

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN - CUSCO
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GREGORIA SANTOS” - SICUANI**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**VIDEOS EDUCATIVOS Y PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL
CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LIBERTADOR SIMÓN
BOLÍVAR SAN PABLO, 2025**

PARA OBTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autora:

Abigail Damaris, Cruz Tairo

Asesor:

Dr. Washington Carazas Gamarra

Línea de Investigación:

Innovaciones tecnológicas en el aprendizaje de la lengua extranjera

SICUANI – CUSCO – PERÚ

2026

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GREGORIA SANTOS” - SICUANI

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
VIDEOS EDUCATIVOS Y PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES
DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LIBERTADOR
SIMÓN BOLÍVAR SAN PABLO, 2025

PRESENTADO POR

ABIGAIL DAMARIS, CRUZ TAIRO

PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

APROBADA POR EL JURADO

PRESIDENTE:

Mgtr. OSCAR HUGO MANZANO SAIRITUPA

PRIMER MIEMBRO:

Mgtr. WILBER ABAD VILCA CAHUANA

SEGUNDO MIEMBRO:

Mgtr. HUGO COLQUE ESPINOZA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, primeramente, a Dios, por brindarme sabiduría y salud durante mi formación profesional. También lo dedico a mis padres y, en especial, a mi Mamita Elizabeth Tairo Jallo, por su amor incondicional y apoyo constante en esta etapa de mi vida. Sin su ayuda no habría sido posible alcanzar esta meta. A mis queridos hermanos, quienes fueron un pilar fundamental durante este proceso.

Abigail Damaris, Cruz Tairo

AGRADECIMIENTO

Expreso, en primer lugar, mi agradecimiento a Dios por su presencia constante en mi vida, por brindarme fortaleza y apoyo en los momentos difíciles, por la bendición de su sabiduría y por permitirme servir a través de la docencia.

Asimismo, agradezco a mi casa de estudios, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gregoria Santos”, por brindarme la oportunidad de formarme en este prestigioso centro de estudios, así como por el apoyo y los recursos que han sido fundamentales para fortalecer mis competencias y capacidades profesionales mediante el estudio, la práctica, la disciplina y los valores.

Finalmente, expreso mi más sincero agradecimiento a mis docentes por su dedicación, vocación y compromiso al compartir sus valiosas enseñanzas, las cuales son y serán invaluable para mi vida personal y profesional, así como por sus orientaciones y apoyo durante la elaboración del presente trabajo de investigación.

Abigail Damaris, Cruz Tairo

PRESENTACIÓN

SEÑOR DIRECTOR GENERAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA “GREGORIA SANTOS” DE SICUANI

El presente trabajo de investigación, denominado Videos educativos y proceso de aprendizaje en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar, San Pablo – 2025, se desarrolló de conformidad con la Ley N.º 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, y su Reglamento, aprobado mediante Decreto Supremo N.º 010-2017-MINEDU.

El trabajo de investigación tuvo como finalidad determinar la relación existente entre los videos educativos y el proceso de aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar. Asimismo, buscó examinar la importancia del uso planificado de los videos educativos como recursos didácticos para facilitar la comprensión de los contenidos, despertar el interés, fortalecer la motivación y favorecer el desarrollo de las funciones cognitivas, afectivas y psicomotoras de los estudiantes.

El objetivo de la investigación fue contribuir al mejoramiento de la Educación Básica Regular mediante la generación de conocimientos que orienten a los docentes en la adecuada incorporación de recursos audiovisuales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo experiencias educativas más dinámicas, comprensibles, accesibles y acordes con las necesidades de los estudiantes.

Finalmente, el presente trabajo de investigación fue elaborado de acuerdo con los lineamientos académicos y metodológicos establecidos por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gregoria Santos”, como requisito para optar el grado académico de Bachiller en Educación.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
INTRODUCCIÓN.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
<i>1.1.1 A nivel internacional.....</i>	1
<i>1.1.2 A nivel nacional.....</i>	3
<i>1.1.3 A nivel local</i>	4
1.2 Formulación del problema	5
<i>1.2.1 Problema general.....</i>	5
<i>1.2.2 Problemas específicos.....</i>	5
1.3 Objetivos de la investigación.....	6
<i>1.3.1 Objetivo general.....</i>	6
<i>1.3.2 Objetivos específicos.....</i>	6
1.4 Justificación.....	6
<i>1.4.1 Relevancia social.....</i>	6
<i>1.4.2 Implicancias prácticas.....</i>	7
<i>1.4.3 Valor teórico</i>	7
<i>1.4.4 Utilidad metodológica</i>	8
1.5 Delimitación de la investigación.....	9
<i>1.5.1 Delimitación espacial.....</i>	9
<i>1.5.2 Delimitación temporal.....</i>	9
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	10
2.1 Antecedentes del problema	10
<i>2.1.1 Antecedentes internacionales</i>	10
<i>2.1.2 Antecedentes nacionales</i>	13
<i>2.1.3 Antecedentes regionales.....</i>	16
2.2 Bases teóricas	19
<i>2.2.1 Fundamentos teóricos.....</i>	19

2.2.2 Marco conceptual.....	20
2.3 Definición de términos.....	29
2.4 Formulación de hipótesis	30
2.4.1 Hipótesis general.....	30
2.4.2 Hipótesis específicas.....	30
2.5 Variables del estudio.....	31
2.5.1 Identificación de variables.....	31
2.5.2 Operacionalización de variables.....	32
CAPÍTULO III: MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	34
3.1 Tipo y nivel de la investigación.....	34
3.2 Diseño de la investigación.....	35
3.3 Población y muestra.....	35
3.3.1 Población de estudio	35
3.3.2 Muestra	36
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
3.4.1 Técnicas	36
3.4.2 Instrumentos	36
3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	37
CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	38
4.1 Presentación de resultados.....	38
4.1.1 Variable 1: Videos educativos.....	39
4.1.2 Variable 2: Proceso de aprendizaje	43
CONCLUSIONES.....	47
RECOMENDACIONES.....	48
REFERENCIAS	49
ANEXOS	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables del estudio	32
Tabla 2. Distribución de la población por grado y sexo	35
Tabla 3. Distribución de la muestra del estudio	36
Tabla 4. Técnicas de recolección de datos empleadas.....	36
Tabla 5. Instrumentos de recolección de datos empleados	36
Tabla 6. Codificación de la escala y baremo de interpretación (Likert 3 puntos).....	38
Tabla 7. Distribución global de respuestas (9 ítems, n=225 respuestas)	39
Tabla 8. Distribución de respuestas por dimensión (n=75 respuestas por dimensión) ..	40
Tabla 9. Estadísticos descriptivos por dimensión y variable (puntaje promedio 1–3) ..	41
Tabla 10. Nivel de la variable y dimensiones (según baremo; N=25)	42
Tabla 11. Distribución global de respuestas (9 ítems, n=225 respuestas)	43
Tabla 12. Distribución de respuestas por dimensión (n=75 respuestas por dimensión). ..	44
Tabla 13. Estadísticos descriptivos por dimensión y variable (puntaje promedio 1–3) .	45
Tabla 14. Nivel de la variable y dimensiones (según baremo; N=25).....	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Distribución global de respuestas (9 ítems, n=225 respuestas).....	39
Figura 2. Distribución de respuestas por dimensión (n=75 respuestas por dimensión) .	40
Figura 3. Estadísticos descriptivos por dimensión y variable (puntaje promedio 1–3)...	41
Figura 4. Nivel de la variable y dimensiones (según baremo; N=25)	42
Figura 5. Distribución global de respuestas (9 ítems, n=225 respuestas).....	43
Figura 6. Distribución de respuestas por dimensión (n=75 respuestas por dimensión) .	44
Figura 7. Estadísticos descriptivos por dimensión y variable (puntaje promedio 1–3)...	45
Figura 8. Nivel de la variable y dimensiones (según baremo; N=25)	46

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la educación secundaria ha incorporado con mayor frecuencia recursos digitales para dinamizar la enseñanza, y entre ellos los videos educativos destacan por integrar imagen y audio, facilitando la comprensión y el refuerzo de contenidos. No obstante, su sola presencia no garantiza mejores aprendizajes, ya que su efectividad depende de la intencionalidad pedagógica, de cómo se integran a la sesión y de condiciones como la accesibilidad, la usabilidad y el acompañamiento docente.

En ese contexto, la presente investigación se desarrolló en la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, con estudiantes del cuarto año de secundaria, y buscó analizar la relación entre los videos educativos y el proceso de aprendizaje, considerando que este último involucra dimensiones cognitivas, afectivas y psicomotoras. Por ello, se planteó como propósito central determinar en qué medida se asocian ambas variables y, de forma específica, cómo se vinculan los videos educativos con cada dimensión del proceso de aprendizaje.

Finalmente, la tesina se organiza en capítulos que permiten comprender de manera progresiva el estudio: el Capítulo I presenta el planteamiento del problema, los objetivos y la justificación; el Capítulo II desarrolla el marco teórico y los antecedentes; el Capítulo III describe el enfoque metodológico, población, muestra, técnicas e instrumentos; y el Capítulo IV presenta y analiza los resultados, para culminar con las conclusiones y recomendaciones derivadas de los hallazgos. De este modo, la investigación buscó aportar evidencia útil para comprender cómo se vinculaban los videos educativos con el proceso de aprendizaje y orientar decisiones pedagógicas que favorezcan aprendizajes más consistentes en el contexto escolar.

RESUMEN

La presente investigación analizó la relación entre los videos educativos y el proceso de aprendizaje en estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo. Partió del reconocimiento de que los videos pueden apoyar la comprensión y motivación, pero su aporte depende de un uso pedagógico planificado, accesible y pertinente. El estudio consideró los videos educativos desde dimensiones como diseño pedagógico, interactividad y accesibilidad/usabilidad, y el proceso de aprendizaje desde funciones cognitivas, afectivas y psicomotoras. Metodológicamente se desarrolló con enfoque cuantitativo, diseño no experimental, de corte transversal y alcance correlacional. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes (4° “A”) y se aplicó un cuestionario con escala tipo Likert.

De manera general, los resultados evidenciaron que Videos educativos se ubicó en nivel medio/regular (Media=1.773), con predominio de respuestas “A veces” (47.1%) y “Nunca” (37.8%); mientras que el Proceso de aprendizaje se situó en nivel bajo/inadecuado (Media=1.556), con predominio de “Nunca” (54.2%) y baja presencia de “Siempre” (9.8%), siendo más crítico el componente psicomotor.

Palabras Claves: Videos Educativos, Proceso de aprendizaje y Recursos Didácticos

ABSTRACT

This research analysed the relationship between educational videos and the learning process in fourth-year secondary school students at the Libertador Simón Bolívar – San Pablo school. It was based on the recognition that videos can support understanding and motivation, but their contribution depends on planned, accessible and relevant pedagogical use. The study considered educational videos from dimensions such as pedagogical design, interactivity, and accessibility/usability, and the learning process from cognitive, affective, and psychomotor functions. Methodologically, it was conducted with a quantitative approach, non-experimental design, cross-sectional, and correlational scope. The sample consisted of 25 students (4th "A") and a Likert-type scale questionnaire was applied.

In general, the results showed that educational videos were rated at a medium/average level (Mean=1.773), with a predominance of "Sometimes" (47.1%) and "Never" (37.8%) responses; while the learning process was rated as low/inadequate (mean = 1.556), with a predominance of "Never" (54.2%) and a low presence of "Always" (9.8%), with the psychomotor component being the most critical.

Keywords: Educational Videos, Learning Process, and Teaching Resources

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

1.1.1 A nivel internacional

A nivel internacional, la expansión de la tecnología en educación ha sido acelerada por la necesidad de sostener la continuidad pedagógica y ampliar oportunidades de aprendizaje, pero los organismos globales advierten que su incorporación debe responder a evidencia y a criterios de equidad, porque la “solución tecnológica” no funciona igual para todos los contextos. (UNESCO, 2023)

En ese escenario, los videos educativos se han masificado como recurso didáctico por su facilidad de producción y distribución en plataformas digitales, y porque pueden apoyar explicaciones, demostraciones y refuerzo de contenidos cuando el tiempo de aula o la presencialidad son limitados. (Noetel, 2021)

No obstante, la experiencia internacional durante la educación remota mostró que la adopción rápida de recursos digitales suele ser desigual y que, sin condiciones mínimas

de acceso y acompañamiento, la enseñanza a distancia puede volverse una alternativa menos efectiva que la presencial. (World Bank, 2021)

De manera complementaria, reportes globales han señalado que los cierres escolares y la sustitución parcial por modalidades remotas se asociaron con pérdidas de aprendizaje y ampliación de brechas, especialmente donde existió mayor limitación de conectividad, dispositivos y soporte familiar. (World Bank, 2022)

Así, aunque el video educativo puede servir como “puente” pedagógico, el problema internacional no se reduce a usar o no usar videos, sino a cómo se integran en una secuencia didáctica y si el estudiante participa activamente o solo consume información de forma pasiva. (UNESCO, 2023)

Desde la evidencia cognitiva, el aprendizaje con materiales audiovisuales exige gestionar la carga mental del estudiante, por lo que el diseño de mensajes con palabras e imágenes debe seguir principios que eviten elementos irrelevantes y organicen la información de manera comprensible. (Mayer, 2020)

En esa misma línea, el uso educativo del video requiere segmentación, señales y coherencia para favorecer la comprensión, ya que un video “atractivo” pero saturado puede distraer y reducir la retención conceptual. (Mayer, 2020)

La evidencia sintetizada mediante meta-análisis sugiere que el video suele mejorar el aprendizaje cuando reemplaza o complementa métodos existentes, pero sus efectos varían según el diseño de la intervención y el modo en que se articula con actividades y evaluación. (Noetel, 2021)

Asimismo, estudios recientes sobre formatos más inmersivos (como video 360°) muestran que el impacto puede depender de guías, objetivos claros y tareas de procesamiento, lo que refuerza la idea de que el medio por sí solo no garantiza aprendizaje. (Schroeder, 2023)

Por ello, a escala internacional persiste una brecha práctica: los sistemas educativos adoptan masivamente videos y otras tecnologías con rapidez, pero no siempre cuentan con evidencia robusta y contextualizada para decidir qué tipo de video, con qué metodología y bajo qué condiciones produce mejores resultados. (UNESCO, 2023)

En consecuencia, el planteamiento del problema a nivel internacional se centra en que, pese al crecimiento del video educativo como recurso global, continúa la necesidad de precisar su relación con el proceso de aprendizaje en poblaciones escolares específicas y en contextos reales, donde influyen acceso, mediación docente y diseño pedagógico. (World Bank, 2021).

