



Escuela de Posgrado

Maestría en Docencia Universitaria



Tesis

“Uso del material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018”

Presentado por:

Bach. Lic. Carlos Eduardo Córdova Conga
ORCID: 0009-0002-8271-0462

para optar al grado académico de
Maestro en Docencia Universitaria

Asesor: Dr. Lic. Eder Arturo Aco Corrales
ORCID: 0000-0002-2764-9294

CUSCO – PERÚ



Datos del autor

Nombres y apellidos	CARLOS EDUARDO CÓRDOVA CONGA
Número de documento de identidad	42997997
URL de Orcid	https://orcid.org/0009-0002-8271-0462

Datos del asesor

Nombres y apellidos	EDER ARTURO ACO CORRALES
Número de documento de identidad	42495820
URL de Orcid	https://orcid.org/0000-0002-2764-9294

Datos del jurado

Presidente del jurado (jurado 1)

Nombres y apellidos	LEÓN SANCHEZ EMMA SILVIA
Número de documento de identidad	

Jurado 2

Nombres y apellidos	CASTRO CUBA BARINEZA ISAAC ENRIQUE
Número de documento de identidad	

Jurado 3

Nombres y apellidos	QUISPE BERRIOS HAYDEE
Número de documento de identidad	

Jurado 4

Nombres y apellidos	ROJAS ANAYA YANINA
Número de documento de identidad	

Datos de la investigación

Línea de investigación	INNOVACIÓN Y CALIDAD EDUCATIVA
------------------------	--------------------------------



Uso del material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018

por Córdova Conga Carlos Eduardo

Fecha de entrega: 30-dic-2023 03:56a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2265623967

Nombre del archivo: TESIS_FINAL_CARLOS_CORDOVA_2023.pdf (1.1M)

Total de palabras: 16479

Total de caracteres: 98116



10

Universidad Andina del Cusco

Escuela de Posgrado

Maestría en Docencia Universitaria



Tesis

“Uso del material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018”

Presentado por:

Bach. Lic. Carlos Eduardo Córdova Conga
ORCID: 0009-0002-8271-0462

11
para optar al grado académico de
Maestro en Docencia Universitaria

Asesor: Dr. Lic. Eder Arturo Aco Corrales
ORCID: 0000-0002-2764-9294

CUSCO – PERÚ

2023



los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
2	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.ulead.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Ministerio de Defensa Trabajo del estudiante	1%
6	www.repositorioacademico.usmp.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
8	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Córdova Conga Carlos Eduardo
Título del ejercicio: Tesis de Edu
Título de la entrega: Uso del material audiovisual y el aprendizaje significativo en...
Nombre del archivo: TESIS_FINAL_CARLOS_CORDOVA_2023.pdf
Tamaño del archivo: 1.1M
Total páginas: 87
Total de palabras: 16,479
Total de caracteres: 98,116
Fecha de entrega: 30-dic.-2023 03:56a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega... 2265623967





FORMATO DE AUTORIZACIÓN DE DEPÓSITO EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL - UAC
POS-GRADO

I. DATOS GENERALES

1. DATOS DEL AUTOR		
Nombres y Apellidos	Carlos Eduardo Córdova Conga	
DNI/Carné de extranjería/Pasaporte	Teléfono	Correo electrónico
42997997	986819347	educinho25@gmail.com
2. DATOS DEL ASESOR		
Nombres y Apellidos	Eder Arturo Aco Corrales	
DNI/Carné de extranjería/Pasaporte	URL de Orcid	
	https://orcid.org/0000-0002-2764-9294	
DATOS DEL COASESOR		
Nombres y Apellidos		
DNI/Carné de extranjería/Pasaporte	URL de Orcid	
3. JURADOS		
Nombres y Apellidos	LEON SANCHEZ EMMA SILVIA	
Nombres y Apellidos	CASTRO CUBA BARINEZA ISAAC ENRIQUE	
Nombres y Apellidos	QUISPE BERRIOS HAYDEE	
Nombres y Apellidos	ROJAS ANAYA YANINA	
4. Datos de la investigación para optar el grado académico de: Maestro <input checked="" type="checkbox"/> Doctor ()		
Título del trabajo	USO DE MATERIAL AUDIOVISUAL Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO 2018	
Mención		
TIPO DE TRABAJO		
TESIS <input checked="" type="checkbox"/>	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN ()	
Lugar y fecha de sustentación:	Calificación	
Cusco, 22 de noviembre de 2023	Aprobado por Unanimidad	



Autorización. Con la suscripción del presente autorizo, en forma expresa y sin derecho a ninguna contraprestación, el depósito del trabajo referido, en el Repositorio Institucional de la Universidad Andina del Cusco, para ponerla a disposición del público en formato digital, teniendo en cuenta que la diagramación y detalles editoriales serán determinados por la universidad. **Declaración.** Declaro que el trabajo es de mi autoría, siendo responsable de los contenidos, opiniones, referencias bibliográficas y/o uso de imágenes de conformidad con el D.Lg. 822 sobre derechos del autor. Asimismo, declaro que el CD-ROM o archivo que estoy entregando a la UAC, con el archivo en formato PDF o WORD, como parte del proceso de obtención del grado es la versión final del documento sustentado y aprobado por el Jurado.

Por lo tanto (marque con una X): Autorizo la publicación completa: Sí (X) No ()
Si = abierto (Es público y será posible consultar el texto completo, se podrá visualizar, descargar e imprimir)

No = acceso (Restringido solo se publicará el resumen y registro del metadato con información básica)

IMPORTANTE: Si ha marcado la opción **NO**, deberá sustentar de forma escrita los motivos de su decisión, caso contrario se procederá a la publicación en acceso abierto.

(Resolución del Consejo Directivo N° 084-2022-SUNEDU/CD, Artículo 8, numeral 8.2 ...la documentación que dé cuenta del correcto desarrollo del trabajo y transparente las justificaciones del tipo de acceso elegido por autor)

Licencia Creative Commons CC-BY-NC-ND: Utilice y comparta la obra reconociendo la autoría. No permite cambiarla de forma alguna ni usarlas comercialmente.


Firma (autor)

Cusco, 08 de marzo de 202 4



DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, quien me permite tener todo en esta vida; a mi esposa Tatiana, quien comparte todas mis aventuras; y a mis hijitas Isabella y Franccesca, que son el regalo más precioso que Dios me ha dado



AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Andina del Cusco por su labor formativa en mí; a mi asesor, Eder Arturo Aco Corrales, quien me ha apoyado desde el primer momento de la elaboración de mi trabajo de tesis. A mi familia, que siempre está conmigo; a mis amigos, que siempre me brindan ánimos para seguir adelante, y a mis alumnos, que también son mi fuente de inspiración para seguir creciendo



RESUMEN

El objetivo del presente trabajo de investigación fue determinar la relación existente entre el uso de *material audiovisual* y el *aprendizaje significativo* en los *estudiantes* del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad de San Antonio Abad del Cusco, en el año 2018. La investigación se enmarcó en un diseño básico, de tipo no experimental y con alcance correlacional. La población de estudio estuvo conformada por 100 *estudiantes* del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

Para la recolección de datos, se empleó la técnica de encuesta y dos instrumentos diseñados para medir el uso de *material audiovisual* y el grado de *aprendizaje significativo*. A través de pruebas estadísticas, se demostró que existe una relación entre las variables mencionadas, con un valor de (0.623) según la prueba estadística de Rho de Spearman. Además, se comprobó la relación entre las dimensiones de ambas variables que intervinieron en la investigación.

En las conclusiones, se evidenció que a medida que aumenta el uso del *material audiovisual*, se incrementa el desarrollo del *aprendizaje significativo* en los *estudiantes*.

Palabras claves: *material audiovisual, aprendizaje significativo, estudiantes*



ABSTRACT

The objective of this research work was to determine the relationship between the use of *audiovisual material* and *significant learning* in the *students* of the first cycle of the Professional School of Education of the University of San Antonio Abad del Cusco, 2018. The work of The research was of a basic type, non-experimental design and correlational in scope. The study population consisted of 100 *students* of the first cycle of the Professional School of Education of the University of San Antonio Abad del Cusco. For the data collection process, the survey technique was applied and two instruments were used to measure the use of audiovisual material and significant learning. Using statistical tests, it was shown that there is a relationship between the variables: use of *audiovisual material* and *significant learning* when the value of (0.623) was found by means of Spearman's Rho statistical test; It was also possible to verify the relationship between the dimensions of both variables involved in the investigation. Regarding the conclusions, it was shown that the greater the use of *audiovisual material*, the greater the development of *meaningful learning* of the *students*.

Keywords: *Audiovisual material, meaningful learning, students*



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.2. Formulación de problemas.....	5
1.2.1. Problema general.....	6
1.2.2. Problemas específicos.....	6
1.3. Objetivo de la investigación.....	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. Objetivos específicos.....	7
1.4. Justificación.....	8
1.5. Delimitación del estudio.....	9
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. Antecedentes de estudio.....	10
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	10
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	11
2.2. Bases teóricas.....	12
2.3.1. Hipótesis general.....	38
2.3.2. Hipótesis específicas.....	38
2.4. Variables.....	39
2.5. Operacionalización de variables.....	31
2.6. Definición de términos básicos.....	32
CAPÍTULO 3: MÉTODO.....	34
3.1. Tipo de investigación.....	34
3.2. Alcance de estudio.....	34
3.3. Diseño de investigación.....	34
3.4. Población.....	35
3.5. Muestra.....	35



3.6. Unidad de análisis.....	36
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
3.5.1. Técnica.....	36
3.5.2. Instrumento	36
3.8. Validez y Confiabilidad de Instrumentos	37
3.8. Plan de Análisis de Datos	37
CAPÍTULO 4: RESULTADOS	39
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN.....	52
CONCLUSIONES.....	59
RECOMENDACIONES	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
ANEXOS	



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Clasificación de materiales audiovisuales	21
Tabla 2: Resultados descriptivos de la dimensión material auditivo.....	39
Tabla 3: Resultados descriptivos de la dimensión material visual	40
Tabla 4: Resultados descriptivos de la dimensión material interactivo.....	40
Tabla 5: Resultados descriptivos de la variable uso de material audiovisual.....	42
Tabla 6: Resultados descriptivos de la dimensión experiencias previas	43
Tabla 7: Resultados descriptivos de la dimensión nuevos conocimientos	44
Tabla 8: Resultado descriptivo de la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos.....	45
Tabla 9: Resultados de la variable aprendizaje significativo	46
Tabla 10: Descripción de la relación entre uso del material audiovisual y el aprendizaje significativo	48
Tabla 11: Correlación de Spearman entre uso de material audiovisual y aprendizaje significativo	48
Tabla 12: Correlación de Spearman entre uso de material auditivo y aprendizaje significativo	49
Tabla 13: Correlación de Spearman entre uso de material visual y aprendizaje significativo	49
Tabla 1: Correlación de Spearman entre uso de material visual y aprendizaje significativo.....	50
Tabla 2: Correlación de Spearman entre uso de material interactivo y aprendizaje significativo.....	51



Índice de figuras

Figura 1: Resultados de la dimensión material auditivo.....	39
Figura 2: Resultados descriptivos de la dimensión material visual.....	40
Figura 3: Resultados de la dimensión material interactivo	41
Figura 4: Resultado de la variable uso de material audiovisual	42
Figura 5: Resultados de la dimensión experiencias previas	43
Figura 6: Resultados de la dimensión nuevos conocimientos	44
Figura 7: Resultados de la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos.....	45
Figura 8: Resultados del aprendizaje significativo.....	46



CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del problema

En la actualidad, es innegable que la sociedad está experimentando cambios y transformaciones rápidas. Se ha pasado velozmente de una sociedad industrializada a una era donde la tecnología y la comunicación son dominantes. Estos cambios han desencadenado una serie de transformaciones en los sistemas económicos, políticos, sociales y, sobre todo, educativos; tanto a nivel nacional como global.

La impronta educativa en nuestro entorno, especialmente en nuestra región, solía caracterizarse por una educación tradicional y rígida que confiaba en gran medida en material elaborado por los docentes. Sin embargo, esta tendencia está siendo gradualmente reemplazada por un enfoque educativo respaldado y complementado por la tecnología. En muchas instituciones educativas, el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha dejado de ser una opción para convertirse en una necesidad.

En la actualidad, los estudiantes están rodeados de una amplia variedad de dispositivos electrónicos, como teléfonos celulares, computadoras, tabletas, iPods, entre otros, que le abren las puertas a un mundo virtual lleno de oportunidades a través de la red global conocida como Internet. La información fluye casi ilimitada y la comunicación puede



llevarse a cabo en tiempo real desde cualquier parte del mundo, todo gracias a la tecnología y a las redes sociales ampliamente conocidas y utilizadas.

Uno de los campos más beneficiados por este cambio es la educación, ya que la relación entre la tecnología y la educación es extremadamente relevante. La optimización del aprendizaje a través de la tecnología es un hecho presente. De acuerdo con Bustos et al. (2012), los recursos audiovisuales están disponibles para que cualquiera pueda usarlos y aplicarlos en diversas áreas o contextos. Estos recursos combinan elementos visuales y auditivos. Dado que la juventud actual está acostumbrada a interactuar constantemente con estímulos audiovisuales, es natural incorporar estos recursos en el contexto educativo, donde desempeñan un papel crucial.

En nuestro país, se espera que la aparición de nuevas tecnologías reemplace gradualmente el modelo educativo tradicional, superando así la enseñanza personalizada, es decir, adaptada a las necesidades de cada estudiante. La modalidad semipresencial, que combina clases presenciales y a distancia, se está convirtiendo en la norma, permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo y sean evaluados y monitoreados de manera continua.

Para lograr este proceso de manera efectiva, el uso del material audiovisual se ha convertido en una de las herramientas más utilizadas en las sesiones de aprendizaje. Videos, archivos de audio (mp3, Wav, m4a), podcasts, películas, audiolibros y otros recursos similares se utilizan para respaldar el aprendizaje de los estudiantes de diferentes niveles educativos en la actualidad. A nivel global, la incorporación de la tecnología en el ámbito educativo ha demostrado generar mejores resultados en el rendimiento académico de los



estudiantes, como lo señala la revista Semana (2011). La tecnología en la educación no solo mejora la eficiencia y productividad en las aulas, sino que también incrementa el interés de los niños y jóvenes en las actividades académicas.

