

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACION



CONTENIDO DE YOUTUBE Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN
LENGUAJE AUDIOVISUAL DE LOS ALUMNOS DEL III CICLO
DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DE UCAYALI, 2022

Tesis para optar el título profesional de
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

JORGE GABRIEL GUTIERREZ MONTENEGRO
ANTINO JUNIOR RUIZ PORTOCARRERO

Pucallpa, Perú

2025



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TÍTULOS



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los veinticinco días del mes de julio del dos mil veinticuatro siendo las once horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: DRA. JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO

Secretario: MG. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO

Miembro: MG. ADAN GENARO APARCANA LAURA

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

"CONTENIDO DE YOUTUBE Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LENGUAJE AUDIOVISUAL DE LOS ALUMNOS DEL III CICLO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI, 2022".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **JORGE GABRIEL GUTIERREZ MONTENEGRO.**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido aprobada por unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el Título Profesional de Licenciado (a) en

Ciencias de la comunicación

Siendo las doce horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa veinticinco de julio del dos mil veinticuatro


Presidente


Secretario


Miembro





Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TÍTULOS



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los veinticinco días del mes de Julio del dos mil veintiocho siendo las once horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: DRA. JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO

Secretario: MG. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO

Miembro: MG. ADAN GENARO APARCANA LAURA

Para proceder a la sustentación pública de la tesis titulada:

"CONTENIDO DE YOUTUBE Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LENGUAJE AUDIOVISUAL DE LOS ALUMNOS DEL III CICLO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI, 2022".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **ANTINO JUNIOR RUIZ PORTOCARRERO.**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

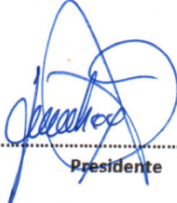
La tesis ha sido aprobada por unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el Título Profesional de Licenciado (a) en

Ciencias de la Comunicación

Siendo las doce horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa veinticinco de Julio del dos mil veintiocho


Presidente


Secretario


Miembro




Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**



TESIS

**“CONTENIDO DE YOUTUBE Y RENDIMIENTO ACADÉMICO
EN LENGUAJE AUDIOVISUAL DE LOS ALUMNOS DEL III
CICLO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI, 2022”**

APROBADO POR:

Dra. Jessenia Choy Sánchez Panduro

PRESIDENTE

Mg. Jonathan W. Banay Zambrano

SECRETARIO

Mg. Adán Genaro Aparcana

MIEMBRO

**Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz
ASESOR**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Nº V/0325-2024.

La Dirección de Producción Intelectual de la Universidad Nacional de Ucayali, hace constar por la presente, que el trabajo académico de investigación, titulado:

"CONTENIDO DE YOUTUBE Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LENGUAJE AUDIOVISUAL DE LOS ALUMNOS DEL III CICLO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI, 2022"

Autor(es) : JORGE GABRIEL, GUTIERREZ MONTENEGRO
ANTINO JUNIOR, RUIZ PORTOCARRERO
Facultad : EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Escuela : CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
Asesor(a) : Dr. RUIZ DE LA CRUZ, JHONN ROBERT

Presenta un porcentaje de similitud de 10%, verificado en el Sistema Antiplagio COMPILATIO, De acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO, el cual indica que todo trabajo de investigación no debe superar el 10%. En tal sentido, se declara, que el presente trabajo de investigación: **SI** Contiene un porcentaje aceptable de similitud, procediéndose a emitir la presente Constancia de Originalidad de Trabajo de Investigación (COTI) a solicitud del asesor.

En señal de conformidad se firma y sella el presente documento.

Fecha: 09/07/2024



Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Jorge Gabriel Gutierrez Montenegro

Autor de la tesis titulada: Contenido de Youtube y rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III ciclo de ciencias de la comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022

Sustentada el año 2025

Asesor(a): Dr. Thonn Robert Ruiz de la Cruz

Facultad: Educación y Ciencias Sociales

Escuela Profesional: Ciencias de la Comunicación

Autorizo la publicación:

PARCIAL

☐

TOTAL

☒

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 25 / 07 / 2025

Email: Jorge-Gutierrez@gmail.com Firma: [Firma]

Teléfono: 948 220 705 DNI: 75702175

www.repositorio.unu.edu.pe
repositorio@unu.edu.pe



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Antino Junior Ruiz Portocarrero

Autor de la tesis titulada: Contenido de Youtube y rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022

Sustentada el año 2025

Asesor(a): Dr. Thann Robert Ruiz de la Cruz

Facultad: Educación y Ciencias Sociales

Escuela Profesional: Ciencias de la Comunicación

Autorizo la publicación:

PARCIAL

☐

TOTAL

☒

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 25 / 07 / 2025

Email: Antino_Ruiz@gmail.com

Firma: Antino Ruiz

Teléfono: 972 871 697

DNI: 73185357

www.repositorio.unu.edu.pe
repositorio@unu.edu.pe

DEDICATORIA

Al todo poderoso por estar siempre presente en mi vida a mi familia por ser la inspiración para el logro de mis objetivos .

Jorge Gabriel

Al creador por permitir existir en esta vida a mis padres, hermanos y demás familiares por darme la oportunidad de ser un profesional de alta humanidad

Antino Junior

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Ucayali, la Facultad de Educación y Ciencias Sociales y la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación por ser una carrera de innovación y de compromiso social que nos permite llegar a la sociedad con la verdad y seriedad.

A la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación por habernos permitido entrar a adquirir conocimientos y habilidades para demostrar a nuestros semejantes de que estamos hecho y sobre todo haber tenido docentes de alta calidad.

A mi Asesor Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz, por ser un profesional de alto nivel de gran trayectoria en habernos apoyado en nuestro trabajo de investigación.

INDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	viii
AGRADECIMIENTO	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiv
RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	xvii
CAPÍTULO I	19
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	19
1.1. Planteamiento del Problema de Investigación	19
1.2. Planteamiento del problema	22
1.2.1. Problema general	22
1.2.2. Problemas específicos	22
1.3. Objetivos de la Investigación	23
1.3.1. Objetivo general.....	23
1.3.2. Objetivos específicos.....	23
1.4. Justificación de la Investigación	23
1.5. Viabilidad	24
1.6. Limitaciones.....	24
1.7. Hipótesis, variables y Operacionalizacion de la variables	24
1.7.1. Hipótesis	24
1.7.2. Variables	25
1.7.3. Operacionalización de Variables.....	27

CAPÍTULO II	28
MARCO TEÓRICO	28
2.1. Antecedentes del estudio	28
2.1.1. A nivel internacional	28
2.1.2. A nivel nacional.....	30
2.1.3. A nivel local.....	33
2.2. Planteamiento teórico del Problema	35
2.2.1. Teorías de la variable 1: Contenido Youtube	35
2.2.2. Teorías de la variable 2: Rendimiento académico en lenguaje audiovisual	51
CAPÍTULO III	74
METODOLOGÍA	74
3.1. Método de investigación	74
3.2. Diseño de Investigación	74
3.3. Población y muestra	75
3.3.1. Población	75
3.4. Técnica e Instrumentos de Investigación	75
- Instrumento variable 1 : Contenido youtube.....	75
3.5. Procedimiento de Recolección de Datos	76
3.6. Tratamiento de datos	76
CAPÍTULO IV	78
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	78
4.1. Resultados	78
4.2. Discusión	83
CAPÍTULO V	85

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
5.1. Conclusiones	85
5.2. Recomendaciones.....	86
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	87
ANEXOS	90

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	27
Tabla 2. Población	75
Tabla 3. Muestra	75
Tabla 4. Valores del Rho Spearman.....	77
Tabla 5. Resultados de la variable 1: Contenido Youtube y sus dimensiones	78
Tabla 6. Resultados de la Variable: Rendimiento académico lenguaje audiovisual y sus dimensiones.....	79
Tabla 7. Prueba de normalidad - Kolmogórov-Smirnov.	81
Tabla 8. Prueba de hipótesis general – Contenido youtube vs Rendimiento Academico Lenguaje audio visual	81
Tabla 9. Prueba de hipótesis específica 1: Aprendizaje conceptual– Rendimiento académico lenguaje audio visual	82
Tabla 10. Prueba de hipótesis específica 2: Aprendizaje procedimental– Rendimiento académico lenguaje audio visual	82
Tabla 11. Prueba de hipótesis específica 3: Aprendizaje actitudinal– Rendimiento académico lenguaje audio visual	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Esquema del estudio	74
Figura 2. Resultados de la variable 1: Contenido Youtube y sus dimensiones	78
Figura 3. Resultados de la Variable: Rendimiento académico lenguaje audiovisual y sus dimensiones	79

RESUMEN

YouTube es una red social con perfil propio, pues en ella lo que determina el vínculo entre usuarios no es el texto escrito, sino el relato audiovisual (vídeos) en el que los jóvenes difunden ideas, creencias y costumbres. Desde su creación en febrero de 2005, con un primer vídeo de 18 segundos que mostraba al cofundador Jawed Karim en el zoológico de San Diego, YouTube se ha convertido un espacio en el que los usuarios cuelgan y comparten vídeos (unas 300 horas de vídeo cada minuto en todo el mundo) y que plantea otro formato y otra narrativa, más allá de la tradicional comunicación lecto escritora. Se comparten vídeos de contenido cultural, lúdico, informativo, formativo, demostrativo o instructivo... en una variedad inabarcable de temas y contenidos. Este trabajo tiene por objetivo general Determinar la relación entre los contenidos de YouTube con el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022. Donde se obtuvo los siguientes resultados Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.679 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de youtube con el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022.

Palabras clave: YouTube, redes sociales, videos, lenguaje audio visual, aprendizaje, procesos, actitudes, currículo, móvil

-

ABSTRACT

YouTube is a social network with its own profile, since what determines the link between users is not the written text, the audiovisual story (videos) in which young people spread ideas, beliefs and customs. Since its creation in February 2005, with a first 18-second video showing co-founder Jawed Karim at the San Diego Zoo, YouTube has become a space where users upload and share videos (about 300 hours of video each). minute around the world) and that proposes another format and another narrative, beyond the traditional reading-writing communication. Videos of cultural, recreational, informative, training, demonstrative or instructive content are shared... in an endless variety of topics and content. The general objective of this work is to determine the relationship between YouTube content and the academic performance in audiovisual language of the students of the III Cycle of Communication Sciences at the National University of Ucayali, 2022. Where the following results were obtained After having processed the data collected in the SPSS.27 software to contrast the general hypothesis of this study, there was a high positive Spearman correlation rho of 0.679 and a p-value of 0.000, establishing rejection. of the same, that is, there is a direct and significant influence between the contents of YouTube and the academic performance in audiovisual language of the students of the III Cycle of Communication Sciences of the National University of Ucayali, 2022.

Keywords: YouTube, social networks, videos, audio visual language, learning, processes, attitudes, curriculum, mobile

INTRODUCCIÓN

Posligua Anchundia, R., y Zambrano, L. (2020). Manifiesta que. Los recursos audiovisuales han modificado las percepciones sobre la innovación curricular, principalmente en las últimas décadas. Algunos estudios, como sostienen que a través de estos medios se han mejorado los procesos de enseñanza y aprendizaje puesto que los estudiantes, indistintamente del nivel en que se encuentren, poseen una mejor disposición hacia su formación académica cuando se incorporan recursos audiovisuales en las aulas de clases.

En este marco, la red social Youtube es una plataforma con mucha capacidad de interacción que posee una gran variedad de contenidos audiovisuales que se podrían categorizar si así se desea, por ejemplo, existen usuarios interesados en entretenerse, informarse e igualmente capacitarse.

La importancia del aprendizaje visual radica en la implementación de herramientas que desarrollen las habilidades del pensamiento. Dichas técnicas de aprendizaje visual (elaboración de gráficas, organización de ideas y de presentar información) enseñan a los estudiantes a clarificar su pensamiento, a procesar, organizar y priorizar nueva información.

Según durante la última década, los avances tecnológicos han cambiado el ambiente de aprendizaje dentro y fuera de las aulas. La pizarra y el libro de texto han dejado de ser las principales herramientas de mediación entre docentes y estudiantes.

Un factor que ha contribuido a este cambio fundamental es el acceso a internet a través de diferentes dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes, ya que este medio permite a las personas tener más y mejor acceso a la información textual y audiovisual, y ahorrar tiempo y

dinero al no tener que trasladarse a lugares específicos de estudio o tener que comprar textos de alto costo. Las generaciones actuales se adaptan rápidamente y de una manera natural a los avances tecnológicos en todos los campos, incluyendo el campo educativo.