1.1.2 A nivel nacional

A nivel nacional (Perú), el Ministerio de Educación implementó “Aprendo en Casa” como una estrategia multicanal (web, radio y TV) para asegurar la continuidad del servicio educativo durante la emergencia sanitaria, apoyándose en recursos audiovisuales que se distribuyeron masivamente para orientar el logro de competencias del Currículo Nacional. (Ministerio de Educación del Perú, 2020).

En la evaluación institucional, se reconoce que esta estrategia exigió rediseñar la forma de abordar y evaluar las experiencias de aprendizaje a través de diversos canales, lo que demandó cambios en la práctica docente y en la gestión pedagógica del acompañamiento. (Ministerio de Educación del Perú, 2021).

Posteriormente, el MINEDU mantuvo el uso de estos recursos al difundir nuevamente programación y materiales en plataformas web, radio y televisión, evidenciando que el soporte audiovisual siguió siendo un componente relevante para reforzar aprendizajes. (Ministerio de Educación del Perú, 2022).

No obstante, el acceso real a recursos digitales como videos educativos se ve condicionado por la brecha de conectividad entre regiones y tipos de institución,

observándose desigualdades vinculadas a la disponibilidad de internet en los servicios educativos y al tamaño de las escuelas. (Villanueva Pardave, 2023).

De forma complementaria, los reportes estadísticos nacionales muestran que el acceso a internet en los hogares peruanos ha sido históricamente desigual y con limitaciones importantes, lo que repercute en la posibilidad de sostener actividades educativas remotas o complementarias desde casa. (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2021).

En consecuencia, el problema nacional se centra en que, aunque el país ha incorporado de manera extendida recursos audiovisuales y digitales para apoyar la enseñanza, persiste el reto de asegurar condiciones de acceso y uso pedagógico efectivo, por lo que resulta necesario analizar su relación con el proceso de aprendizaje en contextos escolares específicos. (Ministerio de Educación del Perú, 2023).

1.1.3 A nivel local

A nivel local (Cusco, provincia de Canchis y distrito de San Pablo), la problemática se vincula a que el acceso a internet en el departamento todavía muestra rezagos frente a otras regiones, lo cual condiciona la continuidad y el aprovechamiento real de recursos digitales como los videos educativos para acompañar el aprendizaje fuera del aula. (CEPLAN, 2022).

En el ámbito de la UGEL Canchis, la jurisdicción incluye distritos como San Pablo, junto con Checacupe, Marangani, Pitumarca, San Pedro, Sicuani y Tinta, lo que refleja un territorio diverso donde las condiciones de conectividad y recursos disponibles pueden variar significativamente entre instituciones. (UGEL Canchis, 2024).

En respuesta a estas brechas, el Gobierno Regional del Cusco ha anunciado iniciativas para implementar conectividad en instituciones educativas rurales de múltiples comunidades, evidenciando que la conectividad sigue siendo una necesidad prioritaria

para sostener estrategias pedagógicas apoyadas en recursos audiovisuales. (Gobierno Regional del Cusco, 2025).

Desde la gestión local, se enfatiza que la evaluación y el seguimiento pedagógico son parte estratégica del trabajo docente, pero el reto práctico es que el uso de videos educativos no siempre se traduce en un proceso de aprendizaje sólido si no existe mediación, retroalimentación y actividades que aseguren comprensión y participación. (UGEL Canchis, 2025).

Por ello, el planteamiento del problema a nivel local se centra en que, pese al impulso institucional por fortalecer conectividad y recursos, aún se requiere precisar cómo se relaciona el uso de videos educativos con el proceso de aprendizaje en estudiantes de la I.E. “Libertador Simón Bolívar” del distrito de San Pablo, considerando las condiciones reales del contexto. (Gerencia Regional de Educación Cusco, 2025).

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida se asocian los videos educativos con el proceso de aprendizaje en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se vinculan los videos educativos con las funciones cognitivas en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025?

¿Qué nivel de asociación existe entre los videos educativos y las funciones afectivas en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025?

¿En qué grado se relacionan los videos educativos con las funciones psicomotoras en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Establecer en qué medida se asocian los videos educativos con el proceso de aprendizaje en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025.

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar cómo se vinculan los videos educativos con las funciones cognitivas en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025.

Precisar el nivel de asociación entre los videos educativos y las funciones afectivas en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025.

Determinar en qué grado se relacionan los videos educativos con las funciones psicomotoras en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025.

1.4 Justificación

1.4.1 Relevancia social

La presente investigación tuvo relevancia social porque permitió describir cómo se desarrolló el proceso de aprendizaje de los estudiantes en relación con el uso de videos educativos, un recurso tecnológico que actualmente forma parte de las estrategias de enseñanza empleadas en diversos contextos educativos. Los resultados proporcionaron información útil para docentes, directivos y comunidad educativa de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar de San Pablo, contribuyendo a la toma de decisiones orientadas a fortalecer las prácticas pedagógicas y el aprovechamiento de recursos audiovisuales en el aula. Asimismo, el estudio favoreció la generación de evidencias sobre el uso de herramientas tecnológicas en el ámbito escolar, aportando conocimientos

que pueden servir de referencia para futuras acciones destinadas a mejorar la calidad de los aprendizajes y promover una educación acorde con las demandas de la sociedad actual.

1.4.2 Implicancias prácticas

En la justificación práctica, se planteó que el uso de videos educativos podría aportar directamente a la I.E. “Libertador Simón Bolívar” al constituirse en una herramienta didáctica estandarizada que ayude a mejorar la claridad y consistencia de las explicaciones, ya que permite presentar los contenidos con secuencias visuales, ejemplos y demostraciones que pueden revisarse cuantas veces sea necesario, reduciendo confusiones y reforzando ideas clave. Asimismo, su aplicación en el aula podría potenciar la motivación y el interés del estudiante al incorporar un formato cercano a sus hábitos de consumo digital, favoreciendo la atención sostenida cuando el material está alineado con los objetivos de aprendizaje. Del mismo modo, el uso planificado de videos puede optimizar los tiempos de clase, porque facilita introducir conceptos, activar conocimientos previos o repasar contenidos sin depender únicamente de la exposición oral, lo que libera tiempo para actividades más participativas como resolución de ejercicios, discusión guiada y retroalimentación. En conjunto, esta justificación práctica se orienta a que la institución cuente con un recurso que apoye el trabajo docente y contribuya a fortalecer la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el cuarto año de secundaria, especialmente si se integra con estrategias de acompañamiento y evaluación formativa que aseguren que el video no sea solo un material de visualización, sino un soporte para aprender. (UNESCO, 2023).

1.4.3 Valor teórico

En la justificación teórica, se sostuvo que el empleo de videos educativos puede fundamentarse en que integran, de manera simultánea, estímulos visuales (imágenes,

esquemas, demostraciones) y estímulos auditivos (narración, explicaciones), lo cual favorece que el estudiante seleccione información relevante, la organice en representaciones mentales coherentes y la integre con conocimientos previos; así, el video no solo “muestra” contenidos, sino que puede facilitar la codificación y el procesamiento de la información cuando está diseñado con criterios pedagógicos. En ese sentido, la teoría del aprendizaje multimedia explica que las personas procesan la información mediante canales diferenciados (visual y verbal), con una capacidad limitada de atención y memoria de trabajo, por lo que la calidad del aprendizaje depende de cómo se gestione la carga cognitiva: un video bien estructurado, con explicaciones claras, secuencias lógicas y elementos que orienten la atención, puede reducir procesamiento irrelevante y potenciar el procesamiento esencial y generativo, promoviendo una comprensión más profunda y una retención más duradera. De este modo, la relevancia teórica del tema radica en que el video educativo, más que un recurso “atractivo”, puede entenderse como un medio instruccional cuya eficacia se explica por principios cognitivos sobre cómo se aprende con palabras e imágenes, lo cual brinda un sustento científico para analizar su vínculo con el proceso de aprendizaje en contextos escolares reales. (Mayer, 2020).

1.4.4 Utilidad metodológica

La investigación abordó la medición de los videos educativos y el proceso de aprendizaje mediante un enfoque cuantitativo. Se delimitaron las variables, sus dimensiones e indicadores y se aplicó un cuestionario con escala de tres categorías a los 25 estudiantes de la muestra. El procesamiento permitió organizar frecuencias, porcentajes y estadísticos descriptivos. Aunque el propósito del estudio fue correlacional, los resultados presentados se limitaron a la descripción de las variables; por ello, no permitieron establecer la fuerza ni la significación estadística de su asociación.

1.5 Delimitación de la investigación

1.5.1 Delimitación espacial

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar, ubicada en el distrito de San Pablo, provincia de Canchis, departamento de Cusco. El estudio se centró específicamente en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de dicha institución educativa, quienes constituyeron la población objetivo para la recolección y análisis de la información relacionada con los videos educativos y el proceso de aprendizaje.

1.5.2 Delimitación temporal

La investigación se desarrolló durante el año académico 2025, periodo en el cual se realizó la recopilación, procesamiento y análisis de la información. Asimismo, los datos obtenidos reflejaron la situación de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria respecto al uso de videos educativos y su proceso de aprendizaje durante dicho periodo, permitiendo describir el fenómeno de estudio dentro de un contexto temporal específico.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del problema

2.1.1 Antecedentes internacionales

Antecedente N° 1: Jiménez (2019), en su tesis titulada: Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador]. Cuyo objetivo fue: Analizar la influencia de los videos educativos en la enseñanza del idioma inglés a los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Saint Patrick School. Donde se utilizó la siguiente metodología: La investigación tuvo un enfoque experimental con un diseño de investigación de tipo cuantitativo. Se utilizaron varias técnicas de recolección de datos, tales como encuestas, entrevistas, observación y pruebas pre y postest. Además, se trabajó con un grupo experimental y un grupo de control para evaluar el impacto de los videos educativos en el aprendizaje del idioma inglés.

El uso de videos educativos como recurso didáctico favoreció significativamente la comprensión de los contenidos en los estudiantes del grupo experimental, quienes

obtuvieron mejores resultados en la evaluación posttest. Además, la docente observó que la mayoría de los estudiantes se mostraron más motivados para aprender inglés después de la proyección de los videos educativos.

Antecedente N° 2: Lara (2023), en su tesis titulada: Videos educativos y su influencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura del sexto grado, Unidad Educativa Padre Julián Lorente, Loja 2022-2023. [Trabajo de Integración Curricular, Universidad Nacional de Loja]. Cuyo objetivo fue: Determinar la influencia de los videos educativos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, en los estudiantes del Sexto grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Padre Julián Lorente, Loja 2022-2023. Donde se utilizó la siguiente metodología: El enfoque de la investigación fue mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos. La metodología empleada fue cuasi-experimental con un diseño descriptivo y transversal. Se utilizaron instrumentos como entrevistas a la docente y encuestas a los estudiantes. La muestra fue de 28 personas, incluyendo a 27 estudiantes y 1 docente. Los datos fueron analizados utilizando métodos estadísticos y comparativos.

Los videos educativos demostraron tener una influencia significativa en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes, al mejorar su concentración y comprensión de los contenidos. Estos recursos didácticos favorecieron la transmisión de conceptos, motivando el interés y aumentando la participación activa de los estudiantes en el aula. Se concluyó que la implementación de videos educativos optimiza el tiempo de enseñanza, siendo esencial para aumentar la efectividad del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Además, se recomienda a los docentes incorporar videos educativos de manera regular en sus clases.

Antecedente N° 3: Chalán (2016), en su tesis titulada: Los videos educativos y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial, Nivel II del Centro Educativo “Dirigentes del Futuro” de la Parroquia Malacatos, del Cantón y Provincia de

Loja, período lectivo 2014 – 2015 . [Tesis de Carrera, Universidad Nacional de Loja].

Cuyo objetivo fue: Analizar la incidencia de los videos educativos en el aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial, Nivel II del Centro Educativo “Dirigentes del Futuro”. Donde se utilizó la siguiente metodología: La investigación utilizó un enfoque metodológico participativo, garantizando que los sectores sociales seleccionados fueran actores activos durante todo el proceso investigativo. Se emplearon técnicas como encuestas dirigidas a maestras y una guía de observación aplicada a los niños y niñas. Además, se utilizaron recursos audiovisuales para proyectar videos educativos relacionados con contenidos específicos (formas geométricas, vocales, reconocimiento de alimentos saludables, entre otros). Los datos obtenidos fueron analizados mediante frecuencias y porcentajes.

