

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

ESCUELA DE POSGRADO



T E S I S

**Herramienta digital el video como recurso didáctico, y el
aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de la
Institución Educativa Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023**

**Para optar el grado académico de Maestro en:
Educación**

Mención: Didáctica y Tecnologías de la Información

Autor:

Bach. Candelaria OCHOA VERTIZ

Asesor:

Dr. Catalina Liliana ROSALES LANDEO

Cerro de Pasco - Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

ESCUELA DE POSGRADO



T E S I S

**El Video como Estrategia de Enseñanza y su relación con el
Aprendizaje en Ciencias Sociales en la Institución Educativa Señor
de los Milagros Yanahuanca, 2023**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Luis Fidel LOMBARDI PALOMINO

PRESIDENTE

Dra. Nora Esmila HINOSTROZA CAMPOS

MIEMBRO

Dr. Juan Antonio CARBAJAL MAYHUA

MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Escuela de Posgrado
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 039-2025- DI-EPG-UNDAC

La Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:
Candelaria OCHOA VERTIZ

Escuela de Posgrado:
MAESTRIA EN EDUCACIÓN - MENCIÓN: DIDÁCTICA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Tipo de trabajo:
TESIS

TÍTULO DEL TRABAJO:
"HERRAMIENTA DIGITAL EL VIDEO COMO RECURSO DIDÁCTICO, Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LOS MILAGROS YANAHUANCA, 2023"

ASESOR (A): Dra. Catalina Liliana ROSALES LANDEO

Índice de Similitud:
10%

Calificativo
APROBADO

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software similitud.

Cerro de Pasco, 15 de abril del 2025



Firmado digitalmente por BALDEON
DIEGO Jheysen Luis FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 15.04.2025 16:24:25 -05:00

DOCUMENTO FIRMADO DIGITALMENTE
Dr. Jheysen Luis BALDEON DIEGO
DIRECTOR

DEDICATORIA

Agradezco a Dios por la guía y ayuda que siempre tengo en él.

A mi familia le agradezco la paciencia, el apoyo incondicional y el amor que fue necesario para poder seguir en este largo camino. Su respaldo fue fundamental para alcanzar este logro.

AGRADECIMIENTO

A los docentes y directivos de la Escuela de Postgrado: Su compromiso y dedicación han sido fundamentales en mi formación como maestrante. Gracias por inspirarme y guiarme en este camino.

A mis familiares: Su apoyo incondicional, sabiduría y paciencia han sido el soporte motivacional más importante para el desarrollo de mi investigación. Su apoyo ha dejado una huella imborrable en mi camino académico.

A la I.E. Señor de los Milagros del distrito de Yanahuanca: Gracias por brindarme las herramientas y el respaldo necesario para explorar nuevas fronteras en el campo educativo.

A mis compañeros de especialidad: Su colaboración, debates y perspectivas enriquecieron mi trabajo. Juntos hemos formado un clima académico preciso para una investigación de calidad.

RESUMEN

La investigación se centró en examinar si existe una relación entre la estrategia de enseñanza “uso de videos” y el aprendizaje de la materia escolar de ciencias sociales en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Señor de los Milagros, Yanahuanca, 2023. Se utilizó una investigación de tipo básico, con un diseño no experimental, enfoque cuantitativo y nivel descriptivo-correlacional, pues se hipotetiza una relación entre las variables “uso de videos como estrategia de enseñanza” y “aprendizaje en el área de ciencias sociales”. Se estableció una muestra compuesta por 55 estudiantes, que se evaluó mediante los dos instrumentos de investigación validados por expertos: cuestionario de uso del video con 18 ítems con escala de Likert y un ranking de calificaciones para evaluar el desempeño académico con escala vigesimal. Se obtuvo unos resultados con una confiabilidad de 0,97 en la escala de Cronbach, y revelaron una correlación positiva moderada (Rho de Spearman = 0) entre el uso de videos y el aprendizaje en ciencias sociales; lo cual, implica que la investigación tuvo una confiabilidad elevada. La hipótesis se probó y se confirmó su validez, evidenciando una influencia positiva del uso de videos en el aprendizaje de las ciencias sociales. Este estudio aporta evidencia empírica sobre la efectividad de esta estrategia de enseñanza, ofreciendo estrategias accesibles para mejorar las prácticas educativas de calidad y el rendimiento académico.

Palabras clave: video, estrategia de enseñanza, aprendizaje, ciencias sociales.

ABSTRACT

The research focused on examining whether there is a relationship between the use of videos as a teaching strategy and the learning of the social sciences school subject in primary level students at the Señor de los Milagros Educational Institution, Yanahuanca, 2023. A basic type of research was used, with a non-experimental design, quantitative approach and descriptive-correlational level, since a relationship is hypothesized between the variables "use of videos as a teaching strategy" and "learning in the area of social sciences". A sample composed of 55 students, which was evaluated using the two research instruments validated by experts: a video use questionnaire with 18 items with a Likert scale and a ranking of grades to evaluate academic performance with a vigesimal scale. Results with a reliability of 0.97 on the Cronbach scale were obtained, and revealed a moderate positive correlation (Spearman's $Rho = 0$) between the use of videos and learning in social sciences; which implies that the research had a high reliability. The hypothesis was tested and its validity was confirmed, evidencing a positive influence of the use of videos in the learning of social sciences. This study provides empirical evidence on the effectiveness of this teaching strategy, offering accessible strategies to improve quality educational practices and academic performance.

Keywords: video, teaching strategy, learning, social sciences.

INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa Señor de los Milagros de Yanahuanca, el rendimiento académico en ciencias sociales ha mostrado un descenso en los últimos años. Esta situación ha generado inquietud entre los docentes y la dirección de la institución, quienes buscan estrategias para mejorar el aprendizaje en esta área. Aunque diversos estudios han explorado el impacto de los videos en el aprendizaje, pocos se han centrado en el contexto específico de la institución y en el área de ciencias sociales. Además, una gran parte de estas investigaciones se han centrado en entornos urbanos; mientras que, este estudio se centra en un contexto rural.

Esta investigación evaluó la existencia de una relación entre el uso de videos como recurso didáctico se relaciona con el aprendizaje en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, durante el año 2023. La hipótesis principal del estudio plantea que existe una correlación positiva entre el uso de videos como recurso didáctico y el desempeño académico en esta área de estudios. Las hipótesis secundarias exploran la relación entre el uso de videos y la motivación, la participación y la comprensión de los conceptos en ciencias sociales.

Para ello, se llevó a cabo una investigación básica de diseño descriptivo-correlacional, no experimental, lo que permitió establecer relaciones entre variables sin manipulación directa de los factores. En este caso, se analizó la relación entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje en el área de ciencias sociales. Se empleó un enfoque cuantitativo y un método inductivo-deductivo para recopilar y analizar datos. La muestra estuvo conformada por 55 estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron validados mediante juicio de expertos, obteniendo niveles adecuados de confiabilidad (0,97 en la escala de Cronbach para ambos).

Los análisis estadísticos revelaron una correlación moderada positiva entre el uso de videos y el aprendizaje en ciencias sociales de los estudiantes (correlación de Rho de Spearman equivalente a 0). Además, la prueba de hipótesis confirmó la validez de la hipótesis planteada. Estos hallazgos pueden contribuir a la comprensión de la

influencia de los videos como herramienta educativa en el aprendizaje de las ciencias sociales, particularmente en contextos rurales. Los hallazgos pueden orientar a los docentes en la selección y aplicación de estrategias de enseñanza que incorporen videos de manera efectiva, mejorando la calidad educativa en el área de ciencias sociales.

En el primer capítulo, se abordó el problema de Investigación, que incluye la identificación y planteamiento del problema, la delimitación de la investigación, la formulación de objetivos, la justificación y las limitaciones del estudio.

El segundo capítulo abarcó el marco teórico, donde se examinaron los antecedentes relevantes del estudio y los fundamentos teóricos científicos. Además, se establecieron las definiciones de los términos clave, se desarrollaron las hipótesis, y se identificaron y operacionalizaron las variables conforme a los objetivos de investigación.

El tercer capítulo se enfocó en la metodología y técnicas de investigación, donde se describió el tipo y nivel de la investigación, el método y diseño del estudio, así como la selección de la población y muestra. También se detallaron los procedimientos de recolección, procesamiento y análisis estadístico de los datos, junto con la elección y validación de los instrumentos empleados, siempre respetando las consideraciones éticas.

En el cuarto capítulo se presentaron los resultados y el análisis correspondiente, donde se discutieron los hallazgos, se describió la interpretación de los resultados comparándolos con los resultados de otros autores relevantes y se expuso los resultados obtenidos. Se incluyó también la aplicación de pruebas de hipótesis, utilizando herramientas estadísticas para interpretar la relación y el impacto de las variables en el estudio.

Finalmente, se presentaron las conclusiones y recomendaciones en base a los resultados y discusión de resultados de cada uno de los objetivos planteados.

INDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
INDICE	

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema	1
1.2. Delimitación de la Investigación	2
1.3. Formulación del Problema	3
1.3.1. Problema general	3
1.3.2. Problemas específicos:	3
1.4. Formulación de Objetivos	4
1.4.1. Objetivo general	4
1.4.2. Objetivos específicos.....	4
1.5. Justificación de la Investigación	4
1.6. Limitaciones de la Investigación	7

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio	9
2.1.1. Antecedentes nacionales	9
2.1.2. Antecedentes internacionales.....	14
2.2. Bases teóricas – científicas.....	18
2.2.1. La Frecuencia de Uso de Videos.....	21
2.2.2. La Interacción y Participación de los Estudiantes	21
2.2.3. Herramientas Interactivas en los Videos.....	22

2.2.4. Desempeño Académico en Evaluaciones.....	23
2.2.5. Desarrollo de Habilidades Analíticas	23
2.2.6. Fomento del Pensamiento Crítico.....	24
2.3. Definición de términos básicos:.....	26
2.4. Formulación de Hipótesis.....	27
2.4.1. Hipótesis general.....	27
2.4.2. Hipótesis específicas.....	28
2.5. Identificación de variables.....	28
2.6. Definición operacional de variables e indicadores.....	29

CAPITULO III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE INVESTIGACION

3.1. Tipo de Investigación	32
3.2. Nivel de investigación	32
3.3. Métodos de investigación	33
3.4. Diseño de investigación	34
3.5. Población y muestra	34
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	36
3.6.1. Técnicas.....	36
3.6.2. Instrumentos.....	37
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	38
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	39
3.8.1. Procesamiento Manual.....	39
3.8.2. Procesamiento Electrónico.....	40
3.9. Tratamiento estadístico.....	41
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica.....	42

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	44
---	----

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	45
4.2.1. Resultados de la aplicación de la encuesta sobre el video como estrategia de enseñanza.....	45
4.2.2. Resultados de la comparación de encuesta con el ranking de notas del área de ciencias sociales	64
4.3. Prueba de Hipótesis.....	67
4.3.1. Prueba de hipótesis general	67
4.4. Discusión de resultados	67
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Definición operacional de variables	29
Tabla 2. Población.....	35
Tabla 3. Juicio de expertos.....	38
Tabla 4. Escala de validación	39
Tabla 5. Número de veces que los estudiantes han visto videos en clases	45
Tabla 6. Extensión de los videos que se presentan en clase.....	46
Tabla 7. Diversidad de fuentes de los videos que se presentan en clase	47
Tabla 8. Entendimiento del contenido de los videos	48
Tabla 9. Relevancia del video desde la percepción de los niños	49
Tabla 10. Claridad audiovisual de los videos presentados en clase	50
Tabla 11. Participación en clase durante la reproducción de los videos	51
Tabla 12. Comentarios a los videos después de su presentación	52
Tabla 13. Trabajar en clase mediante la reproducción de videos tutoriales	53
Tabla 14. Conformidad con las calificaciones del área de ciencias sociales.....	54
Tabla 15. Utilidad de los videos en el área de ciencias sociales.....	55
Tabla 16. Percepción de los estudiantes acerca de la utilidad de los videos en niños que los visualizan y los que no	57
Tabla 17. Grado de entendimiento de los diferentes contenidos de los videos.....	58
Tabla 18. Capacidad para conectar sucesos previos con sucesos posteriores a la reproducción de los videos	59
Tabla 19. Seguridad en entendimiento de datos y hechos sucedidos después de ver los videos	60
Tabla 20. Identificar la veracidad del contenido de los videos (aprendizaje crítico)	61
Tabla 21. Comodidad al opinar o preguntar tras la presentación de los videos	62
Tabla 22. Nivel de pensamiento crítico en temas complejos en el área de ciencias sociales.....	63
Tabla 23. Base de datos.....	64

Tabla 24. Nivel de significancia con Rho de Spearman	66
--	----

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Frecuencia de veces en que los estudiantes han visto videos en clases.....	45
Figura 2. Extensión de los videos que se presentan en clase	46
Figura 3. Diversidad de fuentes de los videos que se presentan en clase	47
Figura 4. Entendimiento del contenido informativo de los videos	48
Figura 5. Relevancia del video desde la percepción de los niños.....	49
Figura 6. Claridad audiovisual de los videos presentados en clase.....	51
Figura 7. Participación en clase durante la reproducción de los videos.....	52
Figura 8. Comentarios a los videos después de su presentación.....	53
Figura 9. Trabajar en clase mediante la reproducción de videos tutoriales	54
Figura 10. Conformidad con las calificaciones del área de ciencias sociales	55
Figura 11. Utilidad de los videos en el área de ciencias sociales	56
Figura 12. Percepción de los estudiantes acerca de la utilidad de los videos en niños que los visualizan y los que no lo hacen	57
Figura 13. Grado de entendimiento de los diferentes contenidos de los videos	58
Figura 14. Capacidad para conectar sucesos previos con sucesos posteriores a la reproducción de los videos	59
Figura 15. Seguridad en entendimiento de datos y hechos sucedidos después de ver los videos.....	60
Figura 16. Identificar la veracidad del contenido de los videos (aprendizaje crítico)...	61
Figura 17. Comodidad al opinar o preguntar tras la presentación de los videos.....	62
Figura 18. Nivel de pensamiento crítico en temas complejos en el área de ciencias sociales.....	63

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema

En la actualidad, la informática ha adquirido una relevancia fundamental en todos los ámbitos de la sociedad. La informática se aplica a múltiples áreas de la actividad y conocimiento del ser humano, lo que incluye la investigación, la industria, el desarrollo de juegos, las comunicaciones y también las ciencias sociales. Este avance vertiginoso en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha llevado al desarrollo de herramientas digitales que se utilizan como recursos didácticos para incrementar el conocimiento de los estudiantes de una forma totalmente innovadora.

Entre estas herramientas digitales, el video ha revolucionado la industria tecnológica, la publicidad, la mercadotecnia, la educación y otros campos gracias a su capacidad para transmitir información de manera atractiva y efectiva. La utilización del video como herramienta pedagógica permite la creación de un conocimiento significativo, al aprovechar las capacidades comunicativas de los recursos audiovisuales los cuales generan un estímulo eficiente para mejorar el aprendizaje del estudiante.

En el contexto específico de la I.E. Señor de los Milagros, se encuentran más de 32 zonas arqueológicas y otros contenidos relevantes en ciencias sociales en el entorno de la quebrada de Chaupihuaranga. El uso del video para dictar las clases de ciencias sociales tiene como objetivo promover el aprendizaje en dimensiones críticas, analíticas e históricas en los estudiantes. Se espera que esta estrategia no solo beneficie el conocimiento adquirido por los estudiantes, sino que también tenga un impacto en la preservación y valoración de la identidad cultural de los estudiantes y pobladores de la provincia Daniel Carrión, Región Pasco.

Educación no se trata simplemente de impartir conocimientos sobre ciertas materias a los estudiantes, sino que implica el mejoramiento cualitativo del educando y, por lo tanto, la educación del presente y futuro de la sociedad. En este sentido, el uso de herramientas digitales como el video se convierte en una oportunidad para construir nuevos conocimientos y habilidades. Por lo tanto, surge la interrogante de si los estudiantes son conscientes de la importancia del uso de herramientas digitales, como el video, en el aprendizaje de ciencias sociales. Además, es necesario evaluar si, después de las clases de ciencias sociales con uso de recursos digitales, los estudiantes demuestran habilidades críticas, analíticas e históricas.

En concordancia con la investigación de las dos variables: "uso del video como estrategia de enseñanza" y "aprendizaje de ciencias sociales", ha sido fundamental analizar la relación existente entre estas dos variables en el proceso de aprendizaje.

1.2. Delimitación de la Investigación

La delimitación del espacio tuvo lugar en la I.E. Señor de los Milagros, ubicada en Yanahuanca, provincia de Daniel Alcides Carrión y departamento de Pasco.

La delimitación del tiempo se realizó en un periodo de 12 meses, específicamente desde julio de 2023 hasta junio de 2024.

La delimitación universal estuvo conformada por todos los estudiantes de educación secundaria de la institución, siendo un total de 167 estudiantes durante el periodo lectivo de 2023. Sin embargo, para fines de la investigación, se trabajó con una muestra de 55 estudiantes que cursan el área de ciencias sociales como unidad de análisis.

La delimitación del contenido se centró en la temática sobre el uso de la herramienta digital “video” como estrategia de enseñanza y su influencia en el aprendizaje del área de ciencias sociales durante el año 2023.

1.3. Formulación del Problema

1.3.1. Problema general

¿Existe una relación significativa entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje del área de ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, durante el año 2023?

1.3.2. Problemas específicos:

P.E.1. ¿Existe una relación significativa entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el desarrollo de habilidades analíticas en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, durante el año 2023?

P.E.2. ¿Existe una relación significativa entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el fomento del pensamiento crítico en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, durante el año 2023?

P.E.3. ¿Existe una relación significativa entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el entendimiento de conceptos históricos en ciencias

sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, durante el año 2023?

1.4. Formulación de Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Examinar la relación existente entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje del área de ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

O.E.1. Analizar la relación entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el desarrollo de habilidades analíticas en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.