Sin embargo, es importante considerar que no todo lo que ofrece la tecnología tiene un impacto significativo en los estudiantes. Lograr un aprendizaje efectivo es cada vez más complejo debido a las distracciones que a menudo provienen del uso inadecuado de las herramientas tecnológicas. Por lo tanto, es esencial plantear la siguiente pregunta: ¿Toda la producción audiovisual presente en Internet realmente contribuye al aprendizaje significativo? Esta interrogante busca abordar la cuestión fundamental de si el aprendizaje significativo, que se basa en la relación del nuevo conocimiento con el contexto y en su sentido personal, se cumple. Para que el aprendizaje tenga verdadero significado, debe contar con una base de conocimientos previos, y es crucial establecer conexiones significativas entre los conceptos nuevos y los ya adquiridos, a través de jerarquías conceptuales (Gómez, 2013).

Las propuestas educativas en muchas instituciones a nivel nacional se centran en la formación integral de los estudiantes, lo cual requiere el desarrollo de capacidades, actitudes y habilidades. Solo a través de este enfoque se formarán alumnos que puedan integrarse con éxito en el mercado laboral futuro y considerarán que lo que aprendieron es relevante, lo que a su vez aumentará su involucramiento emocional en el proceso educativo.

Una de las teorías que respalda el sistema educativo actual es la propuesta de David Ausubel y su teoría del aprendizaje significativo. Esta teoría sostiene que el uso de material audiovisual puede contribuir al desarrollo de un aprendizaje con sentido, ya que refuerza y conecta los conocimientos previos de los estudiantes con los nuevos.



Las propuestas de la nueva tendencia educativa en el país tienen como objetivo lograr el mayor nivel posible de aprendizaje significativo en los estudiantes. Para alcanzar este objetivo, se requiere el uso de una amplia variedad de herramientas y estrategias didácticas propuestas por expertos en el campo educativo. Sin embargo, una de las propuestas más efectivas es el uso de material audiovisual, ya que promueve un aprendizaje significativo más efectivo. Continuar trabajando de manera tradicional, sin aprovechar las herramientas tecnológicas, no generará un impacto profundo en el aprendizaje de los estudiantes.

Dentro de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, la formación profesional es un desafío, especialmente para los estudiantes que tendrán responsabilidades significativas en el futuro, como aquellos que se preparan para ser educadores. En su proceso de desarrollo, es esencial trabajar con tecnología, en particular el material audiovisual. De acuerdo con Chávez y Chávez Cueva (2015), esto tiene un impacto considerable en el aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, es imperativo que las aulas universitarias no sigan funcionando de manera tradicional, utilizando solo pizarra, papel y plumones. En su lugar, es necesario hacer uso de herramientas tecnológicas y material audiovisual, ya que esto contribuye al aprendizaje significativo. Los estudiantes de educación requieren un enfoque educativo integral que les permita ejercer la función docente en el futuro. Esto significa que su proceso de aprendizaje debe estar respaldado por recursos y herramientas tecnológicas tanto para aprender como para enseñar.

Se han observado diversos casos de docentes universitarios que enfrentan dificultades en el manejo y uso de herramientas tecnológicas. Esta situación, combinada con la falta de implementación y mantenimiento tecnológico en muchas aulas del campus universitario,



limita la presentación y utilización de material audiovisual para enriquecer las actividades de aprendizaje.

Es un hecho indiscutible que la tecnología y la educación no pueden funcionar de manera aislada. En su lugar, se han fusionado en una colaboración integral. Por lo tanto, el desarrollo de actividades de aprendizaje en la educación se basa en el uso de herramientas tecnológicas, en particular del material audiovisual, para lograr aprendizajes significativos. Los estudiantes encuentran en el material audiovisual una forma de generar nuevos conocimientos, al relacionarlos con lo que ya saben (aprendizaje significativo).

Diagnóstico

Dentro de las aulas universitarias, en ciertos salones de la Escuela Profesional de Educación, se presenta una falta de implementación adecuada de recursos y herramientas tecnológicas. Esto obstaculiza la utilización de material audiovisual, el cual desempeñaría un papel fundamental para un desarrollo y comprensión más efectivos de los temas tratados. En la actualidad, la tecnología se ha convertido en un recurso indispensable para la ejecución de las sesiones de aprendizaje.

Pronóstico

La responsabilidad que recae sobre los estudiantes de educación es de gran envergadura y significado, ya que serán los encargados de moldear a las generaciones futuras en distintos niveles educativos. Por esta razón, su formación debe ser rigurosa, y para lograr este propósito resulta fundamental incorporar materiales, recursos y herramientas que fortalezcan sus procesos de aprendizaje y desarrollo. En este contexto, la tecnología desempeña un papel crucial, especialmente a través del uso del material audiovisual, el cual



contribuye de manera sustancial al alcance de los objetivos de aprendizaje. Por el contrario, si no se adopta esta tendencia educativa tecnológica, es posible que los estudiantes carezcan de las competencias esenciales para enfrentar un mercado laboral que está estrechamente vinculado con los avances tecnológicos.

Control del pronóstico

Para alcanzar resultados óptimos en términos de aprendizaje significativo, se hace necesario contar con una implementación adecuada de recursos y herramientas tecnológicas en las aulas. Estas herramientas deben potenciar las habilidades y competencias de los estudiantes. Sin embargo, es importante destacar que el éxito de esta implementación tecnológica depende del dominio y manejo que los docentes tengan sobre ella. Por lo tanto, los educadores deben someterse a una formación continua que les permita estar al día en las últimas tendencias educativas complementadas con tecnología.

1.2. Formulación de problemas

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre el uso del material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018?

1.2.2. Problemas específicos

a) ¿Qué relación existe entre el uso de material auditivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018?



b) ¿Qué relación existe entre el uso de material visual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018?

c) ¿Qué relación existe entre el uso de material interactivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018?

1.3. Objetivo de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Describir la relación que existe entre el uso del material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

1.3.2. Objetivos específicos

a) Determinar la relación que existe entre el uso de material auditivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

b) Determinar la relación que existe entre el uso de material visual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

c) Determinar la relación que existe entre el uso de material interactivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.



1.4. Justificación

1.4.1. Conveniencia

Al contar con una gran cantidad de material audiovisual en el contexto educativo y siendo este utilizado, se debe de estudiar el efecto que este produce en el proceso de enseñanza aprendizaje, es oportuno realizar este estudio y saber elegir el material adecuado para tener un mayor impacto en el aprendizaje de los alumnos.

1.4.2. Relevancia social

La utilización de la tecnología en el contexto social se extendido de manera acelerada, generando incluso una autodependencia por parte del estudiantado, es importante saber si la información audiovisual que circula en los medios de la información y comunicación contribuyen en el aprendizaje significativo de los educandos.

1.4.3. Implicancias prácticas

Si el material audiovisual realmente contribuye en el aprendizaje de los estudiantes, este debe ser empleado de una manera más profunda, para poder tener un mayor impacto y así se tenga mejores resultados en el área académica de los estudiantes.

1.4.4. Valor teórico

El material audiovisual es muy utilizado en los distintos grados del sistema educativo, pero aún no se especifica qué tipo de material es adecuado para conseguir



ciertos aprendizajes, el presente trabajo ayudara a definir los tipos de material audiovisual para el tipo de aprendizaje que desea alcanzar.

1.4.5. Utilidad metodológica

Para poder desarrollar el presente trabajo de investigación, será necesario la utilización de bases teóricas e instrumentos que ayuden en la demostración del trabajo de investigación. Esto permitirá afianzar mejor los conocimientos acerca del aprendizaje significativo y su vínculo con el material audiovisual.

1.5. Delimitación del estudio

1.5.1. Delimitación espacial

El presente trabajo de investigación se realizó en la Ciudad del Cusco, donde se ubica la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, centrando la población y muestra de estudio en la Escuela Profesional de Educación.

1.5.2. Delimitación temporal

Para poder desarrollar el presente trabajo, se desarrolló con estudiantes ingresantes en el ciclo 2018-II de la Escuela profesional de Educación, en un periodo de tiempo del mes de marzo a noviembre de 2023.



CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Antecedentes internacionales

Bustos et al. (2012), desarrollaron un trabajo que tuvo como objetivo determinar si de alguna forma la utilización de los materiales audiovisuales incide en el aprendizaje; el estudio responde a un diseño cuasiexperimental, alcance explicativo y enfoque cuantitativo; para el desarrollo del estudio se hizo uso de indagaciones bibliográficas y aplicaciones de test (antes y después). Se muestra que el uso de material audiovisual no contribuye significativamente al querer aprender inglés en los estudiantes; sobre la conclusión más importante, se tiene que los resultados negativos obtenidos, se debe a que los estudiantes se acostumbraron a trabajar a través de los cuadernos de trabajo y no se adaptaron a la propuesta de trabajar con material audiovisual, lo cual influyó en los resultados finales.

Barros y Barros (2015), realizaron un estudio que se propuso hacer un análisis del cómo influye los medios audiovisuales en la educación. El estudio se desarrolló a través de la recolección documental sobre el material audiovisual. De los resultados obtenidos, se tiene que la tecnología no solo esta incorporada en el ámbito educativo,



sino que ya tiene un espacio en la vida de los estudiantes; entre las conclusiones, la tecnología es de suma importancia dentro del ámbito educativo, por esta razón trabajar la educación sin la utilización de tecnología es imposible.

Sousa et al. (2015), desarrollaron un trabajo que tuvo como objetivo sintetizar la teoría existente sobre el aprendizaje significativo. Se desarrolló mediante una revisión bibliográfica, recolectando información de artículos científicos. Sobre el resultado más importante, se tiene que de todos los artículos con los que se trabajó, 5 tomaron como soporte teórico la teoría de Ausubel, mientras que otros no consideraron del todo esa teoría; sobre la conclusión, se debe romper con la teoría y la práctica, promoviendo el vínculo entre la acción, incorporando al estudiante como autor de sus propios conocimientos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Oviedo (2016), realizó un estudio en el cual se planteó el objetivo de identificar si la utilización de los recursos audiovisuales incide de alguna forma en el aprendizaje del inglés en los educandos. Se trabajó de forma hipotética deductiva, fue aplicado y cuasi experimental; conformaron la muestra 30 educandos. Sobre el resultado más importante se tiene que mediante la aplicación de la prueba de U de Mann Whitney se tiene el valor de 0.003, con lo cual se demuestra la influencia de los recursos audiovisuales sobre el aprendizaje de los estudiantes; sobre la conclusión más relevante, mientras más se haga uso de recursos audiovisuales, se tendrán mejores resultados en el aprendizaje de los educandos.



Cervantes (2013), realizó un estudio que tuvo como objetivo determinar si se da o no una relación entre las capacidades comunicativas y el aprendizaje significativo en educandos de una institución educativa; el diseño fue no experimental y el alcance fue correlacional. Se contó con la participación de 73 estudiantes de la institución; sobre los resultados obtenidos, se menciona: que a través de la prueba estadística de Rho de Spearman se obtuvo el valor de 0.725, con lo cual se demuestra la existencia de una relación entre ambas variables de estudio; sobre la conclusión más importante, se tiene que mientras mayor uso del aprendizaje significativo se haga, mayor será el desarrollo de las capacidades de comunicarse de los educandos.

Lecaros (2014), realizó un estudio cuyo objetivo fue determinar la incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del material audiovisual en los educandos de periodismo; el trabajo responde a un tipo no experimental, alcance explicativo causal; la población estuvo conformada por 1573 estudiantes. Sobre el resultado más importante, mediante el estadígrafo de Chi Cuadrado, se obtuvo el valor de 0.01, que es un valor menor que el 0.05, por cual se demuestra la relación entre ambas variables; sobre la conclusión más importante se tiene que los materiales educativos audiovisuales inciden de forma significativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Material educativo

Según De la Cruz et al. (2015), en el contexto educativo, el término "material educativo" esta refiere a todos los recursos que es utilizado por el profesorado para que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos, con el objetivo de



que estos adquieran conocimientos a través de una experiencia multisensorial. El uso de estos recursos tiene una gran importancia, ya que permiten una enseñanza más práctica y objetiva, lo que a su vez facilita el logro de resultados satisfactorios.

Para el caso del aprendizaje de un idioma externo, se considera que el uso de materiales educativos puede tener varias funciones y formas de uso, y es fundamental de vital importancia tomar en cuenta el ámbito en el que se está llevando a cabo el aprendizaje. El uso de materiales interactivos y audiovisuales puede ser un recurso muy útil para reforzar el aprendizaje de las palabras y su significado.

En general, se considera que cualquier instrumento que pueda utilizarse para facilitar el aprendizaje y que permita la manipulación, observación o lectura del mismo objeto puede ser considerado como material educativo. El uso de estos recursos puede tener un papel fundamental en el aprendizaje y enseñanza, y permitir una experiencia más enriquecedora y efectiva para los estudiantes.

2.2.2. Material audiovisual

Según Quiroz (2019), en el ámbito educativo, se utilizan diferentes tipos de materiales visuales con el objetivo de transmitir mensajes de forma visual y facilitar la comprensión y retención de la información por parte del estudiante. Los materiales visuales se pueden definir como recursos didácticos que tienen un fin pedagógico y que es utilizado por el docente como por los alumnos para adquirir conocimientos, habilidades y actitudes.

Entre los materiales visuales más comunes se encuentran la pizarra, diapositivas, flashcards, rotafolios, franelógrafos y computadoras. Estos materiales tienen la capacidad de mostrar los temas de forma clara y objetiva, proporcionar diversos medios de aprendizaje, motivar a los educandos, contextualizar los



contenidos a la realidad en la que se desenvuelven y dar significado a lo que están aprendiendo, además de facilitar la comunicación y esto mejora las estrategias pedagógicas.