Este trabajo esta por capítulos:

capítulo I: problema de investigación, precisando su pateamiento y formulación del problema, la formulación de los objetivos, justificación y la viabilidad del estudio.

capítulo II: marco teórico, como los antecedentes y las bases teóricas, formulación de hipótesis y la identificación de las variables.

capítulo III: precisamos todo lo concerniente de la metodología usada, es decir del tipos y diseño de investigación, población muestra, las técnica e instrumentos de recolección de datos, así como la validez y su respectiva confiabilidad para su ejecución.

capítulo IV y V : resultados, discusión, conclusiones y sugerencias

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del Problema de Investigación

Lozano Díaz, A. et al., (2020). YouTube como recurso didáctico en la Universidad. Manifestó que. La tecnología ha evolucionado vertiginosamente en la última década, generando que millones de personas en el mundo se conviertan en alfabetos digitales, empezando desde cero el aprendizaje para usarla acorde a sus necesidades, es así que diversas plataformas digitales se han adherido a los procesos de enseñanza- aprendizaje, ya sea por medio de los docentes o de manera autónoma.

YouTube es una red social que nació en el año 2004, bajo el entusiasmo de tres jóvenes emprendedores que querían una plataforma para compartir videos con sus amigos, sin sospechar que el video número 20 que publicaron se viralizaría haciendo conocida esta red social, posteriormente fue comprada por Google en el 2006, desde entonces la plataforma permite generar ingresos económicos a los creadores de contenido más conocidos como “youtubers”.

El informe de Digital indica que YouTube se ubica en segundo lugar como la red social más usada teniendo un total de 2560 millones de usuarios activos, además de que el usuario activo pasa 23,7 horas al mes en la plataforma consumiendo videos de diversos contenidos, siendo la música lo más buscado por los usuarios. Sin embargo, YouTube se ha convertido también en una fuente inagotable de tutoriales

para diversos temas como; la fotografía, diseño y audiovisuales, por lo que miles de universitarios consumen este contenido para complementar con lo aprendido en sus clases. Unas cifras estadísticas publicadas en el 2022, indican que el 70% de millenials usa la plataforma para “aprender a hacer algo”, lo cual visibiliza la necesidad de los jóvenes de aprender a través del contenido difundido en esta red social.

Un artículo indexado, identificó las posibilidades del uso educativo de YouTube en México, concluyendo que los estudiantes de primaria, secundaria, bachillerato y universidad aprenden a través de contenido acorde a sus necesidades de conocimiento, por lo que se debería publicar mayor contenido de temas educativos que permitan a los estudiantes seleccionar información, compartirla e iniciar investigaciones a fondo sobre estos.

El YouTube ingresó al mercado peruano, pasó de subirse 60 horas de video a más de 500 en la actualidad. millones de peruanos están en la red social buscando contenidos de música, películas, series y videos de tik tok, lo que supone el interés de los peruanos.

En un estudio realizado a solo un año de haberse puesto en marcha la red social en nuestro país, identificaron que, de 463 estudiantes universitarios, el 68% la usaba para entretenerse y el 48% para realizar tareas académicas, concluyeron que; es necesario capacitar a los estudiantes para el uso adecuado de la plataforma con el fin de que quiera información y que busque complementarla después.

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la relación entre el Contenido de YouTube y rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III ciclo de ciencias de la comunicación de la universidad nacional de Ucayali, 2022, teniendo en cuenta que en un diagnóstico preliminar, la mayoría de estudiantes de esta carrera busca mucha información en YouTube para poder cumplir con sus tareas académicas relacionadas con el contenido audiovisual.

ahora las personas aprendían mediante la interacción con otras personas. Con la aparición de Internet se deben valorar las posibilidades que la Red aporta a los grupos sociales tanto en el ámbito educativo como especialmente a la formación del profesorado

En la actualidad, la innovación educativa está muy influenciada por los avances tecnológicos que se van produciendo en todos los ámbitos en general y en la educación, en particular. Por ello, la metodología tradicional debe incorporar cambios metodológicos, que en gran medida están caracterizados por avances tecnológicos

Es por ello, que la formación digital y la competencia digital dejan de tener un papel secundario para ser una de las competencias que más está creciendo en los últimos años.

La actual Ley educativa define la competencia digital como «aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad».

Por tanto, en la Sociedad de la Información en la que nos encontramos, es indispensable tener una buena alfabetización informacional, que consiste en «adquirir la capacidad de saber cuándo y por qué necesitas información, dónde encontrarla y cómo evaluarla, utilizarla y comunicarla de manera ética

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera los contenidos de youtube se relaciona con el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera los contenidos de YouTube se relacionan con el aprendizaje conceptual en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022?
- ¿De qué manera los contenidos de YouTube se relacionan con el aprendizaje procedimental en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022?
- ¿De qué manera los contenidos de YouTube se relacionan con el aprendizaje actitudinal en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los contenidos de YouTube con el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación entre los contenidos de YouTube con el aprendizaje conceptual en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022.
- Describir la relación entre los contenidos de YouTube con el aprendizaje procedimental en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022.
- Conocer la relación entre los contenidos de youtube con el aprendizaje actitudinal en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022.

1.4. Justificación de la Investigación

La presente investigación se justifica debido a que, tiene **valor teórico** ya que se basa en teorías existentes sobre el uso de plataformas digitales y el proceso de aprendizaje, permitiendo corroborarlas con los resultados.

Tiene **valor práctico**, ya que los resultados permitirán demostrar la relación entre las variables para que sirva como precedente de nuevas

investigaciones que se realicen con diversas aristas, permitiendo a los comunicadores dedicados a la docencia universitaria que identifiquen el potencial de usar una plataforma con contenido de valor.

Es de **valor social**, los resultados de esta investigación permitirán identificar los beneficios del uso de la red social YouTube como fuente de conocimiento y aprendizaje, de modo que pueda ser usado en otras especialidades de las ciencias de la comunicación.

1.5. Viabilidad

El presente proyecto de investigación es viable porque se realizará con una muestra cercana que es la de la Carrera Profesional de Ciencias de la Comunicación, teniendo el respaldo de la Dirección de Escuela para poder aplicar nuestros instrumentos.

1.6. Limitaciones

Uno de los problemas que encontramos es:

Una de las limitaciones que podrían presentarse es que los estudiantes de ese ciclo no quieran participar de la investigación, lo que nos haría cambiar el número de la muestra de estudio.

1.7. Hipótesis, variables y Operacionalización de las variables

1.7.1. Hipótesis

1.7.1.1. Hipótesis General

- Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de YouTube con el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022

1.7.1.2. Hipótesis Específicas

- Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de YouTube con el aprendizaje conceptual en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022
- Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de YouTube con el aprendizaje procedimental en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022
- Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de YouTube con el aprendizaje actitudinal en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022 .

1.7.2. Variables

- **Identificación de las variables de estudio**

Variable Independiente: Contenidos youtube

Variable Dependiente: Rendimiento académico en lenguaje audiovisual

- **Definición operacional de las variables de estudio**

Variable 1: Contenido Youtube

Dimensión: Impacto visual

Dimensión: Optimización

Dimensión: Accesibilidad

Variable 2: Rendimiento académico en lenguaje audiovisual

Dimensión: Conceptual

Dimensión: Procedimental

Dimensión: **Actitudinal**

1.7.3. Operacionalización de Variables

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Contenido YouTube	Impacto visual	• Imagen • Sonido • Colores • Movimientos • Planos y encuadres	1) Nunca
	Optimización	• Diversidad de contenidos • Calidad de contenido • Selección de contenido	(2) Casi Siempre
		• Libre disponibilidad • Económicos • Inmediatez	(3) Siempre
	Accesibilidad		
Rendimiento académico en Lenguaje audiovisual	Conceptual	• Retención de información • Organización • Refuerzo de conceptos	1) Nunca
	Procedimental	• Secuencia de acciones • Habilidades en el tema • Entrenamiento en procedimientos	(2) Casi Siempre
		• Uso de recursos • Actitudes positivas de aprendizaje • Participación activa	(3) Siempre
	Actitudinal		

Fuente: Elaboración propia a partir de los Instrumento

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Antecedentes internacionales

Beltrán-Flandoli, A. et al., (2023). Manifestó que. Las universidades han adaptado algunos de sus procedimientos de acuerdo con el abordaje del currículo, la educación y el conocimiento en la era digital. La apropiación de entornos de redes sociales con el propósito de la innovación en la práctica pedagógica es uno de estos escenarios. Este estudio tiene como objetivo determinar posturas investigativas sobre los usos de YouTube como herramienta pedagógica en la educación superior iberoamericana, a través de una revisión crítica de literatura. El análisis se ha llevado a cabo considerando la información bibliográfica de los artículos, las poblaciones consideradas en los estudios, la información teórico-metodológica y del uso educativo de la plataforma. Los resultados muestran un incremento de los trabajos a raíz de la Pandemia, siendo predominantes las experiencias en estudios de grado. Destacan como finalidades de uso, la generación de catálogos de vídeos de YouTube como parte de las prácticas de enseñanza-aprendizaje, junto a la propia producción de contenidos, el refuerzo, y la evaluación de aprendizajes, esta última, trabajada con modelos tecnológicos predictivos y softwares de seguimiento artificial. El uso de YouTube como herramienta innovadora requiere superar las autopercepciones y considerar críticamente sus potencialidades, la necesaria alfabetización, la formación del profesorado y aspectos vinculados a la brecha en la capacidad de utilización didáctica. Queda patente la validez de esta

plataforma como herramienta metodológica de innovación, y el camino por recorrer de universidades y educadores para aumentar la eficacia y relevancia en el desarrollo y estímulo de prácticas innovadoras.

Bordignon, F. et al., (2022). Llevan a cabo una exhaustiva revisión bibliográfica sobre el fenómeno de YouTube y su impacto en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Argumentan que los jóvenes hacen un uso significativo e intenso de las plataformas digitales, y YouTube es un claro ejemplo de esta tendencia. La plataforma ha ganado relevancia tanto en términos cuantitativos, reflejados en el incremento de suscriptores y visualizaciones, como cualitativos, evidentes en la diversidad de contenido disponible. YouTube se emplea no solo como medio de entretenimiento, sino también como herramienta educativa para temas de interés personal y académico. El artículo destaca que YouTube es un espacio crucial para entender cómo los jóvenes interactúan con el mundo y los tipos de contenidos con los que aprenden. Se presenta una recopilación de los principales estudios sobre el uso de YouTube y su vínculo con las prácticas educativas. Además, se identifican áreas de investigación aún no exploradas y se sugieren posibles direcciones futuras para profundizar en el estudio de este fenómeno.

Verdú, A. et al., (2019). Manifestó que. La era digital ha perpetuado nuevas pedagogías de participación colectiva en red que requieren una reflexión en el área educativa, en tanto que YouTube, como plataforma audiovisual de sobresaliente reconocimiento, concentra un extenso repertorio de prácticas de aprendizaje informal y

juvenil. En este caso, la investigación se centra en una forma de expresión literaria impulsada por la comunidad Booktube, que se dedica a la recomendación de libros y al fomento de la lectura focalizando sus mensajes a través del formato videoblog. Dicha vertiente, estrechamente popularizada en la plataforma, nos permite profundizar en nuevas prácticas juveniles fuera del aula que remiten a la promoción de libros y a la expresión crítica y juiciosa sobre aspectos relacionados con el contenido, los formatos, los géneros y los autores en un contexto auspiciado por la ecología mediática. Con el objetivo de profundizar en los motivos por los que la juventud lee actualmente, desarrollamos una revisión bibliográfica a partir del alfabetismo transmedia evaluando las competencias narrativas y estéticas, y aplicamos un análisis de contenidos mediante un estudio de caso que recoge los canales de dos booktubers españoles con amplia repercusión y comunidad: Javier Ruescas y Fly like a Butterfly. Los resultados atisban un espacio de afinidad ligado a la opinión entre pares que promueve la lectura y escritura, y a la capacidad para interpretar, describir, comparar y reflexionar sobre el contexto literario.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Arrieta Pastrana, D. (2021). Manifestó que. La investigación se basa en el uso e influencia YouTube como medio pedagógico para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Se basó en el uso frecuente de la plataforma de videos YouTube y su relación con el aprendizaje de los estudiantes universitarios, debido a que los contenidos que se muestran mediante este recurso audiovisual pueden complementar el

proceso de adquirir el conocimiento necesario durante la etapa universitaria. El objetivo es: Determinar la Influencia de la Plataforma de Videos YouTube en el Aprendizaje de los Estudiantes del Programa Académico de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Científica del Perú. Esta investigación descriptiva correlacional evaluó los resultados que se obtuvieron por el uso de YouTube como un recurso audiovisual, contrastando con los contenidos del aprendizaje en los estudiantes. El resultado de la investigación demostró la existencia de influencia de la plataforma de videos YouTube para el aprendizaje.