O.E.2. Investigar la relación entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el fomento del pensamiento crítico en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.

O.E.3. Explorar la relación entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el entendimiento de conceptos históricos en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.

1.5. Justificación de la Investigación

Justificación Teórica

Esta investigación surgió de la necesidad de expandir y profundizar el conocimiento existente en el área de estudio. A pesar de que ya se han realizado investigaciones previas sobre la utilización de videos como herramienta didáctica para enseñar el área de ciencias sociales, todavía existen numerosos interrogantes sin resolver y áreas que no han sido investigadas de manera exhaustiva. Por lo tanto, este estudio se ha enfocado en abordar estas cuestiones pendientes y proporcionar una comprensión más amplia y detallada

de cómo el uso de videos puede influir en el aprendizaje dentro del campo de las ciencias sociales.

En el ámbito de las TIC, la integración de medios audiovisuales como los videos representa una poderosa herramienta para enriquecer el proceso educativo, facilitando la comprensión y el *engagement* de los estudiantes. Sin embargo, el impacto específico de estos recursos sobre el aprendizaje en ciencias sociales no ha sido completamente delineado, lo que subraya la pertinencia y la innovación de este estudio. Al investigar cómo los videos inciden en el aprendizaje, se busca no solo llenar los vacíos existentes en la literatura académica, sino también ofrecer nuevas perspectivas teóricas y metodológicas que puedan aplicarse en contextos educativos diversos.

Justificación Metodológica

Se utilizó un enfoque cuantitativo pues se ha realizado la recopilación de datos cuantitativos mediante el cuestionario y el ranking de notas. Este enfoque metodológico es determinante en la aplicación de las TIC y el efecto que produce los videos como recursos pedagógicos.

El uso de un enfoque cuantitativo permite una triangulación de datos que refuerza la precisión de los resultados. Al analizar tanto los resultados académicos cuantitativos se logra una comprensión más precisa y matizada de los procesos de aprendizaje implicados. Por lo cual, esta metodología es fundamental para captar las sutilezas y variaciones individuales en las respuestas de los estudiantes a la incorporación de videos en el proceso educativo.

El enfoque cuantitativo es particularmente valioso en el campo de las TIC, donde las tecnologías y las prácticas educativas están en constante evolución. La capacidad de ajustar y adaptar la metodología en respuesta a los datos emergentes asegura que la investigación se mantenga relevante y actualizada, proporcionando insights valiosos que pueden informar futuras

prácticas pedagógicas y estrategias de implementación de tecnología en la educación.

Justificación Practica

La relevancia práctica de esta investigación se manifestó en su aplicación directa y en los beneficios concretos que puede aportar al ámbito educativo, específicamente en las ciencias sociales. Los resultados obtenidos indicaron un impacto significativo en la resolución de problemas educativos y en la mejora de las prácticas pedagógicas, demostrando que el uso de videos como herramienta de enseñanza puede transformar el proceso de aprendizaje de manera sustancial.

Al comprender en profundidad la relación entre el uso de videos y el aprendizaje, los docentes tienen la posibilidad de diseñar estrategias pedagógicas más efectivas, integrando recursos audiovisuales que respondan mejor a las necesidades de conocimiento de los estudiantes para que se desenvuelvan correctamente en la sociedad. Esto se traduce en un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo, donde los estudiantes pueden beneficiarse de una metodología de enseñanza más atractiva y accesible.

Al comprender en profundidad la relación entre el uso de videos y el aprendizaje, los docentes tienen la posibilidad de diseñar estrategias pedagógicas más efectivas, integrando recursos audiovisuales que respondan mejor a las necesidades individuales y colectivas de los estudiantes. Esto se traduce en un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo, donde los estudiantes pueden beneficiarse de una metodología de enseñanza más atractiva y accesible.

El empleo de videos facilita el entendimiento de un tema complejo, así como la elaboración de conclusiones y pensamiento crítico, elementos esenciales para la educación de los alumnos. A través de la integración de recursos visuales, los estudiantes pueden explorar y comprender conceptos

históricos y sociales de manera más efectiva y significativa, lo que fomenta un aprendizaje activo y participativo.

1.6. Limitaciones de la Investigación

En cuanto a las limitaciones de esta investigación, es importante tener en cuenta que se encontraron algunas restricciones que afectaron la búsqueda de información y la precisión de los resultados.

En primer lugar, se identificó una escasez de bibliografía disponible sobre el tema específico de la relación entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje en el área de ciencias sociales. Esta limitación ha dificultado la fundamentación teórica y la comparación de resultados con estudios previos.

Además, la falta de acceso permanente a tecnologías de comunicación, como a internet, ha limitado la capacidad de recopilar información adicional o acceder a recursos digitales relevantes. Esta restricción tecnológica pudo haber afectado la amplitud y profundidad de los datos recolectados y la capacidad para utilizar herramientas digitales avanzadas que podrían haber enriquecido el análisis.

Otra limitación significativa se relaciona con la muestra utilizada en este estudio. Se seleccionó una muestra representativa de 55 estudiantes de la escuela, aunque, los resultados obtenidos pueden no ser generalizables a otras poblaciones estudiantiles. Las características específicas de esta institución y su entorno influyeron en los resultados, pero no necesariamente reflejan la realidad de otras instituciones educativas. La limitación en la diversidad de la muestra implica que los hallazgos podrían estar sesgados por las particularidades de la institución y sus estudiantes.

Las características específicas de esta institución y su entorno influyeron en los resultados, pero no necesariamente reflejan la realidad de otras

instituciones educativas. Esto incluye factores como el nivel de recursos disponibles, el perfil socioeconómico de los estudiantes y la infraestructura educativa, que pueden diferir significativamente de otras instituciones.

Además, la falta de investigaciones previas sobre el tema en el contexto específico de esta institución limita la disponibilidad de información de referencia y comparativa. Al abordar estas limitaciones, futuros estudios podrían proporcionar una visión más generalizable y exhaustiva de la relación entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje en ciencias sociales.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Antecedentes nacionales

El artículo mexicano realizado por Molinero y Chávez (2019) tiene el objetivo de explorar cómo las tecnologías digitales están siendo aplicadas en el entorno de enseñanza para estudiantes de nivel universitario. Dada la creciente incorporación de herramientas tecnológicas en la educación, resulta esencial comprender el impacto de estas tecnologías tanto en el desempeño académico como en la calidad de la experiencia de aprendizaje de los estudiantes universitarios. Para abordar esta investigación, se optó por una metodología cuantitativa con un enfoque descriptivo y un diseño de tipo no experimental, el cual permitió observar y analizar datos sin intervenir directamente en las variables del estudio. La población de estudio incluyó a 1161 estudiantes de diversas facultades de una institución de educación superior, seleccionándose una muestra representativa de 224 alumnos de diferentes semestres, tanto de licenciatura como de posgrado. La recolección de información se realizó a través de encuestas estructuradas, utilizando un formulario electrónico en línea facilitado a través de Google Docs.

Los resultados obtenidos revelan que aplicaciones como Microsoft Word, empleado para la creación y edición de documentos de texto, y Microsoft PowerPoint, utilizado para el diseño de presentaciones, son las herramientas más comúnmente empleadas en el proceso de aprendizaje. Estos resultados ponen de manifiesto la relevancia de los recursos tecnológicos en la educación superior y resaltan su potencial para enriquecer el proceso académico al dotar a los estudiantes de recursos digitales que facilitan la creación y presentación de contenidos educativos.

Esta investigación puede ser de utilidad para los educadores y diseñadores de currículos, ya que les brindan información sobre las herramientas digitales preferidas por los estudiantes y cómo estas pueden integrarse eficazmente en las estrategias de enseñanza para fomentar un aprendizaje más interactivo y enriquecedor. Al utilizar estas tecnologías, los docentes pueden fomentar un aprendizaje más interactivo y enriquecedor, que no solo resulta más motivador para los estudiantes durante su tiempo en la universidad. Esto, a su vez, puede mejorar el rendimiento académico y expandir el espacio social de los estudiantes, promoviendo un aprovechamiento escolar óptimo.

En la tesis realizada por Pérez (2022), se desarrolló una investigación de tipo fundamental, caracterizada por un diseño correlacional transversal y sin intervención experimental. El objetivo del estudio fue analizar cómo se vincula el empleo de herramientas digitales con el desarrollo del aprendizaje autónomo en estudiantes de un Instituto Superior Tecnológico de la Región La Libertad. La muestra consistió en 63 estudiantes, tanto hombres como mujeres, seleccionados de una población total de 278 estudiantes. Se emplearon dos cuestionarios para medir tanto la frecuencia y tipos de uso de herramientas digitales como el grado de autonomía en el aprendizaje que han alcanzado. Los resultados obtenidos mediante análisis estadístico descriptivo y el empleo de la

prueba Rho de Spearman, que permite evaluar correlaciones sin asumir una distribución normal en los datos, se identificó una relación significativa y sólida entre el uso de herramientas digitales y el nivel de aprendizaje autónomo entre los estudiantes participantes. Estos resultados enfatizan el papel esencial que desempeñan las herramientas digitales en fomentar la independencia en el aprendizaje en el entorno tecnológico actual. Los hallazgos sugieren que la integración estratégica de herramientas digitales puede potenciar las habilidades de autogestión en los estudiantes, permitiéndoles ser más autodirigidos en su proceso formativo y alineándose con las demandas de un entorno cada vez más digitalizado.

En la tesis de Lisbeth A. (2018), se desarrolló una investigación cuyo objetivo fue analizar el efecto de las plataformas digitales en el aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación en la Universidad Nacional de San Agustín. El estudio adoptó un enfoque metodológico mixto, que integró tanto técnicas cualitativas como cuantitativas, empleando un diseño de tipo no experimental transversal y un método deductivo. Dada su profundidad y alcance, la investigación se clasificó como explicativa o causal, centrándose en explorar las razones detrás de los hechos o fenómenos observados. La población del estudio incluyó tanto a estudiantes como a docentes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Agustín, con una muestra calculada mediante fórmulas estadísticas, resultando en 272 participantes. Los resultados revelaron que las herramientas virtuales tienen un efecto positivo en el aprendizaje basado en proyectos al facilitar una formación académica más sólida, estimular la búsqueda y producción de conocimiento, y fomentar el pensamiento crítico. Los resultados revelaron que las herramientas virtuales tienen un impacto positivo significativo en el aprendizaje basado en proyectos. Estas herramientas facilitan una formación académica más sólida, estimulan la

búsqueda y producción de conocimiento, y fomentan el pensamiento crítico. La mayoría de los estudiantes destacó la importancia de las herramientas digitales como elementos clave en la educación por proyectos, lo que subraya su importancia en la educación contemporánea. Estos hallazgos destacan la necesidad de fomentar una mayor aceptación y utilización de las herramientas virtuales por parte del cuerpo docente, subrayando su potencial para mejorar significativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes de ciencias de la comunicación.

En la tesis de Chumpitaz T. y Erika P. (2022) se desarrolló una investigación cuyo objetivo fue analizar el efecto del uso de herramientas digitales en el desarrollo de capacidades en el área de Ciencias Sociales en una institución educativa de Pucalá.

Para este estudio se adoptó un enfoque metodológico mixto, que integró tanto técnicas cualitativas como cuantitativas, empleando un diseño de tipo no experimental y transversal, junto a un método deductivo. Los datos fueron recopilados y procesados utilizando el software SPSS, lo que facilitó la identificación de una correlación relevante entre la adopción de herramientas digitales y el progreso en capacidades clave de los estudiantes. La población abarcó a 34 estudiantes de la institución educativa de Pucalá en el año 2022.

Los resultados mostraron que aquellos estudiantes que utilizaron herramientas digitales demostraron un mayor interés, motivación y habilidad para gestionar su propio proceso de aprendizaje. Además, las plataformas virtuales proporcionaron nuevos espacios de aprendizaje práctico que complementaron el entorno tradicional del aula. Estos hallazgos destacan la importancia de las herramientas digitales en el contexto educativo y su potencial para mejorar el desarrollo de capacidades en el área de Ciencias Sociales.

La investigación destaca que el uso de herramientas digitales no solo facilita una formación académica más sólida, sino que también estimula la

búsqueda y producción de conocimiento, así como el pensamiento crítico. La mayoría de los estudiantes reconoció las herramientas digitales como componentes esenciales en un enfoque de aprendizaje basado en proyectos, enfatizando su valor en la educación contemporánea y en el fomento de un aprendizaje participativo y autónomo.

En su tesis doctoral, Roció Violeta Tarazona Chinchano (2022) exploró el efecto que tienen las herramientas digitales sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes en una universidad de Lima en el año 2022. El estudio se enfocó en objetivos específicos, entre ellos analizar cómo el uso de tecnologías digitales incide en el aprendizaje activo y en las modalidades de interacción sincrónica y asincrónica que emplean los estudiantes. En relación con la metodología, el estudio se clasificó como una investigación de tipo básico y sustantivo, con un enfoque cuantitativo. Se empleó un diseño no experimental, transversal y de carácter correlacional-causal, orientado a ofrecer una explicación sobre las relaciones observadas. Este diseño facilitó la recolección y análisis de datos a partir de una muestra representativa de la población estudiantil, asegurando una interpretación precisa de los resultados en condiciones naturales. La población inicial constaba de 150 estudiantes, de los cuales se eligió una muestra de 30 mediante un método de muestreo probabilístico aleatorio simple, garantizando así una selección imparcial de los participantes.

Los hallazgos del estudio permitieron confirmar que las herramientas digitales ejercen una influencia positiva en el aprendizaje activo de los estudiantes, así como en sus actividades de interacción sincrónica y asincrónica, dentro del contexto universitario en Lima en el año 2022. Estos resultados subrayan el papel crucial de las tecnologías digitales en la educación actual, destacando su valor para enriquecer y fortalecer el aprendizaje en

diferentes modalidades y contribuir significativamente al progreso académico de los estudiantes universitarios.

En su tesis realizada por Ramírez (2015) se exploraron las estrategias de aprendizaje empleadas por los estudiantes. Esta investigación, que es de tipo seccional, se caracteriza por recolectar datos en un único momento específico, lo que permite obtener una instantánea precisa de las estrategias utilizadas. En cuanto a su profundidad, se trata de un estudio descriptivo y cualitativo que brinda una visión detallada de las prácticas de aprendizaje. La investigación se enfocó en 98 estudiantes del quinto año de secundaria, específicamente del Área de Historia, Geografía y Ciencias Sociales, en la institución educativa ubicada en el ámbito urbano de la Urb. Miguel Grau, en el Distrito de Nuevo Chimbote. Para la recolección de datos, se empleó la técnica de la encuesta y se utilizó un cuestionario como instrumento de medición. Los resultados de la investigación destacaron la importancia de fomentar la curiosidad y el interés por la investigación entre los estudiantes, así como de ofrecerles un entorno adecuado para el procesamiento de la información. Estas estrategias no solo mejoran el proceso educativo, sino que también ayudan a desarrollar habilidades de aprendizaje significativas y duraderas.

2.1.2. Antecedentes internacionales

En su investigación de Flórez (2020) aborda de manera exhaustiva la importancia de establecer un plan de estudios que facilite una transición fluida y efectiva entre los niveles de educación preescolar y primer grado de primaria. La investigación se desarrolla a través de una metodología cualitativa, utilizando entrevistas a docentes como principal herramienta para la recolección de datos. A partir de los testimonios de los educadores, se identifica que el arte emerge como una herramienta educativa altamente efectiva, capaz de estimular y fortalecer diversas habilidades en los estudiantes. El estudio subraya que el currículo de educación artística no solo actúa como un medio para la expresión

creativa, sino también como un canal para el disfrute y la apreciación del proceso creativo. Este currículo se integra de manera armoniosa con otras disciplinas, ofreciendo a los estudiantes una experiencia educativa enriquecedora que abarca múltiples dimensiones sensoriales y permite un enfoque multidisciplinario.

La investigación de Flórez destaca que el arte, al ser incorporado en el plan de estudios, fomenta un entorno de aprendizaje más dinámico y estimulante. Los estudiantes no solo desarrollan habilidades artísticas, sino que también mejoran en áreas como la comunicación, la cooperación y el pensamiento crítico. Además, el arte ayuda a los estudiantes a desarrollar una mayor conciencia cultural y a apreciar la diversidad, lo que es fundamental en un contexto educativo cada vez más globalizado.

En su investigación, los autores Bonelli C. y Bobadilla S. (2018) analizaron la influencia de los laboratorios digitales en el proceso de aprendizaje y la motivación de los estudiantes en el curso de química. Mediante una metodología cuantitativa, se evidenciaron mejoras significativas en el aprendizaje de los estudiantes en las dos instituciones educativas que formaron parte del estudio. La población del estudio abarcó un total de 1703 estudiantes, 59 docentes y 4 directivos, proporcionando un amplio espectro de datos para el análisis. La muestra fue seleccionada de manera intencional, con el objetivo de incluir los casos más representativos y relevantes. Para la recolección de datos, se emplearon actividades experimentales en los laboratorios digitales y se realizaron encuestas para obtener una perspectiva completa de la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Los resultados de la investigación indicaron que los laboratorios virtuales de química tienen un impacto positivo significativo en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Estos entornos digitales proporcionan una experiencia interactiva y práctica que no solo facilita la comprensión de conceptos complejos, sino que también estimula el interés y el

entusiasmo por la materia. Los estudiantes pudieron participar en experimentos virtuales, acceder a simulaciones y visualizar reacciones químicas en tiempo real, lo que enriqueció su aprendizaje y fortaleció sus habilidades en el área de química. Además, la investigación subraya la importancia de integrar tecnologías innovadoras en el currículo educativo. Los laboratorios digitales no solo mejoran la calidad del aprendizaje, sino que también preparan a los estudiantes para un futuro en el que las competencias digitales serán cada vez más esenciales. Los docentes y directivos reconocieron que el uso de estas herramientas tecnológicas en la enseñanza de la química promueve un aprendizaje más activo y comprometido, y facilita la adquisición de conocimientos de manera más efectiva.