En general, el uso de materiales visuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene como objetivo mejorar la eficacia y mejora también la comprensión de los estudiantes, permitiendo una experiencia de aprendizaje más dinámica e interactiva.

De acuerdo con las observaciones de Oviedo (2016), se señala que los medios audiovisuales representan herramientas que amalgaman tanto el componente sonoro como el visual, con el propósito de transmitir un mensaje. En contraposición, los medios visuales, como la fotografía, se basan únicamente en imágenes, mientras que los medios auditivos, como la radio, se dedican exclusivamente a comunicar información a través del sonido. Por otro lado, manifiesta que el cine, la televisión, el vídeo y las computadoras se erigen como ejemplos de medios audiovisuales, ya que amalgaman ambos elementos para generar una experiencia más enriquecedora. Dentro de esta categoría, es posible distinguir entre aquellos medios que sirven como soporte directo para proyecciones y aquellos empleados en demostraciones directas, ejemplificados por el uso del pizarrón y el retroproyector. Además, se encuentran disponibles recursos didácticos específicos diseñados para asistir a los educadores en la facilitación de la comprensión de conceptos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales posibilitan la presentación imparcial, comprensible y accesible de los temas. Para lograr un aprendizaje efectivo, resulta fundamental contar con una diversidad de medios didácticos que estimulen el interés y la motivación del grupo, al tiempo que acercan a los participantes a la realidad, dotando de significado



a lo adquirido. Adicionalmente, estos recursos fomentan la comunicación, complementan las técnicas pedagógicas y optimizan el uso del tiempo.

El material audiovisual para estudiantes universitarios constituye una herramienta educativa fundamental que va más allá de la simple transmisión de información. Este tipo de recursos incluye una variedad de formatos, como videos, animaciones, podcasts y presentaciones multimedia, diseñados específicamente para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Al combinar elementos visuales y auditivos, el material audiovisual proporciona a los estudiantes un enfoque multisensorial que facilita la comprensión y retención de conceptos complejos. Además, permite la visualización de procesos, experimentos, y fenómenos que pueden ser difíciles de describir solo con palabras, brindando una perspectiva más completa y práctica de los temas académicos.

En el ámbito universitario, el material audiovisual se utiliza para mejorar la enseñanza en diversos campos, desde ciencias hasta humanidades. Su flexibilidad permite adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes aprender a su propio ritmo y revisar el contenido según sea necesario. Además, el acceso a recursos audiovisuales en línea facilita el aprendizaje independiente, brindando a los estudiantes la oportunidad de explorar conceptos de manera autónoma y reforzar lo aprendido en el aula. En resumen, el material audiovisual en la educación universitaria potencia la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje al proporcionar un medio dinámico y atractivo que fomenta la comprensión profunda y la participación activa de los estudiantes.



2.2.3. Teoría de los materiales audiovisuales

Según De la Cruz et al. (2015), en el ámbito educativo, se debe considerar una nueva orientación para el uso de materiales audiovisuales. Esta orientación se enfoca en la comunicación participativa y democrática, reconociendo el ámbito social actual influenciado por la gran cantidad de información disponible y fomentando una participación activa en la comunidad.

Sin embargo, según De la Cruz et al. (2015), estos materiales tradicionales como el retroproyector, la pizarra, cartel, el papelógrafo, material escrito, diapositivas y fotografía, han sido los más utilizados en el proceso de aprendizaje y enseñanza debido a su fácil manejo, uso, costo y adaptabilidad a las características y características de la mayoría de los educandos.

El término audiovisual se ha entendido de diferentes maneras, desde materiales que no son expresiones verbales como manuscritos e impresos, hasta registros visuales y sonoros. En una forma más amplia, la terminología incluye objetos que han sido coleccionados por museos, ludotecas y bibliotecas. En tal sentido de restricción, el término se refiere únicamente a registros visuales y sonoros que son desarrollados exclusivamente para discotecas, fototecas, fonotecas, mapotecas, videotecas y sistemas de cómputo que utilizan programas multimedia para la enseñanza.

Además, las tecnologías tradicionales que se utilizan para la comunicación se han transformado y han ido evolucionado, por lo cual se han incorporado tecnologías más modernas de la información, las cuales se caracterizan porque permiten la digitalización de los registros de contenidos en las comunicaciones telemática, informática e interfaces. Estas herramientas procesan, resumen, almacenan,



recuperan y presentan información de diversas formas y se utilizan como un conjunto de herramientas, canales y soportes para el acceso y tratamiento de la información.

2.2.4. Importancia de los materiales audiovisuales en el aula

Según las reflexiones de Oviedo (2016), en la época actual, las tecnologías de la información han adquirido una presencia cada vez más extendida en el ámbito educativo, posibilitando un acceso más sencillo y amplio a una diversidad considerable de recursos enriquecedores en el entorno de enseñanza. Estos recursos abarcan materiales educativos, herramientas lúdicas y elementos multimedia. Entre las herramientas multimedia, los medios audiovisuales, como las computadoras y las pizarras digitales, han emergido como componentes esenciales en las instituciones educativas contemporáneas. Su empleo pertinente puede desempeñar un papel significativo en la mejora de la calidad del proceso de aprendizaje y en la estimulación de la motivación entre los estudiantes.

En la actualidad, las instituciones educativas tradicionales ya no mantienen el monopolio en el campo de la educación, ya que han surgido diversos competidores que aplican estrategias pedagógicas más atractivas y placenteras para los alumnos. En vista de esta realidad, los educadores deben reconocer esta dinámica y ajustar sus enfoques docentes para aprovechar los recursos tecnológicos disponibles. Deben concebir y desarrollar aplicaciones didácticas que sean tanto útiles como inspiradoras dentro del entorno de aprendizaje.

Desde las herramientas más básicas, como los franelogramas y las tarjetas didácticas, hasta las innovadoras herramientas multimedia disponibles en la red, los profesores deben mantenerse alerta y ser creativos para avivar el interés de sus



estudiantes, así como para fomentar un proceso de aprendizaje que sea realmente efectivo y significativo.

2.2.5. Variedad de materiales audiovisuales utilizados

Según Lecaros (2014), existen varios tipos de materiales audiovisuales disponibles que deben ser utilizados por el educador en el desarrollo de sus sesiones de clase.

Material lúdico:

Referido a juegos didácticos y juegos de estrategias y simuladores.

a) Los Videos Interactivos

Según lo manifestado por López et al. (2012), esta denominación engloba a los vídeos didácticos como a otros vídeos que, a pesar de no haber sido concebidos para el ámbito educativo, resultan útiles para los procesos de aprendizaje y enseñanza.

b) La televisión

López et al. (2012), ofrece una amplia variedad de programas que incluyen información, documentales, entretenimiento y películas con valor educativo. La combinación de sonido e imagen en movimiento ofrece una fuente motivadora y globalizadora de información sobre diversos aspectos de la vida humana. Al analizar críticamente los mensajes televisivos, los estudiantes pueden reflexionar y estudiar el espectáculo audiovisual que se consume diariamente en sus hogares. La clase, el trabajo en grupos pequeños y la revisión repetida de grabaciones son recursos valiosos que pueden utilizarse para que los estudiantes comprendan mejores los mensajes televisivos y respondan a ellos de manera consciente.



c) Diapositivas

Lo manifestado por López et al. (2012), la diapositiva es una herramienta visual que se utiliza en el ámbito educativo para presentar información de forma gráfica, ya sea a través de fotografías, copias de materiales impresos, dibujos o textos manuales. Estas diapositivas se proyectan haciendo uso de un proyector sobre una pantalla blanca, en una sala oscura para garantizar una imagen clara y visible.

Existen colecciones de diapositivas para todas las materias y niveles educativos disponibles en el mercado, pero también es posible que el profesorado las elabore por sí mismas. Sin embargo, esto requiere un tiempo significativo de preparación y técnicas más destacadas que en el diseño de transparencias.

Desde un punto de vista pedagógico, uno de los principales beneficios que ofrecen las diapositivas es su capacidad para mostrar imágenes amplias y vívidas que atraen la atención de los estudiantes y aumentan su nivel de motivación. No obstante, su empleo también está acompañado por una significativa desventaja, dado que su proyección requiere la oscuridad de la sala, lo que complica la participación activa de los alumnos y la toma de notas.

Otra herramienta visual empleada en el contexto educativo son las películas, que combinan imágenes realistas en movimiento y sonido. La ventaja de estas proyecciones es que pueden llevarse a cabo tanto en aulas más pequeñas como en salones de mayor capacidad. Asimismo, es posible utilizar la televisión como medio para transmitir estas películas educativas.



d) Pizarra digital interactiva

Según lo manifestado por López et al. (2012), se ha identificado que la pizarra digital interactiva está compuesta por tres elementos fundamentales: en primer lugar, un ordenador multimedia con la capacidad de conexión a Internet; en segundo término, un proyector de vídeo; y en última instancia, la propia pizarra digital interactiva, la cual puede presentar características táctiles o no, dependiendo de la variante de diseño. Esta pizarra desempeña la función de mostrar material educativo diverso, como presentaciones en el formato de PowerPoint, material audiovisual, entre otros tipos de contenido. Estos recursos educativos pueden estar alojados en la memoria del ordenador o, en alternativa, en la propia estructura de la pizarra digital, la cual incluye un conjunto específico de software dotado de múltiples utilidades, como imágenes, vídeos, presentaciones y elementos de audio. Adicionalmente, la pizarra digital interactiva posibilita la grabación de las explicaciones que se proporcionan durante su uso.

e) Computador

López et al. (2012), tradicionalmente las asignaturas relacionado con las tecnologías, se reducía a la memorización, aprendizaje y mecanización de instrucciones y comandos; si un educador decide enseñar sobre cómo se trabaja con un procesador de textos, éste se concentra en hacer una configuración de la página, bloquear, imprimir, digitar, o borrar; pero no explica se debe redactar una carta, como elaborar un ensayo o como escribir un cuento.



2.2.6. Clasificación de materiales audiovisuales

López et al. (2012), realizan la siguiente clasificación:

Tabla 3

Clasificación de materiales audiovisuales

<i>Materiales</i>	
Visuales	<ol style="list-style-type: none">1. Medios impreso2. Máquinas de enseñar3. Computadoras4. Diapositivas5. Transparencia6- Franelógrafo7. Carteles, murales y rotafolio8. Pizarrón.
Auditivos	<ol style="list-style-type: none">1. Palabra hablada exposición-2. dialogada3. Radio4. Cintas grabadas5. Discos6. Teléfonos (teleconferencia)7. Video8. Televisión9. Sonovisos10. Presentaciones didácticas de proyecciones fijas o series11. Teleconferencia12. Video Conferencia13. Cine14. Presentaciones didácticas en la computadora15. Hipertexto16. Multimedia17. Video interactivo informáticos
Audiovisuales	<ol style="list-style-type: none">1. Medios Informáticos2. Internet3. Intranet4. Correo electrónico5. Chat6. Internet y Chat7. Teleconferencia vía Internet8. Telemáticos

Fuente: Alcántara y Ayala (2004)



2.2.7. Dimensiones del material audiovisual

a) Materiales auditivos

Según López et al. (2012), en el ámbito educativo, existen materiales que utilizan el sonido como una forma para codificar información. La utilización de estos materiales en las clases ha generado a la creación de aulas interactivas de idiomas, los cuales han permitido desarrollar las habilidades auditivas en el proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras. Del mismo modo, la educación inicial, primaria, secundaria y superior se ha beneficiado de estos medios, con lo cuales estimulan la imaginación de los pequeños, jóvenes, adultos con cuentos, temáticas o música grabados.

Estos materiales que hacen uso de sonido se dividen en dos grupos: los que utilizan sonidos naturales, como los que se experimentan directamente del ambiente, como el sonido de aves, imitan el sonido de instrumentos musicales, entre otros; y los que utilizan medios técnicos para conservar y reproducir el sonido, como cintas magnéticas, tocadiscos, CDs, radios, mp3, entre otros.

Es responsabilidad de los educadores, educandos, instituciones y la sociedad en general asegurarse de que se usen estrategias didácticas adecuadas para que se puedan integrar estos recursos y cumplir con los objetivos propuestos para el proceso de aprendizaje.

Los materiales auditivos para estudiantes universitarios constituyen una valiosa categoría de recursos educativos diseñados para estimular la comprensión y retención del conocimiento a través del sentido del oído. Estos materiales incluyen, pero no se limitan a, grabaciones de conferencias, podcasts educativos, entrevistas, y otros contenidos sonoros relevantes para los distintos campos académicos. Al emplear el sentido auditivo, los



estudiantes pueden beneficiarse de un enfoque de aprendizaje que se centra en la interpretación de información verbal, la mejora de habilidades de escucha activa y la internalización de conceptos mediante la exposición repetida a contenido hablado.

En el entorno universitario, los materiales auditivos desempeñan un papel crucial en la diversificación de los métodos de enseñanza. Permiten a los estudiantes acceder a información compleja de manera más dinámica, ofreciendo una alternativa valiosa a los métodos tradicionales basados en texto. Además, la portabilidad de estos materiales facilita el aprendizaje flexible, ya que los estudiantes pueden escuchar y revisar el contenido mientras realizan otras actividades, como desplazarse o realizar tareas domésticas. La disponibilidad de recursos auditivos en línea también amplía las oportunidades de aprendizaje independiente, brindando a los estudiantes la capacidad de explorar una variedad de perspectivas y expertos en sus respectivos campos de estudio. En resumen, los materiales auditivos en la educación universitaria enriquecen la experiencia de aprendizaje al proporcionar una dimensión sonora que complementa y enriquece la comprensión de los conceptos académicos.

b) Materiales visuales

López et al. (2012), en el contexto educativo, se ha examinado la cuestión de los recursos visuales desde diversas perspectivas. Es fundamental establecer una distinción entre la instrucción enfocada en los recursos visuales y la utilización de estos materiales visuales con propósitos pedagógicos. En el primer escenario, los recursos visuales se consideran como entidades de aprendizaje en sí mismas, poniendo énfasis en la habilidad para interpretar y



generar mensajes visuales. Experiencias educativas que ejemplifican este enfoque incluyen el análisis publicitario y la creación de mensajes visuales con fines educativos.