Malo Lozano, J. (2020). Manifestó que. Se hizo un estudio descriptivo con la finalidad de conocer las opiniones de los estudiantes y profesores de dos instituciones educativas de Lima-Perú, sobre la utilización del YouTube como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje para el idioma inglés como segunda lengua en la Educación Básica Regular (EBR). Las opiniones se obtuvieron de quince estudiantes y cuatro docentes de una institución educativa pública y quince estudiantes y cuatro docentes de una institución educativa privada haciendo un total treinta estudiantes entre varones y mujeres y ocho profesores. Ambas instituciones se encuentran ubicadas en el distrito de La Molina, Lima, Perú. El número de encuestados fue por conveniencia y escogido del total de estudiantes de las aulas asignadas y del total de docentes de idioma inglés de ambas instituciones. El método empleado fue de tipo mixto, pues recogió opiniones directas de los actores tanto estudiantes como docentes y por categorización de las entrevistas y encuestas empleadas se sistematizaron los resultados en

una tabla Excel para posteriormente obtener los resultados estadísticos mediante el programa SPSS. Los resultados obtenidos demuestran la importancia del recurso educativo abierto YouTube como método auxiliar en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés y por lo tanto aporta nuevas estrategias activas metodológicas, como una nueva forma de aprender haciendo versus educación tradicional pasiva.

Ríos Hernández, I. et al., (2022). En su exposición, se argumenta que la competencia mediática abarca el dominio integral de conocimientos, habilidades y actitudes orientadas hacia la producción, gestión y análisis crítico de contenidos mediáticos en diversos entornos. Este artículo documenta los resultados de una investigación llevada a cabo en Colombia, Ecuador, Argentina y Bolivia, mediante la aplicación de un instrumento de medición cuantitativo de la competencia mediática a una muestra de 1,730 estudiantes de pregrado de ocho universidades. El estudio se centra en el uso de dos redes sociales principales, YouTube e Instagram, donde la participación de los usuarios es particularmente significativa. Los resultados muestran un predominio del uso de lenguaje coloquial y una producción limitada de contenidos, que se enfocan mayormente en el entretenimiento y los intereses personales. Sin embargo, también se destaca un uso creciente de estas plataformas para el aprendizaje informal, especialmente a través de la creación de videotutoriales en YouTube. Asimismo, se subraya la imperiosa necesidad de una mayor alfabetización digital y audiovisual, que permita a los jóvenes utilizar estas redes sociales de manera pedagógica. Esto facilitaría la transformación de estas plataformas en escenarios

educativos más efectivos, que promuevan una participación activa, discusión crítica y expresión creativa entre los estudiantes.

2.1.3. Antecedentes locales

Díaz San Martín, Y. y Gonzales Chang, C. (2020). Manifestó que. La presente tesis tuvo como problema principal la siguiente interrogante ¿De qué manera los videos de YouTube mejoran en el aprendizaje de la asignatura de Comunicación en los estudiantes de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad nacional de Ucayali-Pucallpa, 2019?, y como objetivo principal fue demostrar que los videos de YouTube influyen en el aprendizaje de la asignatura de comunicación en los estudiantes de dicha carrera, para ello se trabajó con una muestra de 64 estudiantes del semestre académico de 2019 II, utilizando el muestreo no probabilístico y como instrumento de recolección de datos se empleó una ficha de observación para medir la variable los videos de YouTube y para medir las dimensiones de la variable dependiente aprendizaje utilizamos dos listas de cotejo para pre test y pos test ,validado mediante juicio de expertos. La investigación fue con diseño cuasi experimental. El método de la investigación inductivo- deductivo, para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “Z”. El resultado de la investigación fue que el 50.82% de los estudiantes mejoran el aprendizaje de la asignatura de comunicación a través de los videos de YouTube.

Monzon Silvano, A. y Rengifo Guevara, J. (2023). Manifestó que. El crecimiento de las redes sociales está siendo exponencial en los

últimos años. A millones de horas en internet según cifras de Comscore- de las cuales el 23% fueron en redes sociales. El reciente lanzamiento de Google

+ introduce un elemento más en la red donde curiosamente, la persona más popular, es el fundador de la comunidad líder en estos momentos: Mark Zuckerberg. Esta situación convierte a las redes sociales en herramientas de gran impacto, como ha ocurrido en el terreno socio político en la revuelta del mundo, y como ocurre también con las marcas, donde actualmente los usuarios confían más en recomendaciones de gente conocida u opiniones en vez de en publicidad tradicional; donde adquiere mayor importancia el prosumer (profesional consumer, quien puede estar comentando aspectos negativos de una marca, influencia a otros acerca de una empresa, etc.) o, en el lado opuesto, puede ser que una marca tenga defensores o verdaderos embajadores de la misma sin que ésta se dé cuenta teniendo como objetivo general. Determinar la incidencia entre las redes sociales con el marketing digital en el desarrollo personal y social de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Bellavista, distrito de Manantay, 2022. Luego de haber procesado en el software SPSS.25 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.879 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe influencia directa y significativa entre las redes sociales con el marketing digital en el desarrollo personal y social de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa

Bellavista, distrito de Manantay, 2022.

2.2. Planteamiento teórico del Problema

2.2.1. Teorías de la variable 1: Contenido Youtube

Lozano Díaz, A. et al., (2020). YouTube como recurso didáctico en la Universidad. Manifestó que. Dentro de las plataformas digitales más populares entre la juventud se encuentra YouTube. De esta forma, «YouTube sería un monstruo tecnológico que todos conocemos».

La expansión de esta plataforma se relaciona con la popularización de los vídeos y la facilidad para grabar en cámaras digitales o móviles. En cualquier caso, YouTube es un espacio donde compartir material audiovisual, especialmente compuesto por canales de videoblogs (experiencias visuales desde cada autor/a), videojuegos (partidas grabadas y comentadas), comedia y acción (gags y programas), cine (clubs de fans, presentaciones, programas), música, shows y educativo.

En los canales educativos se parte de la premisa de que la educación es apasionante y divertida, y gracias a YouTube también accesible para todo el mundo.

Aceptando el uso masivo del YouTube en la juventud, esta investigación surge como respuesta para aprovechar la plataforma de vídeos en términos didácticos y como un recurso docente de alta efectividad. Partiendo de la premisa de que a «las personas nos resulta mucho más cómodo -y más cercano- ver vídeos. La razón es muy sencilla. Es lo más parecido a una conversación.

Vemos y oímos» de los propio alumnado ante el uso del portal de vídeos en el aula. YouTube no sólo es una fuente de contenidos, sino que se transforma en una herramienta docente donde los/as alumnos/as vean vídeos relacionados con la temática en clase, e incluso, creen sus propios canales o vídeos.

Por tanto, toda persona/docente que se dedique a la comunicación/enseñanza se debe cuestionar qué interesa a las personas/alumnado. No son las tecnologías las que atraen la atención sino lo que a través de éstas pueden conocer de otras personas / situaciones / circunstancias.

Según el éxito de las nuevas tecnologías de la comunicación no es el triunfo de los aparatos que las encarnan sino las posibilidades que ofrecen en términos de relaciones humanas, de conocimiento y encuentro de unos humanos con otros.

Comunicar e interactuar es una forma de desarrollarse e integrarse en la sociedad. Si el uso de las tecnologías audiovisuales móviles en internet lo propicia, entonces esa actividad tiene una cualidad educativa.

Para la educación puede y debe ser divertida, de forma que para definir la educación más allá de la escuela, debemos comprender los procesos de aprendizaje informal.

Así pues, se aceptan situaciones que cumplen funciones educadoras a través de diferentes formatos, medios o lógicas, e incluso algunas circunstancias, que pudiendo parecer difusas y no intencionadas, resultan igualmente educativas.

El formato vídeo resulta altamente atractivo para los/as estudiantes porque, en cierto modo, los vídeos se alejan de la dinámica normal de aula y el proceso de aprendizaje no es tan consciente. El uso de YouTube en el aula universitaria surge como respuesta ante el desafío del uso de las RS y con el objetivo de incrementar la calidad de la docencia impartida.

Dimensión 1: Impacto visual

Reyes, B. et al., (2020). Manifestó que. En las aulas existen una diferencia de generaciones como se muestra donde que los alumnos y la generación X son los maestros, el docente esta educado bajo diferentes teorías pedagógicas donde la tecnología no tiene cabida en su totalidad como un medio de aprendizaje para el alumno, sin embargo nuestros alumnos dejan de lado las teorías e involucran al 100% la tecnológica como herramienta esencial en el desarrollo de competencias profesionales como de comunicación del estudiante.

El docente debe romper la barrera tecnológica y convertirse en un inmigrante tecnológico que es capaz de usar aplicaciones dentro de su quehacer docente como lo es el Whats App, youtube y otros aplicativos webs

De acuerdo el estilo de aprendizaje se define como un conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y fisiológicas, es decir, la disposición neurológica, actitudinal y corporal, que actúan como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben su ambiente de aprendizaje, interactúan y responden a este entorno.

A inicio de la década de los 90's surge una técnica adaptada al estilo de aprendizaje, la cual se llamó VARK (visual, aural, read/write, kinesthetic).

El estilo Visual (V), se refiere a la asimilación de información pensando en imágenes, "viendo" en la mente el texto en cuestión a detalle. Al utilizar el procedimiento de representación, el alumno absorbe con mayor facilidad el conocimiento a través de la representación mental de datos procesados.

El estilo Aural/auditivo (A), hace referencia a un modo de percepción que describe el agrado por la información "escuchada o hablada"; de manera secuencial y ordenada.

El método auditivo no admite relacionar o elaborar conceptos abstractos con la misma facilidad que el visual, y no es tan rápido, porque necesitan comprender lo escuchado, incluso recapitulan la idea para comprender lo que tiene que aprender y hacer.

Por ello, los alumnos auditivos al recibir las explicaciones oralmente y cuando pueden hablar y explicar lo aprendido a otra persona, elaboran mejor el conocimiento y el autoaprendizaje.

En el estilo Lectura/escritura ®, predomina la disposición del alumno por el texto, y se puede constatar en la entrada y salida de su lectura y escritura en todas sus formas; es decir, al elaborar ensayos, informes y trabajos escritos. Finalmente, el estilo Quinestésico (K) alude a la modalidad en la que la predomina el aprendizaje del alumno es perceptual, y está relacionada con la experiencia directa de actividades, acciones y procedimientos que involucren los cinco sentidos.

Por lo que el ambiente de aprendizaje, debe propiciar la práctica simulada como es el sociodrama o práctica real como son las actividades en laboratorio, para el favorecimiento de este estilo. Así, cada uno de los estilos de aprendizaje, son favorecidos por el uso de WhatsApp, porque se crea un vínculo entre la tecnología que usan a diario y la construcción de su aprendizaje a lo largo del día, convirtiéndose en una herramienta a favor del docente y de los propios alumnos, los cuales, independientemente de sus estilos de aprendizaje, generarán, interacción y experiencias de aprendizaje, trabajo colaborativo y uso de tecnologías dentro y fuera del aula.

El término Web 2.0, a menudo se asocia con un cambio de tecnología, como si se tratara de otra versión, sin embargo, el cambio no radica en la infraestructura, sino en el paradigma del uso del internet. Anteriormente, el flujo de información en la internet era unilateral, es decir, el usuario navegaba a través de ella en busca de información; entraba a un sitio, consultaba y salía, nunca había una retroalimentación de ninguna forma.

Es aquí donde irrumpe la cultura de la Web 2.0, que revolucionó la internet y, a su vez convierte al usuario en el principal actor. Según “La Web 2.0 es una rebelión de los usuarios que quieren crear y compartir conocimientos, poner al alcance de todos lo que hasta ahora solo estaba al alcance de empresas e instituciones”.

Como puede observarse, aun cuando las plataformas, páginas Web, etc, sufrieron una reestructuración técnica, la tecnología no cambió, sólo la

“filosofía” de éstas se transformó; ahora promueven “el conocimiento colectivo”.

Los usuarios entienden que más allá de su espacio físico, existen personas con actitudes, aptitudes y el anhelo de contribuir con otros, y así, la red más grande del mundo (la internet), se hizo aún más “grande”, y no sólo se refiere al alcance, sino también al impacto, donde ahora el usuario puede resolver problemas de todo tipo por él mismo, desde una tarea de clase hasta reparar un auto, volviéndose infinitas las posibilidades de su uso y, donde el límite lo marca el propio usuario, por supuesto, respondiendo a su propio interés, necesidades educativas y estilos de aprendizaje.

Esta revolución impactó en los sectores sociales, económicos y empresariales. Hablando específicamente en la educación, se abrieron nuevas ventanas de oportunidad, con técnicas efectivas de comunicación en masa, que proveen al docente de herramientas de alto impacto dentro del aula.