En su tesis doctoral realizada por Laurente (2020) se propuso abordar los numerosos desafíos que presenta la era digital dentro del ámbito educativo, especialmente en países emergentes. El objetivo central de su investigación fue examinar y analizar la implementación de tecnologías educativas y su impacto en la calidad del aprendizaje. Utilizó una metodología cualitativa y seleccionó una muestra de 60 docentes universitarios provenientes de una universidad pública. A través de entrevistas y cuestionarios, se lograron identificar diversos niveles de competencia digital entre los profesores, los cuales variaban según las capacitaciones recibidas y las capacidades adquiridas a lo largo del tiempo. Este análisis permitió distinguir tanto las fortalezas como las áreas de oportunidad en términos de habilidades digitales dentro del cuerpo docente. Además, la investigación reveló una variedad de perspectivas respecto al uso de entornos digitales en la práctica profesional de los docentes. Algunos profesores mostraron una actitud entusiasta hacia la tecnología, reconociendo su potencial para enriquecer el proceso educativo y mejorar la interacción con los estudiantes. Otros, sin embargo, manifestaron ciertas reservas y dificultades

para adaptarse a las nuevas herramientas digitales, evidenciando la necesidad de un mayor apoyo y formación continua.

Se concluyó que es fundamental promover el desarrollo de habilidades digitales en los docentes, no solo para mejorar su desempeño profesional, sino también para garantizar una educación de calidad y significativa. Asimismo, destacó la importancia de un uso equitativo y accesible de los entornos virtuales, que permita a todos los estudiantes beneficiarse de las ventajas de la tecnología.

En su tesis de Guevara (2020) aborda los efectos adversos que las prácticas docentes inadecuadas pueden tener sobre el desarrollo de competencias en el área de ciencias sociales. La investigación destaca la necesidad de implementar la didáctica contextual como un enfoque pedagógico viable para enfrentar y solucionar este problema. El estudio se centró en 60 estudiantes de segundo año de secundaria, todos ellos matriculados y asistiendo regularmente a las Instituciones Educativas 10214 de La Ramada y "Cruz de Yanahuanca" de Penacho. La muestra, seleccionada a través de un muestreo no probabilístico, aprovechó la facilidad de acceso a estos grupos ya establecidos. De esta población, se seleccionaron 40 estudiantes, dividiéndose en dos grupos: 20 estudiantes de la IE EN 10214 La Ramada para el grupo experimental y 20 estudiantes de la IE "Cruz de Yanahuanca" para el grupo control.

Utilizando un modelo de Aprendizaje de las Ciencias Sociales basado en la didáctica contextual, se encontró resultados positivos en la implementación de este enfoque. La didáctica contextual permite que el aprendizaje sea más relevante y significativo para los estudiantes, al conectarse con sus experiencias y contextos cotidianos. Al finalizar el estudio se recomienda la adopción de estrategias metodológicas que no solo faciliten el aprendizaje en ciencias sociales, sino también en otras áreas del conocimiento. La implementación de

estas estrategias tiene como objetivo promover un aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias clave, alineándose con las necesidades educativas actuales.

2.2. Bases teóricas – científicas

Variable Independiente: Uso del video como estrategia de enseñanza

De acuerdo a Ormrod (2016), la utilización de videos como estrategia de enseñanza se ha convertido en una estrategia efectiva y común en la educación contemporánea, debido a su potencial de facilitar el aprendizaje. Los videos son efectivos para el aprendizaje, ya que proporcionan una experiencia visual y dinámica que complementa los métodos tradicionales de instrucción. Asimismo, señala Colonia, L., & otros. (2014), que los videos educativos de calidad estimulan el interés de los estudiantes, aumentan su motivación y mejoran su comprensión con la investigación de los temas.

Hay diversas teorías acerca de la relevancia del uso de videos en el contexto educativo y las presentamos a continuación:

Teoría del Aprendizaje Multimedia: Es propuesta por Richard E. Mayer, quien sostiene que el aprendizaje se optimiza cuando se utiliza una combinación de medios, como texto, imágenes y audio, de forma integrada. Mayer (2009) argumenta que la presentación de información a través de múltiples canales sensoriales, como la vista y el oído, facilita la codificación y retención de la información. Por ejemplo, combinar imágenes con narración de texto activa ambos canales, mejorando la capacidad del estudiante para procesar y recordar la información. La aplicación de esta teoría en la investigación puede mejorar la efectividad de los métodos de enseñanza y aprendizaje. Al utilizar diferentes medios y canales sensoriales, se logra una mayor atención y participación de los estudiantes, lo que facilita la comprensión

y retención de la información. La combinación de texto, imágenes y audio permite transmitir de manera más completa y enriquecedora los conceptos y contenidos, fomentando una experiencia de aprendizaje más significativa. Además, esta teoría resalta la importancia de adaptar los recursos multimedia a las características y necesidades de los alumnos, promoviendo así un buen aprendizaje personalizado y centrado en el estudiante.

Mayer y Moreno (2003) identifican dos principios clave en esta teoría: la contigüidad y la modalidad. La contigüidad se refiere a la colocación de elementos visuales y auditivos relevantes cerca uno del otro en tiempo y espacio, lo que ayuda a los estudiantes a integrar la información de manera más efectiva. El principio de modalidad sugiere que la información se presenta mejor a través de múltiples modalidades sensoriales simultáneas, como texto y gráficos, en lugar de una sola modalidad. Esta combinación de modalidades ayuda a mantener la atención del estudiante y mejora la comprensión de conceptos complejos.

Teoría del Aprendizaje Social: Fue desarrollada por Albert Bandura, quien enfatiza el impacto del entorno social en el proceso de aprendizaje. Según Bandura (1977), las personas adquieren nuevas habilidades y comportamientos al observar y emular las acciones de otros, lo que les permite aprender sin necesidad de experimentar directamente. Este aprendizaje por observación se facilita mediante cuatro procesos esenciales: la atención, la retención, la reproducción y la motivación. Además de estos cuatro procesos, Bandura enfatiza la importancia de la autoeficacia, que se refiere a la creencia en la propia capacidad para realizar una tarea con éxito. La autoeficacia juega un papel crucial en el aprendizaje social, ya que cuando los individuos creen en su capacidad para llevar a cabo una acción observada, están más motivados y es más probable que reproduzcan ese comportamiento. Bandura también señala que el entorno social proporciona múltiples modelos a seguir, desde familiares

y amigos hasta figuras públicas y medios de comunicación. Estos modelos influyen en las conductas y actitudes de los individuos, facilitando la adquisición de nuevos comportamientos y habilidades a través del proceso de modelado.

La Teoría del Aprendizaje Social ofrece un marco teórico robusto para comprender cómo el entorno social afecta el aprendizaje. Proporciona una base para desarrollar estrategias educativas que promuevan el aprendizaje observacional y el modelado de comportamientos positivos. En el ámbito de la Tecnología de la Información y la Comunicación, esta teoría puede aplicarse para diseñar programas de capacitación y desarrollo profesional que utilicen simulaciones, entornos virtuales y ejemplos prácticos para mejorar las competencias digitales.

La Teoría de la Cognición Situada, propuesta por Jean Lave y Etienne Wenger, plantea que el aprendizaje es un proceso inherentemente social y contextual que se lleva a cabo dentro de comunidades de práctica. Según Lave y Wenger (1991), el conocimiento no se obtiene simplemente acumulando información abstracta, sino que se construye mediante la participación en actividades prácticas dentro de contextos sociales y culturales específicos.

Esta teoría destaca que el aprendizaje es un fenómeno que ocurre en situaciones reales y no se limita a la adquisición de datos teóricos. En lugar de aprender de manera aislada, los individuos se integran en comunidades de práctica donde colaboran y comparten experiencias, lo que facilita un aprendizaje más significativo y aplicado. Dentro de estas comunidades, los miembros novatos aprenden observando y participando junto a los más experimentados, desarrollando habilidades y competencias en el proceso.

En el ámbito de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC), la Teoría de la Cognición Situada puede aplicarse para diseñar entornos de aprendizaje que promuevan la colaboración y la práctica contextualizada. Por ejemplo, en programas de capacitación en TIC, se pueden crear laboratorios

virtuales y comunidades en línea donde los participantes trabajen en proyectos reales, compartan conocimientos y resuelvan problemas conjuntamente. Esto no solo mejora la retención de conocimientos, sino que también prepara a los individuos para aplicar lo aprendido en situaciones prácticas y profesionales.

Teoría de la Cognición Situada: expandieron esta teoría al enfatizar que el aprendizaje efectivo es producido mediante la participación en tareas auténticas y significativas, en las que los estudiantes interactúan directamente con su entorno y resuelven problemas en contextos específicos. Este enfoque de aprendizaje situado brinda a los alumnos un espacio donde puedan aterrizar el conocimiento adquirido en la vida práctica, ello es importante pues les permitirá desenvolverse habilidosamente en la realidad.

Al involucrarse en actividades que reflejan escenarios reales, los estudiantes no solo aprenden sino que también se preparan para la vida real en la que la resolución de problemas es clave para el éxito personal. El aprendizaje situado promueve un aprendizaje más significativo al permitir que los estudiantes experimenten y practiquen en situaciones que simulan la realidad, lo cual es crucial para el desarrollo de competencias y habilidades prácticas.

2.2.1. La Frecuencia de Uso de Videos

La frecuencia con la que se utilizan los videos en el aula es un indicador importante de la intensidad de su integración en el proceso de enseñanza debido a que un uso frecuente de videos, con una duración significativa dentro del tiempo total de la clase, sugiere una mayor importancia y relevancia de esta herramienta en el proceso de aprendizaje. UNDAC, Dirección de Educación Virtual. (2015)

2.2.2. La Interacción y Participación de los Estudiantes

Una participación activa mientras se observan los videos es un indicador clave de su efectividad. Es decir, los estudiantes deben estar involucrados con el video, tomando notas, haciendo preguntas, o participando en actividades

interactivas. La interacción que se genera después de la visualización del video es fundamental para asegurar que el aprendizaje sea significativo. El video debe generar un debate o reflexión posterior, permitiendo a los estudiantes conectar lo que han visto con sus propias experiencias y conocimientos previos. De acuerdo a Seixas, P. & Morton, T. (2013), es importante que los estudiantes tengan la oportunidad de reflexionar sobre lo que han visto en los videos y de discutir sus ideas con sus compañeros. La interacción entre los estudiantes facilita la construcción de conocimiento y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico.

2.2.3. Herramientas Interactivas en los Videos

La utilización de herramientas interactivas dentro de los videos, como preguntas integradas, cuestionarios, pausas reflexivas, etc., puede promover la participación activa de los estudiantes durante la visualización (Martínez Florez, K., 2020). Estas herramientas ayudan a mantener la atención del estudiante, a fomentar la reflexión y a asegurar que el contenido sea realmente absorbido. Las herramientas interactivas pueden ayudar a los estudiantes a comprender mejor los conceptos y a aplicar lo que han aprendido (Molinero Bárcenas, M. & Chávez Morales, U., 2019). La interacción activa con el video permite a los estudiantes construir su propio aprendizaje de manera más efectiva. La inclusión de herramientas interactivas en los videos puede ser una estrategia efectiva para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Las herramientas interactivas pueden convertir la experiencia de aprendizaje en algo más dinámico y atractivo para los estudiantes.

Variable Dependiente: Aprendizaje en Ciencias Sociales

El aprendizaje de las ciencias sociales desde una perspectiva didáctica contextual implica conectar los conceptos con la realidad del estudiante, su entorno y su experiencia y los videos pueden facilitar esta conexión al mostrar ejemplos concretos, casos de estudio locales o entrevistas con personas que

viven la realidad social que se está estudiando. El aprendizaje en ciencias sociales implica un proceso complejo que va más allá de la simple memorización de hechos o fechas.

2.2.4. Desempeño Académico en Evaluaciones

El desempeño académico en evaluaciones es un indicador clave del aprendizaje de los estudiantes en ciencias sociales (Smith, 2018). Las calificaciones obtenidas en pruebas y exámenes específicos de ciencias sociales reflejan el nivel de comprensión y retención de los conocimientos adquiridos durante el proceso educativo. Las mejoras en el desempeño académico a lo largo del periodo de estudio pueden indicar la efectividad de las estrategias de enseñanza utilizadas" (Jones, 2020). El seguimiento constante del rendimiento académico de los estudiantes proporciona datos valiosos sobre la eficacia de las intervenciones educativas implementadas. Este monitoreo debe ir más allá de evaluar la mera memorización de información y enfocarse también en la capacidad de los estudiantes para aplicar el conocimiento en distintos contextos (Pérez L. y otros, 1998). Implementar métodos de evaluación que contemplen estos aspectos puede proporcionar una visión más completa del progreso de los estudiantes y la efectividad de las estrategias pedagógicas. Además, permite identificar áreas de mejora y ajustar las intervenciones educativas para maximizar el impacto positivo en el aprendizaje.

2.2.5. Desarrollo de Habilidades Analíticas

El desarrollo de habilidades analíticas es esencial para el aprendizaje en ciencias sociales (Brown, 2017). Los estudiantes deben ser capaces de identificar y analizar diferentes perspectivas sobre un tema, relacionar conceptos históricos con situaciones contemporáneas, e interpretar datos y evidencia en contextos sociales. Las habilidades analíticas permiten a los estudiantes comprender la complejidad de los problemas sociales y desarrollar soluciones informadas (Davis, 2019). La capacidad de los estudiantes para

analizar información y sacar conclusiones basadas en la evidencia es fundamental para su éxito en las ciencias sociales. El desarrollo de habilidades analíticas es un proceso gradual que requiere práctica y experiencia" (Pagès, J.,2002). Los docentes deben proporcionar a los estudiantes oportunidades para desarrollar estas habilidades a través de actividades prácticas, como el análisis de documentos históricos, la interpretación de datos estadísticos, o la elaboración de proyectos de investigación.

2.2.6. Fomento del Pensamiento Crítico

El pensamiento crítico es una habilidad indispensable para el aprendizaje en ciencias sociales, como señala Miller (2016). Los estudiantes deben ser capaces de cuestionar y evaluar críticamente la validez de la información que se les presenta, formular preguntas incisivas y argumentar sus puntos de vista de manera lógica y coherente (Wilson, 2021). Fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes les permite tener una comprensión más profunda de los problemas sociales y participar activamente en la búsqueda de soluciones (Ennis, R., 2015). Para ello, los docentes deben crear oportunidades que promuevan la reflexión, el análisis y la evaluación crítica de la información.

A continuación, explicamos algunas teorías relacionadas al aprendizaje:

- La Teoría Constructivista, propuesta por Jean Piaget (1973), subraya el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Según esta teoría, el aprendizaje es un proceso dinámico y constructivo en el que los individuos generan significados y comprenden conceptos a través de dos mecanismos fundamentales: la asimilación y la acomodación. La asimilación consiste en integrar nueva información en estructuras cognitivas ya existentes, mientras que la acomodación implica modificar dichas estructuras para incorporar información que no se ajusta a las concepciones previas del individuo.

Lev Vygotsky (1978) complementa esta teoría con el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere al espacio entre lo que un estudiante puede lograr de manera independiente y lo que puede alcanzar con la guía de un tutor o un compañero más experimentado. El aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes enfrentan desafíos dentro de su ZDP, permitiéndoles construir nuevos conocimientos a partir de sus habilidades actuales con el apoyo adecuado. Vygotsky también destaca la importancia de la interacción social y el lenguaje en el desarrollo cognitivo, resaltando la naturaleza social y situada del aprendizaje constructivista. La Teoría del Aprendizaje Significativo, desarrollada por David Ausubel (1968), que postula que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conceptos y conocimientos se vinculan de manera significativa con la estructura cognitiva preexistente del individuo. El aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conceptos se integran de manera no arbitraria y sustancial en la estructura cognitiva del estudiante, lo que supone una conexión activa y relevante con sus conocimientos previos. Novak y Gowin (1984) expandieron esta teoría mediante el desarrollo de los mapas conceptuales como herramienta para facilitar el aprendizaje significativo. Los mapas conceptuales son representaciones gráficas que ayudan a los estudiantes a visualizar y organizar la estructura del conocimiento, identificando relaciones significativas entre conceptos y facilitando la asimilación y retención de la información.

- La Teoría de la Motivación Educativa se enfoca en entender los elementos que afectan la motivación de los estudiantes para involucrarse de manera activa en el proceso de aprendizaje. Según Deci y Ryan (1985), la Teoría de la Autodeterminación postula que la motivación intrínseca, que surge de intereses personales y la satisfacción de necesidades psicológicas básicas, es crucial para el aprendizaje y el rendimiento académico. Los estudiantes

son más propensos a comprometerse en actividades de aprendizaje cuando se sienten competentes, autónomos y conectados socialmente. Wigfield y Eccles (2000) proponen el Modelo de Metas de Logro como una perspectiva importante dentro de la Teoría de la Motivación Educativa. Este modelo sugiere que los estudiantes establecen metas de logro que influyen en su motivación y comportamiento en el ámbito académico. Las metas de aprendizaje, orientadas hacia el dominio del contenido y el desarrollo de habilidades, están asociadas con una mayor motivación intrínseca y un compromiso más profundo con el aprendizaje.

2.3. Definición de términos básicos:

- Video como estrategia de enseñanza: El video como estrategia de enseñanza se refiere a "la utilización de contenido audiovisual, que puede incluir imágenes en movimiento, sonido y texto, con el propósito de facilitar la comprensión y el aprendizaje de conceptos complejos dentro del contexto educativo." (Clark & Mayer, 2016).
- Aprendizaje en ciencias sociales: El aprendizaje en ciencias sociales comprende "el proceso mediante el cual los estudiantes adquieren conocimientos, desarrollan habilidades analíticas y críticas, y comprenden la complejidad de fenómenos sociales, culturales y políticos en diferentes contextos históricos y contemporáneos" (Banks, 2015).
- Rendimiento académico: Este rendimiento se define como "la medida del éxito de los estudiantes en el logro de los objetivos de aprendizaje y el cumplimiento de los estándares educativos establecidos, reflejado a través de la obtención de calificaciones, la participación en actividades académicas y el progreso académico a lo largo del tiempo" (Reeves, 2016).
- Habilidades analíticas: Las habilidades analíticas son "las capacidades cognitivas que permiten a los estudiantes descomponer información

compleja en componentes más simples, identificar patrones y relaciones, evaluar evidencia y formular juicios fundamentados basados en la información analizada" (Marzano & Kendall, 2007).