Por otro lado, cuando se alude a la presencia de estos materiales visuales en el proceso de enseñanza, se hace referencia a la concepción y empleo de recursos con objetivos didácticos concretos. Esta dimensión puede abarcar el uso de recursos visuales por parte de los docentes con el propósito de mejorar la efectividad de la enseñanza, así como por parte de los estudiantes para adquirir conocimientos, competencias y actitudes. Estos recursos visuales pueden ser tanto perdurables como desechables, y su función en el aula radica en facilitar la comprensión de conceptos a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Ejemplos de tales recursos incluyen pizarras, rotafolios, franelógrafos, diapositivas, tarjetas de memoria, computadoras, entre otros.

La incorporación de recursos audiovisuales en la educación presenta ventajas notables, como la claridad en la presentación de contenidos, la diversificación de enfoques didácticos, la estimulación del grupo, la vinculación con la realidad y la promoción de la comunicación, entre otras. Asimismo, la integración de estos recursos puede potenciar las estrategias pedagógicas preexistentes y optimizar el aprovechamiento del tiempo en el proceso de enseñanza.

Los materiales visuales para estudiantes universitarios engloban una variedad de recursos diseñados para transmitir información a través de elementos visuales, tales como gráficos, diagramas, mapas conceptuales, infografías, videos y presentaciones multimedia. Estos recursos visuales desempeñan un papel fundamental en la educación universitaria al ofrecer representaciones gráficas que facilitan la comprensión de conceptos complejos y



favorecen la retención de información. Al aprovechar la capacidad del cerebro para procesar y recordar imágenes de manera eficaz, los materiales visuales enriquecen la experiencia de aprendizaje al proporcionar una perspectiva visual que complementa la información textual.

En el contexto universitario, los materiales visuales son esenciales para la enseñanza en una amplia gama de disciplinas. Desde diagramas anatómicos en ciencias de la salud hasta modelos económicos en estudios empresariales, estos recursos permiten a los estudiantes visualizar información abstracta, establecer conexiones conceptuales y comprender relaciones complejas. La versatilidad de los materiales visuales también se refleja en su capacidad para adaptarse a diversos estilos de aprendizaje, brindando a los estudiantes la flexibilidad de abordar los contenidos de manera visual y participar en el proceso educativo de manera más activa. En resumen, los materiales visuales en la educación universitaria son herramientas poderosas que mejoran la comprensión y retención del conocimiento al ofrecer representaciones visuales que complementan y fortalecen la información presentada de manera textual.

c) Materiales interactivos

López et al. (2012), los materiales interactivos representan herramientas de comunicación que permiten el flujo bidireccional de información en tiempo real. Estos medios abarcan la televisión, el cine, los videos y los recursos informáticos, y desempeñan un papel significativo en el contexto educativo como herramientas potentes para la enseñanza. Investigaciones han respaldado que estos medios poseen cualidades educativas que van desde la capacidad de avivar el interés por el aprendizaje hasta la motivación para la exploración del conocimiento, pasando por el desarrollo de la creatividad y la estimulación



de la imaginación. Estos efectos combinados contribuyen a un ritmo más dinámico de la enseñanza y a un aumento en la retención del aprendizaje.

La incorporación de estos medios en el entorno educativo ofrece un espectro amplio de beneficios para el profesorado desde una perspectiva didáctica. Estos incluyen la habilidad de ilustrar situaciones históricas tanto presentes como futuras, visualizar realidades distantes en términos de tiempo y espacio, y fusionar elementos visuales, movimientos, colores y sonidos en representaciones complejas. Además, posibilita mantener la atención de los estudiantes, facilita los procesos de retroalimentación grupal, permite análisis y comparaciones en consonancia con las realidades individuales de cada estudiante, fomenta la interactividad dentro del aula y facilita la reutilización del material didáctico cuando se requiere.

Dentro del contexto educativo, los medios audiovisuales desempeñan un rol fundamental al diversificar las formas de transmitir información. Su uso se extiende a funciones tales como explicar, clarificar y reforzar los contenidos que se abordan en el aula. Además, estos medios tienen la capacidad de presentar hechos y situaciones que ejemplifican procesos particulares, fomentando el desarrollo de un pensamiento crítico y la lectura activa al considerarlos como representaciones de la realidad. La incorporación de estos medios también puede asistir a los estudiantes en la adquisición, organización y estructuración efectiva de conocimientos, teniendo en cuenta los aspectos comunicativos y semánticos que subyacen a los medios audiovisuales. En última instancia, el uso adecuado de estos recursos puede enriquecer y estimular la imaginación y la creatividad de los estudiantes, bajo la guía apropiada del docente.



Los materiales interactivos para estudiantes universitarios representan una evolución significativa en la forma en que se aborda la enseñanza y el aprendizaje en el entorno académico. Estos recursos van más allá de la mera presentación de información, permitiendo a los estudiantes participar activamente en su proceso de aprendizaje. Ejemplos de materiales interactivos incluyen simulaciones, juegos educativos, plataformas de aprendizaje en línea, laboratorios virtuales y actividades participativas que involucran a los estudiantes de manera directa. Al proporcionar una experiencia práctica y participativa, estos materiales fomentan la comprensión profunda de los conceptos y promueven la aplicación práctica del conocimiento.

En la educación universitaria, los materiales interactivos ofrecen una respuesta eficaz a la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el cuerpo estudiantil. La interactividad permite a los estudiantes explorar conceptos de manera práctica, resolver problemas, y recibir retroalimentación inmediata, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo. Además, la flexibilidad de los materiales interactivos facilita el acceso y la participación, ya que los estudiantes pueden interactuar con los contenidos en cualquier momento y lugar, adaptando su aprendizaje a sus propios ritmos y necesidades. En resumen, los materiales interactivos en la educación universitaria ofrecen una experiencia educativa más dinámica y personalizada, potenciando la participación activa de los estudiantes y contribuyendo a un aprendizaje más efectivo y duradero.

2.2.8. Aprendizaje significativo

Díaz y Hernández (2010), David Ausubel se erige como una figura destacada dentro del ámbito del cognitivismo en la psicología educativa. Su aporte más influyente a la teoría psicopedagógica es la teoría del aprendizaje significativo, que se destaca en la actualidad. En



la perspectiva de Ausubel, el proceso de aprendizaje abarca una reestructuración activa de las ideas, percepciones, conceptos y esquemas cognitivos del individuo. Él concebiría al individuo como el agente que procesa la información de manera activa, afirmando que el proceso de aprendizaje implica una metodología sistemática y ordenada, superando la mera memorización de asociaciones. En este contexto, Ausubel resalta la importancia de los conocimientos previos y subraya que las experiencias y el conocimiento previo del estudiante desempeñan un papel crucial en el proceso de enseñanza efectiva.

En la dinámica del aprendizaje significativo, la nueva información se conecta con conceptos ya existentes y pertinentes en la estructura cognitiva del individuo. Este proceso da lugar a la formación de nuevas ideas, proposiciones y conceptos que deben ser internalizados de manera concreta, pero únicamente cuando los conocimientos previos se encuentran bien definidos y disponibles en la estructura cognitiva del individuo, y al mismo tiempo sirven como puntos de anclaje para los nuevos conocimientos.

En este enfoque, el aprendizaje significativo adquiere su relevancia al arraigarse en las experiencias pasadas y en los conceptos preexistentes del alumno, estableciendo vínculos coherentes entre las nociones recién adquiridas y las ya conocidas. Este proceso, conocido como subsumición, se fundamenta en la identificación de conceptos fundamentales o ideas anclaje presentes en la estructura cognitiva del individuo.

David Ausubel sostiene que el factor más crucial que influye en el proceso de aprendizaje es el conocimiento preexistente del aprendiz, y el aprendizaje significativo se materializa cuando se conecta la nueva información con conceptos pertinentes ya existentes en la estructura cognitiva del individuo. Este enfoque del aprendizaje significativo se enfoca en los procesos que el individuo utiliza para aprender y en las condiciones requeridas para que se dé un aprendizaje eficaz.



El aprendizaje significativo en el contexto universitario se refiere a un proceso educativo donde los estudiantes no solo memorizan información de manera superficial, sino que también comprenden y conectan los nuevos conocimientos con sus experiencias previas y su comprensión existente. Propuesto por el psicólogo educativo David Ausubel, el aprendizaje significativo se centra en la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, promoviendo la comprensión profunda y la capacidad de aplicar lo aprendido en diversas situaciones.

En este enfoque, se destaca la importancia de relacionar la nueva información con conceptos ya familiares para el estudiante, creando así un andamiaje cognitivo que facilite la asimilación del nuevo conocimiento. Los profesores desempeñan un papel crucial al diseñar estrategias de enseñanza que fomenten el aprendizaje significativo, como la utilización de analogías, casos de estudio y actividades prácticas que permitan a los estudiantes relacionar el contenido con su experiencia personal o con otros conocimientos ya adquiridos. Este enfoque no solo contribuye a una retención más duradera de la información, sino que también impulsa la capacidad de los estudiantes para analizar críticamente, resolver problemas y aplicar el conocimiento en contextos del mundo real. En resumen, el aprendizaje significativo en la educación universitaria busca ir más allá de la mera acumulación de datos, enfocándose en la construcción activa de significado por parte de los estudiantes a través de conexiones y comprensiones profundas.

2.2.9. Características del aprendizaje significativo

De acuerdo con las perspectivas de Moreira (2000), el aprendizaje con significado se presenta como un proceso continuo que, en ocasiones, requiere una etapa inicial de adquisición de conocimientos antes de que pueda adquirir un carácter significativo. Por ejemplo, en contextos como la comprensión de conceptos de física, como la noción de fuerza,



se hace necesario inicialmente aprender y memorizar las fórmulas que conforman la base, lo que luego se complementa y consolida con el aprendizaje de naturaleza más significativa. En este enfoque de aprendizaje significativo, se resaltan ciertos aspectos clave, tales como la incorporación de nuevos conocimientos dentro de la estructura cognitiva del alumno, la interrelación entre los nuevos saberes y el conocimiento previo del individuo, así como la percepción de la utilidad intrínseca del aprendizaje. Si los educadores centran sus métodos de enseñanza únicamente en la memorización, los nuevos conocimientos se integran de forma arbitraria, se carece de conexiones entre los saberes y no se estimula la motivación hacia el aprendizaje.

En la actualidad, observamos la existencia de docentes que promueven actividades didácticas significativas y motivan a los estudiantes a involucrarse en el proceso de aprendizaje. No obstante, también hay casos de educadores que se limitan a enseñar mediante enfoques memorísticos, lo cual conlleva a que los alumnos memoricen contenidos solo para los exámenes y, posteriormente, olviden la mayoría de lo que han aprendido.

2.2.10. Tipos de aprendizaje significativo

a) Aprendizaje de representaciones

Según López (2014), el tipo de aprendizaje al cual se hace referencia involucra la unión entre un símbolo y un objeto, fenómeno que se materializa cuando el sentido de una palabra adquiere una equiparación directa con la percepción actual. Este proceso está conectado con la ampliación del vocabulario y puede ser dividido en dos componentes fundamentales: el aprendizaje anterior a la creación de conceptos y el aprendizaje posterior a la construcción de conceptos. En la primera fase, las palabras



se convierten en representaciones de objetos o acontecimientos concretos y se combinan de manera continua para identificar y expandir un repertorio léxico renovado. En lo que respecta al segundo aspecto, este proceso entraña la formación abstracta de conceptos y categorías que han sido conformados previamente.

El aprendizaje de representaciones en el contexto universitario se relaciona estrechamente con el concepto de aprendizaje significativo, donde los estudiantes no solo adquieren información de manera aislada, sino que construyen representaciones mentales y conexiones significativas entre los conceptos. Estas representaciones pueden manifestarse en diversas formas, como mapas conceptuales, esquemas, diagramas y otros recursos visuales que reflejan la estructura y relaciones entre los conocimientos adquiridos. Este enfoque reconoce que la organización y la representación visual del conocimiento son herramientas poderosas para facilitar la comprensión profunda y la retención duradera.

En el aprendizaje de representaciones, los estudiantes participan activamente en la creación de mapas conceptuales u otras formas visuales que reflejen su comprensión personal del tema. Este proceso no solo fortalece la asimilación de la información, sino que también proporciona a los estudiantes herramientas visuales para revisar y recordar conceptos clave. Además, estas representaciones actúan como andamiajes cognitivos, sirviendo como guías para la recuperación y aplicación efectiva del conocimiento en situaciones diversas. En resumen, el aprendizaje de representaciones en la educación universitaria destaca la importancia de la organización visual y la construcción activa de significado para promover un aprendizaje más profundo y aplicable (Carrasco, 2006).



b) Aprendizaje de conceptos

Según López (2014), el enfoque se centra en el proceso de aprendizaje basado en conceptos, el cual puede presentar cierta complejidad debido a la abstracción inherente y a la ausencia de una conexión inmediata entre la palabra utilizada y el objeto al que hace referencia. Este tipo específico de aprendizaje puede definirse como el proceso mediante el cual se logra identificar objetos, eventos, situaciones o propiedades que comparten atributos en común, siendo designados a través de un símbolo o signo particular.

La teoría de Ausubel sostiene que existen dos modalidades primordiales en el aprendizaje de conceptos: una de ellas se basa en experiencias tangibles que guardan similitud con el aprendizaje de representaciones, mientras que la otra se refiere a la asimilación de nociones ya existentes y a la conexión de estas con nuevos conceptos, con el propósito de construir estructuras conceptuales de mayor envergadura y complejidad.

El aprendizaje de conceptos en el contexto universitario es una faceta esencial del aprendizaje significativo, enfocándose en la comprensión profunda y la asimilación de conceptos clave en lugar de simplemente memorizar información aislada. Este enfoque busca que los estudiantes no solo adquieran conocimientos de manera superficial, sino que también desarrollen una comprensión fundamentada y conexiones significativas entre los conceptos, permitiendo su aplicación en diversos contextos académicos y prácticos. Al comprender la relación entre los conceptos y su



relevancia en un marco más amplio, los estudiantes universitarios pueden construir un conocimiento sólido y transferible.

