipo de Estilo Grafico:

Estilo Vintage ya que utilizamos colores oscuros y claros y ilustraciones que sean llamativas en el polo y genere cierto impacto ante la persepcion del estudiante.

ETIQUETAS

IT CLAVA



Las cabezas clavas son monolitos escultóricos que representan a cabezas de seres míticos, típicas en la arquitectura de los Andes precolombinos. Se han encontrado cabezas clavas en las culturas Recuay, Tiahuanaco y Chavin.

CULTURA CHAVIN

LANZÓN MONOLITICO



El lanzón de Chavin, o simplemente "El Lanzón", es un monolito o wanka sagrada, perteneciente a la cultura Chavin del Perú antiguo.

CULTURA CHAVIN

ANEXO 12: PIEZA GRAFICA DE LAS ILUSTRACIONES EN POLOS





Lanzon Monolítico



Boceto



Acabado





Estela Raimondi



Boceto



Acabado





IT Clava



Boceto

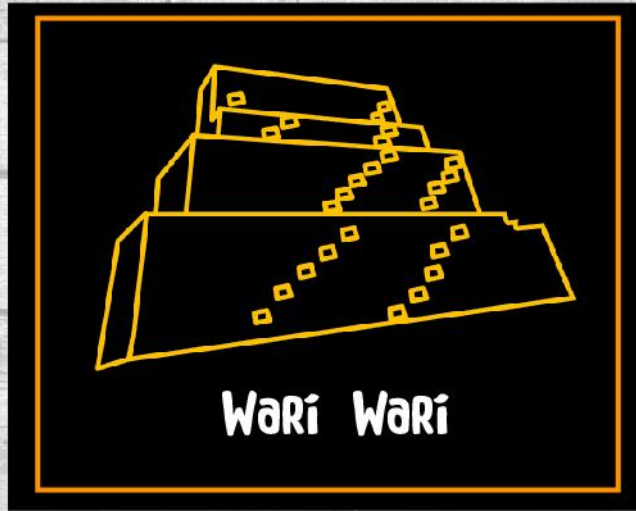


Acabado





ARQUITECTURA



Acabado







Textilería



Acabado





EI TUMI

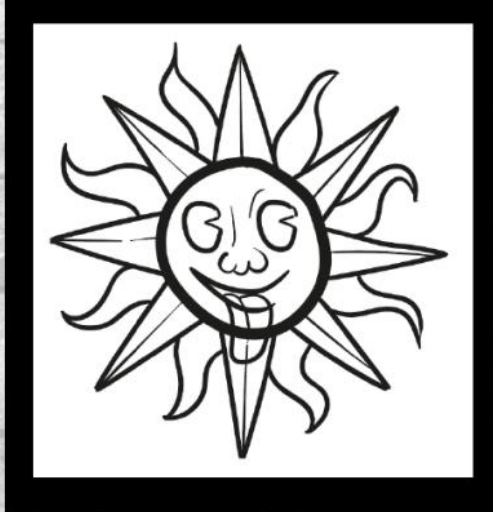


Boceto



Acabado





Boceto

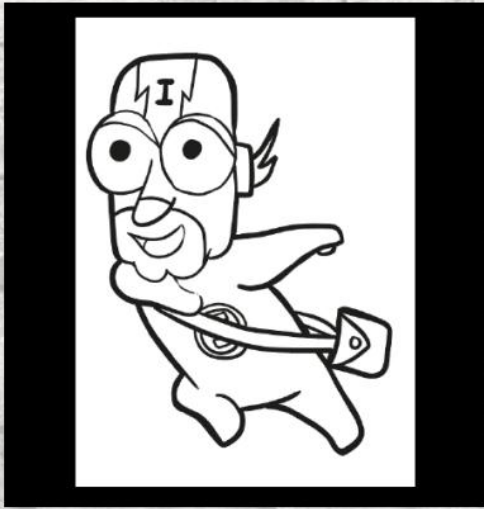


Acabado





Chaski Flash



Boceto



Acabado





Capitan Inca



Boceto



Acabado





Mujer Inca



Boceto



Acabado



Anexo N° 14: Turnitin

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?ro=103&ts=1&u=1088032488&lang=es&o=1979362005

feedback studio | Angie Isabel Ojanama Rojas, | Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y Percepción visual en e... | /null | 3 de 80

Resumen de coincidencias X

19 %

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	9 %	>
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	8 %	>
3	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1 %	>
4	Entregado a University ... Trabajo del estudiante	<1 %	>
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %	>
6	disenio.grafico.varro.es Fuente de Internet	<1 %	>
7	Entregado a CSU, San ... Trabajo del estudiante	<1 %	>
8	Entregado a Heriot-Wat... Trabajo del estudiante	<1 %	>

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows

Página: 1 de 79 | Número de palabras: 22877 | Versión solo texto del informe | Alta resolución | Activado

FERREYC1 +2.69% | 02:23 p.m. 12/12/2022

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL

Título de Tesis
Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y
Percepción visual en estudiantes de la institución educativa
San Felipe, Comas, Lima-2022

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

AUTOR:
Ojanama Rojas, Angie Isabel (ORCID: 0000-0002-4908-2081)

ASESOR:
Dr. Apaza Quispe, Juan (ORCID: 0000-0002-1157-7185)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Arte visual y sociedad: Investigación de mercado en el ámbito de la
comunicación gráfica, imagen corporativa y diseño del producto.

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA - PERÚ



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, APAZA QUISPE JUAN, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Ilustraciones en polos sobre cultura peruana y

Percepción visual en estudiantes de la institución educativa San Felipe, Comas, Lima-2022

", cuyo autor es OJANAMA ROJAS ANGIE ISABEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 19 de Noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
APAZA QUISPE JUAN DNI: 10453803 ORCID: 0000-0002-1157-7185	Firmado electrónicamente por: APAZAQU el 19-12- 2022 02:39:26

Código documento Trilce: TRI - 0446865