Lamentablemente, romper esquemas no siempre es fácil, tanto que después de que Tim O'Reilly, propusiera el concepto de Web 2.0 en el 2004 los cambios significativos dentro del aula comenzaron a aplicarse mucho tiempo después; por ejemplo, 15 años posteriores de la creación del concepto, existen aún muchos docentes que aún no aprovechan las bondades de la Web 2.0, parafraseando a (San Agustín, 2010) “Aún hoy, hay muchas actitudes que cambiar”.

Bien es cierto que las redes sociales son nativas del principio de esta revolución, también, son polémicas; el uso de las redes sociales

puede llegar a ser problemático, así que relacionar las redes sociales en las aulas genera controversia, sin embargo, su influencia en los jóvenes es tan alta, que resulta imposible y hasta equivocado no intentar su implementación en el aula.

Dimensión 2: Optimización

Vargas-Murillo, G. (2021). Manifestó que. Desarrollo de las tecnologías digitales ha propiciado diferentes escenarios de educación en respuesta a enfermedades endémicas, masificación de estudiantes en las aulas y otros, es así, que los niveles educativos de educación superior, secundaria, primaria y otros, adaptaron el proceso educativo a una modalidad de educación a distancia.

En respuesta a esta situación, se presentan los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) que permiten la interacción bidireccional entre docentes y estudiantes mediados por las tecnologías de información y comunicación, a partir del diseño y gestión del EVA, desarrollo de contenidos digitales de la materia, optimizando los procesos de enseñanza aprendizaje y los aspectos tecnológicos del rendimiento del entorno virtual.

Para desarrollar las actividades académicas virtuales se tiene el entorno virtual de aprendizaje (EVA), para Sánchez, J

1 el entorno virtual de aprendizaje, es el ambiente de aprendizaje mediado por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), según Rodríguez y López., (2013)

2 los entornos virtuales de aprendizaje compartido permiten al estudiante la creación de una zona de construcción del conocimiento

propia y de trabajo con otras personas, y la regulación cognitiva al aprender el manejo de nuevas herramientas tecnológicas (autoaprendizaje, aprendizaje regulado y aprendizaje colaborativo).

Los trabajos realizados sobre diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje se tiene investigaciones realizadas quienes plantean diferentes concepciones de educación virtual, virtualización de contenidos académicos y análisis de plataformas virtuales de aprendizaje.

En consonancia a las investigaciones señaladas se ha determinado los elementos que componen el diseño y gestión del entorno virtual de aprendizaje.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son espacios educativos avanzados facilitados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), cuyo objetivo principal es la gestión eficiente de contenidos digitales. En la literatura especializada, estos entornos son referidos con diversos términos, tales como Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS) y Plataformas de Aprendizaje (PL). Estos sistemas no solo permiten la gestión de contenido, sino que también crean espacios de interacción bidireccional enriquecida entre docentes y estudiantes, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentando un entorno educativo más interactivo y colaborativo.

Tipos de Entorno Virtuales de Aprendizaje

Entre los distintos tipos de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) se encuentran:

a) E-Learning: Son plataformas desarrolladas específicamente para fines educativos, diseñadas para servir como escenarios de enseñanza-aprendizaje. Estas aplicaciones facilitan la distribución de contenido educativo, la administración de cursos y la evaluación de estudiantes, utilizando herramientas digitales avanzadas para mejorar la experiencia educativa.

b) Blogs: Técnicamente, los blogs son sitios web organizados en torno a entradas (posts) y comentarios. Los blogs educativos permiten a los docentes y estudiantes publicar contenido de manera regular, facilitando la discusión y retroalimentación en línea. Su estructura cronológica y la capacidad de interactuar mediante comentarios los hacen adecuados para el aprendizaje reflexivo y el intercambio de ideas.

c) Wikis: Son sitios web editables de manera colaborativa por múltiples usuarios, lo que constituye su característica fundamental. Los wikis educativos permiten la creación conjunta de contenido, la actualización continua y la corrección colaborativa, fomentando el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo.

d) Redes Sociales: Estas plataformas están diseñadas para conectar a personas con intereses comunes, permitiéndoles compartir contenido e intercambiar información. En un contexto educativo, las redes sociales facilitan la creación de comunidades de aprendizaje, promoviendo la interacción, el debate y el aprendizaje social. Las funcionalidades de compartir, comentar y reaccionar a contenido hacen de estas redes un entorno dinámico para la educación informal y el desarrollo de competencias digitales y sociales.

Diseño y Análisis de Elementos del Entorno Virtual de Aprendizaje

Actualmente, las tendencias educativas se orientan a esquemas de redes de estudiantes y académicos centrados en el aprendizaje y con importantes demandas de comunicación y acceso efectivo a recursos de información.

Los modelos educativos innovadores deben fomentar ambientes de aprendizaje interactivos, sincrónicos y asincrónicos, donde el docente se encuentre comprometido con el aprendizaje de sus alumnos y cumpla un papel como asesor y facilitador; los estudiantes se convierten en actores de cambio con habilidades y modos de trabajo innovadores en los cuales utilizan tecnologías de información y comunicación, materiales didácticos, recursos de información, contenidos digitales y otros.

La propuesta metodológica para diseñar estos modelos educativos de los entornos virtuales de aprendizaje, no es trasladar la docencia de un aula física a una virtual, ni concentrar el contenido de una asignatura en un texto que leer en el monitor de la computadora.

Para el diseño de estos ambientes se debe conocer recursos tecnológicos (infraestructura, medios, recursos de información, etc.), así como las ventajas y limitaciones de éstos para poder relacionarlos con los objetivos, los contenidos

Elementos del Entorno Virtual de Aprendizaje

Los elementos que conforman el Entorno Virtual de Aprendizaje son:

- a) usuarios,
- b) Plan de estudios,
- c) Especialistas,

d) Sistema de gestión de Aprendizaje.

a) Usuarios. Docentes encargados de establecer los recursos y actividades virtuales para alcanzar el aprendizaje y desarrollar competencias digitales en los educandos, los estudiantes protagonistas en ejecutar las tareas, evaluaciones de aprendizaje, a través de una interacción bidireccional.

b) Plan de estudios. Son los contenidos de las materias, los programas de estudio curriculares y cursos de formación.

c) Especialistas. Son los encargados de diseñar, desarrollar y materializar todos los contenidos educativos que se utilizarán en el EVA.

Se integra por un grupo multidisciplinario que consta de:

- El docente especialista en el contenido. Es quien tiene la experiencia de hacer que el otro aprenda una disciplina específica.

- El pedagogo. Es el encargado de apoyar el diseño instruccional de los contenidos ya que sabe cómo se aprende.

- El diseñador gráfico. Participa no sólo en la imagen motivadora de los contenidos, sino que se une al programador para ofrecer una interactividad adecuada y de calidad en los materiales.

- El Ingeniero de Sistemas. Es el responsable de publicar/actualizar o poner a disposición de los usuarios los contenidos, recursos y actividades del EVA, por lo que su tarea continúa durante todo el proceso de aprendizaje, ya que debe estar pendiente de que todos los materiales estén accesibles a los usuarios y de llevar la gestión de las estadísticas generadas por el sistema informático educativo.

Dimensión 3: Accesibilidad

Roma, M. (2021). Manifiesta que. La integración de la Tecnología de la Información y el Conocimiento (TIC) en las universidades, así como también la implementación de los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA), abrieron una gran variedad de posibilidades de aprendizaje y acceso a la información.

En consecuencia, gran cantidad de personas que antes no accedían a las instituciones de educación superior por razones de variada índole, como, por ejemplo: culturales, socioeconómicas, políticas, geográficas, entre otras; hoy tienen la posibilidad de ingreso a las mismas. Pero, del mismo modo, al aumentar las posibilidades para muchas personas, se aumentó la brecha digital entre aquellas personas que tienen mayores posibilidades en el acceso a la educación, a la información y a la tecnología, y la “gran minoría de personas para quienes la desigualdad de oportunidades en el acceso a la información y al conocimiento no les permite participar en igualdad de condiciones en la sociedad de la información”.

Esta línea de investigación, aborda el problema de la brecha digital existente para las personas ciegas, sordas y con visión o audición reducida, debido a la incorporación de los EVEA en las instituciones de educación superior y cómo éstas interactúan en ese contexto.

En particular, se establece como objetivo el desarrollo de una metodología de trabajo que cumpla con la legislación, los requisitos y

estándares de accesibilidad vigentes y aprobados en nuestro país, para implementarse en el EVEA de la universidad.

De esta manera, se busca atenuar la brecha digital existente entre aquellos individuos que no disponen de igualdad de acceso a la tecnología y la información y quienes sí la poseen, incorporando una perspectiva de equidad e igualdad en la formulación de nuevas políticas universitarias.

Diversas discapacidades pueden restringir el uso eficaz de las TIC. La principal solución a estos desafíos radica en la disponibilidad de herramientas, tanto de hardware como de software, que suplen las funcionalidades que los usuarios con discapacidad no pueden ejercer. No obstante, garantizar el acceso inclusivo a todos los recursos tecnológicos para personas con discapacidad requiere más que la mera creación de tecnologías asistivas específicas. Es imperativo que los propios recursos tecnológicos sean concebidos y desarrollados con un diseño inclusivo, que permita su accesibilidad a través de dichas ayudas técnicas.

Esta visión integral exige no solo la creación de dispositivos y aplicaciones adaptativas, sino también la adopción de principios de diseño universal que aseguren la accesibilidad plena de los avances tecnológicos para todos los usuarios, independientemente de sus capacidades. De este modo, se fomenta una verdadera inclusión digital, asegurando que las políticas y prácticas universitarias no solo consideren la equidad en el acceso, sino también en la usabilidad y la participación activa de todos los estudiantes. En la última década, la

educación superior ha puesto como una de sus preocupaciones principales el derecho a una educación de calidad para todas las personas, partiendo de los principios universales de diversidad, igualdad y equidad.

En este contexto, Mareño Sempertegui y Torrez definen accesibilidad como: “el requisito fundamental que deben cumplir los espacios, ámbitos, servicios, bienes, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para poder ser utilizables por todas las personas de manera: autónoma, es decir, en forma independiente, no subordinada al auxilio de otra; segura, o sea, libre de todo peligro o riesgo; confortable, es decir, de manera cómoda sin inconvenientes, obstáculos o restricciones en su uso, y con un mínimo de esfuerzo; y equitativa, es decir, con equidad entendida como la cualidad que consiste en atribuir a cada persona aquello que le corresponde por derecho.

Además, se define accesibilidad web como “la posibilidad de que la información de la página Web, puede ser comprendida y consultada por personas con discapacidad y por usuarios que posean diversas configuraciones en su equipamiento o en sus programas

Es decir, Mareño Sempertegui et al. afirman que la accesibilidad web: “involucra aquellos aspectos relacionados con la codificación y la presentación de información en el diseño de un sitio web, que van a permitir que cualquier persona, sin importar sus características biofísicas, pueda percibir, entender, navegar e interactuar de forma efectiva con la web, así como crear y aportar contenidos,

independientemente del tipo de hardware, software, infraestructura de red que utilice, idioma, condición socioeconómica, cultural o localización geográfica”

Algunos de los problemas de accesibilidad web a los que se enfrentan las personas ciegas, sordas o con problemas de visión o audición al navegar por las páginas o aplicaciones web, son que las imágenes y los enlaces gráficos no poseen descripciones en texto alternativo, o si lo poseen, no están definidos de forma adecuada; por lo que no pueden ser interpretados por lectores de pantalla de manera correcta, ni pronunciados por equipos con reconocimiento de voz.

A eso se suma que los videos no están subtitulados. Según González Campo el texto está codificado de forma rígida, donde los usuarios están imposibilitados para seleccionar su propio tamaño o estilo de letra, para hacerla más legible; la multimedia y otras representaciones interactivas, no poseen ninguna alternativa no gráfica para entender su contenido. Hilera González define un EVEA accesible como aquel producto y servicio de e-learning que es comprensible, utilizable y estudiantes practicable que por los posean los conocimientos previos establecidos, independientemente de que tengan algún tipo de discapacidad.

Mareño Sempertegui plantea que se habla de personas en situación de discapacidad para referirse a aquellos sectores poblacionales tradicionalmente nominados como lisiados, impedidos, minusválidos, deficientes, discapacitados o personas con discapacidad, según diversos momentos históricos y perspectivas teóricas de análisis.

Se concibe a la discapacidad como una situación construida social y culturalmente, una creación humana que todos los actores sociales producimos día a día a partir de actitudes, decisiones, acciones y omisiones fundadas en la naturalización de criterios de normalidad.