En el aprendizaje de conceptos, los educadores juegan un papel esencial al diseñar estrategias pedagógicas que fomenten la conexión entre nuevos conocimientos y experiencias previas. Se promueve el uso de ejemplos, analogías y aplicaciones prácticas para ilustrar los conceptos, facilitando así la internalización y retención del conocimiento. Este enfoque no solo impulsa el rendimiento académico, sino que también nutre habilidades cognitivas más profundas, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos complejos dentro y fuera del ámbito universitario. En resumen, el aprendizaje de conceptos en la educación universitaria busca cultivar una comprensión significativa que va más allá de la memorización superficial, dotando a los estudiantes de herramientas cognitivas robustas para su desarrollo académico y profesional.

c) Aprendizaje de proposiciones

Según lo manifestado por López (2014), en el contexto educativo, el proceso de adquirir conocimientos a través de conceptos puede plantear un desafío adicional, debido a su naturaleza abstracta y a la dificultad de establecer una conexión directa entre la palabra utilizada y el objeto que representa. Esta categoría de aprendizaje se caracteriza por implicar la identificación y comprensión de objetos, situaciones, eventos y propiedades que comparten atributos fundamentales, y que son designados a través de un símbolo o signo específico. Según la perspectiva teórica presentada por



Ausubel, se pueden discernir dos enfoques primordiales en cuanto al aprendizaje conceptual: el primero se apoya en la experiencia concreta, similar a la dinámica del aprendizaje por representación, mientras que el segundo se centra en la asimilación de nociones previamente adquiridas y en el establecimiento de relaciones entre estas y los conceptos recién introducidos, con el propósito de estructurar configuraciones conceptuales de mayor complejidad.

El aprendizaje de proposiciones en el contexto universitario se vincula estrechamente con la teoría del aprendizaje significativo propuesta por David Ausubel. Este enfoque se centra en que los estudiantes construyan significados alrededor de proposiciones lógicas o afirmaciones que contienen información sustantiva. A diferencia de un simple aprendizaje de términos o datos aislados, el aprendizaje de proposiciones implica la comprensión activa y la integración de declaraciones significativas que conectan la nueva información con el conocimiento previo del estudiante.

En el ámbito universitario, el aprendizaje de proposiciones implica que los estudiantes desarrollen habilidades para identificar relaciones lógicas, analizar conceptos complejos y formar juicios informados. Los educadores desempeñan un papel crucial al diseñar experiencias de aprendizaje que fomenten la construcción de proposiciones mediante la presentación de información en contextos significativos y la facilitación de discusiones que promuevan la elaboración de ideas. Este enfoque no solo busca la adquisición de información, sino también la capacidad de los estudiantes para formar estructuras cognitivas sólidas que les permitan abordar de manera crítica y aplicar el conocimiento en su trayectoria académica y más allá. En resumen, el



aprendizaje de proposiciones en la educación universitaria busca cultivar una comprensión profunda alrededor de afirmaciones significativas, fomentando un aprendizaje que va más allá de la simple memorización y promoviendo la capacidad de razonar y aplicar el conocimiento adquirido.

2.2.11. Condiciones del aprendizaje significativo

Según Cervantes (2013), existen dos condiciones para que se dé el aprendizaje significativo:

Con el fin de lograr un aprendizaje efectivo, resulta de vital importancia que el material didáctico empleado posea un nivel de significado que resuene con el estudiante, dado que el proceso de aprendizaje se desarrolla a través de la interacción entre el contenido presentado y la estructura cognitiva del alumno. Este enfoque implica la presencia de dos componentes fundamentales: la naturaleza intrínseca del material y la configuración cognitiva única del aprendiz.

La naturaleza del material aborda la esencialidad de que este material posea un sentido lógico y esté intrínsecamente vinculado a ideas pertinentes que se encuentren dentro de los confines de la capacidad humana para asimilar y comprender. En paralelo, la naturaleza cognitiva del aprendiz hace referencia a la existencia de elementos de conocimiento previo, denominados subsumidores, que posibilitan al individuo establecer conexiones entre el contenido novedoso y su sabiduría ya adquirida.

Es importante resaltar que la lógica inherente al significado del material guarda relación con la comprensión inherente a ciertos tipos de materiales simbólicos según su naturaleza específica. La habilidad para entrelazar diferentes disciplinas y conceptos subraya



la capacidad humana para el aprendizaje intelectual y la creación de relaciones conceptuales en un nivel profundo.

En el contexto escolar, el contenido de las disciplinas enseñadas se considera lógicamente significativo para los estudiantes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que el significado psicológico del material también es relevante, ya que este debe relacionarse de manera sustantiva con la estructura cognitiva del estudiante.

Por último, es fundamental que el estudiante tenga la disposición de relacionar el nuevo material de manera sustantiva y no arbitraria con su conocimiento previo. Si el estudiante decide aprender de manera mecánica, a pesar de contar con un material lógico, el aprendizaje significativo no se dará de manera efectiva.

2.2.12. Aprendizaje significativo según David Ausubel

Díaz y Hernández (2010), David Ausubel es ampliamente reconocido como uno de los preeminentes exponentes en el ámbito de la psicología educativa. Su influyente teoría acerca del aprendizaje significativo ha emergido como una contribución cardinal dentro del panorama de la teoría psicopedagógica contemporánea. Ausubel postuló que el proceso de aprendizaje conlleva una activa reconfiguración de las percepciones, concepciones, ideas y estructuras conceptuales que el estudiante ya alberga en su almacén cognitivo. De hecho, él concibió al individuo como un procesador dinámico de la información y defendió la idea de que el aprendizaje debe ser un continuo e integrado proceder, meticulosamente organizado, que trasciende las simples asociaciones memorísticas.

Ausubel asignaba una relevancia fundamental al acervo de conocimiento previo que el estudiante posee, enfatizando que estos conocimientos previos y experiencias constituyen



elementos cruciales en el proceso instructivo. De acuerdo con la doctrina ausubeliana, el aprendizaje significativo acontece cuando nueva información se conecta con un concepto pertinente ya existente en el entramado cognitivo del individuo. Esto sugiere que concepciones, novedosas ideas y proposiciones pueden ser interiorizadas de forma significativa, siempre y cuando los demás conocimientos yacen claros y accesibles en la estructura cognitiva del alumno, actuando como puntos de referencia para la asimilación de nuevos conceptos.

2.2.13. Constructivismo y aprendizaje significativo

Díaz y Hernández (2010), en el ámbito educativo, existe una íntima relación entre el constructivismo y el aprendizaje significativo, ya que ambas perspectivas pedagógicas convergen en una orientación centrada en el estudiante. El constructivismo postula que el proceso de aprendizaje se desenvuelve de manera más eficaz cuando el estudiante se involucra en la manipulación, experimentación, descubrimiento y edificación personal de conocimientos, a través de la inferencia y la reflexión. Por su parte, el aprendizaje significativo se erige sobre la premisa de que todo proceso de adquisición de conocimiento debe arrancar desde la base de los saberes previamente arraigados en el estudiante, y se materializa cuando los nuevos contenidos establecen conexiones y enlaces con los esquemas cognitivos preexistentes.

La participación activa en la construcción y la interacción con otros individuos se alzan como dos componentes esenciales en el desarrollo del aprendizaje significativo. Este proceso exige un elevado nivel de compromiso por parte del estudiante, quien debe discernir y crear vínculos entre la nueva información y sus marcos de conocimiento ya establecidos.



La generación de significados adquiere forma cuando se establecen relaciones de carácter "sustantivo", en vez de arbitrario, entre los contenidos recién asimilados y aquellos que ya se hallan dentro del repertorio cognitivo.

Desde una perspectiva constructivista, se sostiene que el ser humano posee la capacidad de adquirir conocimiento y autorreflexionar, facultades que le permiten anticipar, dar razón y regular la naturaleza circundante. De acuerdo con esta orientación, el conocimiento no es una mera réplica de la realidad, sino una edificación que toma forma de manera cotidiana a través de la interacción mutua entre el sujeto cognitivo y su entorno. En consecuencia, el individuo no es un simple producto de las influencias del entorno o de sus disposiciones internas, sino una creación intrínseca que emerge mediante la convergencia de ambos factores en constante intercambio.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Existe relación entre el uso de material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

2.3.2. Hipótesis específicas

a) Existe relación entre el uso de material auditivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.



b) Existe relación entre el uso de material visual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

c) Existe relación entre el uso de material interactivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

2.4. Variables

2.4.1. Variable (x)

Uso de material audiovisual

2.4.2. Variable (y)

Aprendizaje significativo



2.5. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Uso de material audiovisual	Según Oviedo (2016), manifiesta que los medios audiovisuales son aquellos que combinan la imagen y el sonido para dar a conocer un mensaje	Según Oviedo (2016), el material audiovisual es todo material que combina el sonido, lo visual y la interactividad.	<p>Materiales auditivos</p> <p>Materiales visuales</p> <p>Materiales interactivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Grabaciones - Radio - Computadora - Diapositivas - Flash Cards - Televisión - Vídeos - Internet
Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva de que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal (Ausubel, 1965)	Según Oviedo (2016), el aprendizaje significativo es conectar los aprendizajes o experiencias previas con los nuevos conocimientos, con lo cual desarrolla un aprendizaje enlazando ambos elementos.	<p>Experiencias previas</p> <p>Nuevos conocimientos</p> <p>Relación entre nuevos y antiguos conocimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Experiencias previas - Conocimientos previos - Nuevas experiencias - Nuevos conocimientos - Integración - Nuevo sistema de integración



2.6. Definición de términos básicos

a) Aprendizaje

Según Amaro et al. (2013), es el proceso mediante el cual se van adquiriendo o modificando las destrezas, habilidades, conocimientos, conductas o valores como resultado de la experiencia, estudio, instrucción, observación y razonamiento.

b) CD de audio

Según Amaro et al. (2013), conocido como CD de audio digital, es un dispositivo donde se almacena archivos y también música para ser reproducida con otros dispositivos.

c) Diapositiva, transparencia o filmina:

Se trata de una variedad de fotografía realizada en un material transparente utilizando técnicas fotoquímicas. Esta técnica difiere del uso de películas fotográficas en negativo y de sus correspondientes impresiones, encontrando aplicación también en la producción de películas cinematográficas, ya que permite obtener imágenes positivas sin requerir la intermediación de negativos (Amaro et al., 2013).

d) DVD

Este dispositivo constituye un medio destinado al resguardo de información. En sus primeras etapas, el término "v" intermedio aludía a "video", en virtud de su evolución como alternativa al formato VHS para la emisión de contenido visual hacia los hogares (Amaro et al., 2013).



e) Película

Es una obra de arte cinematográfica, la cual se manifiesta de forma audiovisual, contando un hecho o una historia real. La proyección de imágenes es por medio de una secuencia de imágenes (Amaro et al., 2013).

f) Recursos audiovisuales

Son aquellos donde prevalece la imagen y el audio; estos pueden contener imágenes fijas acompañadas de sonidos o imágenes con movimiento y con sonido (Amaro et al., 2013).

g) Software educativo

Destinado exclusivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje autónomo y permite el desarrollo de algunas habilidades cognitivas (Amaro et al., 2013).

h) Flash card

Son tarjetas de aprendizaje o educativas, tarjetas de estudio y didácticas, tarjetas de memorización o mnemotécnicas, tarjetas con palabras, símbolos, imágenes o números en ambas caras y son utilizados para adquirir conocimientos al memorizar su contenido a través del repaso (Amaro et al., 2013).



CAPÍTULO 3: MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

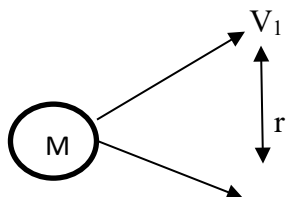
El tipo de investigación es el básico, debido a que se complementara la teoría existente sobre las competencias digitales y autoaprendizaje. El tipo de investigación básica se caracteriza porque sus resultados no tienen una aplicación inmediata, porque su función es ampliar y profundizar la cantidad de conocimientos científicos que existen de una determinada realidad (Carrasco, 2006).

3.2. Alcance de estudio

El alcance del trabajo de investigación es correlacional, porque su finalidad es el de conocer el nivel de asociación que puede existir entre categorías, conceptos o variables en un contexto particular, en otras palabras, en lo referido a asociaciones solo se analiza si las variables de alguna manera se vinculan (Hernández et al., 2014).

3.3. Diseño de investigación

El diseño de la investigación es no experimental, porque no se manipuló ninguna de las variables con las que se trabajó. Solo se observó el fenómeno y describió las variables, para posteriormente realizar el cruce de variables (Hernández et al., 2014).





V_2

V_1 : Variable uno

V_2 : Variable dos

M: Muestra

r: Relación

3.4. Población

En la presente investigación la población lo constituyen un total de 158 estudiantes. La población se considera como la suma total de unidades que han sido seleccionadas para ser estudiadas, para ser parte de esta selección deben de cumplir con ciertas características y estas deben ser comunes a todos lo que participan; en otras palabras, la población se le conoce como el conjunto de elementos o unidades que presentan características en común (Supo, 2014).

3.5. Muestra

Se trabajó con un muestreo no probabilístico por conveniencia, esta consiste en elegir una parte de la población porque es de fácil acceso. Los sujetos elegibles están disponibles, pero a pesar de la facilidad de este tipo de muestreo aun cumple rigurosidad de aspectos estadísticos como criterios teóricos (Ochoa, 2015). Se trabajó con 100 estudiantes.

Criterios de inclusión

Se considero a los estudiantes que se encuentran matriculados en el semestre académico, también a todos que voluntariamente deseaban participar.

Criterios de exclusión



Estudiantes que no se encontraban matriculados y aquellos que no deseaban participar del estudio de investigación.

3.6. Unidad de análisis

Estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad de San Antonio Abad del Cusco.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnica

Según Arias (2016) la técnica se define como el método o enfoque específico para adquirir datos o conocimiento. En el contexto de este estudio de investigación, se empleó la encuesta como la metodología seleccionada. Dicha encuesta fue administrada a los estudiantes que cursan el primer semestre en la Escuela Profesional de Educación, para dar forma al desarrollo de este proyecto investigativo.