- Pensamiento crítico: El pensamiento crítico se refiere a "la habilidad para analizar, evaluar y sintetizar información de manera reflexiva y crítica, cuestionando suposiciones, identificando sesgos y considerando múltiples perspectivas para llegar a conclusiones fundamentadas y tomar decisiones informadas" (Ennis, 2015).
- Conceptos históricos: Los conceptos históricos son "las ideas fundamentales y los eventos significativos que constituyen la base del estudio de la historia, incluyendo conceptos como causa y efecto, cambio y continuidad, contexto histórico y perspectiva" (Seixas & Morton, 2013).
- Teorías del aprendizaje: Estas teorías son "marcos conceptuales que explican cómo ocurre el aprendizaje, incluyendo procesos cognitivos, sociales y afectivos involucrados en la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes" (Ormrod, 2016).
- Metodología de investigación: La metodología de investigación se refiere "al enfoque y los procedimientos utilizados para llevar a cabo una investigación, incluyendo el diseño del estudio, la recopilación y análisis de datos, y la interpretación de resultados" (Creswell & Creswell, 2017)

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Existe una correlación positiva entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje en el área de ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

Existe una correlación positiva entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el desarrollo de habilidades analíticas en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.

Existe una correlación positiva entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el fomento del pensamiento crítico en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.

Existe una correlación positiva entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el entendimiento de conceptos históricos en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.

2.5. Identificación de variables

- Variable Independiente:
Video como estrategia de enseñanza
- Variable Dependiente:
Aprendizaje en ciencias sociales

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

Tabla 1. Definición operacional de variables

Variable	Dimensión	Indicador	Metodología
V1: El uso del video como estrategia de enseñanza: Se refiere a la integración de videos en el proceso de aprendizaje y enseñanza con el objetivo de mejorar la comprensión y retención de información.	Frecuencia de uso de videos Se refiere a la cantidad y frecuencia con la que se utilizan los videos en el aula, reflejando la intensidad de su integración en el proceso de enseñanza. Esta dimensión busca determinar qué tan a menudo se utilizan los videos y cuánto tiempo se les dedica dentro del tiempo total de la clase.	- Número de videos utilizados por semana en el aula. - Duración promedio de los videos utilizados en las clases. - Variedad de fuentes de los videos (documentales, entrevistas, recreaciones históricas, etc.).	Tipo: básica Enfoque: cuantitativo Nivel: descriptivo Diseño: No experimental, transaccional correlacional – causal Método: - Científico - Heurístico - Hermenéutico - Estadístico - Inductivo y deductivo
	Calidad de los videos Evalúa la calidad del contenido y la producción de los videos utilizados en el aula, asegurando que sean relevantes, claros y técnicamente bien producidos para facilitar el aprendizaje. Se busca determinar si los videos son apropiados para el tema que se está tratando, si la información es precisa y fácil de entender, y si la calidad técnica del video (resolución, sonido, edición) es adecuada.	- Claridad de la información presentada en los videos. - Relevancia del contenido de los videos para los temas de ciencias sociales. - Calidad técnica de los videos (resolución, sonido, edición, etc.).	Técnica e instrumento principales: encuesta y cuestionario Población: 167 estudiantes de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros de Yanahuanca. Muestra probabilística: 55 estudiantes Escala Likert, ordinal.
	Interacción y participación de los estudiantes Mide el nivel de atención, interés y participación activa de	- Grado de participación de los estudiantes durante la reproducción de los videos.	

	los estudiantes durante la visualización de los videos, así como la interacción que se genera después de la visualización, promoviendo la reflexión y el intercambio de ideas. Se busca determinar si los estudiantes están realmente involucrados con el video, si hay una interacción activa durante la visualización, y si el video genera un debate o reflexión posterior.	- Nivel de interacción posterior a la visualización del video (discusiones, debates, preguntas y respuestas, etc.). - Utilización de herramientas interactivas dentro de los videos (preguntas integradas, cuestionarios, pausas reflexivas, etc.).
V2: Aprendizaje en el área de ciencias sociales Se refiere al proceso mediante el cual los estudiantes adquieren conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con disciplinas como historia, geografía, economía y sociología.	Desempeño académico en evaluaciones Mide el rendimiento académico de los estudiantes en evaluaciones escritas que evalúan su conocimiento y comprensión de los temas de ciencias sociales.	- Calificaciones obtenidas en pruebas y exámenes relacionados con temas de ciencias sociales. - Mejoras en el desempeño académico a lo largo del periodo de estudio. - Comparación del rendimiento entre estudiantes expuestos a videos y aquellos que no lo están.
	Desarrollo de habilidades analíticas Evalúa la capacidad de los estudiantes para analizar información, identificar diferentes perspectivas, relacionar conceptos y eventos históricos con situaciones contemporáneas, e interpretar datos y evidencia en contextos sociales.	- Capacidad para identificar y analizar diferentes perspectivas sobre un tema. - Habilidad para relacionar conceptos y eventos históricos con situaciones contemporáneas. - Destreza para interpretar datos y evidencia en contextos sociales.

Fomento del pensamiento crítico Mide la capacidad de los estudiantes para cuestionar y evaluar la validez de la información, formular preguntas críticas, argumentar sus opiniones con base en evidencia, y reflexionar sobre temas sociales complejos.	- Capacidad para cuestionar y evaluar la validez de información presentada en los videos. - Habilidad para formular preguntas críticas y argumentos fundamentados. - Desarrollo de la capacidad de reflexión y análisis sobre temas sociales complejos.
--	---

CAPITULO III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE INVESTIGACION

3.1. Tipo de Investigación

El tipo de investigación seleccionado para este estudio fue la investigación básica, con un enfoque cuantitativo. Según Carrasco (2010), la investigación básica se centra en ampliar y profundizar el conocimiento científico existente sobre la realidad, sin tener propósitos aplicativos inmediatos (Carrasco, 2010, p. 43). Este enfoque permitirá examinar la relación entre el uso del video como estrategia de enseñanza y el aprendizaje en el área de ciencias sociales mediante la recolección de datos y el análisis estadístico pertinente para comprobar la hipótesis planteada.

3.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es descriptivo correlacional en concordancia con el tema de estudio. Una investigación descriptiva-correlacional es aquella que puede presentar las características de los dos tipos de niveles. Según Sampieri (2014) con respecto a la parte descriptiva, las investigaciones se centran en detallar y especificar las propiedades, características y perfiles de grupos, personas, fenómenos o contextos; por otro lado, busca identificar la relación o

el grado de asociación entre dos o más variables dentro de un contexto específico, permitiendo comprender cómo se vinculan y afectan mutuamente.

3.3. Métodos de investigación

En el presente trabajo de investigación, se aplicarán los siguientes métodos:

- a. Método científico: Este método se utilizará para establecer una estructura lógica y sistemática en la investigación, permitiendo formular hipótesis, recopilar datos, analizar resultados y llegar a conclusiones basadas en evidencia científica.
- b. Método heurístico: Este método se empleará para fomentar la creatividad y la generación de nuevas ideas durante el proceso de investigación, facilitando la exploración de diferentes enfoques y perspectivas en la búsqueda de soluciones.
- c. Método hermenéutico: Este método se aplicará para comprender e interpretar el significado y la importancia de los fenómenos sociales estudiados, considerando el contexto cultural, histórico y social en el que se desarrollan.
- d. Método estadístico: Este método se utilizará para recopilar y analizar los datos cuantitativos obtenidos en la investigación, permitiendo identificar patrones, tendencias y relaciones estadísticamente significativas.
- e. Método inductivo y deductivo: Estos métodos se emplearán para el análisis y la interpretación de los datos, utilizando el razonamiento inductivo para extraer conclusiones generales a partir de observaciones específicas, y el razonamiento deductivo para aplicar principios generales a situaciones específicas.

Estos métodos de investigación se seleccionan con el propósito de abordar de manera integral el estudio del uso del video como estrategia de enseñanza y su relación con el aprendizaje en el área de ciencias sociales.

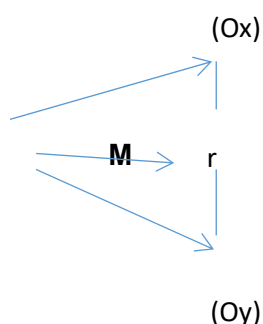
3.4. Diseño de investigación

Investigación no experimental.

Diseño transaccional correlacional – causal.

Diagrama:

Se adopta el diseño de correlaciones de acuerdo con el siguiente esquema:



Donde:

M : Muestra.

Ox : Variable independiente

Oy : Variable dependiente.

r : Relación entre ambas variables.

En este modelo, M representa la muestra en la que se lleva a cabo el estudio. Los subíndices x e y en cada O señalan las observaciones obtenidas en cada una de las dos variables diferentes.

3.5. Población y muestra

Según datos recopilados la institución educativa, cuenta con un total de 167 estudiantes, para lo cual adjunto el siguiente cuadro distribuidos desde el primer grado hasta el quinto grado respectivamente:

Tabla 2. Población

GRADO DE ESTUDIOS	SECCIONES		SUB-TOTAL
	A	B	
1er. GRADO	16	16	32
2do. GRADO	22	15	37 (n)
3er. GRADO	14	14	28 (n)
4to. GRADO	23	17	40
5to. GRADO	17	13	30
TOTAL			167

Fuente de los datos: Dirección de la IE. Señor de los Milagros-Yanahuanca.

Elaborado por: Lic. Candelaria Ochoa Vertiz.

Muestra

La muestra fue determinada mediante un muestreo probabilístico aleatorio simple, lo cual asegura que todos los estudiantes de la población tuvieran la misma probabilidad de ser seleccionados. Esta técnica garantiza la representatividad de los resultados, reduce el riesgo de sesgos y proporciona mayor validez estadística, al sustentarse en el principio de aleatoriedad. Según Rojas (2000), se utilizó la siguiente fórmula para encontrar la muestra probabilística:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{(N - 1) \cdot e^2 + Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}$$

Donde:

$n = ?$

$Z = 1.96$

$p = 0.5$

$q = 0.5$

$$E = \pm 10.85\% = 0.1$$

$$N = 167$$

Nivel de Confiabilidad = 90%

Reemplazando los valores:

$$n = \frac{167 \cdot (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5}{(0.1085)^2 \cdot (167 - 1) + (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5} \approx 55$$

El tamaño de la muestra se calculó aplicando la fórmula para poblaciones finitas, según la propuesta de Rojas (2000), considerando los siguientes parámetros: nivel de confianza del 90 % ($Z=1.645$), proporción esperada $p=0.5$, complemento $q=0.5$, margen de error del 10.85 % ($E=0.1085$) y una población total de 167 estudiantes. El resultado del cálculo fue de 55 unidades de análisis, lo que representa el 35.9 % de la población total.

Se aplicaron criterios de exclusión que consideraron la inasistencia frecuente, ya que la participación irregular de algunos estudiantes podría afectar la calidad de la recolección de datos y la validez de los hallazgos.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recopilación de datos se aplicará las técnicas e instrumentos que a continuación indico.

3.6.1. Técnicas

- a. Las encuestas son métodos de investigación que ayudan a obtener los datos necesarios para el análisis adecuado de temas específicos.
- b. El análisis documental es un conjunto de operaciones intelectuales que tienen como objetivo describir y representar los documentos en sus partes esenciales para su identificación y recuperación posterior.

- c. El fichaje es un método que facilita la organización de la bibliografía, lo que permite ordenar las ideas y recopilar información, lo que en última instancia forma la memoria escrita del investigador.

3.6.2. Instrumentos

- a. El cuestionario. Es un método de investigación que busca recopilar información de una muestra encuestada mediante la creación de temas y/o un conjunto de preguntas.
- b. Una hoja de resumen. Es un breve texto que sintetiza el marco conceptual, la metodología, los resultados y las conclusiones principales de la tesis.
- c. Referencias bibliográficas. Es una ficha que se utiliza para registrar la bibliografía de estudio y/o hacer anotaciones.
- d. Las fichas de investigación están incluidas. Son fichas que se utilizan para registrar datos importantes para nuestra investigación. Se escriben los párrafos, conceptos o ideas que se encuentran en el texto que se está investigando.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

Tabla 3. Juicio de expertos

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)					X
2. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)				X	
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)					X
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia)					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia)					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez del contenido (validez)					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden)				X	
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad (extensión).					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para los encuestados (inocuidad)					X
12. Calidad de la redacción de los ítems (visión general)					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
Puntaje parcial				2	13
Puntaje total	97,3%				

Nota: Índice de validación del juicio de experto = (puntaje obtenido/86.7)* 100= 86.7%

Tabla 4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy alta
0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
				X
El instrumento de investigación está observado.			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación,	El instrumento de investigación está apto para su aplicación.
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.				

1. **Conclusión general de la validación y sugerencias** (en coherencia con el nivel de validación alcanzado)

Se recomienda al investigador aplicar el instrumento por resultado muy alto.



Firma del Experto Informante

DNI N° 46503107

Confiabilidad del Instrumento

Realizar Alfa de Cronbach.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.8.1. Procesamiento Manual

- a. Consistencia: a la integración armoniosa de todos los componentes clave del proceso de investigación. Esto incluye asegurar que el título, el problema de investigación, la hipótesis, los objetivos, las variables, el diseño de investigación, los instrumentos utilizados y la

población y muestra del estudio estén alineados y conectados de manera lógica y coherente. Además, permite evaluar el grado de coherencia interna del estudio, garantizando que cada elemento esté en sintonía con los demás.

- b. La clasificación: Apoya en la segmentación de datos en categorías relevantes, lo cual es esencial para desarrollar un entendimiento más profundo y estructurado de los fenómenos estudiados. Este proceso no solo facilita la comparación y el contraste de diferentes elementos, sino que también mejora la capacidad de identificar patrones y tendencias dentro del conjunto de datos.
- c. La tabulación: Es el proceso meticuloso de organizar y consolidar los datos recogidos en estructuras como tablas o gráficos. Este paso es fundamental para su posterior análisis estadístico y facilita la interpretación de los resultados mediante métodos hermenéuticos. Al estructurar los datos en tablas, se permite una visualización clara y ordenada, lo que simplifica su análisis y facilita la identificación de patrones, tendencias y relaciones significativas.

3.8.2. Procesamiento Electrónico

Según Sampieri (2014), el Procesamiento Electrónico se refiere a un conjunto de métodos y recursos informáticos que se emplean en la investigación para gestionar y analizar los datos de manera sistemática y eficiente. Este enfoque abarca diversas acciones como la manipulación de datos, la ejecución de cálculos estadísticos, la creación de gráficos y la generación de informes. El propósito principal de este proceso ha sido obtener conclusiones válidas y confiables a partir de los datos recolectados.

3.9. Tratamiento estadístico

- a. Distribución de frecuencias: La información recopilada sobre la variable estudiada se presenta en forma de tabla estructurada.
- b. Medidas de tendencia central: Se refiere a valores que representan el punto medio de un conjunto de datos y proporcionan una síntesis de la ubicación central dentro del grupo. Son medidas comunes de tendencia central, la media aritmética, la mediana y la moda.

La media aritmética es el resultado de todos los valores sumados y divididos por el número total de datos. Este valor es útil para obtener una idea general del valor central de los datos, aunque puede variar de acuerdo a valores atípicos.

La mediana es el valor que se encuentra exactamente en el medio del conjunto de datos cuando estos están ordenados de menor a mayor. La mediana es útil porque no se ve afectada por valores extremos, ofreciendo una visión más representativa del centro del conjunto.

La moda es el valor que más veces se presenta en el conjunto de datos; por ello, es útil para identificar patrones recurrentes dentro de los datos.

Las medidas de dispersión: Son parámetros estadísticos que muestran que permiten evaluar cuánto se desvían los datos respecto a la media aritmética. Estas medidas son fundamentales para comprender la variabilidad dentro de un conjunto de datos y proporcionar un contexto más completo sobre su distribución.

Entre las medidas de dispersión más utilizadas son generalmente las siguientes:

El rango es el resultado de la diferencia entre el máximo valor y el mínimo, de un conjunto de datos. El rango proporciona una medida sencilla de la extensión de los datos, aunque puede verse influenciado por valores atípicos.

La desviación estándar refleja la cantidad promedio en que cada dato se desvía de la media aritmética. Una desviación estándar baja indica que los datos están agrupados cerca de la media, mientras que una desviación estándar alta sugiere que los datos están más dispersos.

La varianza es el promedio de los cuadrados de las diferencias entre cada valor y la media aritmética. La varianza mide la dispersión de los datos y es fundamental en numerosos procedimientos estadísticos.

El coeficiente Rho de Spearman mide la fuerza de una relación monótona (directa o inversa) entre dos variables. En lugar de trabajar con los valores originales, asignamos rangos a las observaciones de cada variable y luego calculamos la correlación. El coeficiente de Spearman oscila entre -1 y 1, donde:

-1 indica una correlación completamente negativa.

1 indica una correlación completamente positiva.

0 indica una correlación completamente ausente.