Es la situación construida, que involucra aspectos físicos, sociales, culturales, políticos, económicos y actitudinales la que limita o no limita, la que permite o no permite, la que posibilita o independientemente no posibilita; de las características personales o corporales de las personas que participen de ella.

La educación superior actual se encuentra en constante evolución en la sociedad del conocimiento.

La adopción de TIC en las actividades académicas se refleja en la oferta de cursos de modalidad virtual y también en el uso de entornos virtuales en los planes de modalidad presencial. Sin embargo, los requisitos de accesibilidad de las plataformas y los cursos virtuales no se han tomado en cuenta en el proceso formativo.

En este marco, se considera que la ausencia de condiciones de accesibilidad en cualquier entorno virtual constituye una forma de discriminación, al no garantizar la igualdad real de oportunidades y trato, en este caso, una exclusión digital, educativa y social

Mareño Sempertegui y Torrez exponen que la inexistencia de condiciones de accesibilidad web, genera barreras en la comunicación y en el acceso a la información y al conocimiento, que constituyen barreras institucionales no explícitas e invisibles.

. En nuestro país, se ha comenzado a tener en cuenta la accesibilidad web en los últimos años, resultando en la definición de un marco legal y estándares aprobados, lo cual representa un magnífico beneficio para estudiantes con discapacidad

2.2.2. Teorías de la variable 2: Rendimiento académico en lenguaje audiovisual

Navarrete, J. y Zegarra, S. (2020). Manifiesto que existe una vasta y diversa información acerca del rol que desempeñan los Recursos Audiovisuales Interactivos Didácticos en el trabajo docente en el aula, así como teorías que vinculan estos medios con el sistema educativo. Este estudio tiene como objetivo evaluar el conocimiento que poseen los docentes sobre estos recursos al seleccionarlos, y determinar la influencia de dichos medios en la mejora del rendimiento académico de los alumnos, lo cual contribuye a la eficiencia de la institución educativa.

La presencia de Recursos Audiovisuales en las instituciones escolares ha incrementado significativamente, gracias a los esfuerzos realizados por los propios centros educativos y las distintas Administraciones Educativas. No obstante, los criterios utilizados para su implementación se basan más en principios administrativos, tradicionales, experienciales y operativos, que en fundamentos técnico-didácticos y curriculares.

Además, los recursos audiovisuales están cada vez más presentes tanto en el ámbito formal como informal del alumnado, siendo utilizados tanto en la vida cotidiana como en la escuela. Para su adecuada inclusión, es fundamental cumplir con una serie de principios metodológicos que faciliten su integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje

(Ballesteros Regaña, 2016). A través de las múltiples pantallas que rodean a los estudiantes, el acceso a recursos audiovisuales se ha vuelto omnipresente, especialmente a través de los dispositivos móviles que poseen.

En conclusión, la correcta implementación y utilización de Recursos Audiovisuales Interactivos Didácticos en el contexto educativo requiere una comprensión profunda por parte de los docentes, y un enfoque basado en principios metodológicos robustos que aseguren su efectiva contribución al rendimiento académico y a la eficiencia educativa.

Las tabletas y los móviles inteligentes se han convertido en dispositivos omnipresentes que actúan como mini-cinemas o televisores portátiles en los bolsillos de los estudiantes. Estos dispositivos no solo facilitan el acceso a contenido audiovisual, sino que también empoderan a los jóvenes como productores de contenido, fusionando así los roles de productor y consumidor en lo que se denomina "prosumidores".

Esta realidad plantea la urgencia de promover una reflexión profunda sobre cómo y por qué integrar estos recursos en el currículum educativo. Si bien se ha asumido ampliamente que la inclusión de tecnologías audiovisuales representa una innovación educativa que puede mejorar tanto cuantitativa como cualitativamente la transmisión y procesamiento de información por parte de los alumnos, aún persisten desafíos significativos.

Para los jóvenes actuales, el lenguaje multimodal es fundamental en su comunicación diaria, donde la proliferación de selfies, memes, gifs y otros tipos de contenido visual y audiovisual en redes sociales es la

norma. Las aplicaciones para la creación de videoclips utilizando dispositivos móviles, por ejemplo, son ejemplos claros de cómo se están generando mensajes multimodales complejos, combinando técnicas de captura de video con gestos y lenguaje de signos para expresar ideas a través de la música y el movimiento.

Plataformas como Instagram, Snapchat y TikTok, que se centran exclusivamente en el medio audiovisual, están experimentando un crecimiento exponencial en su uso, y esta tendencia también está permeando el ámbito educativo. Los docentes utilizan cada vez más contenido audiovisual para enriquecer la enseñanza de diversas asignaturas y facilitar la comprensión de conceptos complejos. Sin embargo, promover un aprendizaje reflexivo y crítico sobre los productos mediáticos y audiovisuales sigue siendo un desafío crucial, dado el predominio del lenguaje visual en las comunicaciones contemporáneas. El futuro de la educación está inextricablemente ligado al aprovechamiento efectivo de los Recursos Audiovisuales Interactivos Didácticos (RAI), tanto en su forma física como virtual. Estos recursos no solo pueden ser utilizados para plantear problemas y situaciones didácticas que promuevan la reflexión y la actividad en todas las disciplinas, sino que también ofrecen nuevas posibilidades para la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

No obstante, la implementación exitosa de los RAI en el aula requiere que los docentes seleccionen y utilicen estos recursos de manera estratégica y pedagógicamente informada. Más allá de proporcionar

acceso tecnológico, es esencial fomentar un entorno educativo donde se integren de manera efectiva las interacciones entre estudiantes y el papel orientador del profesor, facilitando así la generación y aplicación de conocimientos de manera significativa.

Se observa una clara discrepancia entre las altas expectativas que se tienen sobre el potencial de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, y su integración efectiva en las aulas. Esta situación demanda abordajes nuevos que permitan entender mejor este fenómeno.

La elaboración de criterios de uso y herramientas para analizar las consecuencias tanto instruccionales como cognitivas del empleo de las TIC en los procesos educativos sigue siendo un tema abierto y desafiante. Como se señala, encontrar formas efectivas de utilizar la tecnología para la enseñanza, aprendizaje y evaluación sigue siendo una tarea complicada.

En los últimos diez años, ha habido avances significativos en tecnología aplicable a la educación, buscando ofrecer experiencias de aprendizaje más ricas y accesibles para un número cada vez mayor de estudiantes. Está comprobado que el uso de multimedia puede mejorar el aprendizaje de los alumnos, reducir el tiempo de instrucción y los costos educativos (Barros, 2015).

Las razones detrás de la baja integración de las TIC en las aulas están relacionadas con diversos factores que afectan la disposición de los profesores a utilizar medios tecnológicos: accesibilidad, cultura

tecnológica en la institución, formación del profesorado, soporte técnico disponible, ideología y actitudes individuales del cuerpo docente.

Además, se reconoce que las TIC son productos de la era de la globalización y forman parte integral de la vida cotidiana de las personas, lo cual subraya la importancia de su integración en la educación. Los medios audiovisuales también juegan un papel crucial desde una perspectiva didáctica, no solo como herramientas de enseñanza, sino como objetos de análisis y herramientas de investigación.

A medida que la digitalización y la interactividad se introducen en el mundo audiovisual, surgen nuevos formatos como los hipervídeos, que enriquecen la experiencia del espectador al proporcionar información adicional a través de diversos recursos complementarios que acompañan al video principal. Este avance coincide con el auge de las redes de comunicación y la colaboración, facilitando la creación y el intercambio de recursos audiovisuales entre proyectos educativos y más allá.

En resumen, la integración efectiva de las TIC y los medios audiovisuales en la educación requiere no solo de avances tecnológicos, sino también de un cambio cultural y educativo que fomente su uso reflexivo y crítico, promoviendo así una metodología de enseñanza más participativa, creativa y adaptada a las necesidades actuales de los estudiantes.

Dimensión 1: Conceptual

Rivera, I. (2021). Manifiesta que. Al igual que la sociedad y la tecnología (y, de hecho, cualquier otra actividad), la educación evoluciona.

Y no solo por la necesidad inherente de que los estudiantes también cambian conforme pasa el tiempo, sino también porque la misma sociedad demanda diferentes tipos de profesionales.

Cada vez se hace más importante que las universidades le ofrezcan a la comunidad profesionales con perfiles encaminados hacia la solución de problemas, a la resolución de conflictos, que profesionales con un gran conocimiento teórico alejados de una práctica real de los mismos.

La plena responsabilidad de las instituciones de educación superior en la formación integral de un individuo para que pueda convertirse en líder social, en cualquier posición y organización, lleva consigo el compromiso de la constante evolución de sus programas, carreras, profesores y metodologías

En otras palabras, hoy en día, las diferentes prácticas pedagógicas encaminadas a la enseñanza - aprendizaje en cualquier área del conocimiento en la educación superior, deben estar lo suficientemente estructuradas, no solo para poder ofrecer actividades atractivas y significativas a los estudiantes, sino también encaminadas hacia la promoción de estudiantes con capacidad crítica y de solución de problemas que le puedan aportar a la sociedad, y que por ende, contribuyan al desarrollo social.

Los cambios en la sociedad y las organizaciones requieren de profesionales con conocimientos y habilidades distintas. La responsabilidad social de las universidades de atender a estos cambios es cada vez más importante.

La innovación pedagógica, utilizando metodologías activas de enseñanza, es la estrategia académica más útil en el proceso de formación de líderes organizacionales y sociales adecuados a los nuevos contextos globales

Esta necesidad de estructurar una metodología educativa, más didáctica, más del “saber hacer”, va de la mano con la aplicación de actividades que permitan fortalecer el ejercicio de aprendizaje y ofrecer elementos que encaucen el ejercicio hacia la innovación pedagógica.

Es decir, si bien las clases magistrales siguen siendo necesarias dentro del currículum (bien planeadas por supuesto, alejándose de la unilateralidad del maestro alumno, e invitando mejor a que el alumno analice y aprenda); también es cierto que utilizar nuevas herramientas y actividades didácticas de enseñanza aprendizaje, resulta ser clave en este proceso de innovación.

Se aprecia, por tanto, una necesidad clara hacia una docencia universitaria que aproveche técnicas orientadas a un aprendizaje activo, trabajando colaborativamente en grupos, adquiriendo habilidades para resolver problemas y posibilitar que el alumno desarrolle un pensamiento crítico para que sea capaz de comprender y valorar la enorme cantidad de información disponible en nuestro contexto actual. Ahora bien, la enseñanza aprendizaje de la praxis del montaje audiovisual sugiere una

serie de actividades fundamentadas en la enseñanza del manejo de un software de edición digital

En el mejor de los casos, esta acción educativa puede ir acompañada de un seguimiento del trabajo de los alumnos en torno a la naturaleza de su producto.

Sin embargo, esta actividad, que encierra un componente artístico y creativo (sean productos documentales, de ficción, experimentales y demás), requiere también la necesidad de repensar la práctica pedagógica más allá de la enseñanza del manejo de una herramienta digital (software).

En otras palabras: la enseñanza del software no garantiza que el estudiante tenga la competencia necesaria para poder desarrollarse como montajista audiovisual.

Y es este planteamiento el que diferencia entre el “saber hacer” como el proceso de la enseñanza procedimental (esto se hace así, hágalo); con un “saber hacer con sentido”, el cual llega cuando le damos una justificación y por qué no hasta una crítica al hacer mismo (por qué hacemos esto así; cuándo debemos hacerlo de esta manera y cuándo no; y en ese momento qué deberíamos hacer).

De esta mirada resulta el marco de la pedagogía activa, como modelo pedagógico, dentro de la cual se encuentran didácticas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), la enseñanza en pequeños grupos (EPG), el aprendizaje basado en problemas (ABP), las didácticas colaborativas y el Learning by Doing (Aprender haciendo); los cuales

fundamentan el trabajo en la necesidad de poner al alumno en actividad intelectual con el fin de que el mismo, con la orientación del maestro, construya su propio conocimiento.

Ahora bien, aunque esta pedagogía activa podría ofrecer línea directa en el proceso de enseñanza del montaje audiovisual, se hace necesario realizar una planeación estratégica de las actividades dentro del aula.

Para ello, resulta clave complementar esta visión con el desarrollo de competencias, es decir, con la necesidad de plantear de manera inicial los diferentes desempeños que queremos que el estudiante evidencie al término de las actividades.

Teniendo claros los objetivos de aprendizaje, se podrían elaborar actividades (didácticas) idóneas con la competencia planteada. Son estas reflexiones las que enmarcan el presente documento, que no pretende otra cosa más que presentar dos actividades en didáctica activa para el aprendizaje significativo del montaje audiovisual.