Los videos educativos demostraron ser una herramienta didáctica eficaz para facilitar el aprendizaje en los niños y niñas, ya que permiten captar su atención y estimular de manera simultánea los sentidos de la vista y el oído, favoreciendo una mejor comprensión de los contenidos. Asimismo, la utilización de videos educativos en el hogar contribuyó a mejorar el rendimiento escolar, pues los estudiantes mostraron mayor interés por las actividades y una mayor asimilación de la información presentada. Se concluyó que este recurso didáctico resulta necesario en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a su capacidad para motivar a los niños y facilitar el desarrollo de aprendizajes significativos. Finalmente, el uso de esta herramienta permitió concientizar a los padres de familia sobre la importancia de incorporar recursos tecnológicos en el acompañamiento pedagógico y en el desarrollo educativo de sus hijos.

Antecedente N.º 4: Mercado Cevallos (2021), en su tesis titulada: Videos educativos y aprendizaje significativo del área de Ciencias Sociales en estudiantes de educación general básica. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyo,

Ecuador]. Cuyo objetivo fue: Analizar la relación existente entre los videos educativos y el aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica. La investigación fue cuantitativa, correlacional y utilizó instrumentos validados para ambas variables.

Se encontró una relación positiva entre los videos educativos y el aprendizaje significativo, destacándose que los recursos audiovisuales facilitan la comprensión de contenidos y favorecen la construcción de aprendizajes duraderos.

Antecedente N.º 5: Guerrero (2025), en su artículo científico titulado: Aprendizaje basado en video como estrategia innovadora en estudiantes de educación básica. Cuyo objetivo fue: Analizar la incidencia del aprendizaje basado en videos como estrategia innovadora en el aprendizaje de estudiantes de educación básica. La investigación empleó un enfoque cuantitativo y evaluó la percepción y resultados de aprendizaje derivados del uso de recursos audiovisuales.

Los resultados demostraron que el aprendizaje basado en videos contribuye significativamente a mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, constituyéndose en una estrategia didáctica innovadora y efectiva.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Antecedente N° 1: Sarai (2020), en su tesis titulada: Los aportes de los videos educativos en el aprendizaje del área de Ciencia y Tecnología en el marco de la educación no presencial en el 5to grado de primaria en una institución educativa pública de Magdalena del Mar. [Tesis para optar el título de Licenciada en Educación con Especialidad en Educación Primaria, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Cuyo objetivo fue: Describir las características que tienen los videos educativos que se utilizan en las clases de Ciencia y Tecnología, identificar las funciones de los videos educativos que los docentes presentan en las clases de Ciencia y Tecnología, y describir los aportes de los videos educativos en el aprendizaje de Ciencia y Tecnología, con respecto al

conocimiento científico del mundo natural y artificial. Donde se utilizó la siguiente metodología: La investigación presentó un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, con método de estudio de casos. Se emplearon diversas técnicas e instrumentos de recolección de datos, y se trabajó con informantes seleccionados en una institución educativa pública, dentro del marco de la educación no presencial.

El uso de videos educativos permitió a los estudiantes visualizar contenidos de difícil observación, facilitó la comprensión y el recuerdo de información, y promovió la indagación. Además, los videos actuaron como recursos motivadores, facilitadores, orientadores y evaluadores del aprendizaje en el área de Ciencia y Tecnología, contribuyendo a una mejor comprensión del conocimiento científico del mundo natural y artificial.

Antecedente N° 2: Sánchez y Bernilla (2025), en su tesis titulada: Videos educativos y el aprendizaje significativo en el Área Ciencia y Tecnología en estudiantes de secundaria de la I.E. 17589 Tallas – Jaén, 2023 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Cuyo objetivo fue establecer la relación que existe entre los videos educativos y el aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Tecnología en los estudiantes de secundaria de la I.E. 17589 Tallas – Jaén, 2023. Donde se utilizó la siguiente metodología: la investigación fue de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, transversal y correlacional; la muestra estuvo conformada por estudiantes de secundaria y se aplicaron cuestionarios para medir ambas variables. Los datos fueron procesados mediante estadística inferencial, utilizando la prueba de correlación de Rho de Spearman. Conclusión: Los resultados demostraron que existe una relación directa, positiva y significativa entre los videos educativos y el aprendizaje significativo, obteniéndose un coeficiente de Rho de Spearman de 0.677 y un nivel de significancia de $p=0.000$, lo que permitió aceptar la hipótesis alterna. Asimismo,

se concluyó que los videos educativos instructivos, cognoscitivos y motivadores se relacionan favorablemente con el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Antecedente N.º 3: Coronado Peña (2022), en su tesis titulada: Videos tutoriales y la competencia resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Aplicación Monterrico. [Tesis de Maestría, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico]. Cuyo objetivo fue: Analizar la relación entre la aplicación de videos tutoriales educativos y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en estudiantes del cuarto grado de secundaria. Donde se utilizó la siguiente metodología: La investigación presentó un enfoque cuantitativo, diseño correlacional y se aplicaron instrumentos validados a estudiantes de educación secundaria para determinar la relación entre las variables.

Los resultados evidenciaron que la aplicación de videos tutoriales educativos favorece significativamente el aprendizaje de la competencia matemática estudiada, fortaleciendo la comprensión de contenidos y el desarrollo de habilidades para resolver problemas en contextos académicos.

Antecedente N.º 4: León Aguilar (2023), en su tesis titulada: Los videos tutoriales y su relación con el aprendizaje significativo en el área curricular de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes de tercer grado de educación secundaria. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo]. Cuyo objetivo fue: Determinar la relación existente entre los videos tutoriales y el aprendizaje significativo en estudiantes de educación secundaria. La investigación utilizó un enfoque cuantitativo, diseño correlacional y se aplicaron cuestionarios a estudiantes del nivel secundario.

Se concluyó que existe una relación positiva entre el uso de videos tutoriales y el aprendizaje significativo, demostrando que los recursos audiovisuales contribuyen a mejorar la comprensión de los contenidos curriculares y la participación estudiantil.

Antecedente N.º 5: Sánchez Cayotopa y Bernilla (2025), en su tesis titulada: Videos educativos y el aprendizaje significativo en el área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de secundaria de la I.E. 17589 Tallas – Jaén, 2023. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Cuyo objetivo fue: Establecer la relación existente entre los videos educativos y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño correlacional y utilizó el coeficiente Rho de Spearman para contrastar hipótesis.

Los resultados demostraron una relación positiva, directa y significativa entre los videos educativos y el aprendizaje significativo ($p=0.677$; $p<0.05$), evidenciando que el uso adecuado de videos educativos favorece el aprendizaje de los estudiantes.

2.1.3 Antecedentes regionales

Antecedente 1: Escobedo y Mamani (2022), en su tesis titulada: Medios audiovisuales y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del tercer grado de secundaria en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera de la ciudad del Cusco, año 2021. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Secundaria: Especialidad en Ciencias Sociales, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Cuyo objetivo fue: Analizar de qué manera los medios audiovisuales influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del tercer grado de secundaria en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica de la Institución Educativa Fortunato Herrera de la ciudad del Cusco, año 2021. Donde se utilizó la siguiente metodología: El estudio se desarrolló bajo el paradigma positivista, con enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasi

experimental. Se trabajó con un grupo experimental y un grupo de control, seleccionados mediante muestreo no probabilístico. Se aplicaron pretest y posttest para medir el nivel de aprendizaje antes y después del uso de medios audiovisuales. Los instrumentos de evaluación incluyeron recursos como imágenes, diapositivas y videos diseñados con base en contenidos del Ministerio de Educación del Perú, cubriendo temas como identidad, empatía, sexualidad, derechos humanos y convivencia.

Los resultados mostraron que el uso de medios audiovisuales influyó positivamente en el aprendizaje de los estudiantes del grupo experimental, mejorando las competencias “construye su identidad” y “convive y participa democráticamente”. Los estudiantes lograron una mayor comprensión y participación en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica. El estudio concluyó que los materiales audiovisuales son herramientas eficaces para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, motivando a los estudiantes y facilitando el logro de competencias educativas clave.

Antecedente 2: Moreano (2023), en su tesis titulada: YouTube para mejorar el aprendizaje de estudiantes de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Tecnológica de los Andes Cusco – 2020. [Tesis de Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa, Universidad Tecnológica de los Andes, Filial Cusco]. Cuyo objetivo fue: Determinar si el uso de un canal de YouTube mejora el nivel de aprendizaje en la asignatura Algoritmo y Programación I de los alumnos de la EPISI de la UTEA - Cusco 2020. Donde se utilizó la siguiente metodología: El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño cuasi experimental de un solo grupo con pretest y posttest. La muestra estuvo compuesta por 25 estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas e Informática de la UTEA. Se aplicaron pruebas antes y después de una intervención que consistió en el uso pedagógico de un canal de YouTube durante un ciclo académico de cuatro meses. Los videos se utilizaron

para reforzar tres ejes específicos del curso: Programación Estructurada, Estructuras de Control, y Arreglos y Modularidad.

El uso pedagógico de un canal de YouTube produjo una mejora significativa en el nivel de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Algoritmo y Programación I. Se evidenció una ganancia estadística de +2.64 puntos (de un total de 20), incrementando la media de 10.24 (nivel Deficiente) a un nivel Regular en el postest. Esto respalda la incorporación de herramientas tecnológicas como YouTube en las estrategias didácticas universitarias, recomendándose su institucionalización dentro de los planes de estudio y reglamentos académicos.

Antecedente 3: Tito (2018), en su tesis titulada: Aplicación de videos tutoriales en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E. Teniente Coronel Pedro Ruiz Gallo, Cusco. [Tesis para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Ciencias Sociales, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Cuyo objetivo fue: Determinar los efectos de la aplicación de videos tutoriales en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E. Teniente Coronel Pedro Ruiz, Cusco, 2018. Donde se utilizó la siguiente metodología: La investigación fue de tipo experimental, con un diseño hipotético-deductivo. La población fue censal, conformada por 25 estudiantes del segundo año de secundaria. El instrumento utilizado fue una prueba de entrada y salida. Se aplicaron videos tutoriales durante las sesiones de enseñanza como parte del programa de intervención, y se midieron los efectos mediante una prueba estadística T de Student para muestras relacionadas.

Los resultados evidencian que la aplicación de videos tutoriales produjo efectos positivos y significativos en el desarrollo de competencias del área de Ciencias Sociales.

El puntaje promedio de los estudiantes aumentó de 10.65 (antes del programa) a 16.57 (después del programa), lo que indica una mejora notable en el aprendizaje. El uso de esta herramienta audiovisual permitió dinamizar las clases, mejorar la comprensión de contenidos, y promover mayor motivación y participación por parte de los estudiantes.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Fundamentos teóricos

Fundamento teórico N.º 1: Teoría del Aprendizaje Multimedia de Richard Mayer

La Teoría del Aprendizaje Multimedia propuesta por Richard Mayer sostiene que las personas aprenden de manera más efectiva cuando la información es presentada mediante palabras e imágenes de forma integrada, en lugar de utilizar únicamente texto o explicaciones verbales. Esta teoría plantea que el ser humano procesa la información a través de dos canales principales: el canal visual y el canal auditivo, ambos con capacidad limitada, por lo que el aprendizaje será más significativo cuando los materiales educativos sean diseñados adecuadamente para evitar la sobrecarga cognitiva. En este sentido, los videos educativos constituyen una herramienta idónea para favorecer el aprendizaje, debido a que combinan imágenes, animaciones, narraciones y demostraciones que facilitan la comprensión, organización e integración de nuevos conocimientos con los saberes previos de los estudiantes (Mayer, 2020).

Fundamento teórico N.º 2: Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia

La Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia complementa los planteamientos de Mayer al señalar que el aprendizaje ocurre cuando el estudiante selecciona la información relevante, la organiza en estructuras mentales coherentes y la integra con los conocimientos previamente adquiridos. Desde esta perspectiva, los videos educativos favorecen la construcción del aprendizaje porque presentan la información de forma visual y auditiva simultáneamente, permitiendo que los estudiantes comprendan

conceptos complejos con mayor facilidad. Asimismo, esta teoría destaca la importancia de la segmentación de contenidos, la señalización visual y la coherencia del mensaje audiovisual para mejorar la retención y transferencia del conocimiento (Mayer & Moreno, 2003).

2.2.2 Marco conceptual

Videos educativos. Se conciben como recursos audiovisuales diseñados con fines didácticos, que integran imágenes en movimiento, narraciones y elementos multimedia para presentar contenidos académicos de manera estructurada; permiten al estudiante acceder a explicaciones visuales y auditivas que refuerzan la comprensión, facilitan la atención sostenida y favorecen la internalización de conceptos complejos mediante la combinación de estímulos sensoriales (García & Ruiz, 2021).

Son grabaciones digitales o animadas que exponen lecciones, demostraciones o ejemplos prácticos de temas curriculares, incorporando guiones pedagógicos, secuencias de información y pausas estratégicas para la reflexión; al estandarizar el mensaje y controlar el ritmo de exposición, aseguran que todos los alumnos experimenten la misma calidad didáctica y puedan revisar el material tantas veces como lo requieran (Rodríguez & López, 2022).

Los videos educativos funcionan como entornos de aprendizaje asincrónicos, en los que el alumno decide cuándo y cuántas veces reproducir los segmentos, promoviendo la autonomía y el aprendizaje autorregulado; incluyen secciones de autoevaluación, cuestionarios integrados y subtítulos que refuerzan la retención de la información, al tiempo que posibilitan el seguimiento de su progreso a través de analíticas de uso (Martínez, Pérez & Sánchez, 2023).