3.5.2. Instrumento

Se utilizó el cuestionario, el cual está compuesto por una cantidad de preguntas elaboradas a partir de la matriz de operacionalización de variables.

Ficha técnica cuestionario sobre la variable uso del
material audiovisual

Aspectos complementarios	Detalles
Autor	Rosario Elvira de la Cruz Domínguez
Año	2015
Tiempo	20 minutos
Niveles	1. Bajo 2. Regular 3. Alto
Dimensiones	Materiales auditivos Materiales visuales Materiales interactivos
Escalas	1 = Nunca



2 = Casi nunca
3 = A veces
4 = Casi siempre
5 = Siempre

Alfa de Cronbach 0.732

Ficha técnica cuestionario sobre la variable aprendizaje significativo

Aspectos complementarios	Detalles
Autor	Guisella Cervantes Gómez Foster
Año	2013
Tiempo	20 minutos
Niveles	1. Malo 2. Regular 3. Bueno
Dimensiones	Experiencias y conocimientos previos Nuevos conocimientos Relación entre los antiguos con los nuevos conocimientos
Escalas	1 = Nunca 2 = Pocas veces 3 = Medianamente 4 = Muchas veces 5 = Siempre
Alfa de Cronbach	0.769

3.8. Validez y Confiabilidad de Instrumentos

Para poder realizar la recolección de los datos, se utilizó instrumentos contruidos y aplicados por otros investigadores, los cuales cuentan con proceso de validez y confiabilidad

3.8. Plan de Análisis de Datos

El proceso de examen de datos se desarrolló a través de una serie de etapas meticulosas. La obtención de información se llevó a cabo por medio de los instrumentos designados, aplicados en intervalos de tiempo específicos. Estos datos, luego, fueron



codificados empleando la plataforma estadística SPSS, donde se definieron umbrales pertinentes a cada dimensión predefinida, correspondientes a las respectivas variables. Después de este tratamiento, los datos fueron sometidos a un proceso de elaboración que implicó el cruce de variables, con el objetivo de discernir sus interrelaciones y correlaciones subyacentes.

Los hallazgos resultantes se han organizado de manera sistemática. Los resultados descriptivos se presentan en tablas y figuras, brindando una representación visual y concisa. Por otro lado, los resultados inferenciales, derivados de la aplicación de la prueba estadística de Rho de Spearman, se estructuran como parte integral de este informe.

3.10. Aspectos éticos

Para el desarrollo del estudio se realizó el trámite correspondiente para obtener la autorización de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco; también se hizo la consulta correspondiente a los estudiantes si deseaban participar de la investigación; los datos obtenidos se manejan con total anonimato y fueron solo utilizados con la intención del desarrollo de la investigación. Dentro del trabajo de investigación se encuentra el reporte de similitud y la autorización correspondiente, los cuales certifican la originalidad y el cumplimiento de los aspectos éticos.



CAPÍTULO 4: RESULTADOS

Tabla 4

Alfa de Cronbach de ambos instrumentos

Instrumento	Alfa de Cronbach	N de elementos
Uso de material audiovisual	0.962	23
Aprendizaje significativo	0.935	12

4.1. Resultados respecto a los objetivos específicos

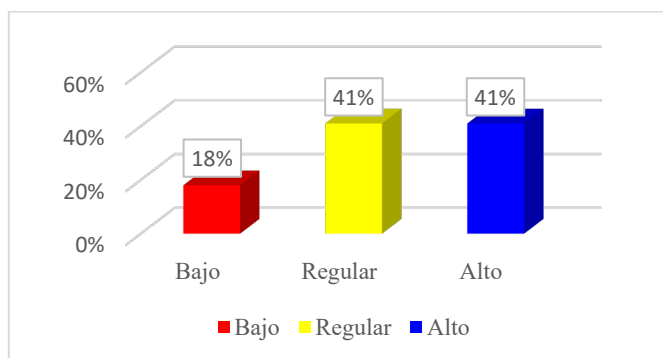
Tabla 5

Resultados descriptivos de la dimensión material auditivo

	f	%
Bajo	18	18,0
Regular	41	41,0
Alto	41	41,0
Total	100	100,0

Figura 1

Resultados de la dimensión material auditivo



Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 41% de los estudiantes encuestados opina que el uso de materiales auditivos es alto, mientras que el 41% de los estudiantes



encuestados opinan que el uso material auditivo es regular y que sólo el 18% de los estudiantes encuestados opinan que es bajo.

Análisis

Los resultados muestran que en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes se hace uso de material visual, no solo se emplea material visual, sino que como parte de su formación se incluye material auditivo, lo cual permite desarrollar un aprendizaje auditivo.

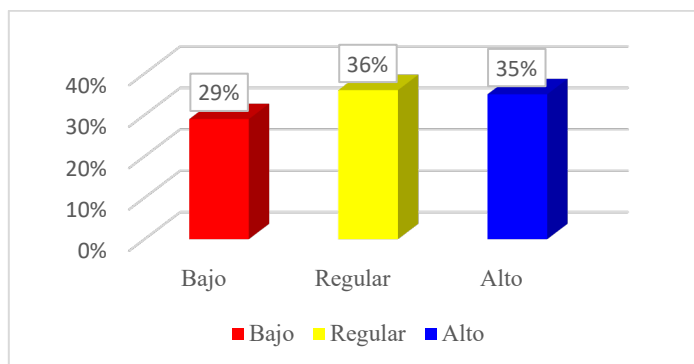
Tabla 6

Resultados descriptivos de la dimensión material visual

	f	%
Bajo	29	29,0
Regular	36	36,0
Alto	35	35,0
Total	100	100,0

Figura 2

Resultados descriptivos de la dimensión material visual



Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 36% de los estudiantes encuestados opina que el uso de materiales visuales es regular, mientras que el 35% de los estudiantes



encuestados opinan que el uso material visual es alto y que sólo el 29% de los estudiantes encuestados opinan que es bajo.

Análisis

Los resultados muestran que en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes se hace uso de material visual, no solo se emplea material auditivo, sino que como parte de su formación se incluye material visual, lo cual permite desarrollar un aprendizaje visual.

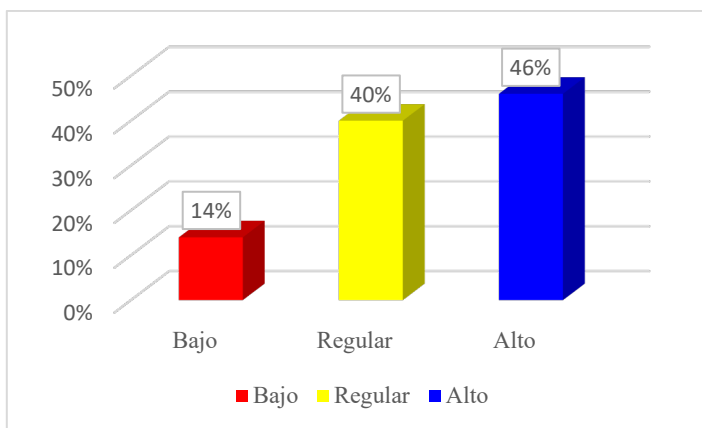
Tabla 7

Resultados descriptivos de la dimensión material interactivo

	f	%
Bajo	14	14,0
Regular	40	40,0
Alto	46	46,0
Total	100	100,0

Figura 3

Resultados de la dimensión material interactivo



Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 46% de los estudiantes encuestados opina que el uso de materiales interactivos es alto, mientras que el 40% de los estudiantes



encuestados opinan que el uso material visual es regular y que sólo el 14% de los estudiantes encuestados opinan que es bajo.

Análisis

Los resultados muestran que en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes se hace uso de material interactivo, no solo se emplea material auditivo o visual, sino que como parte de su formación se incluye material interactivo, lo cual permite desarrollar un aprendizaje activo-participativo donde el estudiante es protagonista.

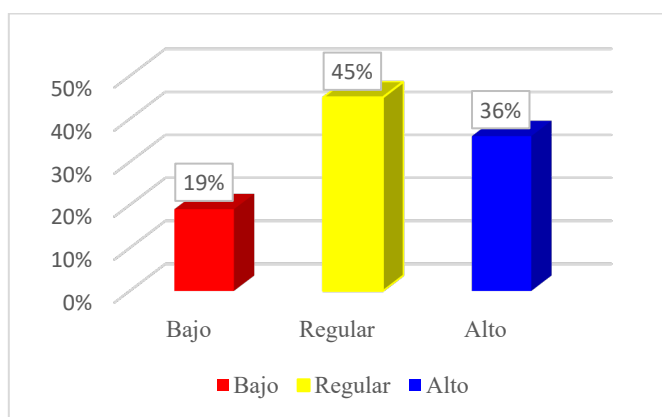
Tabla 8

Resultados descriptivos de la variable uso de material audiovisual

	f	%
Bajo	19	19,0
Regular	45	45,0
Alto	36	36,0
Total	100	100,0

Figura 4

Resultado de la variable uso de material audiovisual



Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 36% de los estudiantes encuestados opina que el uso de materiales audiovisuales es regular, mientras que el 36% de los



estudiantes encuestados opinan que el uso material audiovisual es regular y que sólo el 19% de los estudiantes encuestados opinan que es bajo.

Análisis

Los resultados muestran que en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes se hace uso de material audiovisual, hoy con las nuevas tendencias de la tecnología en la educación, se debe hacer uso de las herramientas que te brinda el avance tecnológico, pero aún no se hace uso de estos en su totalidad.

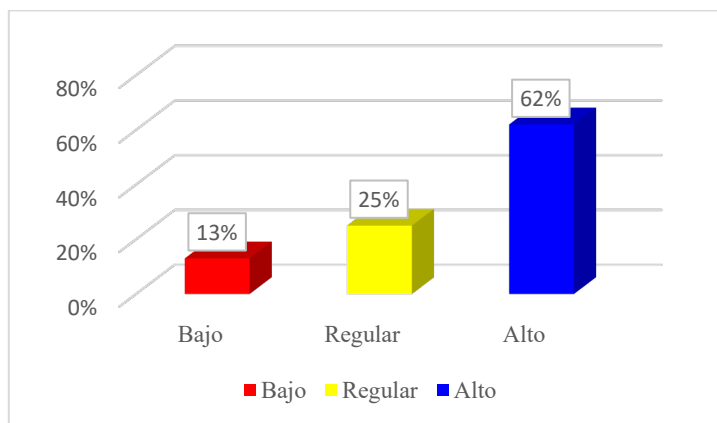
Tabla 9

Resultados descriptivos de la dimensión experiencias previas

	f	%
Bajo	13	13,0
Regular	25	25,0
Alto	62	62,0
Total	100	100,0

Figura 5

Resultados de la dimensión experiencias previas





Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 62% de los estudiantes opinan que sus experiencias previas son altas, mientras que el 25% opina que sus experiencias previas son regulares y que sólo el 13% opina que sus experiencias previas son bajas.

Análisis

Según los resultados, se puede observar que los estudiantes del primer ciclo llegan a las aulas universitarias con muchas experiencias vividas, lo cual permite que su aprendizaje significativo sea adecuado.

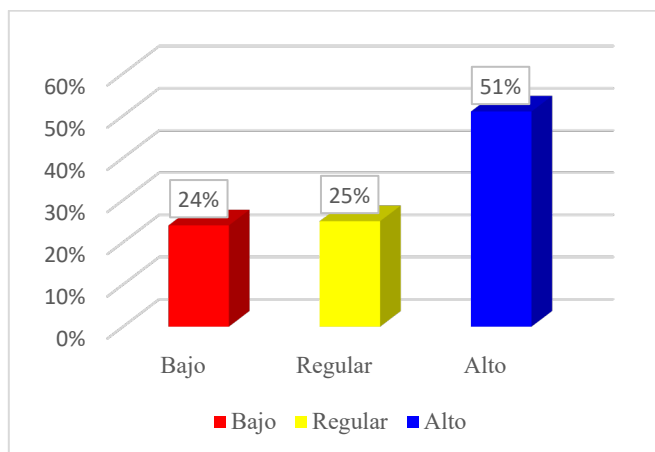
Tabla 10

Resultados descriptivos de la dimensión nuevos conocimientos

	f	%
Bajo	24	24,0
Regular	25	25,0
Alto	51	51,0
Total	100	100,0

Figura 6

Resultados de la dimensión nuevos conocimientos





Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 51% de los estudiantes opinan que sus nuevos conocimientos son altos, mientras que el 25% opina que sus nuevos conocimientos son regulares y que sólo el 24% opina que sus conocimientos nuevos son bajas.

Análisis

Según los resultados, se puede observar que los estudiantes del primer ciclo van adquiriendo nuevos conocimientos, esto a través de las estrategias usadas por sus docentes y que estas son combinadas con el uso de material audiovisual.

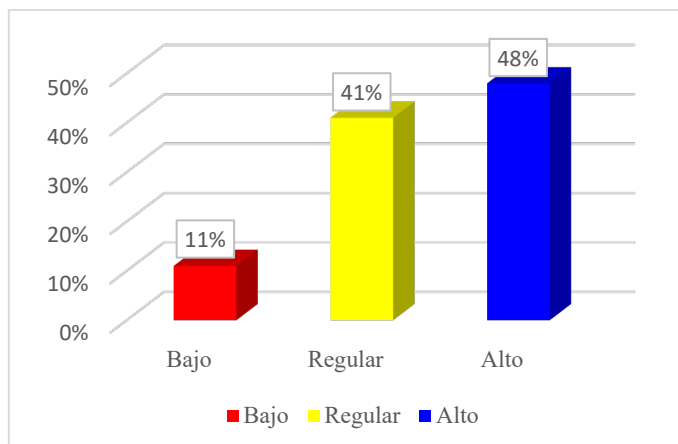
Tabla 11

Resultado descriptivo de la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos

	f	%
Bajo	11	11,0
Regular	41	41,0
Alto	48	48,0
Total	100	100,0

Figura 7

Resultados de la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos





Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 48% de los estudiantes opinan que la relación entre nuevos y antiguos conocimientos es alta, mientras que el 41% opina que su relación entre nuevos y antiguos conocimientos es regular y que sólo el 13% opina que su relación entre nuevos y antiguos conocimientos es baja.