Las actividades entonces se conciben a partir de la idea de un ejercicio dentro del aula en el que el estudiante se empodera de su propio proceso de aprendizaje a partir de la exploración de la herramienta y, por supuesto, de la metodología para abordar la aplicación del conocimiento, dentro de las cuales incluimos un ejercicio de autoevaluación de la actividad misma. Ahora bien, antes de presentar y describir la actividad, buscaremos definir los diferentes conceptos en los que se fundamenta la propuesta.

En términos de la enseñanza del montaje audiovisual, uno podría decir entonces que el montaje atraviesa un manejo del Saber Cómo manejar una herramienta de montaje (conocimiento procedimental), pero que, a su vez, sugiere un conocimiento previo de los fundamentos del lenguaje audiovisual y del montaje como ejercicio comunicativo (conocimiento declarativo), y que también debe responder a la necesidad de comprender la esencia del montaje y de la herramienta con el fin de darle sentido a la acción de unir una imagen con otra, y las demás relaciones que se entretajan en el montaje, y es en ese momento en el que asociamos el mensaje con el conocimiento declarativo y con el manejo de la herramienta, para que el estudiante logre solucionar y/o proponer posibilidades comunicativas a través del montaje audiovisual, que logramos desarrollar el “Saber Hacer con sentido”.

Dimensión 2: Procedimental

Ramos y Méndez (2020) argumentan que el rápido desarrollo tecnológico y la globalización plantean un futuro incierto tanto en el ámbito académico como laboral. Esta situación genera nuevos desafíos curriculares en las instituciones educativas: ¿qué conocimientos y habilidades deben ser prioritarios para los estudiantes en la actualidad? Este interrogante, aunque no nuevo, cobra mayor relevancia ante un entorno caracterizado por el cambio constante.

Los educadores no son los únicos enfrentados a estas circunstancias inéditas; los propios estudiantes están inmersos en un entorno de transformación continua que se intensificará en el futuro. Esto subraya la necesidad urgente de que los individuos del mañana

desarrollen la capacidad y la disciplina personal para aprender de manera autónoma. Según se destaca repetidamente, aquellos que no adquieran estas habilidades enfrentarán limitaciones significativas en su capacidad de aprender y adaptarse.

En este contexto, es crucial que las instituciones educativas trabajen con los estudiantes en la autoevaluación de sus logros y conocimientos. Esto no solo busca cumplir con uno de los principales objetivos de la enseñanza, que es capacitar al aprendiz para que construya su propio conocimiento, sino también prepararlo adecuadamente para enfrentar y prosperar en un futuro incierto.

Aprender a aprender

La autonomía del aprendizaje, fundamental en las teorías constructivistas que sustentan los sistemas educativos occidentales, como el proyecto DeSeCo y el currículum por competencias español, se define por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto implica que los estudiantes deben motivarse por aprender, basándose en la curiosidad y la necesidad de conocimiento, sintiéndose protagonistas del proceso y alcanzando las metas de aprendizaje establecidas.

En los últimos años, el consumo de contenidos en Internet en España se ha vuelto habitual entre los jóvenes. Según datos de la Fundación Telefónica, un alto porcentaje de usuarios, especialmente jóvenes de 16 a 24 años, consumen vídeos en plataformas de compartición como YouTube. Este cambio en los hábitos de consumo refleja una tendencia hacia un consumo mediático autónomo e

independiente, donde los jóvenes eligen qué, cuándo y cómo consumir contenido audiovisual, prescindiendo cada vez más de la televisión tradicional.

El sistema educativo español se centra en enseñar por competencias, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos futuros en el ámbito académico, laboral y social. Este enfoque busca integrar la realidad cotidiana de los estudiantes en el proceso educativo, promoviendo habilidades cognitivas y sociales esenciales.

Contrastando con la enseñanza tradicional centrada en la memorización, este nuevo enfoque educativo se basa en teorías constructivistas que enfatizan la comprensión de conceptos y la construcción personal del conocimiento. Las competencias educativas definidas por Delors, como 'aprender a conocer', 'aprender a hacer', 'aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás' y 'aprender a ser', subrayan la importancia de un aprendizaje que no solo adquiere conocimientos, sino que también los aplica y los adapta a contextos diversos.

Aprender a aprender implica más que la mera retención de información; requiere que los estudiantes investiguen, se comuniquen e interactúen activamente. La Ley Orgánica de Educación en España establece que esta competencia implica la conciencia sobre lo que se sabe, lo que se necesita aprender y cómo gestionar efectivamente los procesos de aprendizaje.

Actividades como la autoevaluación y la evaluación entre iguales son cruciales para que los estudiantes aprendan de sus errores y

monitoreen su progreso. Sin embargo, alcanzar esta autonomía requiere un acompañamiento continuo por parte de los educadores, quienes gradualmente transfieren el control del proceso de aprendizaje a los estudiantes a medida que estos desarrollan habilidades para gestionar su propio aprendizaje de manera efectiva.

La alfabetización audiovisual

El aumento en el consumo de vídeos y contenidos audiovisuales, especialmente entre los jóvenes, plantea una pregunta crucial: ¿cuál es la importancia de educar a las nuevas generaciones en medios de comunicación y formatos audiovisuales? Desde hace décadas, este tema ha sido objeto de debate, como se evidencia en la Declaración de Grünwald, que subrayó cómo los medios pueden contribuir a la alfabetización digital y mediática, enseñando a niños y adolescentes a interpretar imágenes y a interactuar críticamente con los medios y las nuevas tecnologías.

Por consiguiente, es esencial introducir contenidos, recursos y estrategias en los entornos educativos que promuevan la alfabetización audiovisual, no solo para formar jóvenes mediáticamente competentes, sino también para optimizar el uso de recursos audiovisuales y tecnológicos en las aulas:

La alfabetización informacional es fundamental en el aprendizaje a lo largo de toda la vida, capacitando a individuos de diversos ámbitos para buscar, evaluar, utilizar y crear información de manera efectiva, con el fin de alcanzar metas personales, sociales, profesionales y educativas.

Por lo tanto, es imperativo reflexionar sobre la importancia de la alfabetización audiovisual en estudiantes de primaria y secundaria, no solo debido al creciente impacto de los contenidos audiovisuales y mediáticos, sino también por su influencia en la preparación de los jóvenes para la vida adulta.

A pesar de las reservas persistentes hacia los medios audiovisuales, que pueden limitar la comprensión plena de los contenidos por parte de los estudiantes, los educadores deben abandonar el enfoque de proteger a los alumnos de la influencia de las imágenes. En su lugar, el desafío consiste en empoderar a los estudiantes para que se conviertan en comunicadores auténticos, críticos, reflexivos, inteligentes y autónomos.

Aquí reside la importancia fundamental de los profesores como mediadores del aprendizaje: deben proporcionar todas las herramientas posibles y colaborar estrechamente con los estudiantes para que estos puedan desarrollar autonomía a través de las nuevas tecnologías y los recursos audiovisuales, facilitando así el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y aprendizaje integrado.

El uso de los recursos audiovisuales en los procesos de enseñanza aprendizaje

En la sociedad contemporánea, los jóvenes están profundamente inmersos en el consumo de vídeos y contenidos audiovisuales, dedicando una cantidad significativa de tiempo a estas actividades y aprovechando la abundancia de formatos y la accesibilidad de las nuevas tecnologías. Esta tendencia ha provocado un cambio

fundamental, donde series y videojuegos no solo entretienen, sino que también se consideran recursos educativos válidos que pueden utilizarse fuera del ámbito escolar, marcando una notable evolución respecto a décadas pasadas.

No obstante, la integración educativa de estos medios requiere una estrategia pedagógica bien definida, distanciándose así del enfoque tradicional donde los recursos audiovisuales eran simplemente complementos para la transmisión de contenidos. Esta perspectiva, conocida como "educación bancaria", limita el potencial educativo de los medios al tratarlos como herramientas pasivas de enseñanza. En contraste, el nuevo paradigma busca que los educadores posean un sólido conocimiento de narrativa y lenguaje audiovisual, así como habilidades en tecnologías de la información y comunicación (TIC), para emplear estos recursos de manera efectiva y fomentar un aprendizaje activo y crítico entre los estudiantes.

Es crucial reconocer que los medios de comunicación ejercen una influencia significativa en la formación de los jóvenes, tanto en su educación como en su desarrollo social y cultural. Por lo tanto, la tarea educativa no se centra en proteger a los estudiantes de estas influencias, sino en capacitarlos para que se conviertan en comunicadores auténticos y pensadores críticos, capaces de interactuar de manera constructiva con los medios y las tecnologías digitales.

El concepto emergente de "eduentretenimiento", que combina entretenimiento con educación, juega un papel crucial en este contexto al acercar los conceptos educativos a los intereses y experiencias de los

estudiantes. Esta aproximación no solo aumenta la motivación y la participación en el aprendizaje, sino que también facilita una comprensión más profunda y duradera de los contenidos educativos.

En resumen, la educación contemporánea debe adaptarse a la realidad digital de los estudiantes, aprovechando los recursos audiovisuales de manera innovadora para promover un aprendizaje activo, crítico y contextualizado en un mundo cada vez más mediático y tecnológico.

Dimensión 3: Actitudinal

Lamorú, M. y Blanco, I. (2023). Manifiesta que. En la contemporaneidad, la formación de un profesional competente requiere de un conjunto de habilidades que deberán ser aplicadas en su desempeño, para su alcance se requiere de un proceso enseñanza aprendizaje desarrollador, en el que se tenga en cuenta las dimensiones de este, con énfasis en la significatividad de los conocimientos por aprender.

Todo lo anterior se plantea desde el marco teórico, sin embargo, su concreción en la praxis es compleja, el logro de la motivación y estimulación del aprendizaje para alcanzar la reafirmación profesional hacia la carrera constituye uno de los principios básicos en la formación pedagógica inicial.

En tal sentido dentro de las herramientas que potencian los saberes y procedimientos que luego se materializarán en el proceso pedagógico de cada uno de los subsistemas a los que tributa la Universidad, lo constituyen los audiovisuales como recurso educativo,

cualquiera sea su tipo o forma; pero respetando los conceptos éticos y estéticos de contenidos socialmente válidos para contrastar lo aprendido en el componente académico, laboral e investigativo con la práctica educativa.

Es consideración de las autoras que el tratamiento del audiovisual en el proceso enseñanza-aprendizaje desarrollador en la formación pedagógica inicial requiere de una reconceptualización atemperada a las características psicosociales de los estudiantes, la realidad socioeducativa que deberá transformar y las potencialidades del currículo universitario en las diferentes disciplinas que lo integran; además de su conexión inexorable con los diferentes procesos institucionales y culturales

Es así que, al decir este currículo deberá “generar un cambio que vaya introduciendo en el modelo pedagógico de enseñanza-aprendizaje dosis crecientes de autoaprendizaje; es ir cultivando una inaplazable cultura audiovisual, que contribuya a facilitar el acceso al conocimiento y a mejorar los niveles de preparación”

Sin dudas una de las disciplinas formadoras de estos presupuestos es la Formación Pedagógica General que incluye la asignatura Pedagogía dentro del plan de estudio del 1er o 2do año de todas las carreras pedagógicas, la que refrenda objetivos relacionados con:

“Dirigir el proceso educativo en general y en particular el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador, en las condiciones actuales del cambio educativo y las transformaciones en la escuela cubana”

La formación de los profesionales de la educación a partir de las asignaturas del plan de estudio E, reafirma el valor de esta disciplina en la conformación de su modo de actuación profesional, en tal sentido la misma tiene carácter integrador.

Está constituida por cinco asignaturas, cuyos contenidos son trabajados desde lo teórico, metodológico y práctico en los tres componentes organizacionales del proceso de formación profesional.

La asignatura Pedagogía, permitirá potenciar el dominio de habilidades relacionadas con: fundamentar pedagógicamente las alternativas de solución a los problemas profesionales detectados en la práctica educativa y; valorar alternativas de su solución con enfoque científico investigativo.

Para la formación y desarrollo de estos conocimientos y habilidades inherentes a la profesión, el docente debe reforzar el aprendizaje desarrollador en los estudiantes; por tanto constituyen exigencias; el conocimiento de las características de los mismos, el logro del protagonismo en el proceso, la organización y dirección de las actividades y la concepción y formulación de la tarea docente; que les permite aprender los conocimientos, desarrollar habilidades y que se formen en estos las cualidades y valores esperados.

Todo lo anterior requiere el uso de estrategias de aprendizaje que impliquen acciones y operaciones a ejecutar con éxito desde la estimulación de tareas docentes creativas y formativas.

En la clase, se debe estimular el desarrollo de estrategias que le permitan a las alumnas y alumnos motivarse, a la vez del logro de un

proceso de aprendizaje significativo, que asegure la solidez necesaria en la adquisición de los conocimientos y habilidades y consecuentemente la formación de valores.