La fórmula para calcular el coeficiente de rango de Spearman es:

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

- (D) es la diferencia entre los rangos de las variables correspondientes.
- (n) es el número de observaciones.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

En el presente trabajo de investigación, se ha llevado a cabo un riguroso cumplimiento de los principios éticos en cada etapa del estudio. Se ha dado prioridad a la integridad, transparencia y protección de los derechos de los participantes. Se ha seguido el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, en estricto cumplimiento de los

parámetros del esquema de tesis cuantitativo establecidos. Se ha obtenido el consentimiento informado de los participantes y se ha garantizado la confidencialidad y el anonimato. Además, se ha evitado el plagio y la falsificación de datos, citando adecuadamente las fuentes utilizadas. En resumen, esta tesis se ha desarrollado con un enfoque ético, siguiendo las normativas y asegurando la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

En este capítulo, presentamos los resultados de dos variables clave: la variable independiente “el video como estrategia de enseñanza” y la variable dependiente “el aprendizaje del área de ciencias sociales”. Hemos investigado la relación entre estas dos variantes en una muestra de 55 estudiantes del colegio.

Para una comprensión más profunda, hemos analizado cada variable por separado. Primero, se ha examinado el impacto del uso de videos como estrategia de enseñanza en el aprendizaje del área de ciencias sociales. Luego, evaluamos nuestras hipótesis utilizando el coeficiente de correlación de Rho de Spearman.

Para obtener estos resultados, aplicamos un instrumento de encuesta a los estudiantes del grupo de investigación. Posteriormente, realizamos un análisis estadístico de la base de datos obtenida, utilizando técnicas descriptivas e inferenciales con el paquete estadístico SPSS 25.0.

Finalmente, hemos discutido los hallazgos y presentaremos las conclusiones y recomendaciones correspondientes en el informe final de investigación, bajo la orientación de nuestro asesor.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

En las siguientes figuras y tablas presentamos los resultados de la investigación del video como estrategia de enseñanza y el aprendizaje del área de ciencias sociales en 55 estudiantes del nivel secundaria del colegio.

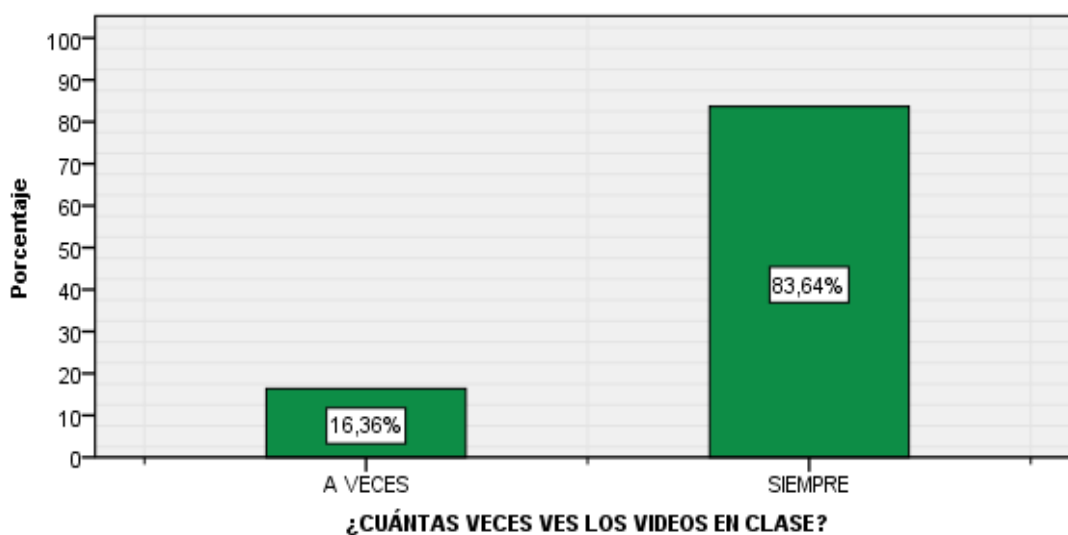
4.2.1. Resultados de la aplicación de la encuesta sobre el video como estrategia de enseñanza

Tabla 5. Número de veces que los estudiantes han visto videos en clases

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	9	16,4	16,4	16,4
	Siempre	46	83,6	83,6	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 1. Frecuencia de veces en que los estudiantes han visto videos en clases



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

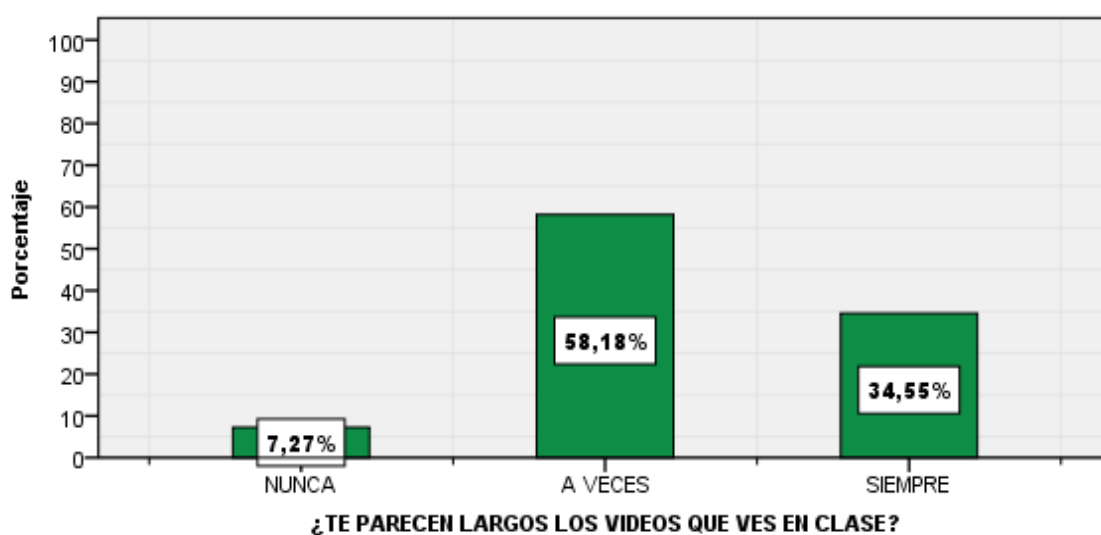
Interpretación: Se puede observar en la tabla que 46 estudiantes, quienes representan el 83.64% en el gráfico de barras, afirman haber visto los videos en clase “siempre”; mientras que, sólo 9 estudiantes que representan el 16,36% de los estudiantes señalan que solo vieron videos “a veces”. Por otro lado, ningún estudiante afirmó “nunca haber visto los videos en clase; lo cual, implica que los docentes del nivel secundaria sí han hecho uso de los videos como estrategia de enseñanza.

Tabla 6. Extensión de los videos que se presentan en clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	4	7,3	7,3	7,3
	A VECES	32	58,2	58,2	65,5
	SIEMPRE	19	34,5	34,5	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 2. Extensión de los videos que se presentan en clase



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

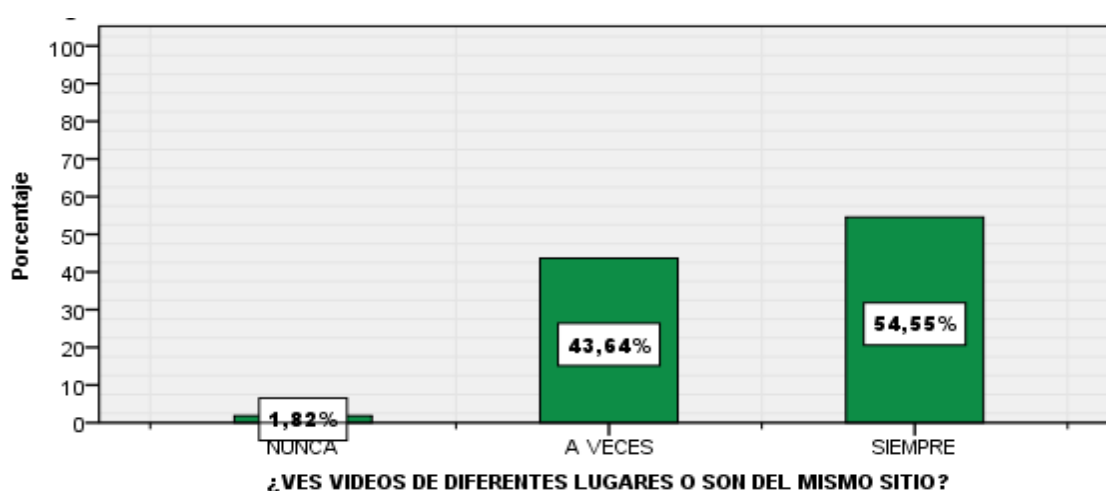
Interpretación: Se puede observar en la tabla que, 4 estudiantes quienes representan el 7,27% opinan que los videos reproducidos en clase “nunca” son largos, 32 estudiantes, que representan el 58,18% opinan que “a veces” los videos son largos, y 19 estudiantes que representan el 34,55% opinan que “siempre los videos son largos; lo cual, significa que la mayoría de los estudiantes percibe los videos presentados en clases como estrategia de enseñanza “a veces” largos, cuando tienen una duración de 5 minutos a 15 minutos.

Tabla 7. Diversidad de fuentes de los videos que se presentan en clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	1,8	1,8	1,8
	A VECES	24	43,6	43,6	45,5
	SIEMPRE	30	54,5	54,5	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 3. Diversidad de fuentes de los videos que se presentan en clase



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

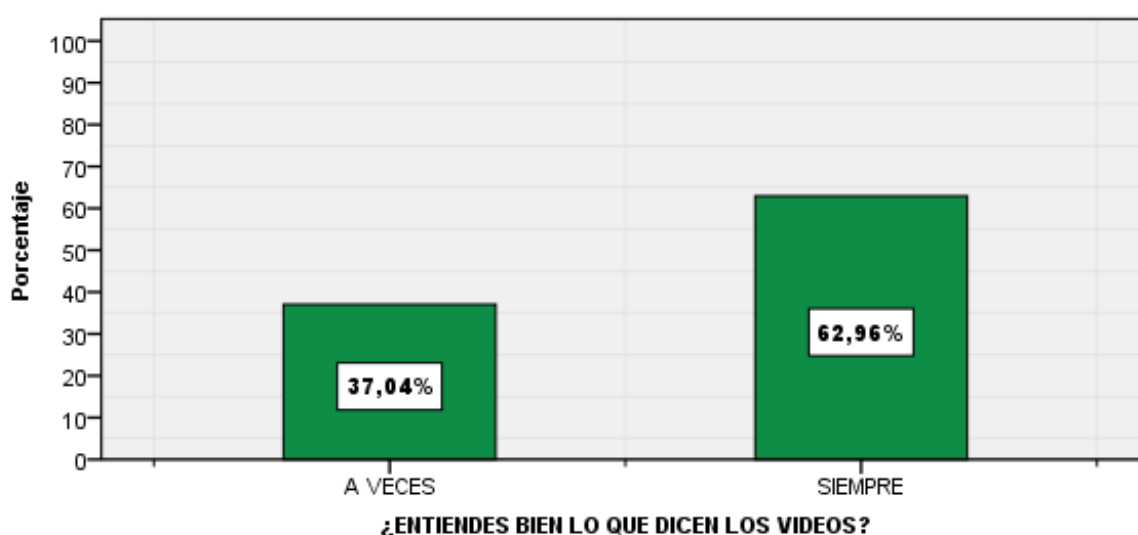
Interpretación: Se puede observar en la tabla 5 que 1 estudiante que representa el, 1,82% señala que “nunca” ha visto videos de diferentes fuentes web, 24 estudiantes que representan el 43,64% afirman que “a veces” han visto videos de diferentes fuentes, y 30 estudiantes que representan el 54,55% afirman que “siempre” han visto videos de diversas fuentes. Lo cual, implica que la mayoría de estudiantes “siempre” y “a veces” han visto videos de diversas fuentes digitales.

Tabla 8. Entendimiento del contenido de los videos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	20	36,4	37,0	37,0
	SIEMPRE	34	61,8	63,0	100,0
	Total	54	98,2	100,0	
Perdidos	Sistema	1	1,8		
	Total	55	100,0		

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 4. Entendimiento del contenido informativo de los videos



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

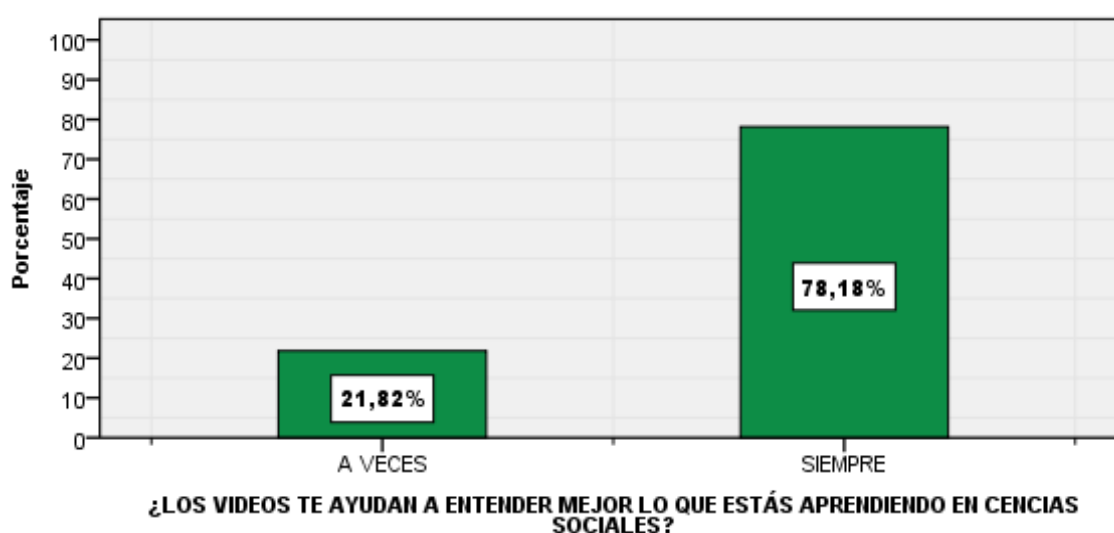
Interpretación: Se puede observar en la tabla 6 que; 0 estudiantes afirman que “nunca” han entendido el contenido informativo de los videos, 20 estudiantes que representan el 37,04% afirmaron que “a veces” entienden los videos, y 34 estudiantes que representan el 62,96% afirmaron que “siempre” han entendido bien el contenido de los videos. Lo cual, implica que todos los estudiantes han entendido con claridad “siempre” o “a veces” el contenido informativo de los videos presentados en clase como estrategia de enseñanza.

Tabla 9. Relevancia del video desde la percepción de los niños

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	12	21,8	21,8	21,8
	SIEMPRE	43	78,2	78,2	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 5. Relevancia del video desde la percepción de los niños



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

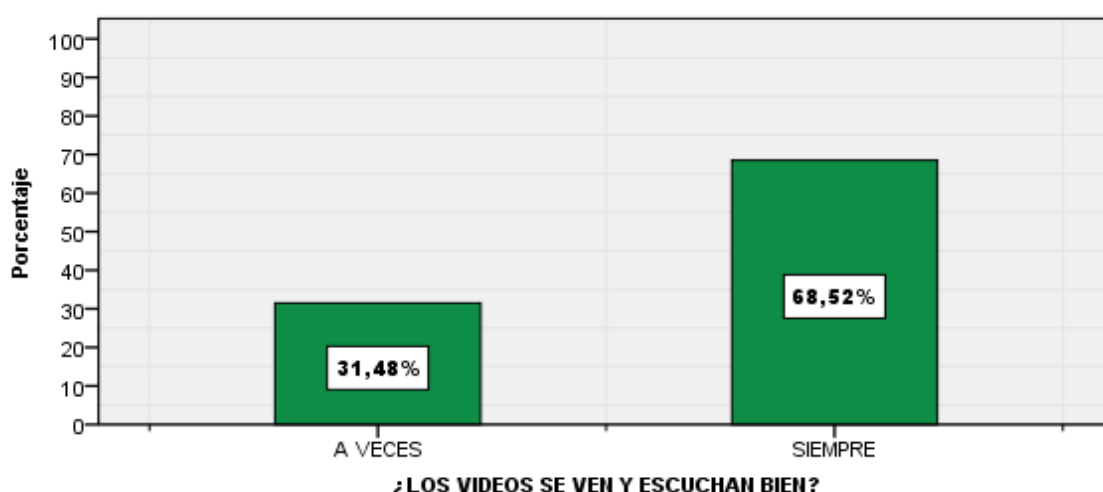
Interpretación: Se puede observar en la tabla 7 y en la figura 5 que; 0 estudiantes afirman que los videos “nunca” les hayan ayudado a aprender ciencias sociales, 12 estudiantes que representan el 21,8% afirman que los videos “a veces” les han ayudado a entender los temas de ciencias sociales, y 43 estudiantes que representan el 78,2% afirman que los videos “siempre” les han ayudado a entender los temas. Lo cual, implica que todos los estudiantes han considerado que los videos “siempre” o “a veces” son relevantes para entender el área de ciencias sociales; siendo que, la mayoría “siempre” opina que los videos son relevantes.