Se entienden como herramientas tecnopedagógicas que combinan narrativas, gráficos animados y demostraciones en tiempo real para ejemplificar procesos y

fenómenos, construyendo representaciones mentales más claras que el texto estático; al apelar a múltiples canales de procesamiento cognitivo, reducen la carga extrínseca de la información y optimizan la codificación en la memoria de trabajo (Pérez & Santos, 2024).

En el ámbito escolar, los videos educativos se utilizan para diversificar las estrategias de enseñanza, integrando recursos como infografías animadas, dramatizaciones y simulaciones virtuales; al ofrecer diferentes formatos de exposición (pantalla dividida, cámara lenta, zoom) logran adaptar el contenido a estilos de aprendizaje variados y promueven la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales (Navarro, 2025).

Diseño pedagógico. El diseño pedagógico es el proceso sistemático de planificación y organización de los elementos de enseñanza objetivos de aprendizaje, contenidos, actividades, recursos y estrategias de evaluación con el fin de crear experiencias educativas coherentes y efectivas que promuevan la construcción de conocimientos y habilidades en los estudiantes (García & Martínez, 2021).

Se entiende por diseño pedagógico la aplicación de modelos instruccionales como ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) para estructurar de forma lógica y secuencial las etapas de un programa educativo, garantizando la alineación entre objetivos, metodología y evaluación, y optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje (López & Torres, 2022).

En entornos digitales, el diseño pedagógico implica la selección y adaptación de recursos multimedia, actividades interactivas y plataformas virtuales, considerando la accesibilidad, la usabilidad y las necesidades tecnológicas de los estudiantes, con el propósito de fomentar la participación activa y el aprendizaje autorregulado (Ramírez & Suárez, 2023).

Desde una perspectiva centrada en el alumno, el diseño pedagógico integra principios de personalización y andamiaje, diseñando rutas de aprendizaje flexibles que se ajustan a diferentes estilos, ritmos y niveles de dominio, e incluye mecanismos de retroalimentación formativa para orientar el progreso y la autorreflexión del estudiante (Castillo et al., 2024).

El diseño pedagógico también se concibe como la aplicación práctica de teorías del aprendizaje constructivismo, teoría sociocultural y conectivismo para construir ambientes colaborativos y significativos, donde las actividades estén orientadas a resolver problemas reales, fomentar la interacción social y facilitar la co-creación de conocimiento (Navarro & Pérez, 2025).

Interactividad. La interactividad se define como la capacidad de un recurso educativo para generar un diálogo activo entre el estudiante y el contenido, permitiendo respuestas instantáneas, retroalimentación personalizada y control sobre la secuencia de aprendizaje; este intercambio bidireccional fomenta la autonomía, adapta el ritmo al usuario y potencia la implicación cognitiva y emocional en el proceso educativo (González & Pérez, 2021).

Se entiende por interactividad la incorporación de elementos dinámicos como cuestionarios insertados, hotspots clicables y simulaciones ajustables que obligan al alumno a tomar decisiones, reflexionar sobre su desempeño y recibir retroalimentación inmediata; tales mecanismos elevan la motivación y la retención, al involucrar múltiples canales sensoriales y cognitivos en la construcción del conocimiento (Ramírez & Torres, 2022).

Desde la perspectiva del diseño instruccional, la interactividad implica la creación de rutas de navegación no lineales, donde el participante elige su propia secuencia, explora escenarios diversos y recibe información adaptada a sus elecciones; esta libertad

de acción promueve la exploración crítica, el aprendizaje autodirigido y la capacidad de transferir conocimientos a contextos reales (Hernández & Suárez, 2023).

La interactividad se conceptualiza como la medida en que una herramienta digital facilita la colaboración simultánea y la retroalimentación entre pares, habilitando foros integrados, chats sincronizados y espacios de coevaluación en tiempo real; este componente social incrementa el sentido de comunidad, refuerza la responsabilidad compartida y consolida aprendizajes mediante el intercambio de perspectivas (López & Castillo, 2024).

En entornos multimedia, la interactividad abarca tanto la manipulación directa de objetos visuales arrastrar, soltar, girar como la respuesta a estímulos de voz o gestos, creando experiencias inmersivas que combinan realidad aumentada y video; estas dinámicas sensoriales enriquecen la comprensión, estimulan la curiosidad y favorecen la memorización de conceptos complejos (Navarro & Gómez, 2025).

Accesibilidad y usabilidad. La accesibilidad y usabilidad en videos educativos se refieren a la capacidad de estos recursos para ser percibidos, comprendidos y operados por todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades visuales, auditivas o cognitivas; esto implica ofrecer subtítulos, descripciones de audio, interfaces claras y navegables, así como controles de reproducción intuitivos que faciliten la experiencia de aprendizaje sin barreras técnicas ni sensoriales (Navarro & Pérez, 2022).

Se entiende por accesibilidad la adaptación de los videos a estándares internacionales como las Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG), incorporando transcripciones textuales, contraste adecuado y alternativas de navegación, mientras que la usabilidad evalúa la eficiencia con la que los estudiantes interactúan con la plataforma ciclos de carga rápidos, tamaños de botón adecuados y retroalimentación

inmediata para garantizar un acceso fluido y continuo al material didáctico (Gómez & Castillo, 2021).

Desde la perspectiva del diseño centrado en el usuario, la accesibilidad y usabilidad implican la optimización de la interfaz gráfica y de los flujos de interacción, de modo que los alumnos puedan localizar, reproducir y pausar contenido sin dificultades, independientemente de su nivel de competencia tecnológica; al reducir la carga cognitiva en la navegación, se favorece la concentración en los objetivos de aprendizaje y la retención de información (Sánchez, López & Rivera, 2023).

La dimensión de accesibilidad y usabilidad abarca también la compatibilidad multiplataforma y multisoporte, garantizando que los videos funcionen correctamente en dispositivos móviles, tabletas y computadoras con diversos sistemas operativos y anchos de banda; esta flexibilidad permite que los estudiantes accedan al contenido tanto dentro como fuera del aula, promoviendo la continuidad educativa y la inclusión digital (Torres, Ramírez & Delgado, 2024).

En el contexto escolar, la accesibilidad y usabilidad se materializan en la provisión de menús descriptivos, botones de navegación etiquetados, control de velocidad de reproducción y opciones de personalización—como tamaño de fuente y contraste permitiendo a cada alumno ajustar el entorno multimedia a sus necesidades individuales y fortaleciendo la autonomía y el compromiso en el proceso de aprendizaje (López & Martínez, 2025).

Proceso de aprendizaje. El proceso de aprendizaje es un fenómeno dinámico mediante el cual el estudiante construye conocimientos a través de la asimilación activa de información, la organización de conceptos previos y la integración de nuevas experiencias; involucra fases de atención, comprensión, práctica y retroalimentación,

permitiendo la consolidación de saberes y la transferencia de habilidades a contextos diversos (Díaz & Herrera, 2021).

Se entiende por proceso de aprendizaje la secuencia progresiva de actividades cognitivas y metacognitivas que el alumno ejecuta para adquirir, interiorizar y aplicar conocimientos, incluyendo la planificación de tareas, la monitorización de la comprensión y la evaluación de resultados; este ciclo continuo favorece la autorregulación y el fortalecimiento de la autonomía educativa (Ramírez & Castillo, 2022).

Desde una perspectiva constructivista, el proceso de aprendizaje se concibe como la interacción entre el sujeto, el contenido y el entorno sociocultural, donde el estudiante negocia significados, colabora con pares y reflexiona sobre sus ideas, generando construcciones mentales propias que se enriquecen mediante la discusión y la coevaluación (Martínez, López & Suárez, 2023).

El proceso de aprendizaje abarca tanto los mecanismos internos de codificación, almacenamiento y recuperación de información como los factores emocionales y motivacionales que modulan la atención y la persistencia; la combinación de estrategias de estudio, feedback formativo y contexto favorable produce cambios duraderos en la estructura cognitiva del alumno (Navarro & Suárez, 2024).

Se define el proceso de aprendizaje como un ciclo iterativo formado por la definición de metas de aprendizaje, la puesta en práctica deliberada de tareas, la autorreflexión sobre el desempeño y el ajuste de estrategias, lo que permite al estudiante adaptarse a nuevos desafíos, optimizar sus métodos y lograr un desarrollo continuo de competencias (Ortiz, 2025).

Funciones cognitivas. Las funciones cognitivas son los procesos mentales que permiten la selección y el enfoque de la atención sobre estímulos relevantes, filtrando

información distractora y favoreciendo la percepción consciente de los contenidos, lo cual es fundamental para iniciar cualquier actividad de aprendizaje y garantizar que el estudiante procese datos significativos (García & López, 2021).

Se entiende por funciones cognitivas el conjunto de operaciones de codificación, almacenamiento y recuperación de información en la memoria de trabajo y a largo plazo, que posibilitan la asimilación de nuevos conocimientos, la organización de conceptos en esquemas mentales y la capacidad de recordar datos cuando se enfrentan a problemas académicos (Fernández & Castro, 2022).

Las funciones cognitivas incluyen también las habilidades ejecutivas, tales como la planificación, el control inhibitorio y la autorregulación de la conducta mental, que permiten al alumno estructurar metas, monitorear su propio desempeño y ajustar estrategias de estudio ante dificultades, optimizando así su rendimiento académico (Martínez & Pérez, 2023).

Dentro de las funciones cognitivas se considera la flexibilidad mental, entendida como la capacidad para alternar entre distintos conjuntos de reglas o perspectivas de un problema, generando soluciones creativas y adaptativas; esta competencia es esencial en entornos de aprendizaje dinámicos y en la resolución de tareas complejas (Rodríguez, Torres & Silva, 2024).

Las funciones cognitivas abarcan finalmente los procesos metacognitivos, que implican la conciencia y el control sobre los propios pensamientos; mediante la reflexión sobre cómo se aprende, el estudiante puede evaluar la eficacia de sus estrategias, identificar errores y planificar mejoras en su método de estudio (Navarro & Suárez, 2025).

Funciones afectivas. Las funciones afectivas comprenden la experiencia y regulación de emociones que influyen en la disposición del estudiante hacia la tarea de aprendizaje, incluyendo el interés, la curiosidad y la satisfacción. Estas funciones

modulan la energía y la persistencia que el alumno invierte, condicionando su nivel de participación y su capacidad para afrontar retos académicos con entusiasmo (Vázquez & Pérez, 2021).

Se entiende por funciones afectivas el conjunto de procesos emocionales y motivacionales que determinan las actitudes de los alumnos ante el aprendizaje, tales como la valoración de la relevancia del contenido, la autoeficacia emocional y el sentido de pertenencia al grupo; estos aspectos influyen directamente en la implicación y en la resiliencia ante situaciones de frustración (Ramírez & Gómez, 2022).

Dentro de las funciones afectivas se consideran también las estrategias de regulación emocional—como la gestión del estrés y la ansiedad ante pruebas—que permiten al estudiante mantener un estado emocional óptimo para procesar información, facilitando la concentración y reduciendo el impacto de emociones negativas en la memoria de trabajo (Hernández & Martínez, 2023).

Las funciones afectivas incluyen la percepción de utilidad y valor de los contenidos educativos, de manera que el alumno experimenta motivación de logro y orientación hacia metas de aprendizaje; esta valoración subjetiva incrementa la disposición para emplear tiempo y esfuerzo, contribuyendo a consolidar hábitos de estudio sostenidos en el tiempo (Sánchez & Reyes, 2024).

Se conciben como procesos que integran la experiencia emocional con la cognición, de tal forma que la activación afectiva por ejemplo, el interés o la sorpresa potencia la codificación y el recuerdo de la información, estableciendo vínculos más fuertes y duraderos en la memoria a largo plazo (Torres & Silva, 2025).

Funciones psicomotoras. Las funciones psicomotoras constituyen el conjunto de habilidades que integran la percepción sensorial y la respuesta motora, permitiendo la ejecución coordinada de movimientos finos y gruesos en tareas educativas; incluyen la

precisión al escribir, la destreza manual en el manejo de materiales y el control postural al participar en actividades dinámicas, siendo fundamentales para el desarrollo integral del estudiante en el aula (González & Castillo, 2021).

Se entienden como funciones psicomotoras la capacidad del alumno para coordinar sus extremidades y tronco mediante patrones de movimiento voluntario, lo que abarca desde la manipulación de objetos pequeños como tijeras o lápices hasta desplazamientos y equilibrio en el espacio; esta integración neuromotora favorece la autonomía en actividades prácticas y la exploración de entornos de aprendizaje activos (Ramírez & Pérez, 2022).

Desde la perspectiva del desarrollo infantil, las funciones psicomotoras incluyen la maduración del sistema nervioso y la práctica repetida de gestos, que culminan en la precisión manual, el ritmo de los movimientos y la resistencia muscular; estos procesos son esenciales para tareas académicas como el trazo de letras, la construcción de maquetas y la participación en juegos didácticos que refuerzan la comprensión conceptual (Martínez & Hernández, 2023).

En contextos educativos, las funciones psicomotoras abarcan además la coordinación visomotriz, entendida como la capacidad de integrar la información visual con el control muscular para realizar acciones como apuntar, recortar o ensartar, contribuyendo a la mejora de la motricidad fina y a la consolidación de conexiones neuronales que soportan el aprendizaje de destrezas más complejas (López & Martínez, 2024).

Las funciones psicomotoras comprenden también la dinámica del movimiento global, incluyendo el equilibrio estático y dinámico, la lateralidad y la orientación espacial, competencias que permiten al estudiante movilizarse con seguridad en el aula y en actividades grupales; estos recursos no solo influyen en la ejecución motora, sino que

respaldan el procesamiento cognitivo al reducir la carga atencional en la coordinación de gestos (Navarro & Suárez, 2025).