El término estrategia de aprendizaje ha sido objeto de análisis por diferentes autores, aunque estos la tratan atendiendo sólo a los aspectos cognitivos, no así a los motivacionales que conducen a la formación de valores en los estudiantes.

Por tal razón en esta obra se asume la definición quienes apuntan:

“las estrategias de aprendizaje engloban todo un conjunto de procedimientos y recursos cognitivos que los estudiantes ponen en marcha cuando se enfrentan al aprendizaje (...) dependen en gran medida de factores disposicionales y motivacionales”.

En Cuba realiza un análisis de diferentes definiciones de estrategia de aprendizaje y aunque finalmente no asume ninguna sí fundamenta la significatividad de esta aportación anterior, y propone procedimientos de aprendizaje que al ser utilizados por maestros y alumnos “favorecen la concepción de tareas docentes que ponen al alumno en la necesidad de interactuar con el conocimiento, en niveles de profundidad crecientes”

Al propio tiempo, las nuevas tecnologías cobran un valor primordial en el ámbito pedagógico, dado que la relación objetivo – contenido, aunque continúa siendo influyente ya no lo hace sola, sino que se asocia el componente medios, con una fuerza cada vez más

creciente. Así, se determinaron una serie de métodos o metodologías denominadas

metodologías activas.

Este último término citados por Enseñanza Virtual, lo definen como:

“aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje”

Por tanto, no todo tipo de actividad potencia estos aprendizajes, en tal sentido una selección rigurosa de las actividades y medios para lograrlo son imprescindibles, para colocar al estudiante en el centro del aprendizaje, como su protagonista.

En la universidad cubana actual se utilizan diferentes estrategias de aprendizaje y/o metodologías activas, entre ellas, los análisis de audiovisuales constituyen una vía motivadora y facilitadora de un aprendizaje significativo en el estudiante, conociendo que el audiovisual tiene la posibilidad de trasladar al estudiante a escenarios diversos, con situaciones educativas diferentes y soluciones pedagógicas y/o didácticas novedosas y transformadoras.

Además, el uso del audiovisual como estrategia para aprender facilita el vínculo teoría-práctica y lo instructivo-educativo en el proceso de formación inicial potenciando el principio pedagógico vínculo de la escuela con la vida.

Es una vía factible en la asociación de las impresiones estéticas a valores éticos.

El medio audiovisual es un recurso educativo válido para la reafirmación profesional del estudiante de carreras pedagógicas, además que concreta el marco teórico curricular a la práctica educativa en la que se desarrolla el profesional en formación.

Cuando se trata el término medios audiovisuales, se asume como aquellos “medios técnicos que tienen la posibilidad de ofrecer sus mensajes

mediante la combinación de la imagen y el sonido, simultáneamente”

En este contexto, el papel del profesor está encaminado a promover la reflexión desde una óptica diferente, dinámica, centrada en el estudiante; posibilitando un diálogo participativo, imbricando desde la formación integral del estudiante, lo intelectual y lo emocional, implica el estudio profundo de un tema, estimulando el análisis de un problema, y fomentando estrategias para promover el espíritu investigativo.

Es así que el docente deberá tener en cuenta, para el uso de los recursos educativos audiovisuales las funciones que se le atribuyen en el contexto del proceso enseñanza–aprendizaje, relacionó entre las más aceptadas por la comunidad científica, y que esta autora asume, las siguientes: Función informativa: permiten el estudio de la realidad a la que se hace referencia, pues la describen objetivamente; función motivadora: suscitan emociones y afectos, que estimulan el estudio y la búsqueda de nuevos conocimientos(...); función lúdica: promueven el “goce” del aprendizaje (...) posibilitan la interacción entre el mensaje y los procesos mentales que se desencadenan; función investigativa:

contribuyen a incentivar la necesidad de encontrar nuevas alternativas para la búsqueda del conocimiento científico; función evaluativa: posibilitan su utilización para el control de los aprendizajes logrados durante el proceso docente educativo. Esta función no se reduce a un momento, sino que se concreta en el de cursar del proceso

Los autores, asumen pautas para su selección fundamentadas en las características psicosociales y pedagógicas de los receptores, las exigencias planteadas en el programa de la asignatura, la integración de conocimientos de otras materias, el tiempo que se dedicará, la función didáctica que potenciará, entre otros elementos.

El docente desde su auto preparación para la utilización de los recursos audiovisuales tendrá en cuenta la determinación de los puntos de conexión con el programa de la asignatura, valorando todos los componentes estructurales del contenido, además deberá concebirse la metodología a seguir.

En tal sentido diseñará las actividades a realizar antes, durante y después de la observación, facilitando una guía didáctica con tareas de aprendizaje que potencien la interdisciplinariedad e incluyan otras fuentes de información, así como prever actividades de contingencia en caso de fallos técnicos.

Es válido acotar que en el programa de la asignatura Pedagogía se propone la utilización de esta estrategia en pos del desarrollo del modo de actuación del profesional de la educación, aunque se suscitan debilidades en su planificación y uso adecuado.

Unido a lo anterior, se impone reflexionar que para poder dirigir este proceso resulta esencial, lograr en los profesionales en formación, el atemperar a los adelantos de la ciencia y la tecnología, la adquisición y desarrollo de conocimientos, habilidades y valores propios del profesional de la educación partiendo de una enseñanza activa, motivadora y desarrolladora.

Se ha comprobado que es insuficiente el uso de materiales audiovisuales diversos desde la asignatura Pedagogía en la promoción del cambio educativo de los estudiantes de carreras pedagógicas; así como la falta de una planificación y estructuración lógica de audiovisuales que faciliten la unidad teoría-práctica de los contenidos curriculares.

En consecuencia, este trabajo tiene el propósito de proponer un compendio de recursos educativos audiovisuales con sugerencias metodológicas para el debate, que facilite el aprendizaje de los contenidos pedagógicos en la formación pedagógica.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Método de investigación

Es un enfoque cuantitativo correlacional descriptivo según, manifiesta Hernández, Fernández y Baptista, 2014₁

El tipo básica según Hernández, Fernández y Baptista 2010₂

3.2. Diseño de Investigación

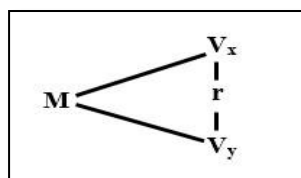
El diseño es no experimental, porque no se van a alterar las variables respectivo respectivamente, como manifiesta Hernández, Fernández y Baptista 2010.

Es Descriptivo correlacional, Hernández, Fernández, y Baptista, 2014.

El método fue hipotético deductivo, ya que se probaron las hipótesis generales y específicos respectivo y se obtuvo conclusiones claramente definidas por los investigadores en la zona de estudio. Hernández et al, 2006.

Descriptivo correlacional tiene como esquema el siguiente:

Figura 1. Esquema del estudio



Donde:

M. = Muestra

V1. = Contenido youtube

V2. = Rendimiento académico en lenguaje audiovisual
r. = Relación

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Tabla 2, Población

<i>Estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias de la Comunicación III Ciclo: FEyCsSs_UNU</i>	Especialidad	Cantidad
I CICLO	Cs. Com	40
III CICLO	Cs. Com	40
V CICLO	Cs. Com	40
VII CICLO	Cs. Com	40
IX CICLO	Cs. Com	40
Total		200

Muestra

Tabla 3. Muestra

<i>Estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias de la Comunicación III Ciclo FEyCsSs_UNU</i>	Especialidad	Cantidad
III CICLO		40
Total	Cs. Com	40

3.4. Técnica e Instrumentos de Investigación

Técnicas de recolección de datos

La técnica que uso este estudio fue la OBSERVACIÓN, lo que permitió recoger los resultados de la variable de estudio respectivamente en la zona de aplicación.

Instrumentos de recolección de datos

- Instrumento variable 1 : Contenido youtube

Fue una encuesta con 20 ítems en total, 4 ítems por cada dimensión, estos ítems del instrumento estuvieron medido con

puntuaciones de siempre (3), casi siempre (2) y nunca (1), y las variables 1 y 2 de estudio respectivo

- Instrumento variable 2: Rendimiento académico audio visual

Fue una encuesta con 20 ítems en total, 4 ítems por cada dimensión respectiva, estos ítems del instrumento estuvieron medido con puntuaciones de siempre (3), casi siempre (2) y nunca (1), y las variables 1 y 2

3.5. Procedimiento de Recolección de Datos

Los procedimientos de recolección de datos de esta investigación se dieron de la siguiente manera¹:

Se aplicó los instrumentos de las variables de estudio para la recolección de datos de la Población de la Carrera Profesional de Ciencias de la Comunicación III Ciclo de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales se aplicó a ENCUESTA.

Recojo de los instrumentos de investigación llenados por los investigadores.

Carrera Profesional de Ciencias de la Comunicación III Ciclo Facultad de Educación y Ciencias Sociales

Procesamiento de los instrumentos aplicados y se extrajo los resultados y conclusiones de la investigación sobre las variables de estudio respectivo.

3.6. Tratamiento de datos

La validez de los instrumentos validados por el juicio de experto fue a través de fichas de la especialidad de Ciencias de la Comunicación de profesionales altamente calificados y la sede de estudio y la confiabilidad

de los instrumentos aplicados fue por el estadístico alfa de Cronbach procesado en el SPSS.27 respectivo.

Tabla 4. Valores del Rho Spearman.

Rho	Significado literal
-1	Correlación negativa grande y perfecta.
Entre -0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta.
Entre -0.7 a -0.89	Correlación negativa alta.
Entre -0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada.
Entre -0.2 a -0.39	Correlación negativa baja.
Entre -0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja.
0	Correlación negativa nula.
Entre 0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja.
Entre 0.2 a 0.39	Correlación positiva baja.
Entre 0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada.
Entre 0.7 a 0.89	Correlación positiva alta.
Entre 0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta.
1	Correlación positiva grande y perfecta.

Fuente: Elaboración de los Instrumentos utilizados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

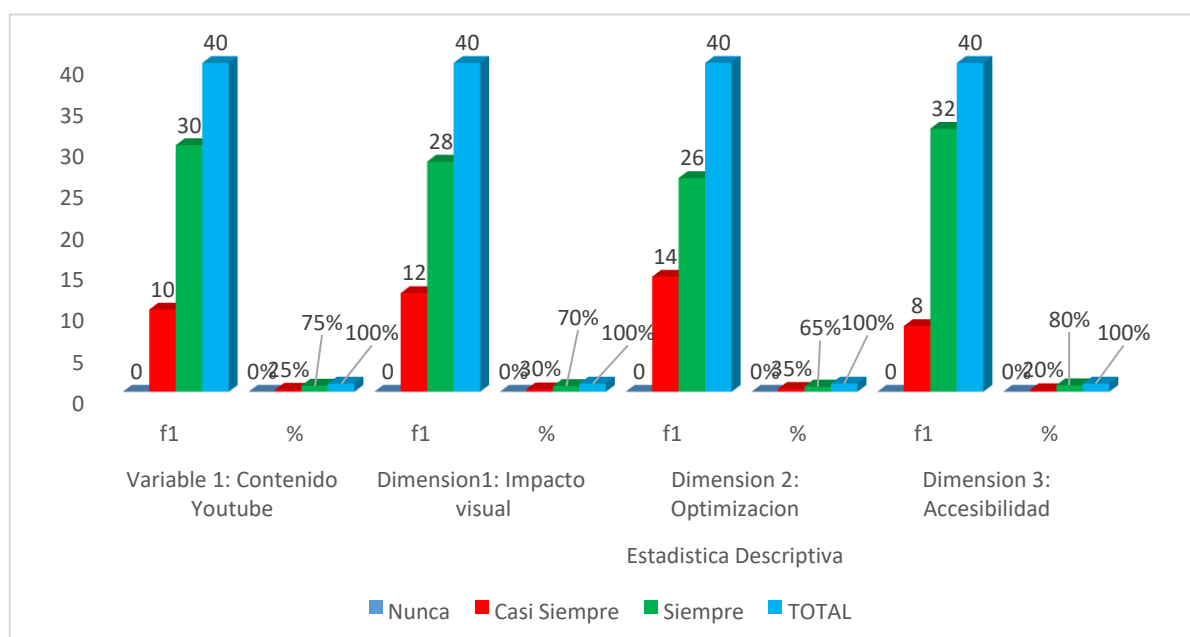
4.1. Resultados

Tabla 5. Resultados de la variable 1: Contenido Youtube y sus dimensiones

	Variable 1:							
	Youtube		Dimension1: Impacto visual		Dimension 2: Optimizacion		Dimension 3: Contenido Accesibilidad	
	f1	%	f1	%	f1	%	f1	%
Nunca	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Casi	10	25%	12	30%	14	35%	8	20%
Siempre	30	75%	28	70%	26	65%	32	80%
TOTAL	40	100%	40	100%	40	100%	40	100%