Análisis

Según los resultados, se puede observar que los estudiantes del primer ciclo llegan a las aulas universitarias con muchas experiencias vividas, lo cual permite que su aprendizaje significativo sea adecuado.

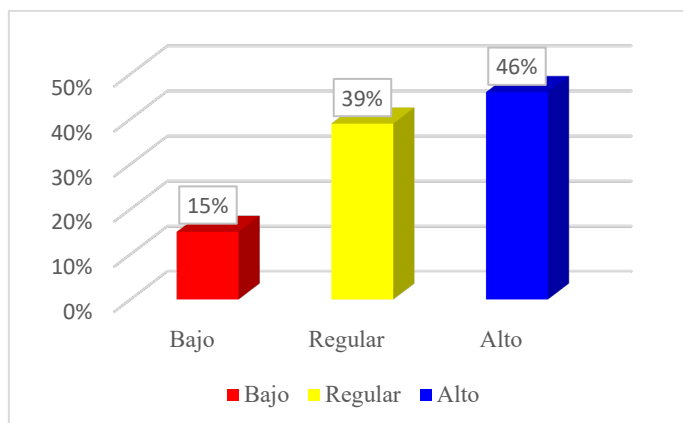
Tabla 12

Resultados de la variable aprendizaje significativo

	f	%
Bajo	15	15,0
Regular	39	39,0
Alto	46	46,0
Total	100	100,0

Figura 8

Resultados del aprendizaje significativo





Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 46% de los estudiantes opinan que su aprendizaje significativo es alto, mientras que el 39% opina de los estudiantes opina que su aprendizaje significativo es regular y que sólo el 15% opina que su aprendizaje significativo es bajo.

Análisis

Según los resultados, se puede observar que los estudiantes del primer ciclo tienen un alto nivel referido al aprendizaje significativo, se hace uso de sus conocimientos previos y sus experiencias para generar aprendizajes, esto a través del uso de materiales audiovisuales.

4.2. Comprobación de hipótesis

4.2.1. Hipótesis general

Ho: No existe relación directa y significativa entre el uso de material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

Ha: Existe relación directa y significativa entre el uso de material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

Nivel de significancia 0,05

Regla de decisión: Si $p < 0,05$ entonces se procede a rechazar la Ho



Tabla 13

Descripción de la relación entre uso del material audiovisual y el aprendizaje significativo

		Uso del material audiovisual			Total
		Bajo	Regular	Alto	
Aprendizaje significativo	Bajo	10 66,7%	5 33,3%	0 0,0%	15 100,0%
	Regular	8 20,5%	24 61,5%	7 17,9%	39 100,0%
	Alto	1 2,2%	16 34,8%	29 63,0%	46 100,0%
Total		19 19,0%	45 45,0%	36 36,0%	100 100,0%

En la tabla 10 se evidencia que la mayoría de los estudiantes que hacen un alto uso de material audiovisual (63%) también alcanzaron un nivel alto de aprendizaje significativo. Asimismo, los estudiantes que obtuvieron un nivel regular del uso de material audiovisual (61.5%) también alcanzaron un nivel regular de aprendizaje significativo. Del mismo modo, los estudiantes que alcanzaron un nivel bajo de uso de material audiovisual (66.7%) también alcanzaron un nivel bajo de aprendizaje significativo.

Tabla 14

Correlación de Spearman entre uso de material audiovisual y aprendizaje significativo

		Uso de material audiovisual	
Rho de Spearman	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,623**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	100

La tabla 11 muestra la correlación positiva moderada ($\rho = 0,623$) y significativa ($p = 0,000 < 0,05$) entre uso de Facebook y aprendizaje significativo. Por tanto, se decidió



rechazar la hipótesis nula; es decir, existe una relación directa y significativa entre el uso de material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

4.2.2. Hipótesis específica 1

Ho: No existe una relación directa y significativa entre el uso de material auditivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

Ha: Existe una relación directa y significativa entre el uso de material auditivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

Tabla 15

Correlación de Spearman entre uso de material auditivo y aprendizaje significativo

			Uso de material auditivo
Rho de Spearman	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,627**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	100

La tabla 12 mostró correlación positiva moderada ($\rho = 0,529$) y significativa ($p = 0,000 < 0,05$) entre uso de material auditivo y aprendizaje significativo. Por tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula; es decir, existe una relación directa y significativa entre el uso de material auditivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.



4.2.3. Hipótesis específica 2

Ho: No existe una relación directa y significativa entre el uso de material visual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

Ha: Existe una relación directa y significativa entre el uso de material visual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

Tabla 16

Correlación de Spearman entre uso de material visual y aprendizaje significativo

			Uso de material visual
Rho de Spearman	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,633**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	100

La tabla 13 mostró correlación positiva moderada ($\rho = 0,633$) y significativa ($p = 0,000 < 0,05$) entre uso de material visual y aprendizaje significativo. Por tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula; es decir, existe una relación directa y significativa entre el uso de material visual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.



4.2.4. Hipótesis específica 3

Ho: No existe una relación directa y significativa entre el uso de material interactivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

Ha: Existe una relación directa y significativa entre el uso de material interactivo y el aprendizaje significativo de la asignatura en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.

Tabla 17

Correlación de Spearman entre uso de material interactivo y aprendizaje significativo

		Uso de material interactivo	
Rho de Spearman	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,586**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	100

La tabla 14 mostró correlación positiva moderada ($\rho = 0,586$) y significativa ($p = 0,000 < 0,05$) entre uso de material interactivo y aprendizaje significativo. Por tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula; es decir, existe una relación directa y significativa entre el uso de material interactivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2018.



CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

5.1. Descripción de los hallazgos más relevantes y significativos

Como de mostrará continuación con el detalle de los resultados obtenidos, podemos hacer una síntesis de que por medio de esta investigación ha quedado en evidencia la correlación existente entre las variables material audiovisual y aprendizaje significativo. Lo cual nos recalca la relevancia de que, como docentes o estudiantes, debemos estar en constante actualización ya que el avance tecnológico es tan permanente de si no caminamos a la par de ellos en algún momento quedaremos relegados, y siendo una interesante paradoja, existe demasiado material audiovisual que nos ayudará a conocer más de él.

Ciertamente el temor a lo desconocido o lo novedoso, a veces nos limita o nos pone trabas, pero también es pertinente recordar que las nuevas generaciones son tecnológicamente nativos, mientras que los que venimos de generaciones anteriores a los años 2000, lo que para ellos es tan simple y muchas veces inferencial, para nosotros es inexplorado ellos lo tienen como algo de cada día; si no consideramos esto corremos el riesgo de hablar distintos lenguajes que al final imposibilitaran la adecuada comunicación. Por ello cabe traer al recuerdo que pese a no ser nativos digitales, los que formamos parte de generaciones anteriores al año 2000 actualmente usamos con bastante solvencia los dispositivos inteligentes como Tablets, celulares y hasta Smart Tvs, esto pone en evidencia nuestra capacidad adaptativa a los cambios generacionales, por ello dentro de los hallazgos más relevantes que a continuación se van a describir creo pertinente recalcar que podemos



acercarnos más a ellos potenciando nuestro vínculo tecnológico y ávida pasión por el aprendizaje el cual será para beneficio propio y para los demás.

Los resultados obtenidos mostraron que existe una relación directa ($Rho = 0.623$) y significativa ($p=0.000 < 0.05$) entre el uso de material audiovisual y el aprendizaje significativo; dentro de estos resultados, es importante mencionar que, si bien en muchos centros educativos se hace uso de material audiovisual para poder desarrollar las actividades de aprendizaje, son pocos los estudios que demuestran que estos materiales tienen un alto impacto dentro del aprendizaje de los estudiantes; no solo el trabajo del profesor es replicar lo que otros hacen, sino también diagnosticar si esta propuesta es funcional para su entorno y no solo aplicarlo por aplicar. Asimismo, sobre los resultados descriptivos, se reportó que el uso de material audiovisual tiene una tendencia regular (45%), el nivel de (36%) para la escala alta y que sólo el (19%) hace un uso bajo; los resultados muestran que hay una prevalencia de algunos docentes que no suelen utilizar muchos material audiovisual para el desarrollo de sus actividades de aprendizaje, porque no cuentan con la habilidad para hacerlo, también porque el aula no se encuentra debidamente implementada o porque la forma de trabajo del docente no contempla la utilización de este tipo de materiales. Por otro lado, el nivel del aprendizaje significativo fue alto (46%), regular (39%) y solo bajo con un (15%). Esto significa que mientras mayor sea el uso de material audiovisual, mayor será el aprendizaje significativo de los estudiantes. Los estudiantes muestran que la mayor parte de sus aprendizajes son significativos, pero estos resultados serian mejores si se implementa en su totalidad el uso de material audiovisual dentro de las aulas y sesiones de aprendizaje.



5.2. Limitaciones del estudio

Durante el desarrollo del presente trabajo de investigación se consideró hacerlo con los ingresantes a la Escuela Profesional de Educación del ciclo 2018-II, sin embargo, dicho trabajo sufrió un atraso considerable debido a problemas logísticos burocráticos ya que para poder desarrollar cualquier investigación o manejo de encuestas se necesita una autorización, la que debe presentarse por mesa de partes y tiene un tiempo de respuesta no tan acelerado. Sumado a este inconveniente acaeció el desarrollo de la pandemia por el Covid 19, por esta razón las aulas se cerraron, se suspendieron las clases presenciales y durante todo el año 2019 y 2020 las clases fueron virtuales. Ya recién el año 2021 a 2022 las clases se fueron regularizando en su modalidad presencial y se presentaron nuevas limitaciones. La más evidente era poder hallar a los ingresantes del ciclo 2018-II, ya que al tener distintas especialidades ya no es tan fácil encontrarlos en una sola aula como si se puede lograr durante los primeros semestres, valiéndonos de amistades y conocidos logramos encontrar a la mayoría de ellos y así desarrollar las encuestas.

La virtualidad de los años 2019 a 2022 de alguna manera habían cambiado los planes iniciales ya que los entornos virtuales se habían tornado en algo de todos los días durante la modalidad a distancia, sin embargo, no se podía considerar esta experiencia ya que realizar un estudio del uso de material audiovisual en una modalidad presencial y modalidad a distancia tiene diferentes perspectivas. Por tal motivo se esclareció, al momento de proporcionar las encuestas, que las respuestas a las mismas deben ser consideradas en base al trabajo del docente en la modalidad presencial, de esta manera nos aseguramos de alcanzar los resultados mas cercanos a la realidad actual, dentro del contexto efectivo. De esta manera los resultados serán mas fidedignos y evidenciarán las carencias dentro de las aulas del



campus universitario donde, en muchas clases, ni siquiera se cuentan con proyectores multimedia.

Otra de las limitaciones es la falta de cooperación de algunos docentes, quienes aduciendo tener ya organizada su sesión de clases no permitían el espacio para el desarrollo de las encuestas, lo cual exigía nuevas visitas al campus extendiendo así el proceso de recolección de datos.

Estas en una breve síntesis fueron las limitaciones de estudio más destacables.

5.3. Comparación crítica con la literatura existente

Los resultados obtenidos mostraron que existe una relación directa ($Rho = 0.623$) y significativa ($p=0.000 < 0.05$) entre el uso de material audiovisual y el aprendizaje significativo; estos resultados son similares a los obtenidos por Luisa Oviedo Calixto, quien demostró que el uso de recurso audiovisuales influye en el aprendizaje del idioma inglés; la propuesta de Oviedo se centra en que para poder tener mejores resultados en la enseñanza de un idioma, el trabajar con material audiovisual, permite a los estudiantes tener mayor comprensión y dominio del idioma, esta estrategia responde a que a través del audio e imagen se busca relacionar las palabras y generar mejores resultados de aprendizaje. Dentro de la propuesta teórica desarrollada, esto responde a la propuesta de David Ausubel, quien manifiesta que para generar aprendizajes significativos se deben de relacionar los conocimientos ya establecidos (imágenes o sonidos) para luego articularlos con lo que se desea aprender (aprendizajes nuevos).

Los resultados obtenidos son similares a los obtenidos por Lecaros (2014), quien demostró la existencia de una relación entre el uso de material audiovisual y el aprendizaje



de los estudiantes; dentro de su propuesta, trabaja con la elaboración de material audiovisual para poder desarrollar sus sesiones de clase y así poder enseñar a sus estudiantes pero a través de videos y podcast; lo cual dieron mejores resultados, porque los estudiantes comenzaron a vincular sus conocimientos con lo que observaron en el material audiovisual; estos resultados son resaltados por la propuesta de Ausubel quien manifiesta que para que existe un aprendizaje nuevo, se debe de poseer conocimientos básicos previos, lo cual permitirá enlazarlos con los nuevos aprendizajes que se desea obtener; para lo cual es importante hacer uso de los sentidos para percibir la realidad tomando en consideración que los más usados son la vista y el oído por el cual se capta la mayor cantidad de información.

También dentro de los resultados obtenidos en el cual se demostró la relación entre ambas variables, estos resultados son similares a los obtenidos por Bustos et al. (2012), quien mediante un trabajo experimental donde puso a prueba al grupo experimental, demostró que el uso de material audiovisual mejoro los aprendizajes de sus estudiantes (grupo experimental), en cambio los estudiantes del grupo control tuvieron una leve mejora pero que no es significativo; por lo cual también se demuestra la importancia de la utilización del material audiovisual en el aprendizaje.

El cuerpo de literatura existente sobre el uso de material audiovisual en relación con el aprendizaje significativo revela una convergencia de hallazgos que resalta la importancia de este enfoque en el ámbito educativo superior. En varios estudios revisados, se observa consistentemente que la integración de recursos audiovisuales en entornos de aprendizaje universitario está asociada con una mayor comprensión y retención de conceptos. La multisensorialidad inherente al material audiovisual permite a los estudiantes abordar la



información de manera más holística, facilitando la construcción activa de significado y la conexión con sus conocimientos previos.