2.3 Definición de términos

Accesibilidad digital. La accesibilidad digital se refiere a la capacidad de los recursos tecnológicos para ser utilizados por todas las personas, independientemente de sus condiciones físicas, sensoriales o cognitivas, garantizando igualdad de oportunidades en el acceso a la información y al aprendizaje (UNESCO, 2023).

Aprendizaje autónomo. El aprendizaje autónomo es la capacidad del estudiante para asumir la responsabilidad de su propio proceso formativo, planificando, regulando y evaluando sus actividades de aprendizaje de manera independiente (Zimmerman, 2002).

Audiovisual. El término audiovisual hace referencia a todo recurso o medio que combina simultáneamente elementos visuales y sonoros para transmitir información, conocimientos o experiencias de aprendizaje (Area Moreira, 2021).

Competencia digital. La competencia digital comprende los conocimientos, habilidades y actitudes que permiten utilizar de manera segura, crítica y responsable las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación social (Comisión Europea, 2022).

Contenido multimedia. El contenido multimedia es la integración de diversos formatos de información, como texto, imágenes, audio, video y animaciones, con el propósito de mejorar la comunicación y facilitar la comprensión de los contenidos educativos (Mayer, 2020).

Educación virtual. La educación virtual es una modalidad educativa que utiliza plataformas tecnológicas y recursos digitales para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje sin requerir la presencia física simultánea de docentes y estudiantes (Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2021).

Motivación académica. La motivación académica es el conjunto de factores internos y externos que impulsan al estudiante a participar activamente en las actividades educativas, persistir ante las dificultades y alcanzar metas de aprendizaje (Ryan & Deci, 2020).

Plataforma educativa. Una plataforma educativa es un entorno digital diseñado para gestionar, organizar y facilitar actividades de enseñanza y aprendizaje mediante herramientas de comunicación, evaluación y distribución de contenidos (Cabero-Almenara, 2020).

Tecnología educativa. La tecnología educativa es el conjunto de recursos, herramientas, metodologías y procesos tecnológicos aplicados al ámbito educativo con la finalidad de mejorar la enseñanza, el aprendizaje y la gestión del conocimiento (UNESCO, 2023).

Tutoría virtual. La tutoría virtual es un proceso de orientación y acompañamiento pedagógico que se desarrolla mediante medios digitales, permitiendo al docente brindar apoyo, retroalimentación y seguimiento a los estudiantes durante su aprendizaje (García Aretio, 2021).

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

H.G. Existe una asociación significativa entre los videos educativos y el proceso de aprendizaje en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar del distrito de San Pablo, durante el año 2025.

2.4.2 Hipótesis específicas

H.E.1. Existe una asociación significativa entre los videos educativos y las funciones cognitivas en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar del distrito de San Pablo, durante el año 2025.

H.E.2. Existe una asociación significativa entre los videos educativos y las funciones afectivas en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar del distrito de San Pablo, durante el año 2025.

H.E.3. Existe una asociación significativa entre los videos educativos y las funciones psicomotoras en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar del distrito de San Pablo, durante el año 2025.

2.5 Variables del estudio

2.5.1 Identificación de variables

Variable 1: Videos educativos

Los videos educativos son recursos audiovisuales diseñados con propósitos pedagógicos que integran imágenes, sonidos, textos, animaciones y explicaciones para facilitar la transmisión de conocimientos y favorecer el aprendizaje de los estudiantes. Su finalidad es presentar contenidos de manera clara, dinámica e interactiva, promoviendo una mejor comprensión de los temas desarrollados y fortaleciendo la participación activa durante el proceso educativo (Mayer, 2020).

Variable 2: Proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje es el conjunto de actividades cognitivas, afectivas y conductuales mediante las cuales el estudiante adquiere, comprende, organiza y aplica conocimientos, habilidades y actitudes a partir de la interacción con su entorno y las experiencias educativas. Este proceso implica cambios progresivos en la forma de pensar, sentir y actuar, permitiendo el desarrollo integral de la persona y la construcción significativa de nuevos conocimientos (Ausubel, 2002).

2.5.2 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de las variables del estudio

Componente	Descripción
Variable	Videos Educativos
Definición conceptual	Son recursos audiovisuales diseñados con una finalidad pedagógica, que combinan secuencias de imágenes en movimiento, narración y elementos multimedia para presentar contenidos curriculares de manera estructurada; favorecen la comprensión, retención y motivación del estudiante al posibilitar revisiones autónomas y aprendizaje autorregulado fuera del aula.
Definición operacional	La variable Videos Educativos fue entendida como el uso de recursos audiovisuales con finalidad pedagógica, empleados para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Esta variable se descompuso en tres dimensiones: Diseño pedagógico (claridad de objetivos, secuencia didáctica coherente y guías de apoyo), Interactividad (preguntas integradas, pausas para reflexión y enlaces a actividades complementarias) y Accesibilidad y usabilidad (tiempo de carga, facilidad de uso de controles, y disponibilidad de subtítulos o recursos complementarios). Su medición se realizó mediante una escala de Likert de tres niveles: Siempre, A veces y Nunca.
Indicadores	Claridad de objetivos Secuencia didáctica coherente Disponibilidad de guías de apoyo Preguntas integradas Pausas para reflexión Enlaces a actividades Tiempo de carga Control y subtítulos Recursos complementarios
Instrumento	Cuestionario
Variable	Proceso de aprendizaje
Definición conceptual	Es el conjunto dinámico de fases cognitivas, afectivas y metacognitivas mediante las cuales el estudiante asimila, organiza y aplica nuevos conocimientos; incluye la planificación de estrategias, la ejecución de actividades, la autorreflexión sobre el desempeño y el ajuste continuo de métodos para optimizar la adquisición y transferencia de saberes.

Componente	Descripción
Definición operacional	La variable Proceso de Aprendizaje se entiende como el conjunto de funciones que permiten al estudiante asimilar, aplicar y consolidar conocimientos en el contexto educativo. Estuvo compuesta por tres dimensiones: Funciones cognitivas (articulación verbal, pronunciación adecuada y expresión de saberes), Funciones afectivas (respuesta emocional ante estímulos, entusiasmo en la participación e identificación con la actividad) y Funciones psicomotoras (coordinación neuromuscular, precisión en tareas manuales y ejecución de movimientos en actividades grupales). Esta variable fue medida mediante una escala de Likert de tres niveles: Siempre, A veces y Nunca.
Indicadores	Articula las palabras. Pronuncia las expresiones. Manifiesta sus saberes. Es sensible a las estimulaciones. Muestra entusiasmo en la participación. Se identifica con la actividad. Coordina adecuadamente su control neuromuscular. Demuestra psicomotricidad fina en tareas de precisión. Exhibe psicomotricidad gruesa en actividades de mayor movilidad.
Instrumento	Cuestionario

Nota. Elaboración propia.

CAPÍTULO III:

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y nivel de la investigación

Esta investigación fue de tipo básico porque tuvo como propósito generar conocimiento sobre la relación entre los videos educativos y el proceso de aprendizaje, sin aplicar una intervención pedagógica ni manipular las variables.

La investigación básica se orienta a la producción de nuevos conocimientos y al entendimiento de los mecanismos subyacentes de un fenómeno, sin buscar aplicaciones prácticas inmediatas, contribuyendo al avance conceptual de una disciplina. (Ramírez & Suárez, 2023).

El nivel fue correlacional porque el estudio buscó establecer el grado de asociación entre dos variables videos educativos y proceso de aprendizaje en los estudiantes del cuarto año de secundaria, sin manipular deliberadamente la variable independiente ni aplicar una intervención para provocar cambios, sino observando y midiendo cómo se comportaban ambas variables en su contexto real para identificar si se relacionaban y con qué intensidad. El nivel correlacional se caracteriza precisamente por

medir la relación (dirección y fuerza) entre variables tal como ocurren, sin pretender demostrar causalidad. (Hernández Sampieri & Mendoza, 2018).

3.2 Diseño de la investigación

El estudio empleó un diseño no experimental y de corte transversal: las variables se midieron en su contexto natural, sin manipulación deliberada y en un único periodo. Se planteó un alcance correlacional; sin embargo, el análisis presentado en el capítulo IV fue descriptivo.

La investigación descriptiva es un tipo de estudio cuantitativo cuyo objetivo es observar, detallar y documentar las características de un fenómeno tal como se presenta en su contexto natural, proporcionando un panorama preciso de las variables y permitiendo identificar patrones, tendencias y distribuciones sin intervenir en el entorno (Hernández Sampieri, Fernández & Baptista, 2020).

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población de estudio

La población estuvo constituida por 123 estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar – San Pablo, según la distribución por grados presentada en la tabla 2.

Tabla 2

Distribución de la población por grado y sexo

Grado	Varones	Mujeres	Total
1.º A	8	7	15
1.º B	9	6	15
2º	13	12	25
3º	9	9	18
4º	16	9	25
5º	18	7	25
Total			123

Nota. Elaboración propia.

3.3.2 Muestra

La muestra fue de tipo no probabilística por conveniencia, ya que los participantes no fueron seleccionados al azar y estuvo conformada por 25 estudiantes del cuarto grado “A”.

Tabla 3

Distribución de la muestra del estudio

Grado y sección	Participantes	Cantidad	Porcentaje
4.º A	Estudiantes	25	100 %
Total		25	100 %

Nota. Elaboración propia.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnicas

Tabla 4

Técnicas de recolección de datos empleadas

TÉCNICAS
FICHAJE
ANÁLISIS DOCUMENTAL
ENCUESTA

Nota. Elaboración propia.

3.4.2 Instrumentos

Tabla 5

Instrumentos de recolección de datos empleados

INSTRUMENTOS
Fichas bibliográficas
Fichas textuales
Ficha de comentarios
Fichas de resumen
Guía de análisis documental
Cuestionario de preguntas

Nota. Elaboración propia.

3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento de los datos se revisaron, codificaron y organizaron las respuestas de los cuestionarios aplicados a los estudiantes. Se elaboraron tablas de frecuencias, porcentajes y puntajes promedio para describir las variables y sus dimensiones.

Se empleó estadística descriptiva para presentar el comportamiento de los videos educativos y el proceso de aprendizaje. El plan metodológico contempló el uso de Excel y SPSS y la prueba Rho de Spearman con un nivel de significancia de 0.05. No obstante, el capítulo de resultados no presentó coeficientes de correlación ni valores de significancia; en consecuencia, no se estableció la aceptación o el rechazo de las hipótesis formuladas.

CAPÍTULO IV:

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Presentación de resultados

Tabla 6

Codificación de la escala y baremo de interpretación (Likert 3 puntos)

Alternativa	Código	Rango promedio	Nivel
Nunca	1	1.00–1.66	Bajo/Inadecuado
A veces	2	1.67–2.33	Medio/Regular
Siempre	3	2.34–3.00	Alto/Adecuado

Nota. Elaboración propia.

4.1.1 Variable 1: Videos educativos

Tabla 7

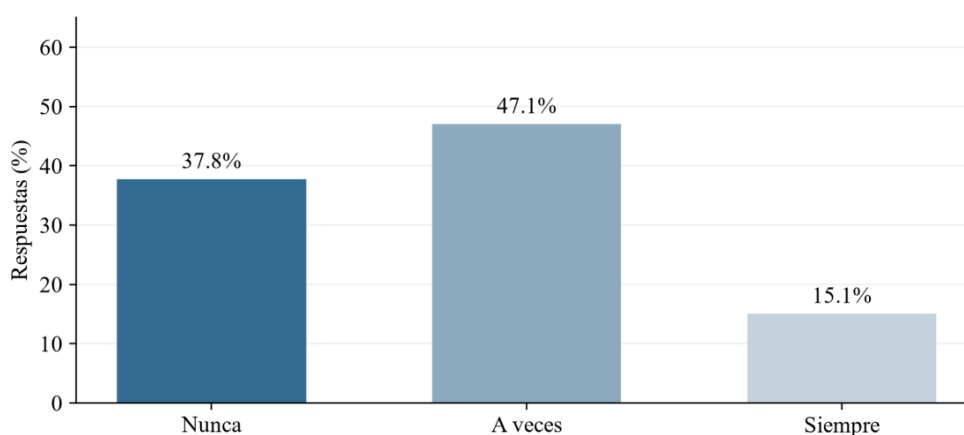
Distribución global de respuestas (9 ítems, n=225 respuestas)

Variable	Nunca f (%)	A veces f (%)	Siempre f (%)	Total (n)
Videos educativos	85 (37.8%)	106 (47.1%)	34 (15.1%)	225

Nota. Elaboración propia.

Figura 1

Distribución global de respuestas (9 ítems, n=225 respuestas)



Nota. Elaboración propia.

Interpretación y análisis

En las 225 respuestas sobre videos educativos predominó «A veces» con 106 respuestas (47.1 %), seguido de «Nunca» con 85 (37.8 %) y «Siempre» con 34 (15.1 %). Esta distribución mostró que el uso y las características evaluadas de los videos fueron percibidos principalmente como intermitentes. Los porcentajes correspondieron al conjunto de respuestas de los nueve ítems, no a la proporción de estudiantes.