Tabla 10. Claridad audiovisual de los videos presentados en clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	17	30,9	31,5	31,5
	SIEMPRE	37	67,3	68,5	100,0
	Total	54	98,2	100,0	
Perdidos	Sistema	1	1,8		
Total		55	100,0		

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 6. Claridad audiovisual de los videos presentados en clase



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

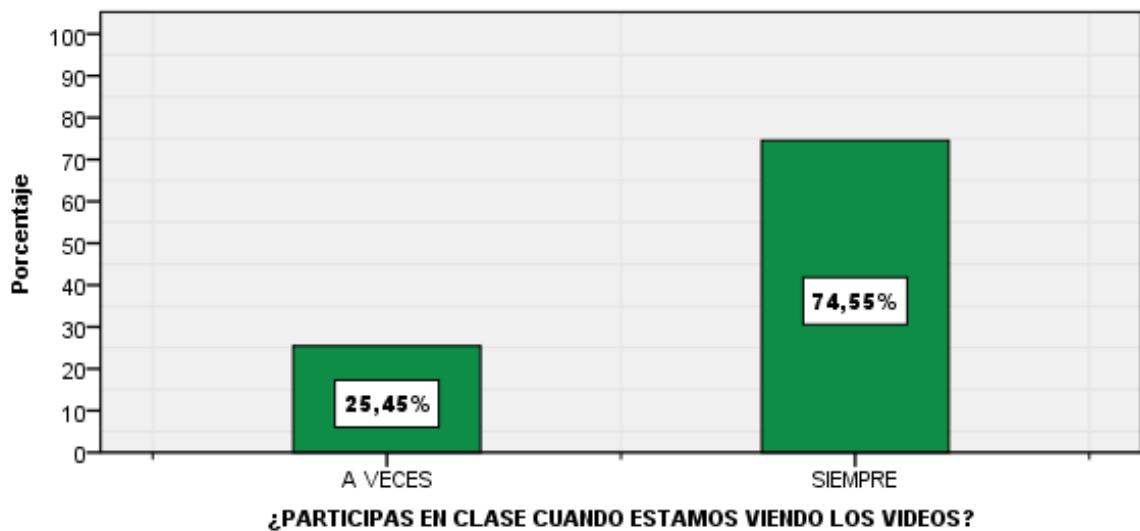
Interpretación: Se puede observar en la tabla 8 y en la figura 6 que; 17 estudiantes que representan el 31,5% afirman que los videos “a veces” han sido presentados con buena claridad audiovisual, mientras que, 37 estudiantes que representan el 68,5% han afirmado que “siempre” han presenciado los videos con claridad audiovisual. Lo cual, implica que todos los estudiantes han presenciado los videos “a veces” o “siempre” con claridad; siendo que, la mayoría opina que los videos como estrategia de enseñanza “siempre” han sido claros en audio y visión.

Tabla 11. Participación en clase durante la reproducción de los videos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	14	25,5	25,5	25,5
	SIEMPRE	41	74,5	74,5	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 7. Participación en clase durante la reproducción de los videos



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

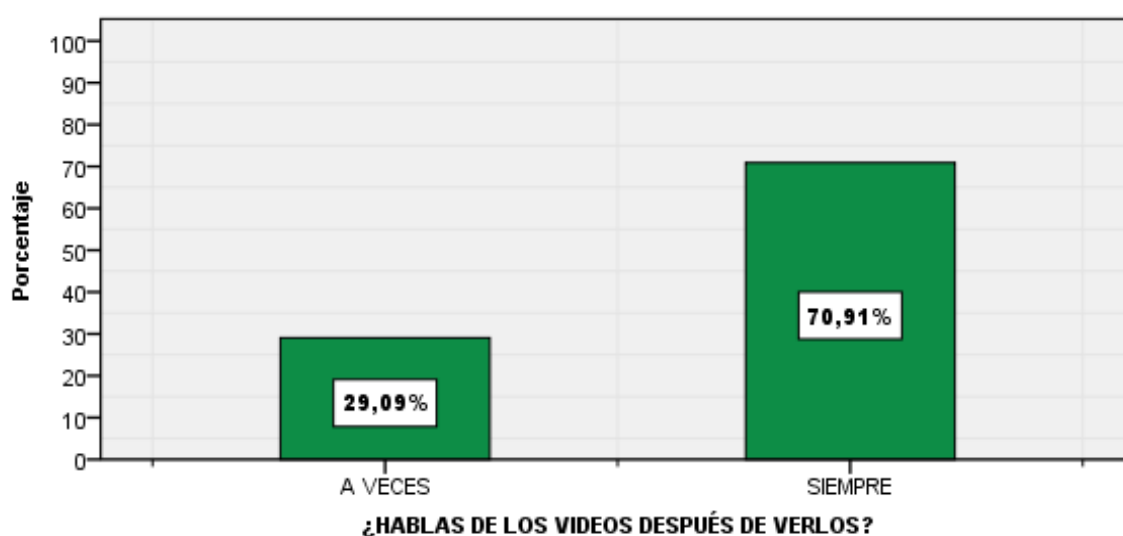
Interpretación: Se puede observar en la tabla 9 y en la figura 7 que; 14 estudiantes que representan el 25,5% afirman que participan mientras los videos en clase se reproducen, y 41 estudiantes que representan el 74,5% afirman que participan en el aula mientras los videos se reproducen. Lo cual, significa que todos los estudiantes “a veces” o “siempre” participan en clase mientras se reproducen los videos, demostrando que entienden los videos de forma crítica; siendo que, la mayoría “siempre” participa.

Tabla 12. Comentarios a los videos después de su presentación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	16	29,1	29,1	29,1
	SIEMPRE	39	70,9	70,9	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 8. Comentarios a los videos después de su presentación



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

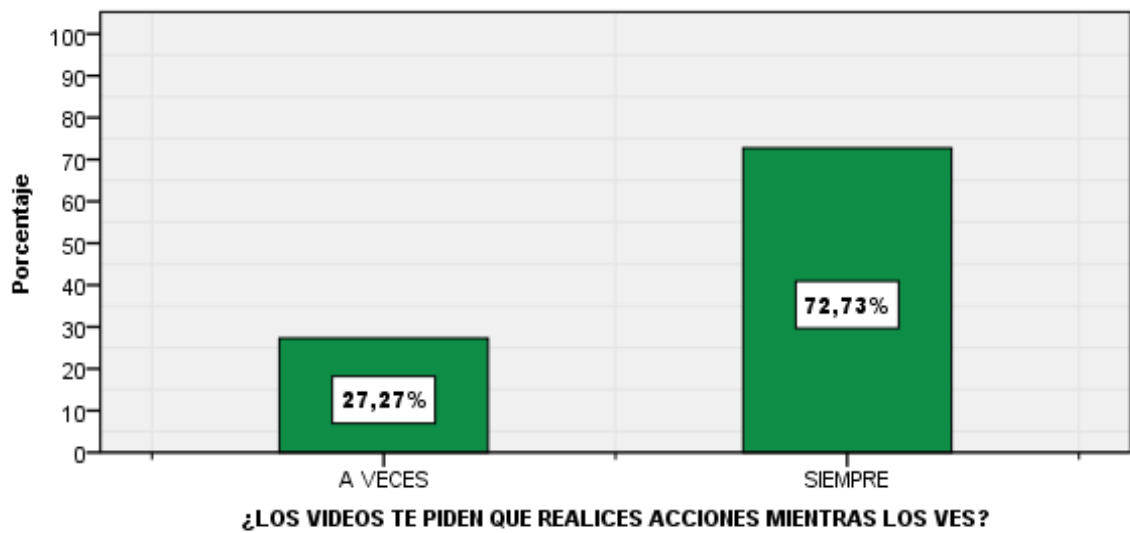
Interpretación: Se puede observar en la tabla 10 y en la figura 8 que; 16 estudiantes que representan el 29,1% comentan los videos después de ser presentados en clase, y 39 estudiantes que representan el 70,9% comentan los videos después de ser reproducidos en clase. Lo cual, implica que todos los estudiantes participan comentando los videos después de ser reproducidos en la clase porque muestran entendimiento e interés por ellos.

Tabla 13. Trabajar en clase mediante la reproducción de videos tutoriales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	15	27,3	27,3	27,3
	SIEMPRE	40	72,7	72,7	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 9. Trabajar en clase mediante la reproducción de videos tutoriales



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

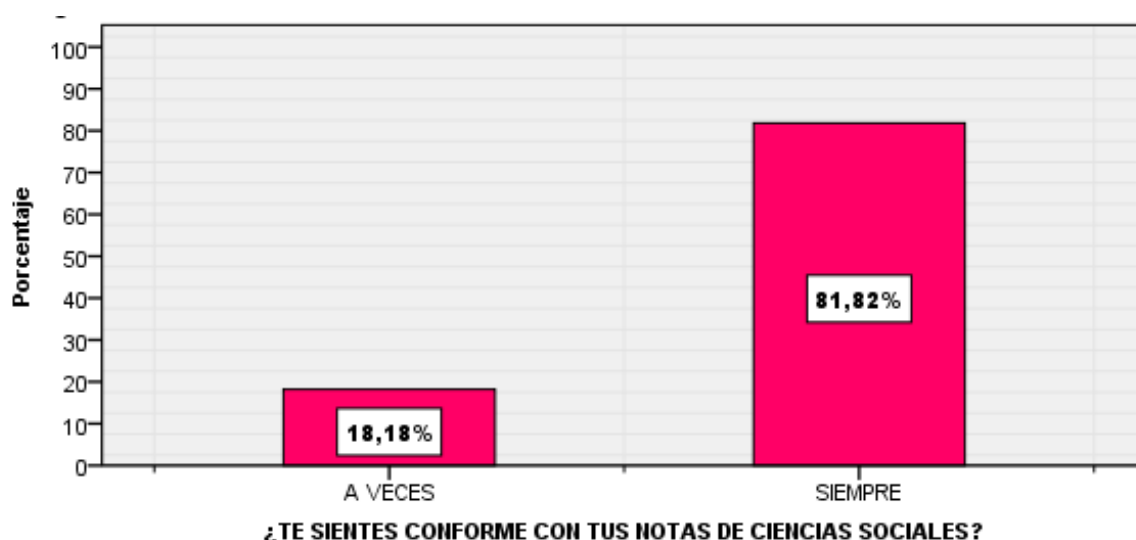
Interpretación: Se puede observar en la tabla 11 y en la figura 9 que; 15 estudiantes que representan el 27,3% afirman que “a veces” realizan acciones relacionadas al video mientras se reproduce, y 40 estudiantes que representan el 72,7% afirman que “siempre” que se reproducen los videos van haciendo las actividades que enseñan. Lo cual, implica que todos los estudiantes trabajan en el aula mientras se reproducen los videos.

Tabla 14. Conformidad con las calificaciones del área de ciencias sociales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	10	18,2	18,2	18,2
	SIEMPRE	45	81,8	81,8	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 10. Conformidad con las calificaciones del área de ciencias sociales



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

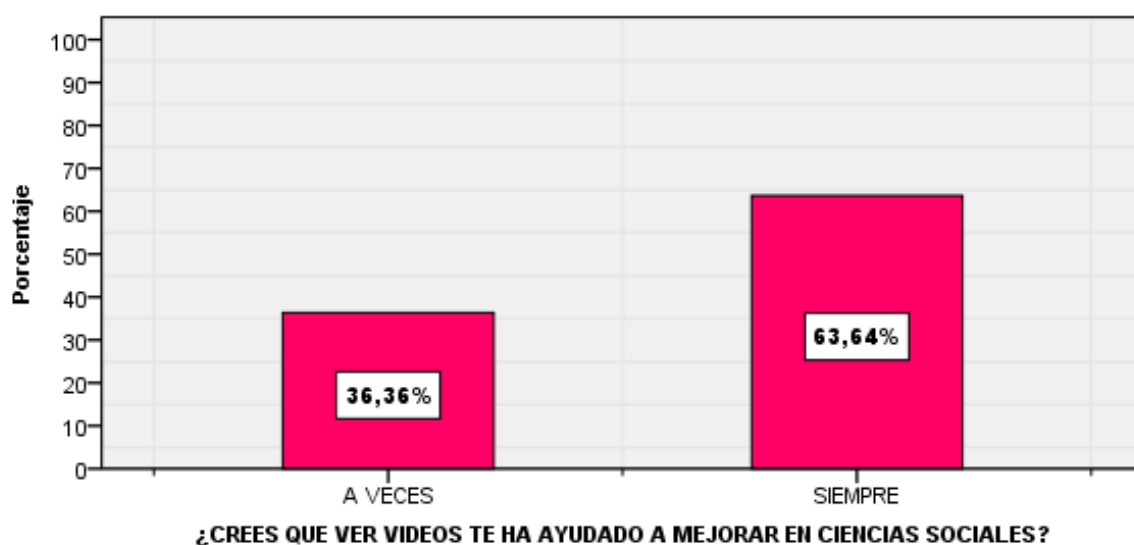
Interpretación: Se puede observar en la tabla 12 y en la figura 10 que; 10 estudiantes que representan el 18,2% afirman que “a veces” se sienten conformes con sus calificaciones del área de ciencias sociales, y 45 estudiantes que representan el 81,8% afirman que “siempre” se sienten conformes con sus calificaciones. Ello implica que todos los estudiantes se sienten “a veces” o “siempre” conformes con sus notas, sin embargo” una minoría del 18,2% “a veces” no se siente conforme.

Tabla 15. Utilidad de los videos en el área de ciencias sociales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	20	36,4	36,4	36,4
	SIEMPRE	35	63,6	63,6	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 11. Utilidad de los videos en el área de ciencias sociales



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

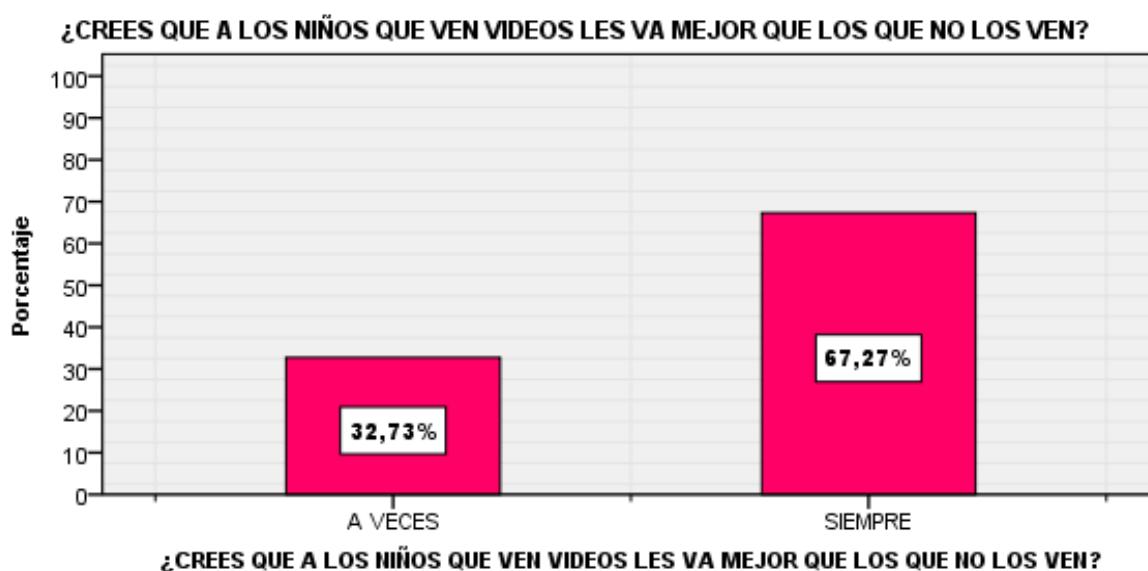
Interpretación: Se puede observar en la tabla 13 y en la figura 11 que; 20 estudiantes que representan el 36,4% afirman que “a veces” los videos presentados en clases les han ayudado a mejorar su aprendizaje en el área de ciencias sociales, y 35 estudiantes que representan el 63,6% afirman que “siempre” los videos les han ayudado en el área. Lo cual, implica que todos los estudiantes creen que los videos les son útiles para mejorar sus aprendizajes en el área de ciencias sociales; sin embargo, una minoría significativa del 36,4% opinan que “a veces” no les ha ayudado.

Tabla 16. Percepción de los estudiantes acerca de la utilidad de los videos en niños que los visualizan y los que no

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	18	32,7	32,7	32,7
	SIEMPRE	37	67,3	67,3	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 12. Percepción de los estudiantes acerca de la utilidad de los videos en niños que los visualizan y los que no lo hacen



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Interpretación: Se puede observar en la tabla 14 y en la figura 12 que; 18 estudiantes que representan el 32,7% opinan que “a veces” los niños que ven videos aprenden mejor el área de ciencias sociales a diferencia de los niños que no ven videos, y 37 estudiantes que representan el 67,3% opinan que “siempre” los niños que ven video obtienen mejores resultados que aquellos que

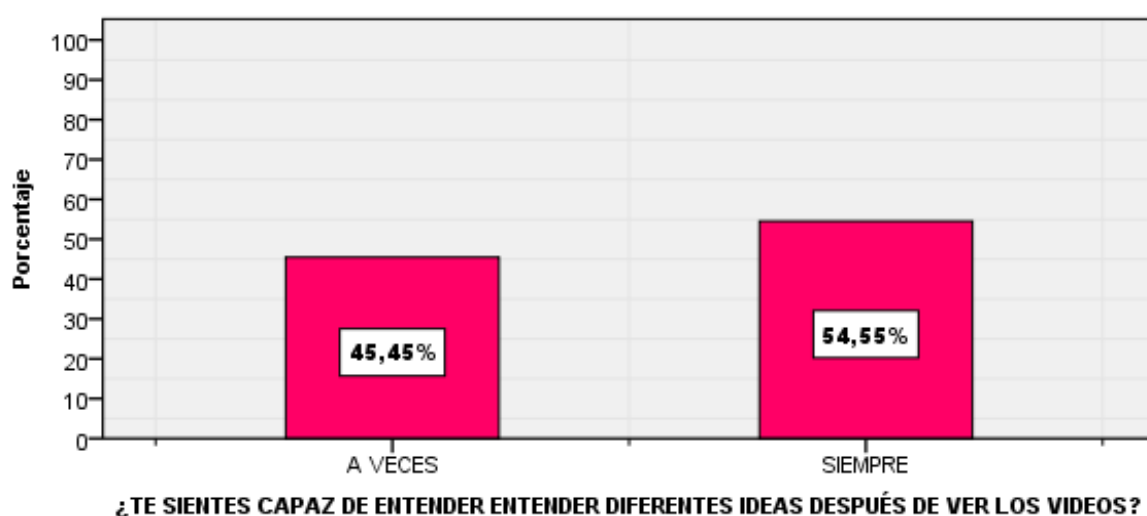
no los ven. Lo cual, significa que, todos los niños “a veces” o “siempre” opinan que los videos son de utilidad en el aprendizaje del área de ciencias sociales y que aquellos niños que no ven videos no tienen tan buenos resultados como aquellos que sí.