Sin embargo, es importante reconocer que la efectividad del material audiovisual puede depender de la calidad del diseño pedagógico y la pertinencia del contenido. Algunos estudios subrayan la necesidad de una cuidadosa selección y presentación de los elementos audiovisuales para maximizar su impacto. Además, la literatura destaca la importancia de considerar la diversidad de estilos de aprendizaje entre los estudiantes universitarios al implementar material audiovisual, para asegurar que sea accesible y beneficioso para una amplia gama de individuos.

A pesar de la tendencia general positiva, algunos trabajos de investigación sugieren la existencia de variables moderadoras, como la familiaridad con la tecnología y la preferencia individual de aprendizaje, que pueden influir en la relación entre el uso de material audiovisual y el aprendizaje significativo. Estas observaciones críticas apuntan hacia la necesidad de una implementación cuidadosa y reflexiva de los recursos audiovisuales en entornos educativos superiores, reconociendo que su eficacia puede variar según varios factores contextuales y personales. En resumen, mientras que la literatura respalda en gran medida la conexión positiva entre el uso de material audiovisual y el aprendizaje significativo en la educación superior, es esencial considerar factores contextuales y de diseño para maximizar sus beneficios y abordar posibles limitaciones.

5.4. Implicancias del estudio

El presente trabajo de investigación implica que se deben de hacer cambios en las políticas y forma de trabajar dentro del contexto universitario de la Escuela Profesional de



Educación; porque si bien durante muchos años se ha trabajado bajo la propuesta de una educación tradicional, es necesario incorporar la tecnología al desarrollo de las sesiones de aprendizaje, porque muchos estudios han demostrado su fortalecimiento y contribución en el desarrollo de las competencias profesionales de los estudiantes.



CONCLUSIONES

Primero

Sobre el objetivo general, se demostró la existencia de una relación entre el uso de material audiovisual y el aprendizaje significativo; incluso este resultado mediante la prueba estadística de Rho de Spearman (0.623), arroja que la intensidad de esta relación es de intensidad moderada; con lo cual se concluye que mientras mayor uso de material audiovisual se haga para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, se tendrá mejores aprendizajes significativos en los estudiantes.

Segundo

Sobre el primer objetivo específico, se demostró la existencia de una relación entre el material auditivo y el aprendizaje significativo al obtenerse el valor de (0.627) mediante la aplicación de la prueba de Rho de Spearman; con lo cual esta relación de la dimensión y la variable es moderada; con lo cual se concluye que mientras más uso se haga del material auditivo dentro de las sesiones de clase, se tendrán mejores aprendizajes significativos en los estudiantes.

Tercero

Sobre el segundo objetivo específico, se demostró la existencia de una relación entre el material visual y el aprendizaje significativo al obtenerse el valor de (0.633) mediante la aplicación de la prueba de Rho de Spearman; con lo cual esta relación de la dimensión y la variable es moderada; con lo cual se concluye que mientras más uso se haga del material visual dentro de las sesiones de clase, se tendrán mejores aprendizajes significativos en los estudiantes.



Cuarto

Sobre el tercer objetivo específico, se demostró la existencia de una relación entre el material interactivo y el aprendizaje significativo al obtenerse el valor de (0.586) mediante la aplicación de la prueba de Rho de Spearman; con lo cual esta relación de la dimensión y la variable, es moderada; con lo cual se concluye que mientras más uso se haga del material interactivo dentro de las sesiones de clase, se tendrán mejores aprendizajes significativos en los estudiantes.



RECOMENDACIONES

Primero

A los docentes de la Escuela Profesional de Educación, se les recomienda programar y planificar las sesiones de aprendizaje seleccionando el material audiovisual adecuado que se enlace con el tema que se va a trabajar en el salón de clase. Es muy importante que el docente sepa utilizar el material audiovisual para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Segundo

A los docentes de la Escuela Profesional de educación, se les recomienda hacer uso del material auditivo, porque es una herramienta muy importante, el cual ha ido creciendo dentro de su contexto académico de los estudiantes, ya que existen dispositivos electrónicos que reproducen audios (mp3 o mp4), lo cual complementaria su proceso de aprendizaje; también se debe de considerar la propuesta en el estilo de aprendizaje del VAK (visual, auditivo y kinestésico); se debe de seleccionar adecuadamente el material y no hacer abuso de este, esta es una herramienta muy útil pero al igual que los anteriores debe ser seleccionada minuciosamente.

Tercero

A los docentes de la Escuela Profesional de educación, se les recomienda hacer uso de material visual, porque este material contribuirá al desarrollo de las competencias profesionales de los estudiantes; el mostrar material visual permite desarrollar mayores ejemplos sobre los temas trabajados y permite también mostrar algunos contenidos que no pueden ser mostrados de forma directa, sino que se hace a través de imágenes.



Cuarto

A los docentes de la Escuela Profesional de educación, se les recomienda hacer uso de material interactivo, porque es una herramienta muy importante, pero su elección debe responder al propósito que se quiera lograr; es responsabilidad del docente enlazar su material interactivo con la sesión de aprendizaje y así alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaro, Borda y Toribio. (2013). *Los recursos audiovisuales y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del centro de idiomas San Marcos, San Juan de Lurigancho, 2013*. Lima: Universidad Enrique Guzmán y Valle.
- Ausubel, D. (1965). *Adquisición y retención del conocimiento*. Madrid: Paídos.
- Barros C. y Barros R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Scielo*, 26-31.
- Bustos, López, Meriño, Molina y San Martín. (2012). *Uso de material audiovisual y su influencia en el aprendizaje del idioma inglés*. Chillán: Universidad Bio-Bio.
- Cervantes, G. (2013). *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*. Lima: Universidad San Martín de Porras.
- Chávez G. y Chávez S. (2015). *Medios y materiales audiovisuales y el rendimiento académico en el área de C.T.A. de los estudiantes de secundaria de la I.E. Fe y Alegría N° 37 - Montenegro, 2014*. Lima: Universidad César Vallejo.
- De la Cruz, Loyola y Robles. (2015). *Los materiales audiovisuales y su relación con el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución educativa N° 88116, José María Arguedas, 2015*. Lima: Universidad Enrique Guzmán y Valle.
- Díaz F. Hernández G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. México: McGrawHill.
- Gómez, G. (2013). *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*. 2013: Universidad San Martín de Porras.
- Hernández R., Fernández R. y Baptista L. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Lécaros, O. (2014). *Material audiovisual y su influencia en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de periodismo en el curso de opinión*



pública: universidad Jaime Bausate y Meza. Lima: Universidad de San Martín de Porres.

López, J. (2014). *Aprendizaje significativo y resolución de problemas de ecuaciones de primer grado*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.

López, Meriño, Molina y San Martín. (2012). *El uso de materiales audiovisuales y su influencia en el aprendizaje del idioma inglés*. Chillán: Universidad del Bio-Bio.

Ochoa, C. (2015). *Muestreo no probabilístico: muestreo por conveniencia*. Mexico: Netquest.

Oviedo, L. (2016). *Uso de los recursos audiovisuales y su influencia en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Instituto de Educación Superior Tecnológico Aeronáutico Surco-Lima 2016*. Lima: Universidad César Vallejo.

Quiróz, D. (2019). *Uso de materiales audiovisuales y motivación en estudiantes del curso de inglés de quinto grado de secundaria, colegio Leguía, Puente Piedra, 2019*. Lima: Universidad César Vallejo.

Sousa, A. (2015). El uso de la teoría del aprendizaje significativo en la educación de enfermería. *Scielo*, 713-722.



ANEXOS

Matriz de consistencia

Formulación del problema	Objetivos del problema	Hipótesis del problema	Método	Población y muestra
<p>Problema general ¿Qué relación existe entre el uso del material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018?</p> <p>Problemas específicos ¿Qué relación existe entre el uso de material auditivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018?</p> <p>¿Qué relación existe entre el uso de material visual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018?</p> <p>¿Qué relación existe entre el uso de material interactivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018?</p>	<p>Objetivo general Describir la relación que existe entre el uso del material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018.</p> <p>Objetivos específicos Determinar la relación que existe entre el uso de material auditivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018.</p> <p>Determinar la relación que existe entre el uso de material visual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018.</p> <p>Determinar la relación que existe entre el uso de material interactivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación entre el uso de material audiovisual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018.</p> <p>Hipótesis específicas Existe relación entre el uso de material auditivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018.</p> <p>Existe relación entre el uso de material visual y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018.</p> <p>Existe relación entre el uso de material interactivo y el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela profesional de Educación de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, 2018.</p>	<p>Alcance Correlacional</p> <p>Enfoque Cuantitativo</p> <p>Diseño No experimental</p> <p>VARIABLES Uso de material audiovisual</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Población Estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC</p> <p>Muestra Un subconjunto de los Estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC, 100 estudiantes</p>



MATRIZ DE INSTRUMENTO				
Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Uso de material audiovisual	Materiales auditivos	- USB - Grabaciones - Radio	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8	Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
	Materiales visuales	- Computadora - Diapositivas - Flash Cards	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16	
	Materiales interactivos	- Televisión - Vídeos - Internet	17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23	
Aprendizaje significativo	Experiencias previas	- Experiencias previas	1, 2	
		- Conocimientos previos	3, 4	
	Nuevos conocimientos	- Nuevas experiencias	5, 6	
		- Nuevos conocimientos	7, 8	
	Relación entre nuevos y antiguos conocimientos	- Integración	9, 10	
Nuevo sistema de integración		11, 12		



Instrumento para medir el uso de material audiovisual

Nunca	1
Casi nunca	2
Algunas veces	3
Casi siempre	4
Siempre	5

	ÍTEMS	1	2	3	4	5
1	El docente utiliza material que grabo en su USB					
2	Aprendo con rapidez cuando el docente utiliza material que grabo en su USB					
3	Me doy cuenta de que mejoro mi habilidad auditiva cuando escucho los audios de cualquier texto.					
4	Cuando escucho grabaciones comprendo y aprendo mejor					
5	Escucho mis grabaciones o las grabaciones hechas en clases para poder estudiar					
6	Estudio utilizando material grabado en formato de audio					
7	El docente utiliza todos los materiales auditivos con los que se cuenta y adiciona otros más de su propiedad					
8	Aumento mi vocabulario cuando escucho música por la radio o material auditivo.					
9	Me siento bastante a gusto cuando veo figuras, en mi computadora, relacionadas con los temas de las asignaturas.					
10	El docente usa la computadora para reafirmar la información del tema explicado.					
11	El docente usa diapositivas para explicar su clase					
12	Realizo mis exposiciones utilizando diapositivas					
13	Refuerzo mi aprendizaje haciendo uso de las diapositivas					
14	Aprendo fácilmente cuando uso el flash card (tarjetas de aprendizaje) para aprender las palabras nuevas.					
15	El docente utiliza flash cards (tarjetas de aprendizaje) para explicar las clases					
16	Consigo disminuir mi dificultad en comprender palabras cuando relaciono la escritura con las figuras que presentan un flash card (tarjetas de aprendizaje).					
17	Mirar programas por la televisión me ayuda en el aprendizaje de mis asignaturas					
18	Te gusta ver programas en la televisión porque me ayuda a aprender más sobre los temas desarrollados en mis asignaturas					
19	Presto mayor atención y me siento motivado cuando veo programas académicos en la televisión.					
20	Refuerzo mi aprendizaje viendo videos en mi casa.					
21	Me siento bastante motivado cuando veo videos.					
22	Utilizo el internet para realizar mis tareas.					
23	Busco programas por internet para mejorar mi aprendizaje					



Instrumento para medir el aprendizaje significativo

Nunca	1
Casi nunca	2
Algunas veces	3
Casi siempre	4
Siempre	5

	ÍTEMS	1	2	3	4	5
1	Respondo preguntas sobre mis experiencias previas al iniciar mi sesión de clase.					
2	Participo de dinámicas para responder sobre mis experiencias previas.					
3	Respondo preguntas sobre mis conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase.					
4	Participo de dinámicas para responder sobre mis conocimientos previos.					
5	Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores, fichas).					
6	Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos en equipo.					
7	Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos					
8	Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo con mi edad.					
9	Respondo preguntas para relacionar mi conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento.					
10	Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido.					
11	Realizo actividades en el aula para utilizar lo aprendido para solucionar problemas de mi vida cotidiana.					
12	Considero lo aprendido como útil e importante.					



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACION
DIRECCION DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION



“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD”

PROVEIDO : Nº187-2019-DEPE/FEDyCs.C-UNSAAC

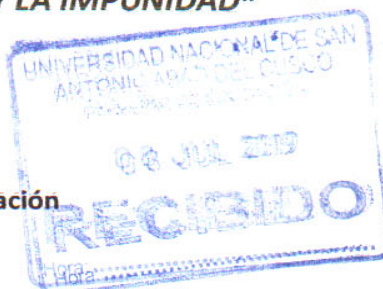
DE : DR. ANGEL CHOCCECHANCA CUADROS
Director de la Escuela Profesional de Educación

A : CORDOVA CONGA CARLOS EDUARDO
EGRESADA DE LA ESPECIALIDAD DE LENGUA Y LITERATURA

ASUNTO : AUTORIZACION PARA APLICAR INSTRUMENTO DE TESIS A ALUMNOS DE
LA ESPECIALIDAD DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

REFERENCIA : EXP. Nº 920702-UNSAAC- 2019

FECHA : Cusco, 5 de Julio del 2019



Con conocimiento de esta Dirección, se **AUTORIZA** al Sr. **CORDOVA CONGA CARLOS EDUARDO**, la aplicación de la encuesta para la realización del trabajo de investigación de la maestría **“MATERIAL AUDIOVISUAL Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”** a los alumnos del segundo y tercer semestre de la Especialidad de Lengua y Literatura de la Escuela Profesional de Educación Secundaria; con la condición que no se interrumpa las sesiones de clases y exista previa coordinación con el docente de aula.

Atentamente,



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACION
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA

[Signature]
Dr. Angel Zenón Chocechanca Cuadro
DIRECTOR