Tabla 8

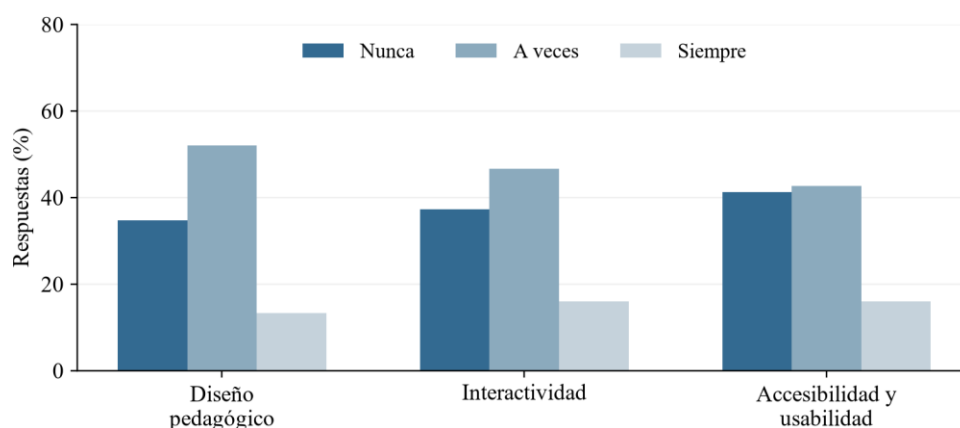
Distribución de respuestas por dimensión (n=75 respuestas por dimensión)

Dimensión	Nunca f (%)	A veces f (%)	Siempre f (%)	Total (n)
Diseño pedagógico	26 (34.7%)	39 (52.0%)	10 (13.3%)	75
Interactividad	28 (37.3%)	35 (46.7%)	12 (16.0%)	75
Accesibilidad y usabilidad	31 (41.3%)	32 (42.7%)	12 (16.0%)	75

Nota. Elaboración propia.

Figura 2

Distribución de respuestas por dimensión (n=75 respuestas por dimensión)



Nota. Elaboración propia.

Interpretación y análisis

La accesibilidad y usabilidad registró la mayor proporción de «Nunca»: 31 de 75 respuestas (41.3 %). En diseño pedagógico predominó «A veces» con 39 respuestas (52.0 %), al igual que en interactividad, con 35 (46.7 %). Los resultados señalaron una percepción menos favorable de las condiciones de acceso y uso del recurso. No permitieron identificar por sí solos si esas limitaciones se debieron a conectividad, disponibilidad de dispositivos u otras causas.

Tabla 9

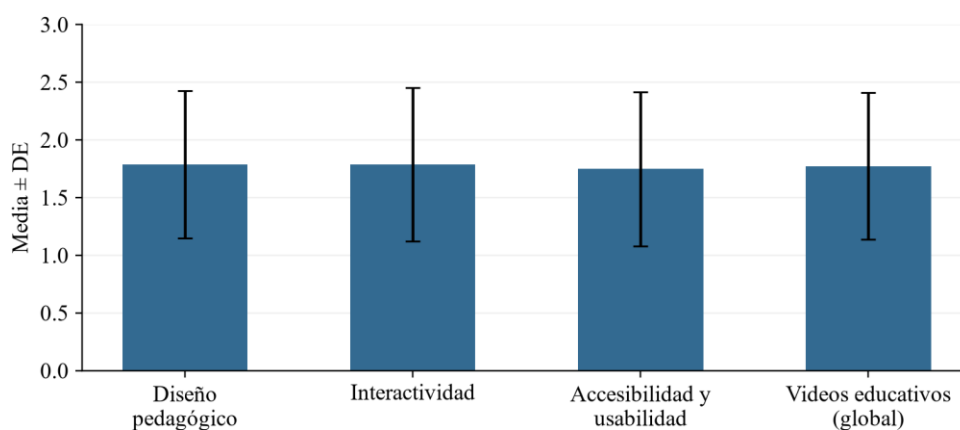
Estadísticos descriptivos por dimensión y variable (puntaje promedio 1–3)

Dimensión / variable	N	Mín.	Máx.	Media	DE	Nivel
Diseño pedagógico	25	1.0	3.0	1.787	0.637	Medio / Regular
Interactividad	25	1.0	3.0	1.787	0.666	Medio / Regular
Accesibilidad y usabilidad	25	1.0	3.0	1.747	0.669	Medio / Regular
Videos educativos (global)	25	1.0	3.0	1.773	0.635	Medio / Regular

Nota. Elaboración propia.

Figura 3

Estadísticos descriptivos por dimensión y variable (puntaje promedio 1–3)



Nota. Elaboración propia.

Interpretación y análisis

Las medias del diseño pedagógico y la interactividad fueron de 1.787; la accesibilidad y usabilidad obtuvo 1.747 y la variable global, 1.773. Todos los promedios se ubicaron en el nivel medio o regular del baremo. La desviación estándar global fue de 0.635, lo que reflejó variación entre los 25 estudiantes. La accesibilidad y usabilidad presentó el menor promedio, aunque la diferencia descriptiva entre dimensiones fue reducida.

Tabla 10

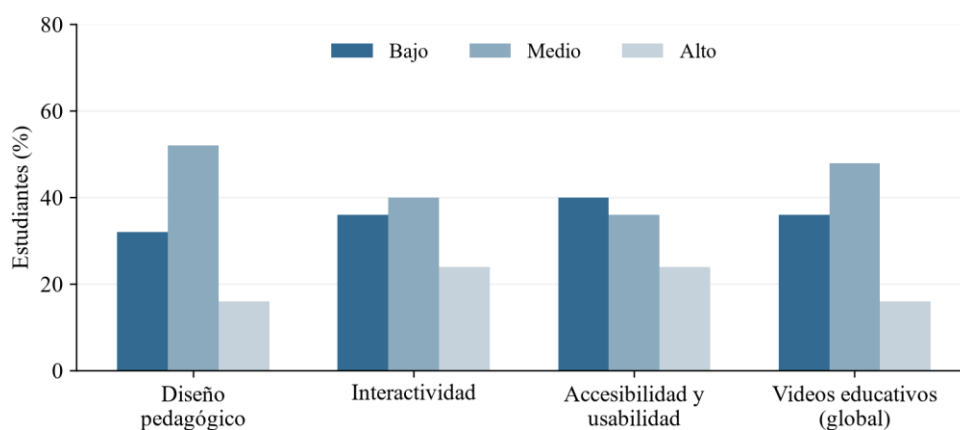
Nivel de la variable y dimensiones (según baremo; N=25)

Dimensión / Variable	Bajo f (%)	Medio f (%)	Alto f (%)	Total (N)
Diseño pedagógico	8 (32.0%)	13 (52.0%)	4 (16.0%)	25
Interactividad	9 (36.0%)	10 (40.0%)	6 (24.0%)	25
Accesibilidad y usabilidad	10 (40.0%)	9 (36.0%)	6 (24.0%)	25
Videos educativos (global)	9 (36.0%)	12 (48.0%)	4 (16.0%)	25

Nota. Elaboración propia.

Figura 4

Nivel de la variable y dimensiones (según baremo; N=25)



Nota. Elaboración propia.

Interpretación y análisis

En videos educativos, 12 de los 25 estudiantes (48.0 %) se ubicaron en el nivel medio, 9 (36.0 %) en el bajo y 4 (16.0 %) en el alto. La accesibilidad y usabilidad concentró la mayor proporción de nivel bajo entre las dimensiones: 10 estudiantes (40.0 %). Estos resultados mostraron que la valoración global media coexistió con un grupo relevante de estudiantes que reportó condiciones menos favorables.

4.1.2 Variable 2: Proceso de aprendizaje

Tabla 11

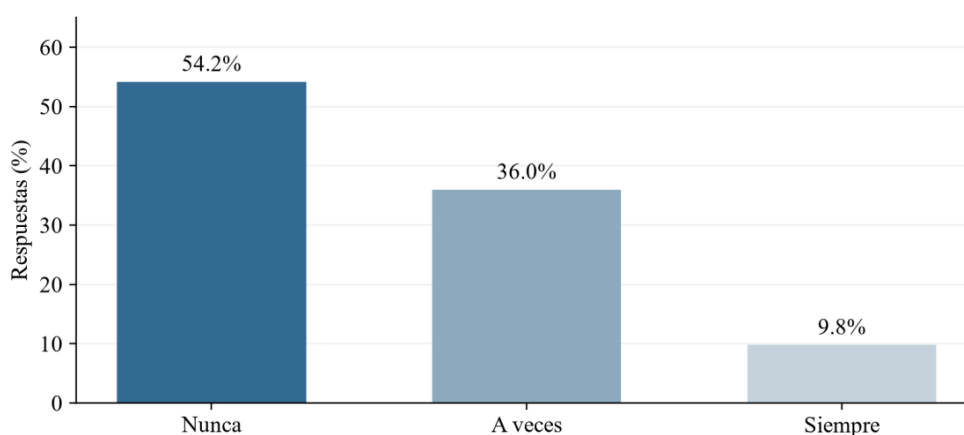
Distribución global de respuestas (9 ítems, n=225 respuestas)

Variable	Nunca f (%)	A veces f (%)	Siempre f (%)	Total (n)
Proceso de aprendizaje	122 (54.2%)	81 (36.0%)	22 (9.8%)	225

Nota. Elaboración propia.

Figura 5

Distribución global de respuestas (9 ítems, n=225 respuestas)



Nota. Elaboración propia.

Interpretación y análisis

En el proceso de aprendizaje, «Nunca» reunió 122 de las 225 respuestas (54.2 %), «A veces» alcanzó 81 (36.0 %) y «Siempre», 22 (9.8 %). Predominaron, por tanto, respuestas que señalaron baja frecuencia de las condiciones evaluadas. La distribución describió las respuestas a los nueve ítems de la variable; no constituyó una medición de cambios en el aprendizaje ni una prueba del efecto de los videos educativos.

Tabla 12

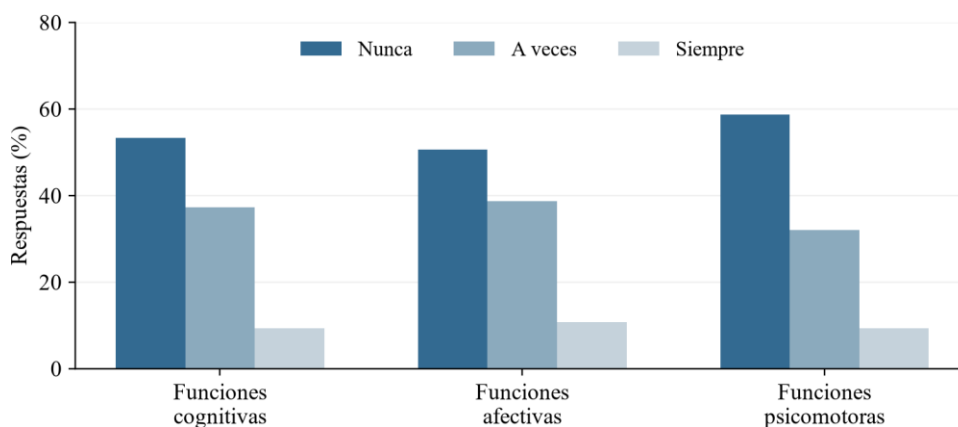
Distribución de respuestas por dimensión (n=75 respuestas por dimensión)

Dimensión	Nunca f (%)	A veces f (%)	Siempre f (%)	Total (n)
Funciones cognitivas	40 (53.3%)	28 (37.3%)	7 (9.3%)	75
Funciones afectivas	38 (50.7%)	29 (38.7%)	8 (10.7%)	75
Funciones psicomotoras	44 (58.7%)	24 (32.0%)	7 (9.3%)	75

Nota. Elaboración propia.

Figura 6

Distribución de respuestas por dimensión (n=75 respuestas por dimensión)



Nota. Elaboración propia.

Interpretación y análisis

Las funciones psicomotoras presentaron el mayor porcentaje de «Nunca», con 44 de 75 respuestas (58.7 %), seguidas de las cognitivas, con 40 (53.3 %), y las afectivas, con 38 (50.7 %). En las tres dimensiones esta categoría superó la mitad de las respuestas. El patrón evidenció valoraciones desfavorables en los componentes evaluados y una mayor dificultad descriptiva en el componente psicomotor.

Tabla 13

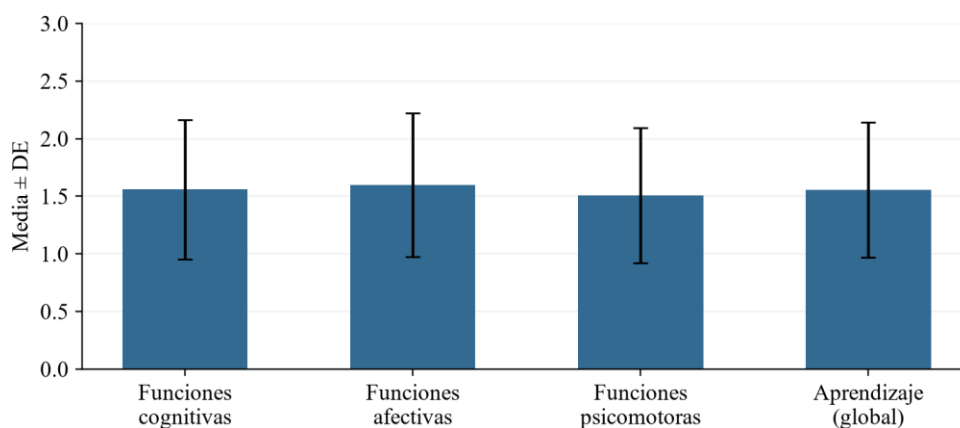
Estadísticos descriptivos por dimensión y variable (puntaje promedio 1–3)

Dimensión / variable	N	Mín.	Máx.	Media	DE	Nivel
Funciones cognitivas	25	1.0	2.667	1.560	0.606	Bajo / Inadecuado
Funciones afectivas	25	1.0	2.667	1.600	0.624	Bajo / Inadecuado
Funciones psicomotoras	25	1.0	2.667	1.507	0.586	Bajo / Inadecuado
Proceso de aprendizaje (global)	25	1.0	2.556	1.556	0.586	Bajo / Inadecuado

Nota. Elaboración propia.