Tabla 17. Grado de entendimiento de los diferentes contenidos de los videos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	25	45,5	45,5	45,5
	SIEMPRE	30	54,5	54,5	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 13. Grado de entendimiento de los diferentes contenidos de los videos



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Interpretación: Se puede observar en la tabla 15 y en la figura 13 que; 25 estudiantes que representan el 45.5% “a veces” se sienten capaces de

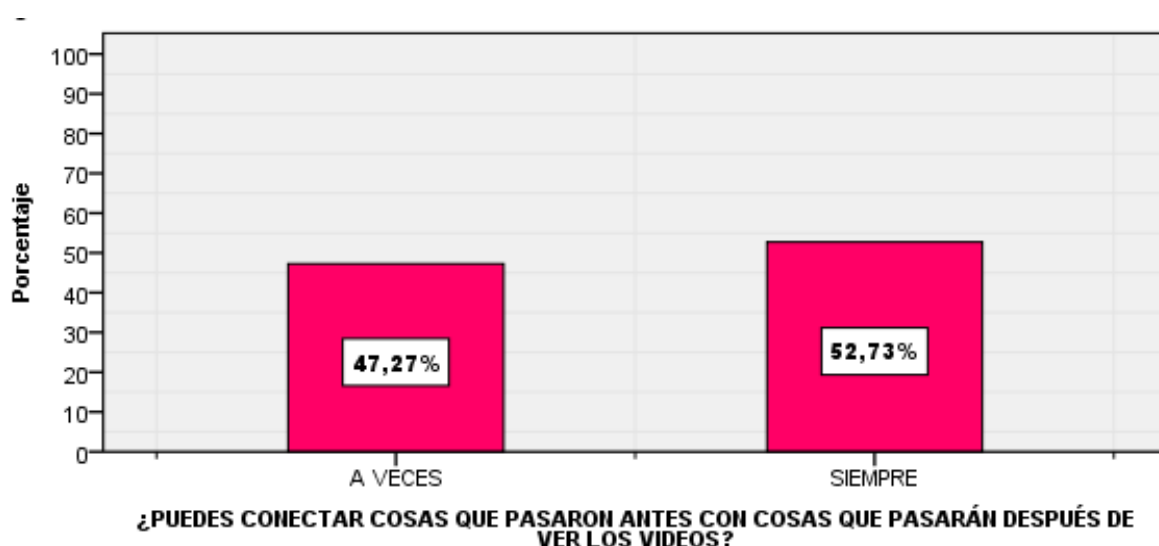
entender diferentes ideas después de ver los videos, y 30 estudiantes que representan el 54.5% “siempre” son capaces de entender las diferentes ideas de los videos. Ello implica, que todos los estudiantes tienen al menos la mayoría de veces un grado de entendimiento completo de los videos que se presentan en clase.

Tabla 18. *Capacidad para conectar sucesos previos con sucesos posteriores a la reproducción de los videos*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	26	47,3	47,3	47,3
	SIEMPRE	29	52,7	52,7	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 14. *Capacidad para conectar sucesos previos con sucesos posteriores a la reproducción de los videos*



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

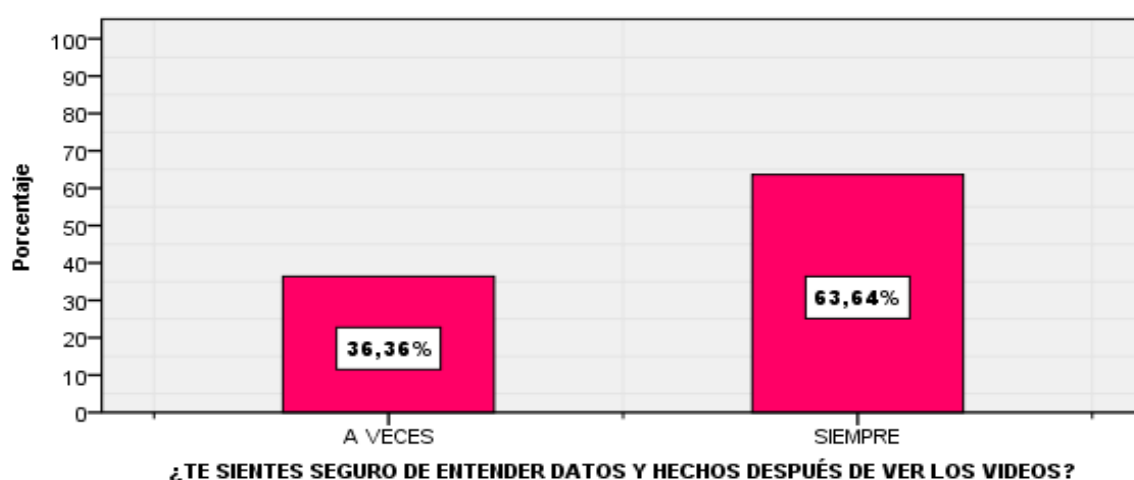
Interpretación: Se puede observar en la tabla 16 y en la figura 14 que; 26 estudiantes que representan el 47.3% “a veces” pueden conectar hechos que sucedieron previamente a ver los videos con hechos posteriores, y 29 estudiantes que representan el 52.7% “siempre” pueden conectar hechos anteriores a la reproducción de videos con hechos posteriores. Ello implica que todos los estudiantes; en minoría “a veces” y en mayoría “siempre” tienen la capacidad de conectar sucesos ocurridos antes y después de ver los videos.

Tabla 19. Seguridad en entendimiento de datos y hechos sucedidos después de ver los videos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	20	36,4	36,4	36,4
	SIEMPRE	35	63,6	63,6	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 15. Seguridad en entendimiento de datos y hechos sucedidos después de ver los videos



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

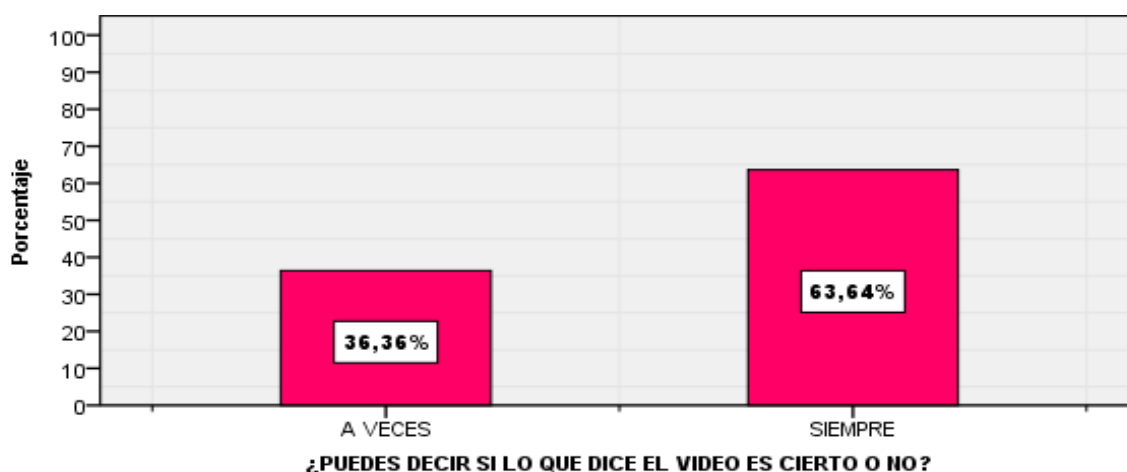
Interpretación: Se puede observar en la tabla 16 y figura 14 que; 20 estudiantes que representan el 36.4% “a veces” se sienten seguros de entender correctamente los datos y hechos después de ver los videos, y 35 estudiantes “siempre” se sienten seguros de que lograron entender los datos y hechos del contenido de los videos presentados en clase. Ello implica que todos los estudiantes han entendido al menos la mayoría de los videos presentados en clase.

Tabla 20. Identificar la veracidad del contenido de los videos (aprendizaje crítico)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	20	36,4	36,4	36,4
	SIEMPRE	35	63,6	63,6	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 16. Identificar la veracidad del contenido de los videos (aprendizaje crítico)



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

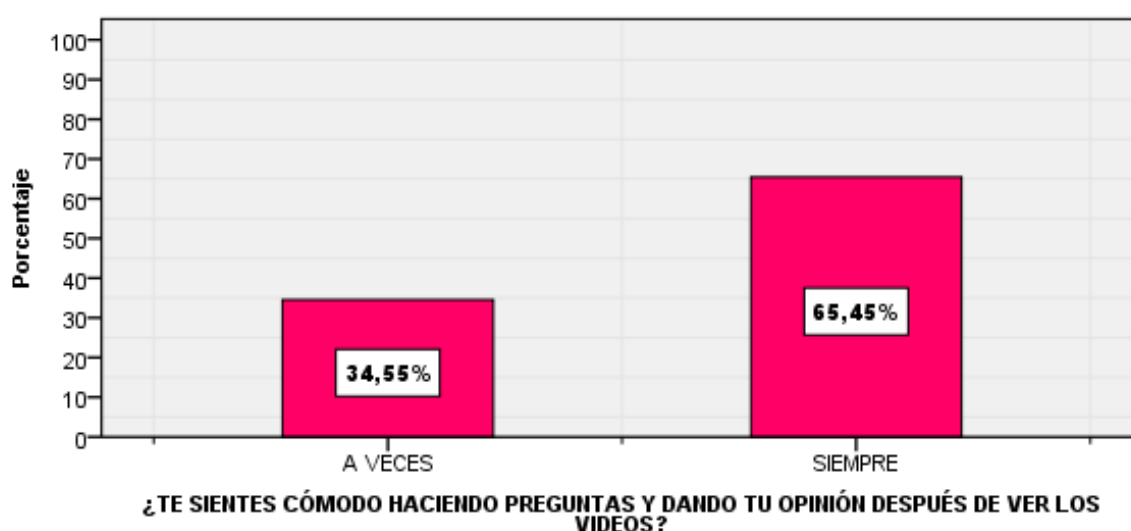
Interpretación: Se puede observar en la tabla 18 y en la figura 16 que; 20 estudiantes que representan el 36.4% admiten que “a veces” pueden decir si los videos que ven en clases tienen datos verdaderos o no, y 35 estudiantes que representan el 63.6% admiten que “siempre” pueden decir si los videos tienen datos verdaderos. Ello significa que, todos los estudiantes en su minoría (a veces) o mayoría (siempre) pueden discriminar acerca de la veracidad del contenido de los videos presentados en clase.

Tabla 21. *Comodidad al opinar o preguntar tras la presentación de los videos*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	19	34,5	34,5	34,5
	SIEMPRE	36	65,5	65,5	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 17. *Comodidad al opinar o preguntar tras la presentación de los videos*



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Interpretación: Se puede observar en la tabla 19 y en la figura 17 que; 19 estudiantes que representan el 34.5% “a veces” se sienten cómodos haciendo preguntas y dando sus opiniones acerca que los videos que se presentaron en clase, y 36 estudiantes que representan el 65.5% “siempre” se sienten cómodos al hacer preguntas u opinar después de ver los videos. Ello implica que, todos los estudiantes al menos una vez se han sentido cómodos preguntando u opinando después de que se hayan presentado los videos, pero a la vez “a veces” (en su minoría) no brindan opiniones ni preguntan.

Tabla 22. Nivel de pensamiento crítico en temas complejos en el área de ciencias sociales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	1,8	1,8	1,8
	A VECES	15	27,3	27,3	29,1
	SIEMPRE	39	70,9	70,9	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Nota. En esta tabla se muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Figura 18. Nivel de pensamiento crítico en temas complejos en el área de ciencias sociales



Nota. Esta figura muestra el porcentaje de estudiantes que respondieron “siempre” “a veces” o “nunca” a la encuesta en escala Likert para determinar si se hace uso del video como estrategia de enseñanza.

Interpretación: Se puede observar en la tabla 20 y en la figura 18 que; 1 estudiante que representa el 1.8% cree que ver los videos “nunca” le ha ayudado a pensar mejor sobre temas complicados del área de ciencias sociales, 15 estudiantes que representan el 27.3% creen que ver los videos “a veces” les ha ayudado a comprender los temas, y 39 estudiantes que representan el 70,9% creen que ver los videos “siempre” les ha ayudado a pensar mejor sobre el área de ciencias sociales. Ello implica que la mayoría de los estudiantes (al menos “a veces” y la mayoría “siempre”) opinan que los videos les sirven como estrategia de enseñanza para desarrollar su pensamiento crítico.

4.2.2. Resultados de la comparación de encuesta con el ranking de notas del área de ciencias sociales

Tabla 23. Base de datos

Encuesta sobre el Uso del Video	Encuesta sobre el Aprendizaje del Área de Ciencias Sociales	Suma de las Encuestas	Récord de Notas del Área de Ciencias Sociales
15	10	25	10
16	14	30	14
17	13	30	13
16	14	30	14
16	16	32	16
15	15	30	15
16	14	30	14
15	14	29	14
15	16	31	16
14	15	29	15
18	16	34	16
15	15	30	15
17	17	34	17
15	17	32	17
15	14	29	14
15	14	29	14
12	15	27	15
11	15	26	15
15	18	33	18
16	15	31	15
16	15	31	15
17	15	32	15
16	16	32	16
14	14	28	14

13	15	28	15
13	14	27	14
17	16	33	16
17	16	33	16
16	14	30	14
14	16	30	16
16	15	31	15
15	15	30	15
15	13	28	13
15	16	31	16
16	15	31	15
13	14	27	14
13	15	28	15
14	16	30	16
12	14	26	14
14	15	29	15
15	15	30	15
14	14	28	14
14	14	28	14
14	14	28	14
15	15	30	15
14	15	29	15
15	14	29	14
14	14	28	14
14	14	28	14
16	16	32	16
14	15	29	15
14	14	28	14
15	15	30	15
14	15	29	15
15	15	30	15

Calculando el Rho de Spearman con SPSS 25

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

- (D) es la diferencia entre los rangos de las variables correspondientes.
- (n) es el número de observaciones.

Tabla 24. Nivel de significancia con Rho de Spearman

			El Video Como Estrategia De Enseñanza
Rho de Spearman	El Video como estrategia de enseñanza	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 55
	Notas del área de Ciencias Sociales	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,713** ,000 55
			Notas del Área de Ciencias Sociales
Rho de Spearman	El Video Como Estrategia De Enseñanza	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,713** ,000 55
	Notas Del Área De Ciencias Sociales	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 55

Interpretación: De lo observado en la tabla 22 y 23 se entiende que la variable independiente y la variable dependiente, y las calificaciones de los

alumnos tienen un nivel de significancia de 0, lo cual es menor a 0,05. Entonces, ello implica, que la hipótesis alternativa (“Existe una correlación positiva entre el uso de videos como recurso didáctico y el aprendizaje en el área de ciencias sociales de los estudiantes es válida, descartándose la hipótesis nula.

4.3. Prueba de Hipótesis

Se plantean las hipótesis a continuación con intención de comprobar la hipótesis de nuestra investigación:

4.3.1. Prueba de hipótesis general

H0: No existe una correlación positiva entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje del área de ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, 2023.

$$R_s = 0$$

H1: Existe una correlación positiva entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje del área de ciencias sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Señor de los Milagros, Yanahuanca, 2023.

Nivel de significancia: $p = 0,05$ (5%)

De lo observado en las tablas 22 y 23, anteriormente presentadas, se entiende que la variable independiente y la variable dependiente, y las calificaciones de ellos estudiantes en el área de ciencias sociales tiene un nivel de significancia de 0, lo cual es menor a 0,05. Entonces se rechaza la hipótesis nula (0) y aceptamos la hipótesis alterna (H1).

4.4. Discusión de resultados

De acuerdo a las variables de la investigación, con respecto a la variable independiente llamada “uso del video como estrategia de enseñanza” se obtuvo que el 66.7% de los estudiantes “siempre” disfrutaban del uso del video como estrategia de enseñanza en el aprendizaje del área de ciencias sociales de acuerdo a las dimensiones de frecuencia de uso del video, calidad informativa

del video e interacción con el video. En base al estudio de Hiraldo (2021) el uso de las herramientas digitales como el video “se ha convertido en una estrategia fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje soportado en plataformas virtuales”. Pérez (2022) ha encontrado que en el caso de las herramientas digitales como el video se usan en un nivel alto en las dimensiones informacional y comunicativa, en un 84,1% y un 74, 4% respectivamente. Este resultado coincide, aunque en un porcentaje superior, a lo que se obtuvo en esta investigación; ya que, la mayoría de los estudiantes también hacen uso de los videos en la clase como estrategia de enseñanza.

Con respecto a la variable dependiente llamada “aprendizaje del área de ciencias sociales” se obtuvo que el 64.9% de los estudiantes “siempre” han demostrado su aprendizaje del área de ciencias sociales habiendo presenciado videos relacionados al área, de acuerdo a las dimensiones de desempeño académico en evaluaciones, desarrollo de habilidades analíticas y fomento del pensamiento crítico. En base al estudio de Mayer (2009), el aprendizaje se mejora cuando la información se presenta a través de múltiples canales sensoriales, permitiendo una mayor codificación y retención de la información por parte del estudiante. Pérez (2022) ha encontrado que un 58,7% de los estudiantes del Instituto Tecnológico de la Región La Libertad se ubican en el nivel logrado de aprendizaje autónomo gracias al uso de herramientas digitales como los audiovisuales y entre otros. Este resultado coincide, aunque en un porcentaje inferior, a lo que se obtuvo en esta investigación; ya que, la mayoría de los alumnos también han entendido al video como una estrategia de enseñanza efectiva para su aprendizaje del área de ciencias sociales.

Cabe resaltar, que los resultados de nuestra investigación son presentados habiendo evaluado a una muestra de estudiantes de nivel secundario, mientras que, los antecedentes de investigación señalados en la discusión de resultados son resultados que se basaron en una muestra de

estudiantes universitarios, así en ese sentido pueden variar. Sin embargo, hemos considerado que no hay mucha varianza ya que los estudiantes de nivel secundario están enrumados y cercanos a una educación superior.