Figura 7

Estadísticos descriptivos por dimensión y variable (puntaje promedio 1–3)



Nota. Elaboración propia.

Interpretación y análisis

El proceso de aprendizaje obtuvo una media global de 1.556 y una desviación estándar de 0.586. Las funciones afectivas alcanzaron 1.600; las cognitivas, 1.560; y las psicomotoras, 1.507. Los cuatro promedios correspondieron al nivel bajo o inadecuado del baremo. El componente psicomotor registró el menor promedio, mientras que el afectivo alcanzó el mayor, sin superar el límite del nivel bajo.

Tabla 14

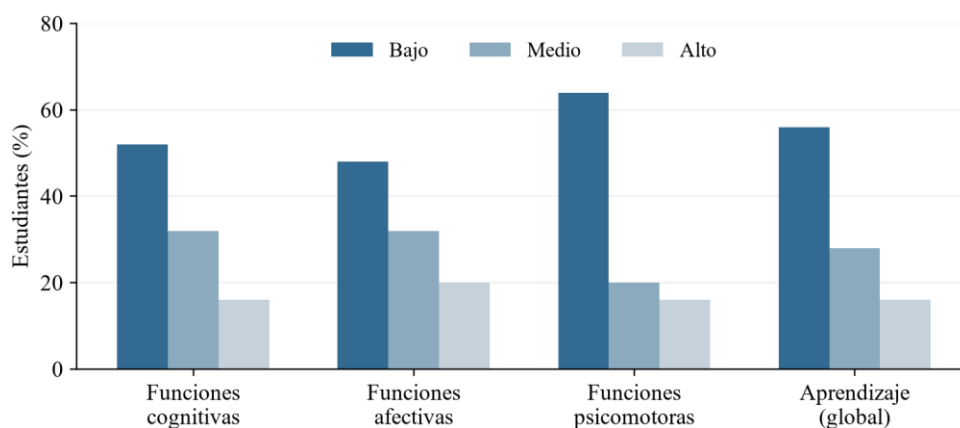
Nivel de la variable y dimensiones (según baremo; N=25)

Dimensión / Variable	Bajo f (%)	Medio f (%)	Alto f (%)	Total (N)
Funciones cognitivas	13 (52.0%)	8 (32.0%)	4 (16.0%)	25
Funciones afectivas	12 (48.0%)	8 (32.0%)	5 (20.0%)	25
Funciones psicomotoras	16 (64.0%)	5 (20.0%)	4 (16.0%)	25
Proceso de aprendizaje (global)	14 (56.0%)	7 (28.0%)	4 (16.0%)	25

Nota. Elaboración propia.

Figura 8

Nivel de la variable y dimensiones (según baremo; N=25)



Nota. Elaboración propia.

Interpretación y análisis

En el proceso de aprendizaje, 14 estudiantes (56.0 %) se ubicaron en el nivel bajo, 7 (28.0 %) en el medio y 4 (16.0 %) en el alto. Las funciones psicomotoras concentraron 16 estudiantes en el nivel bajo (64.0 %), frente a 13 en las cognitivas (52.0 %) y 12 en las afectivas (48.0 %). El componente psicomotor presentó la distribución menos favorable de la muestra.

CONCLUSIONES

En relación con el objetivo general, los 25 estudiantes registraron una media de 1.773 en videos educativos y de 1.556 en proceso de aprendizaje, correspondientes a los niveles medio y bajo, respectivamente. En la primera variable, 12 estudiantes (48.0 %) se ubicaron en el nivel medio; en la segunda, 14 (56.0 %) se ubicaron en el nivel bajo. Estas distribuciones describieron ambas variables, pero no permitieron establecer su asociación: no se reportaron coeficientes Rho de Spearman ni valores de significancia para contrastar la hipótesis general.

Respecto del objetivo específico referido a las funciones cognitivas, se obtuvo una media de 1.560 y 13 estudiantes (52.0 %) se ubicaron en el nivel bajo. De las 75 respuestas de esta dimensión, 40 (53.3 %) correspondieron a «Nunca». Los resultados mostraron una valoración predominantemente baja del componente cognitivo, sin evidencia inferencial que permitiera determinar su relación con los videos educativos.

En cuanto al objetivo específico sobre las funciones afectivas, la media fue de 1.600; 12 estudiantes (48.0 %) se ubicaron en el nivel bajo, 8 (32.0 %) en el medio y 5 (20.0 %) en el alto. «Nunca» concentró 38 de las 75 respuestas (50.7 %). Aunque esta dimensión obtuvo el mayor promedio del proceso de aprendizaje, permaneció en el rango bajo del baremo y no se estimó estadísticamente su asociación con los videos educativos.

En relación con el objetivo específico sobre las funciones psicomotoras, se registró la menor media del proceso de aprendizaje (1.507) y la mayor proporción de estudiantes en el nivel bajo: 16 de 25 (64.0 %). Asimismo, 44 de las 75 respuestas (58.7 %) correspondieron a «Nunca». Este fue el componente con la valoración descriptiva más desfavorable; los datos presentados no permitieron establecer el grado de relación con los videos educativos ni atribuirle un efecto causal.

RECOMENDACIONES

Se recomienda fortalecer la incorporación sistemática de los videos educativos en las sesiones de aprendizaje, debido a que los resultados muestran un uso mayormente intermitente (predominio de “A veces” y “Nunca”) y, al mismo tiempo, un proceso de aprendizaje ubicado en nivel bajo; para ello, resulta pertinente que el docente planifique el uso del video con un propósito pedagógico claro, lo aplique con una frecuencia definida durante el bimestre y lo acompañe con actividades breves de comprensión y aplicación (preguntas guía, organizadores simples y tareas prácticas), de manera que el recurso deje de ser ocasional y contribuya a mejorar progresivamente el desempeño cognitivo, afectivo y psicomotor observado como insuficiente.

Se sugiere priorizar acciones de mejora en accesibilidad y usabilidad del recurso audiovisual, asegurando disponibilidad de videos, formatos compatibles, facilidad de acceso y criterios de selección acordes al nivel del estudiante, debido a que esta dimensión presenta el mayor peso de respuestas “Nunca” y podría estar actuando como barrera para el uso constante del recurso.

Se recomienda fortalecer estrategias pedagógicas orientadas al componente psicomotor, incorporando actividades prácticas guiadas, ejercicios de aplicación y tareas que exijan producción o demostración de habilidades, complementadas con retroalimentación formativa, dado que esta dimensión concentra el mayor nivel bajo y representa un punto crítico del proceso de aprendizaje.

Se propone que la planificación docente integre los videos educativos bajo una secuencia didáctica mínima (propósito, visualización orientada, actividad de aplicación y verificación), con seguimiento por dimensiones, para reducir la intermitencia observada en el uso del recurso y favorecer que su aplicación se traduzca en mejoras más consistentes en los componentes cognitivo, afectivo y psicomotor del aprendizaje.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós. <https://www.planetadelibros.com/libro-adquisicion-y-retencion-del-conocimiento/18425>
- Cabero-Almenara, J. (2020). *Tecnología educativa: Fundamentos y aplicaciones*. Síntesis.
- Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). La educación virtual en tiempos de pandemia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 9–25. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28994>
- Chalán Guanuche, L. V. (2016). *Los videos educativos y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, nivel II del Centro Educativo “Dirigentes del Futuro” de la parroquia Malacatos, del cantón y provincia de Loja, período lectivo 2014–2015*. Lineamientos alternativos [Trabajo de grado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Institucional UNL. <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/13868>
- Chávez Guerrero, B. R., Andrade Bravo, E. M., Patiño Cevallos, Y. J., García Vélez, K. N., & Moreira Fernández, B. A. (2025). Aprendizaje basado en video como estrategia innovadora para la enseñanza en estudiantes de 7mo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “El Carmen”. *Arandu UTIC*, 12(2), 4238–4251. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.1225>
- Comisión Europea. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>

- Coronado Peña, E. M. (2022). *Videos tutoriales y la competencia resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre* [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico]. Repositorio Institucional Monterrico. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/items/1f2bc769-dd13-4287-8201-5fb2a7d32c10>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education. <https://catalogo.tuxtla.tecnm.mx/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=14894>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2020). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2021). *Estadísticas de las tecnologías de información y comunicación en los hogares*. INEI. <https://www.gob.pe/inei>
- Jiménez Bernal, T. B. (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés* [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador]. Repositorio UASB-Digital. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/6988>
- Lara Suárez, D. A. (2023). *Videos educativos y su influencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura del sexto grado, Unidad Educativa Padre Julián Lorente, Loja 2022–2023* [Trabajo de integración curricular, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Institucional UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/items/1fe821b2-3f22-4202-a83c-5a44b20d85c2>

León Aguilar, A. D. (2023). *Los videos tutoriales y su relación con el aprendizaje significativo, en el área curricular de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, en estudiantes de tercer grado de educación secundaria en la Institución Educativa “Mariano Melgar y Valdivieso” – Paras, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo]. Repositorio UNASAM. <https://biblioteca.unasam.edu.pe/bib/32531>

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>

- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6

Ministerio de Educación del Perú. (2020). *Aprendo en casa*. Ministerio de Educación. <https://www.gob.pe/minedu>

Ministerio de Educación del Perú. (2021). *Evaluación de la estrategia Aprendo en Casa*. Ministerio de Educación. <https://repositorio.minedu.gob.pe>

Ministerio de Educación del Perú. (2022). *Aprendo en casa: Recursos educativos para la educación básica*. Ministerio de Educación. <https://www.gob.pe/minedu>

Ministerio de Educación del Perú. (2023). *Conectividad en la educación peruana: Análisis de avances y brechas*. Repositorio Institucional MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/9017>

Moreano Córdova, J. (2023). *YouTube para mejorar el aprendizaje de estudiantes de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Tecnológica de los Andes Cusco – 2020* [Tesis de maestría, Universidad Alas Peruanas]. Repositorio Institucional UAP. <https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/13342>

- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video improves learning in higher education: A systematic review. *Review of Educational Research*, 91(2), 204–236.
<https://doi.org/10.3102/003465432199071>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective*. Academic Press.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sánchez Cayotopa, M. Y., & Bernilla, M. (2025). *Videos educativos y el aprendizaje significativo en el área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de secundaria de la I.E. 17589 Tallas – Jaén, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional UNE.
<https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/260742bf-2908-4dc4-9658-c5b4d7f1cebf>
- Schroeder, N. L., Siegle, R. F., & Craig, S. D. (2023). A meta-analysis on learning from 360° video. *Computers & Education*, 206, 104901. _
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104901>
- Tito, M. (2018). *Aplicación de videos tutoriales en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E. Teniente Coronel Pedro Ruiz Gallo, Cusco* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio ALICIA-CONCYTEC.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSA_77410a150bbe498d0ac2a638f8f04d1d
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO Publishing.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>

- Veintemilla Guzmán, S. D. (2020). *Los aportes de los videos educativos en el aprendizaje del área de Ciencia y Tecnología en el marco de la educación no presencial en el 5to grado de primaria en una institución educativa pública de Magdalena del Mar* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/16888>
- Villanueva Pardave, C., & Tarazona Ramos, L. F. M. (2023). *Conectividad en la educación peruana: Análisis de avances y brechas*. Ministerio de Educación del Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/9017>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- World Bank. (2021). *Remote learning during COVID-19: Lessons from today, principles for tomorrow*. World Bank. <https://www.worldbank.org>
- World Bank, UNICEF, FCDO, USAID, Bill & Melinda Gates Foundation, & UNESCO. (2022). *The state of global learning poverty: 2022 update*. World Bank. <https://www.worldbank.org/en/topic/education/publication/state-of-global-learning-poverty>
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

ANEXOS

Matriz de Consistencia: VIDEOS EDUCATIVOS Y PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LIBERTADOR SIMÓN BOLÍVAR SAN PABLO, 2025

Problema	Objetivos	Hipótesis	Marco Tórico	Variable, dimensiones e indicadores	Metodología
General ¿En qué medida se asocian los videos educativos con el proceso de aprendizaje en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025?	General Establecer en qué medida se asocian los videos educativos con el proceso de aprendizaje en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025.	General H.G. Existe una asociación significativa entre los videos educativos y el proceso de aprendizaje en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar del distrito de San Pablo, durante el año 2025.	1. Antecedentes Internacional Jiménez Bernal (2019) investigó el uso de videos educativos en inglés y concluyó que mejoran la comprensión y el aprendizaje. Lara Suárez (2023) estudió los videos educativos en Lengua y Literatura y concluyó que favorecen la comprensión de los contenidos. Nacional Sarai (2020): Concluyó que los videos educativos facilitaron la comprensión, motivaron a los estudiantes y favorecieron el aprendizaje científico. Sánchez y Bernilla (2025): Investigaron la relación entre los videos educativos y el aprendizaje significativo en secundaria, mediante un enfoque cuantitativo y correlacional.	Variable Independiente Videos Educativos Dimensiones e indicadores Diseño pedagógico • Claridad de objetivos • Secuencia didáctica coherente • Disponibilidad de guías de apoyo Interactividad • Preguntas integradas • Pausas para reflexión • Enlaces a actividades Accesibilidad - usabilidad • Tiempo de carga • Control y subtítulos • Recursos complementarios Variable dependiente Proceso de aprendizaje	Tipo Básica Nivel Correlacional Diseño No experimental de alcance descriptivo Población Alumnado del nivel secundario Muestra 25 estudiantes del 4to A Técnica e Instrumento de recolección de datos
Específicos P.E.1. ¿Cómo se vinculan los videos educativos con las funciones cognitivas en los	Específicos O.E.1. Identificar cómo se vinculan los videos educativos con las funciones	H.E.1. Existe una asociación significativa entre los videos educativos y las funciones cognitivas en los estudiantes del cuarto grado de la Institución			

estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025? P.E.2. ¿Qué nivel de asociación existe entre los videos educativos y las funciones afectivas en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025? P.E.3. ¿En qué grado se relacionan los videos educativos con las funciones psicomotoras en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025?	cognitivas en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025.O.E.2. Precisar el nivel de asociación entre los videos educativos y las funciones afectivas en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025. O.E.3. Determinar en qué grado se relacionan los videos educativos con las funciones psicomotoras en los estudiantes del cuarto año de la I.E. Libertador Simón Bolívar – San Pablo, 2025..	Educativa Libertador Simón Bolívar del distrito de San Pablo, durante el año 2025. H.E.2. Existe una asociación significativa entre los videos educativos y las funciones afectivas en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar del distrito de San Pablo, durante el año 2025. H.E.3. Existe una asociación significativa entre los videos educativos y las funciones psicomotoras en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar del distrito de San Pablo, durante el año 2025.	Regional Escobedo y Mamani (2022): Concluyeron que los medios audiovisuales mejoraron la comprensión, motivación y participación de los estudiantes. Moreano (2023): Determinó que el uso de videos de YouTube mejoró el aprendizaje de los estudiantes universitarios. Marco Teorico Videos educativos: García y Ruiz (2021) señalan que son recursos audiovisuales que facilitan la comprensión mediante imágenes y sonidos. Proceso de aprendizaje: Ortiz (2025) lo define como la adquisición de conocimientos y habilidades mediante experiencias y retroalimentación continua.	Dimensiones e indicadores Funciones cognitivas • Articula las palabras. • Pronuncia las expresiones. • Manifiesta sus saberes. Funciones afectivas • Es sensible a las estimulaciones. • Muestra entusiasmo en la participación. • Se identifica con la actividad. Funciones psicomotoras • Coordina adecuadamente su control neuromuscular. • Demuestra psicomotricidad fina en tareas de precisión. • Exhibe psicomotricidad gruesa en actividades de mayor movilidad.	Encuesta Cuestionario Técnicas estadísticas de análisis y procesamiento de datos Excel
---	--	--	---	--	---



ENCUESTA DE APLICACIÓN PARA LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA I.E. LIBERTADOR SIMÓN BOLÍVAR – SAN PABLO, 2025

Siendo estudiante del programa de profesionalización en educación Idiomas especialidad Ingles en su X ciclo de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Gregoria Santos" - Sicuani. Pido a usted tenga la amabilidad de brindar su respuesta a la encuesta de aplicación cuyo fin es ayudar en el trabajo de tesina que pretende determinar VIDEOS EDUCATIVOS Y PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA I.E LIBERTADOR SIMÓN BOLÍVAR – SAN PABLO, 2025

INVESTIGACIÓN:

VIDEOS EDUCATIVOS Y PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA I.E LIBERTADOR SIMÓN BOLÍVAR – SAN PABLO, 2025

INSTRUCCIONES:

- A. Lea cuidadosamente las interrogantes y responda según su punto de vista.
- B. Marcar la alternativa que considere la respuesta correcta a la interrogante.
- C. Tome el tiempo necesario para desarrollar la encuesta.
- D. Si necesita ayuda solicite al aplicador de la encuesta.

BAREMACIÓN		
NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

Nº	PREGUNTA	1	2	3
1	El video presenta objetivos de la lección de forma comprensible al inicio.			
2	Entiendo claramente la progresión de ideas en el video.			
3	Utilizo las guías complementarias que acompañan al video.			



PERÚ

Ministerio
de Educación

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GREGORIA SANTOS"



4	Respondo a las preguntas que aparecen dentro del video mientras lo veo.			
5	Aprovecho las pausas para anotar ideas o resolver mini-ejercicios.			
6	Siempre completo las actividades sugeridas tras ver el video.			
7	Completo las actividades sugeridas tras ver el video.			
8	Utilizo los subtítulos y los controles de reproducción con facilidad.			
9	Descargo y uso la transcripción o materiales de apoyo del video.			
10	Puedo explicar con mis propias palabras los conceptos vistos en el video.			
11	Repito en voz alta los términos clave tras ver el video.			
12	Comparto con mis compañeros lo aprendido tras ver el video.			
13	Me siento atraído por los estímulos visuales y sonoros del video.			
14	Participo con entusiasmo en las actividades derivadas del video.			
15	Siento que el contenido del video se relaciona con mis intereses.			
16	Realizo actividades prácticas tras ver el video sin dificultad.			
17	Hago maquetas o dibujos inspirados en el video con destreza.			
18	Realizo movimientos corporales en presentaciones derivadas del video.			





VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES:

- 1.1 Título del trabajo de investigación: Videos educativos y proceso de aprendizaje en los estudiantes
 1.2 Objetivo de la investigación: Establecer en qué medida se asocian los videos educativos
 1.3 Variables, dimensiones e indicadores: V1: Videos Educativos V2: Proceso de aprendizaje
 1.4 Nombre del instrumento: Encuesta

2. Datos del investigador: Abigail Damaris Cruz Tairo

3. DATOS DEL EXPERTO:

- 3.1 Nombres y Apellidos: M^{te} Garmine Rosa Silva Tarazona
 3.2 Especialidad: Idiomas Ingles
 3.3 Lugar y Fecha: E.E.S.P.P. "Gregoria Santos" 18/07/25

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente	Total
			1	2	3	4	5	
FORMA	1. REDACCIÓN	Los indicadores están redactados considerando los elementos necesarios				X		
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado				X		
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable					X	
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuada al avance de la ciencia				X		
	5. SUFICIENCIA	Los indicadores son adecuados en cantidad y claridad					X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente la variable de investigación				X		
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos de la investigación				X		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los indicadores dimensiones y variables					X	
	10. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X		
TOTAL								

4. PORCENTAJE DE VALORACIÓN: $\frac{\text{Puntaje total}}{50} * 100\% = \frac{44}{50} * 100\% = 88\%$

5. RECOMENDACIONES:

6. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Procede su aplicación (X)
- Debe corregirse ()



Nombre: Garmine Rosa Silva Tarazona
 DNI: 24711305

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES:

- 1.1 Título del trabajo de investigación: Videos educativos como recurso didáctico y proceso de aprendizaje
 1.2 Objetivo de la investigación: Establecer en que medida se asocian los videos educativos con el proceso de aprendizaje
 1.3 Variables, dimensiones e indicadores: Videos educativos y proceso de aprendizaje
 1.4 Nombre del instrumento: Cuestionario

2. Datos del investigador: Abigail Damaris Cruz Tairo

3. DATOS DEL EXPERTO:

- 3.1 Nombres y Apellidos: Mg: Yesenia Cahuascanco Quispe
 3.2 Especialidad: Idiomas Ingles
 3.3 Lugar y Fecha: EESPP "Gregoria Santos" 18 / 07 / 25

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente	Total
			1	2	3	4	5	
FORMA	1. REDACCIÓN	Los indicadores están redactados considerando los elementos necesarios				X		
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado				X		
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable					X	
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuada al avance de la ciencia				X		
	5. SUFICIENCIA	Los indicadores son adecuados en cantidad y claridad					X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente la variable de investigación				X		
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos de la investigación				X		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los indicadores dimensiones y variables					X	
	10. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X		
TOTAL								

4. PORCENTAJE DE VALORACIÓN: $\frac{\text{Puntaje total}}{50} * 100\% = \frac{44}{50} * 100\% = 88\%$

5. RECOMENDACIONES:

6. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Procede su aplicación (X)
- Debe corregirse ()


 Nombre: Yesenia Cahuascanco Quispe
 DNI: 45453660

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

INFORME N° 002 – WCG-EESPP “G.S” -2025

AL (a) : **Mgt. Wilber Abad Vilca Cahuana**
Jefe de la Unidad de Investigación (e) de la EESPP “Gregoria Santos” – Sicuani

DEL (a) : **Dr. Sc. Washington Carazas Gamarra**
Docente asesor del Trabajo de Investigación Descriptiva para optar al Grado Académico de Bachiller en Educación. EESPP “Gregoria Santos” – Región Cusco.

ASUNTO : Remite Informe de asesoría dando a conocer que el (Trabajo de Investigación Descriptiva), ha sido revisada y se encuentra expedita para su sustentación con la finalidad de optar al Grado Académico de Bachiller en Educación.

REFERENCIA: Ley Nro. 30512, Reglamento de Grados y títulos de la EESPP “Gregoria Santos”- Sicuani.

FECHA : Sicuani, 31 de julio de 2025.

Tengo el alto honor de dirigirme a su honorable despacho, con la finalidad de remitir el INFORME DE ASESORÍA, DANDO A CONOCER QUE EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA, HA SIDO REVISADA Y SE ENCUENTRA EXPEDITA PARA SU SUSTENTACIÓN., con la finalidad de optar al Grado Académico de Bachiller, y dando cumplimiento a mis funciones como asesor e informar sobre el proceso de revisión en los términos siguientes:

PRIMERO: Se ha procedido con la asesoría y revisión del Trabajo de Investigación Descriptiva titulado: **“Videos educativos y proceso de aprendizaje en los estudiantes del Cuarto Grado de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar San Pablo 2025”**. Presentado por la estudiante del Programa de estudios: Educación en Idiomas, Especialidad Inglés. Código 2020-II, Promoción 2025-I.

- Cruz Tairo, Abigail Damaris.

SEGUNDO: En cuanto a la revisión de forma, el Trabajo de Investigación Descriptiva, cumple con las disposiciones normativas estipuladas en el reglamento institucional de grados y títulos, que se enmarcan en la Ley Nro. 30512. Se ha verificado la correcta aplicación del esquema oficial para optar al Grado Académico de Bachiller en Educación, incluyendo una adecuada codificación capitular y de acápite, así como el uso de un estilo de redacción académica y referencias bibliográficas normalizadas.

TERCERO: Respecto a la revisión de fondo, el Trabajo de Investigación Descriptiva cumple con los requerimientos establecidos. Presenta consistencia sistemática, orden lógico y rigor académico, acorde al nivel, tipo y enfoque de investigación (Descriptivo, Cuantitativo). Se evidencia:

Capítulo I: Enfoca la descripción de la realidad problemática, se formula el problema de la investigación, se diseñan los objetivos de la investigación, se plantea las razones de la justificación del problema y la delimitación del estudio de la investigación.

Capítulo II: Propuesta de un soporte epistemológico para las variables de estudio y desarrollo del marco teórico que sustenta la investigación. Se presenta los antecedentes de la investigación, las bases teóricas científicas, la formulación de las hipótesis de estudio, la identificación de las variables con su respectiva operacionalización.

Capítulo III: Un marco metodológico detallado, que incluye el método, nivel y tipo de investigación, diseño, población y muestra, y las técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos.

Capítulo IV: Se presentan los resultados de la investigación, la discusión y análisis de resultados, las conclusiones, sugerencias, las referencias bibliográficas, los anexos.

Se constata que el TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA (Tesina, para optar al Grado Académico de Bachiller en Educación), ha sido revisada, está completa y se encuentra EXPEDITA PARA SU SUSTENTACIÓN (Dando cumplimiento a la Ley Nro. 30512 y al Reglamento Institucional de grados y títulos de la EESPP "Gregoria Santos"-Sicuani).

POR TANTO:

En mi **CALIDAD DE ASESOR** y conforme a la normativa vigente del Ministerio de Educación, emito **OPINIÓN FAVORABLE** para que el Trabajo de Investigación Descriptiva (Tesina), sea elevado a las instancias correspondientes para su aprobación y posterior sustentación oral y pública, como requisito indispensable para optar por el Grado Académico de Bachiller en Educación.

Es todo cuanto tengo que informar a su despacho para los fines que estime por conveniente.

Atentamente,



DNI 23862702

Dr. Washington Carazas Gamarra
Docente Asesor del Trabajo de Investigación Descriptiva
Para optar al Grado Académico de Bachiller en Educación



PERÚ

Ministerio de
Educación

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GREGORIA SANTOS" REGIÓN CUSCO

Creado por Decreto Supremo Nro. 030-89-ED.

Licenciado por Resolución Ministerial Nro. 429-2024 Ministerio de Educación



CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

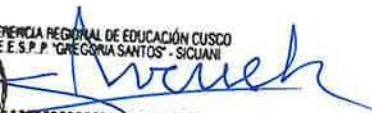
**EL QUE SUSCRIBE, JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GREGORIA SANTOS" – SICUANI:**

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo de investigación titulado: **VIDEOS
EDUCATIVOS Y PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES
DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
LIBERTADOR SIMÓN BOLÍVAR SAN PABLO, 2025** del (a) estudiante:
Abigail Damaris Cruz Tairo, identificado (a) con **Código N° 75341994**, se ha
verificado un porcentaje de similitud del **22%**, el cual se encuentra dentro del
parámetro establecido por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"Gregoria Santos". Reglamento de Investigación, innovación y Titulación, para la
obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos
de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Sicuani, 04 de agosto del 2026

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
E.E.S.P.P. "GREGORIA SANTOS" - SICUANI

Mgtr. Carmina Rosa Silva Tarazona
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

Trascendiendo en el Tiempo