CONCLUSIONES

El estudio realizado en la Institución Educativa Señor de los Milagros (Yanahuanca, 2023) evidenció una relación significativa y positiva entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje en ciencias sociales. En promedio, el 64,9% de los estudiantes que utilizaron adecuadamente esta estrategia mejoraron sus calificaciones en dicha área.

El uso adecuado de los videos —definido según las dimensiones de frecuencia, calidad e interacción— se relaciona directamente con el fortalecimiento del aprendizaje. Por ejemplo, el 57.6% de los estudiantes afirmó que los videos se reproducen “siempre” en clase, lo que indica una integración sistemática de esta herramienta por parte de los docentes. Esta práctica recurrente facilita el reforzamiento de contenidos a través de estímulos visuales y auditivos.

En cuanto a la calidad del material audiovisual, un 69.9% de los estudiantes señaló que los videos utilizados “siempre” son adecuados, actualizados y comprensibles. Este factor es clave para explicar conceptos complejos de manera didáctica, favoreciendo así la comprensión y el interés en los temas tratados.

La interacción con los videos también desempeña un rol fundamental. El 72.7% de los encuestados afirmó que participa activamente con los contenidos, ya sea mediante discusiones, preguntas guiadas o actividades prácticas, lo que potencia el aprendizaje activo y significativo.

Se identificó una relación significativa entre el uso de videos y el desarrollo de habilidades analíticas en ciencias sociales. El 57% de los estudiantes reconoció que esta estrategia les ayuda a comprender mejor los temas, analizar información y aplicar conocimientos en diferentes contextos.

Asimismo, se observó que el uso de videos favorece el pensamiento crítico. Según los datos, el 63.6% de los estudiantes manifestó un mayor desenvolvimiento en esta competencia, lo cual se reflejó en su capacidad para interpretar, cuestionar y evaluar contenidos de manera reflexiva.

En relación al entendimiento de conceptos históricos, el 70.9% de los estudiantes indicó que los videos les permiten mejorar su rendimiento académico en esta área, facilitando la contextualización de hechos históricos y la conexión con el presente.

Finalmente, los hallazgos de esta investigación son congruentes con estudios previos como los de Hiraldo (2021) y Pérez (2022), quienes destacaron el impacto positivo del uso de herramientas digitales en el aprendizaje. Aunque los porcentajes obtenidos en este estudio son ligeramente menores, reafirman que los estudiantes valoran y se benefician del uso de videos como recurso pedagógico.

RECOMENDACIONES

Se recomienda promover el uso sistemático de videos como estrategia didáctica en el área de Ciencias Sociales, ya que se ha evidenciado su impacto positivo en el aprendizaje. Es fundamental que las instituciones educativas capaciten a los docentes en el uso pedagógico de recursos audiovisuales alineados con los contenidos curriculares.

Se sugiere establecer un cronograma de uso progresivo de videos educativos en el aula, incrementando la frecuencia semanal y considerando la duración adecuada según el grado escolar. Este enfoque permite mejorar las habilidades analíticas de los estudiantes y fortalecer la comprensión de los contenidos de manera sostenida.

Es recomendable diversificar las fuentes audiovisuales empleadas en clase, incluyendo documentales, entrevistas, recreaciones históricas, y videos explicativos, lo cual contribuirá a enriquecer la comprensión de eventos históricos y a presentar diferentes perspectivas sobre los temas tratados.

Se aconseja mejorar la calidad técnica y pedagógica de los videos utilizados, priorizando aquellos con buena resolución, sonido claro y edición adecuada, además de asegurar la claridad y coherencia de los contenidos. Este aspecto fortalece la asimilación de conceptos clave y evita distracciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se recomienda fomentar el pensamiento crítico a través de actividades interactivas que acompañen el uso de videos, como debates, foros de discusión, análisis de casos, y cuestionarios reflexivos. Estas dinámicas promueven el desarrollo de habilidades cognitivas superiores en los estudiantes.

Es importante estimular la participación activa de los estudiantes durante y después de la visualización de los videos, a través de preguntas integradoras, pausas para el análisis, y dinámicas colaborativas que fortalezcan la interacción entre pares y con el docente.

Se sugiere evaluar periódicamente el impacto del uso de videos en el aprendizaje, mediante instrumentos adecuados que midan tanto la comprensión conceptual como el desarrollo de habilidades analíticas y críticas. Esta evaluación permitirá realizar ajustes oportunos en la estrategia pedagógica.

Finalmente, se recomienda incorporar esta estrategia como parte del plan curricular institucional, reconociendo su valor educativo e integrándola de manera articulada con otras metodologías activas, a fin de mejorar los niveles de logro en el área de Ciencias Sociales y fortalecer el perfil de egreso del estudiante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ávila, R. B. (2021). *Metodología de la Investigación: Guía para elaborar la tesis*. Estudios Lima Perú.
- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la Investigación Científica*. San Marcos.
- Chumpitaz Távara, E. P. (2022). *Herramientas digitales y el desarrollo de capacidades en el área ciencias sociales en una IE de Pucallá*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/99786>
- Colonia, L., & otros. (2014). *Las TIC en la Educación: Integración de las Herramientas Web 2.0*. Imprentas Rios S.A.C.-Huancayo.
- Córdova, I. (2012). *Investigación y Diagnóstico*. COVEÑAS E.I.R. Ltda. Lima – Perú.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Ennis, R. H. (2015). *Critical thinking: A streamlined conception* (2nd ed.). Routledge.
- Fleuri, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- García, F. (2013). Una perspectiva de las Pruebas de Software en la Nube. En Hernández, R. (2012). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill-México.
- Guevara Bustamante, E. (2020). *El aprendizaje de las ciencias sociales desde una perspectiva didáctica contextual*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48406>
- Habermas, J. (1984). *Teoría de la acción comunicativa: Racionalidad de la acción y racionalización social*. Taurus.
- Hirald, R. (2021). Uso del video como estrategia de enseñanza en la educación virtual. En *Libro de artículos científicos "XXVI Recla International Summit"* (p. 19). Politema, Portugal.

- Huaracho, L. A. O., & A Nick, L. (2018). *Efectos de las herramientas virtuales en el aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la UNSA, Arequipa 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6798>
- Izaguirre, J., & otros. (2010). *Textos autodidácticos para el aprendizaje de Computación e Informática en Educación Primaria*. ISPP "GALL" Tarma.
- Martínez Florez, K. J. (2020). *Estrategias didácticas y curriculares mediadas por el uso de las TIC para la articulación de la dimensión comunicativa y los procesos de desarrollo de la lectura y escritura en el nivel de preescolar y primer grado de la I.E. El Bagre–Antioquia, Colombia* [Tesis doctoral, Universidad UMECIT]. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3827>
- Molineró Bárcenas, M. D. C., & Chávez Morales, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19).
- Ormrod, J. E. (2016). *Human learning* (7th ed.). Pearson.
- Pagès, J. (2002). *Aprender a enseñar Historia y Ciencias Sociales: el currículo y la Didáctica de las Ciencias Sociales*.
- Pérez L., & otros. (1998). *Estadística básica para Ciencias Sociales y Educación*. San Marcos.
- Perez Vertiz, J. D. (2022). *Herramientas digitales y aprendizaje autónomo en los estudiantes de un instituto tecnológico de la Región La Libertad*, 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96365>

- Pérez, J. (2022). *Herramientas Digitales y Aprendizaje Autónomo en los Estudiantes de un Instituto Tecnológico de la Región La Libertad, 2022* [Tesis de maestría en Docencia Universitaria, Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96365>
- Ramírez Silva, L. M. (2015). *Estrategias de aprendizaje utilizadas en el área de historia, geografía y ciencias sociales por los estudiantes del quinto grado de secundaria de educación básica regular en la institución educativa particular Pedro Nolasco en el ámbito urbano de la urb. Miguel Grau del distrito de Nuevo Chimbote en el año 2015*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/1253>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana.
- Seixas, P., & Morton, T. (2013). *The big six historical thinking concepts*. Nelson Education.
- Shuell, T. J. (1986). Cognitive conceptions of learning. *Review of Educational Research*, 56(4), 411-436.
- Tafur, R. (1995). *La Tesis Universitaria*. Mantaro. Lima Perú.
- Tarazona Chinchano, R. V. (2022). *Influencia de las herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes de una universidad de Lima, 2022*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96101>
- Ticona, D. (2004). *Estrategias de Aprendizaje*. EDIMAC-Lima Perú.
- UNDAC, VRA, Dirección de Educación Virtual. (2015). *Uso de herramientas virtuales en la Gestión Académica*. Pasco.
- UNDAC. (2012). *Tecnología de la Información y la Comunicación*. Pasco.

ANEXOS

Anexo 1

Cuestionario

**CUESTIONARIO PARA MEDIR EL VIDEO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y
EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES
DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SEÑOR DE LOS MILAGROS YANAHUANCA,
2023
(ENCUESTA)**

RECOMENDACIONES:

A continuación, se presenta un conjunto de ítems sobre las “El video como estrategia de enseñanza y el aprendizaje en ciencias sociales”, por favor responda con toda sinceridad.

Las opciones que pueden elegir son las siguientes: (SIEMPRE), (A VECES) Y (NUNCA), lea detenidamente cada ítem y escriba un aspa (X) en el recuadro correspondiente.

- **OBJETIVO.** - Determinar el nivel de relación que existe entre la herramienta digital el video y el aprendizaje en el área de ciencias sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Señor de los Milagros Yanahuanca.

I.- DATOS GENERALES

1.1.-Género: Masculino () Femenino ()

1.2.- I.E., GRADO:

1.3.-Tabla de valoración: (SIEMPRE= 2), (A VECES= 1), (NUNCA= 0)

II.- CUESTIONARIO

N°.	ÍTEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	EL VIDEO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA			
1	¿Cuántas veces ves videos en clase?			
2	¿Te parecen largos los videos que ves en clase?			
3	¿Ves videos de diferentes lugares o siempre son del mismo sitio?			
4	¿Entiendes bien lo que dicen los videos?			
5	¿Los videos te ayudan a entender mejor lo que estás aprendiendo en ciencias sociales?			

6	¿Los videos se ven y se escuchan bien?			
7	¿Participas en clase cuando estamos viendo los videos?			
8	¿Habláis de los videos después de verlos?			
9	¿Los videos te piden que hagas cosas mientras los ves?			
	SUB TOTAL			
	PROCESAMIENTO DEL PUNTAJE TOTAL			
	APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	¿Te sientes conforme con tus notas en ciencias sociales?			
2	¿Crees que ver videos te ha ayudado a mejorar en ciencias sociales?			
3	¿Crees que a los niños que ven videos les va mejor en ciencias sociales que a los que no los ven?			
	¿Te sientes capaz de entender diferentes ideas después de ver los videos?			
5	¿Puedes conectar cosas que pasaron antes con cosas que pasan ahora después de ver los videos?			
6	¿Te sientes seguro al entender datos y hechos después de ver los videos?			
7	¿Puedes decir si lo que dice el video es cierto o no?			
8	¿Te sientes cómodo haciendo preguntas y dando tu opinión después de ver los videos?			
9	¿Crees que los videos te ayudan a pensar mejor sobre temas complicados?			
	SUB-TOTAL			
	PROCESAMIENTO DEL PUNTAJE TOTAL			

Anexo 2

MATRIZ DE RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Estudiante	Nombre	Apellidos	Edad	Nota
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				

29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				
51				
52				
53				
54				
55				

Anexo 3

GUÍA DE JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del experto

Nombre y Apellido: Rosa Luz HURTADO ALVARADO

Centro laboral: I.E "Alberto Pumayalla Díaz"

Título profesional: Docente en computación e informática educativa

Grado: Maestro

2. Instrucciones

Estimad(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo adjunto).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa (x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES		CATEGORIA				
		1	2	3	4	5
1.	Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)					X
2.	Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)				X	
3.	El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)					X
4.	Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)					X
5.	Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia)					X
6.	Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia)					X
7.	Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez del contenido (validez)					X

8.	Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)					X
9.	Los items han sido redactados de lo general a lo particular (orden)				X	
10.	Los items del instrumento, son coherentes en términos de cantidad (extensión).					X
11.	Los items no constituyen riesgo para los encuestados (inocuidad)					X
12.	Calidad de la redacción de los items (visión general)					X
13.	Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X
14.	Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
15.	Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
Puntaje parcial					8	65
Puntaje total		97,3 %				

Nota: Índice de validación del juicio de experto = (puntaje obtenido/88.7)* 100= 88.7%

4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy alta
0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
				X
El instrumento de investigación está observado.			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación.	El instrumento de investigación está apto para su aplicación.
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado)

Se recomienda al investigador aplicar el instrumento por resultado muy alto.


Firma del Experto Informante

DNI N° 46503107

GUÍA DE JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del experto

Nombre y Apellido: Nuewin RIVERA CALERO

Centro laboral: I.E “Manuel Gonzales Prado”

Título profesional: Licenciado en educación secundaria especialidad Matemática – Física

Grado: Magister

2. Instrucciones

Estimad(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo adjunto).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa (x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)					X
2. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)					X

3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)				X	
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia)					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia)					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez del contenido (validez)					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden)				X	
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad (extensión).					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para los encuestados (inocuidad)				X	
12. Calidad de la redacción de los ítems (visión general)					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)				X	
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
Puntaje parcial					

Puntaje total	94%
----------------------	------------

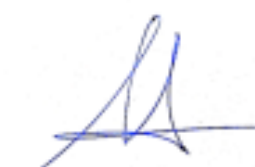
Nota: Índice de validación del juicio de experto (lvje) = (puntaje obtenido/75)* 100= 84%

4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy alta
0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
				X
El instrumento de investigación está observado.			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación,	El instrumento de investigación está apto para su aplicación.
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado)

Se recomienda al investigador aplicar el instrumento por resultado muy alto.



Firma del Experto Informante
DNI N° 04080351

GUÍA DE JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del experto

Nombre y Apellido: Johan Rey VIVAR ROBLES

Centro laboral: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrón - Yanahuasca

Título profesional: licenciado en educación matemática e informática

Grado: Maestro

2. Instrucciones

Estimad(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo adjunto).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa (x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)					X
2. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)					X

3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)				X
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)			X	
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia)				X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia)				X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez del contenido (validez)				X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)				X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden)				X
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad (extensión).				X
11. Los ítems no constituyen riesgo para los encuestados (inocuidad)			X	
12. Calidad de la redacción de los ítems (visión general)				X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)				X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)				X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)				X
Puntaje parcial			8	65

Puntaje total	73
----------------------	-----------

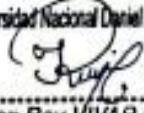
Nota: Índice de validación del juicio de experto (lvje) = (puntaje obtenido/ 86,7) * 100= 84,2

4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy alta
0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
				X
El instrumento de investigación está observado.			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación,	El instrumento de investigación está apto para su aplicación.
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado)

Se recomienda al investigador adecuar el instrumento por resultado muy alto.


 Universidad Nacional Daniel Alarcón Carrón

 Mg. Johan Roy VIVAR ROBLES
 Esp. Matemática e Informática

DNI: 41183136

Anexo 4

Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Dimensión	Indicadores
General: ¿Existe una relación significativa entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje del área de ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, 2023?	General: Examinar la relación existente entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje del área de ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, 2023.	General: Existe una correlación positiva entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el aprendizaje del área de ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, 2023.	Frecuencia de uso de videos	Número de videos utilizados por semana en el aula. Duración promedio de los videos utilizados en las clases. Variedad de fuentes de los videos (documentales, entrevistas, recreaciones históricas, etc.).
Específico 1: ¿Existe una relación significativa entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el desarrollo de habilidades analíticas en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, 2023?	Específico 1: Analizar la relación entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el desarrollo de habilidades analíticas en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.	Específico 1: Existe una correlación positiva entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el desarrollo de habilidades analíticas en ciencias sociales de los estudiantes de la I. E. Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.	Calidad de los videos	Claridad de la información presentada en los videos. Relevancia del contenido de los videos para los temas de ciencias sociales. Calidad técnica de los videos (resolución, sonido, edición, etc.).
Específico 2: ¿Existe una relación significativa entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el fomento del pensamiento crítico en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, 2023?	Específico 2: Investigar la relación entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el fomento del pensamiento crítico en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.	Específico 2: Existe una correlación positiva entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el fomento del pensamiento crítico en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.	Interacción y participación de los estudiantes	Grado de participación de los estudiantes durante la reproducción de los videos. Nivel de interacción posterior a la visualización del video (discusiones, debates, preguntas y respuestas, etc.). Utilización de herramientas interactivas dentro de los videos (preguntas integradas, cuestionarios, pausas reflexivas, etc.).
			Desempeño académico en evaluaciones	Calificaciones obtenidas en pruebas y exámenes relacionados con temas de ciencias sociales. Mejoras en el desempeño académico a lo largo del periodo de estudio.

Específico 3: ¿Existe una relación significativa entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el entendimiento de conceptos históricos en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, 2023?	Específico 3: Explorar la relación entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el entendimiento de conceptos históricos en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.	Específico 3: Existe una correlación positiva entre el uso de videos como estrategia de enseñanza y el entendimiento de conceptos históricos en ciencias sociales de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, 2023.	Desarrollo de habilidades analíticas Fomento del pensamiento crítico	Comparación del rendimiento entre estudiantes expuestos a videos y aquellos que no lo están. Capacidad para identificar y analizar diferentes perspectivas sobre un tema. Habilidad para relacionar conceptos y eventos históricos con situaciones contemporáneas. Destreza para interpretar datos y evidencia en contextos sociales. Capacidad para cuestionar y evaluar la validez de información presentada en los videos. Habilidad para formular preguntas críticas y argumentos fundamentados. Desarrollo de la capacidad de reflexión y análisis sobre temas sociales complejos.
--	---	--	--	--