Fuente: Elaboración Propia

Figura 2. Resultados de la variable 1: Contenido Youtube y sus dimensiones



Fuente: Elaboración Propia

Descripción: De acuerdo a la tabla y la figura, muestran los resultados de la encuesta del instrumento variable 1: *Contenidos youtube*, en donde el 25.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , el 75.0% de

los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo; en cuanto a la *Dimensión 1:*

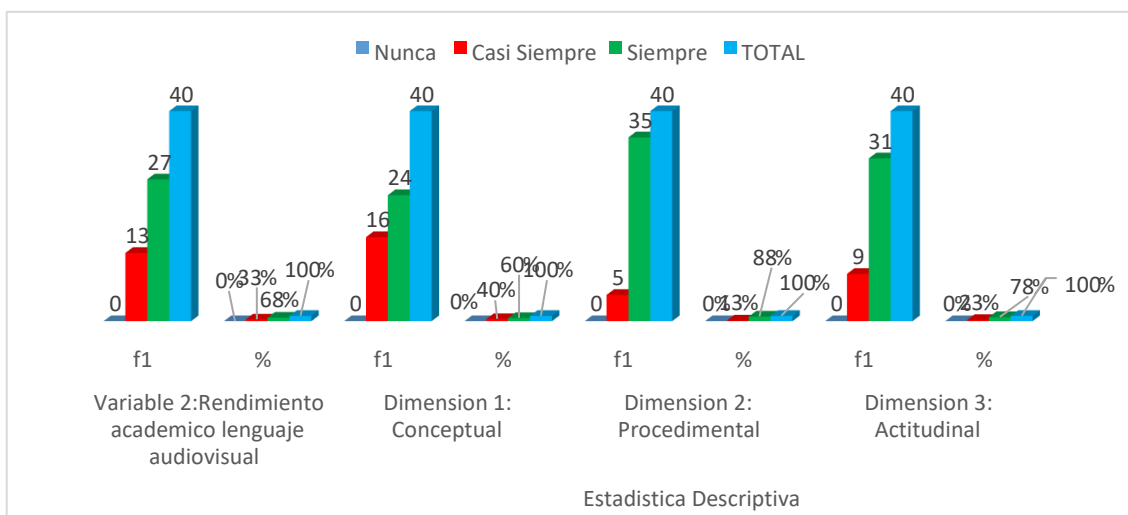
Impacto visual el 30.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , y un 70.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 2: Optimización* , en donde que el 35.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 65.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Accesibilidad* en donde que el 20.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 80.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables Variable 1 y Variable 2 respectivamente.

Tabla 6. Resultados de la Variable: Rendimiento académico lenguaje audiovisual y sus dimensiones

	Niveles		Estadística Descriptiva					
	Variable 2: Rendimiento académico lenguaje audiovisual		Dimensión 1: Conceptual		Dimensión 2: Procedimental		Dimensión 3: Actitudinal	
	f1	%	f1	%	f1	%	f1	%
Nunca	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Casi Siempre	13	33%	16	40%	5	13%	9	23%
Siempre	27	68%	24	60%	35	88%	31	78%
TOTAL	40	100%	40	100%	40	100%	40	100%

Fuente: Elaboración Propia

Figura 3. Resultados de la Variable: Rendimiento académico lenguaje audiovisual y sus dimensiones



Fuente: *Elaboración Propia*

Descripción: De acuerdo a la tabla y la figura, muestran los resultados de la encuesta de la *variable 2: Rendimiento académico lenguaje audiovisual*, en donde el 33.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 68.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, en cuanto a la *Dimensión 1: Conceptual* donde que el 40.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 60.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, respecto a la *Dimensión 2: Procedimental*, en donde que el 13.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 88.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Actitudinal* en donde que el 23,0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 78.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre la variables Variable 1 y Variable 2 respectivamente

Prueba de normalidad

Tabla 7. Prueba de normalidad - Kolmogórov-Smirnov.

Prueba de normalidad	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig. (P-valor)
Dimensión 1 : Aprendizaje conceptual	,795	40	,000
Dimensión 2 : Aprendizaje procedimental	,889	40	,000
Dimensión 3 : Aprendizaje actitudinal	,879	40	,000
Variable 1: Contenido youtube	,679	40	,000
Variable 2 : Rendimiento académico Leng Audio	,655	40	,000

Fuente: De los Instrumento Aplicado

Descripción: La tabla 5, muestra la prueba de normalidad denominada Kolmogórov-Smirnov, debido a que el tamaño de la muestra de estudio fue de 40, y luego de realizar el procesamiento en el SPSS.27, el p-valor es mayor a 0.000 en todas variables y dimensiones respectivas. En consecuencia, los datos recolectados en la sede de estudio se distribuyen de manera asimétrica y nos recomienda emplear la prueba de correlación de Spearman para las pruebas de hipótesis general y específicos de las variables de estudio respectivo.

Resultados mediante la estadística inferencial

Tabla 8. Prueba de hipótesis general – Contenido youtube vs Rendimiento Academico Lengaje audio visual

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2 : Rendimiento académico Leng. Audio Visual
Variable 1: Contenido youtube	Rho	,679
	<u>Sig. (bilateral) o p-valor</u>	,000
	<u>Tamaño de la muestra</u>	40

Fuente: De los Instrumento Aplicado

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.679 y un p-valor de 0.000

estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de youtube con el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022

Tabla 9. Prueba de hipótesis específica 1: Aprendizaje conceptual– Rendimiento académico lenguaje audio visual

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2: Rendimiento académico Leng. Audio Visual
Dimensión 1: Aprendizaje conceptual	Rho	,795
	<u>Sig. (bilateral) o p-valor</u>	,000
	<u>Tamaño de la muestra</u>	40

Fuente: De los Instrumento Aplicado

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Específica 1: Aprendizaje conceptual* se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.795 el p-valor 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de youtube con el aprendizaje conceptual en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022

Tabla 10. Prueba de hipótesis específica 2: Aprendizaje procedimental– Rendimiento académico lenguaje audio visual

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2: Rendimiento académico Leng. Audio Visual
Dimensión 2 : Aprendizaje procedimental	Rho	,889
	<u>Sig. (bilateral) o p-valor</u>	,000
	<u>Tamaño de la muestra</u>	40

Fuente: De los Instrumento Aplicado

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Específica 2 : Aprendizaje procedimental* se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de

0.889 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de youtube con el aprendizaje procedimental en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022

Tabla 11. Prueba de hipótesis específica 3: Aprendizaje actitudinal– Rendimiento académico lenguaje audio visual

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2: Rendimiento académico Leng. Audio Visual
Dimensión 3 : Aprendizaje actitudinal	Rho	,879
	<u>Sig. (bilateral) o p-valor</u>	,000
	<u>Tamaño de la muestra</u>	40

Fuente: Elaboración de acuerdo del Instrumento Aplicado.

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS,²⁷ el dato recabado para contrastar la *Hipótesis Específica 3: Aprendizaje actitudinal* se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.879 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos la aceptación de la misma, es decir que Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de youtube con el aprendizaje actitudinal en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022

4.2. Discusión de resultados

De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta del instrumento *variable 1: Contenidos YouTube*, en donde el 25.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , el 75.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo; en cuanto a la *Dimensión 1: Impacto visual* el 30.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE

de acuerdo , y un 70.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 2: Optimización* , en donde que el 35.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 65.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Accesibilidad* en donde que el 20.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 80.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables Variable 1 y Variable 2 respectivamente.

De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta de la *variable 2: Rendimiento académico lenguaje audiovisual*, en donde el 33.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 68.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, en cuanto a la *Dimensión 1: Conceptual* donde que el 40.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 60.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, respecto a la *Dimensión 2: Procedimental*, en donde que el 13.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 88.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Actitudinal* en donde que el 23,0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 78.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre la variables Variable 1 y Variable 2 respectivamente

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Se llegó a la siguiente conclusión sobre el trabajo de investigación:

- Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos ecabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.679 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de youtube con el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022.
- Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Específica 1: Aprendizaje conceptual* se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.795 el p-valor 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de youtube con el aprendizaje conceptual en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022.
- Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Específica 2 : Aprendizaje procedimental* se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.889 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de youtube con el aprendizaje procedimental en el rendimiento académico en lenguaje

audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022

- Luego de haber procesado en el software SPSS,²⁷ el dato recabado para contrastar la *Hipótesis Específica 3: Aprendizaje actitudinal* se tuvo un rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.879 y un pvalor de 0.000 estableciéndonos la aceptación de la misma, es decir que Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de youtube con el aprendizaje actitudinal en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022.

5.2. Recomendaciones

Se recomienda lo siguiente

- A las autoridades de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación implementar los talleres de audiovisuales para una mejor preparación académico científica y tecnología para los futuros comunicadores de nuestra región y el país.
- A los estudiantes de la carrera profesional de ciencias de la comunicación tomar como referencia este trabajo investigativo para impulsar estos contenidos de lenguaje audiovisual e implementar talleres de formación profesional útil para su formación académica
- Finalmente, estudiantes a los investigadores cumplir sus metas de ser profesional e alta calidad y dejar en alto nuestra carrera y a la universidad en el campo laboral, científico y tecnológico

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arrieta Pastrana, D. H. (2021). Plataforma de videos Youtube y aprendizaje de los estudiantes del programa académico de ciencias de la comunicación de la universidad científica del Perú.
- Beltrán-Flandoli, A. M., Pérez-Rodríguez, A., & Mateus, J. C. (2023). YouTube como ciberaula. Revisión crítica de su uso pedagógico en la Universidad Iberoamericana. RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia, 26(1), 287-306.
- Bordignon, F. R. A., Dughera, L., & Azzara, E. (2022). Revisión bibliográfica: el fenómeno YouTube y las prácticas de enseñanza y de aprendizaje.
- Diaz San Martin, Y. R., & Gonzales Chang, C. J. (2020). Los videos de youtube para mejorar el aprendizaje de la asignatura de comunicación en los estudiantes de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Ucayali, 2019.
- Hernández et al (2006) Metodología de la Investigación Científica
- Hernández, Fernández¹ y Baptista (2010) Tipo y diseño de la Investigación Científica.
- Hernández, Fernández y Baptista (2014) Método de Investigación científica.
- Hernández, M. P. (2018). Espiritualidad y educación en la sociedad del conocimiento. Innovaciones educativas, 20(28), 96-105.
- Lozano Díaz, A., González Moreno, M. J., & Cuenca Piqueras, C. (2020). YouTube como recurso didáctico en la Universidad.
- Lamorú, M. B., & Blanco, I. D. (2023). El recurso educativo audiovisual como estrategia de aprendizaje en la formación pedagógica inicial. RILCO DS: Revista de Desarrollo sustentable, Negocios, Emprendimiento y Educación, 5(41), 1-14.
- Malo Lozano, J. K. (2020). Estudio descriptivo de la percepción de los actores

educativos sobre el uso del Youtube para el aprendizaje del idioma inglés en dos instituciones educativas de Lima–Perú.

Monzon Silvano, A. J., & Rengifo Guevara, J. (2023). Redes sociales y su incidencia con el marketing digital en el desarrollo personal y social de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Bellavista, distrito de Manantay, 2022.

Navarrete, J. H., & Zegarra, S. E. A. (2020). Análisis de las estrategias didácticas para el diseño, selección, producción, utilización y validación de recursos educativos audiovisuales interactivos en una institución educativa. estudio inicial. Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID), (23), 79-98.

Posligua Anchundia, R., & Zambrano, L. (2020). El empleo del YouTube como herramienta de aprendizaje. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 5(1), 11-20.

Ramos, M. M., & Méndez, M. M. (2020). La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social" Disertaciones", 13(1), 97-117

Ríos Hernández, I. N., Albarello, F., Rivera Rogel, D., & Galvis, C. A. (2022). La competencia mediática en Latinoamérica: usos de YouTube e Instagram por parte de estudiantes universitarios en Colombia, Ecuador, Argentina y Bolivia. Revista de Comunicación, 21(2), 245262.

Reyes, B. C., Ortega-Sánchez, N. G., & Hurtado, M. J. P. (2020). Trabajo colaborativo mediante la aplicación de whatsapp para el aprendizaje. Boletín Científico INVESTIGIUM de la Escuela Superior de Tizayuca, 5(10), 15-21.

Roma, M. C. (2021). La accesibilidad en los entornos educativos virtuales: Una revisión sistemática. Revista Científica Arbitrada de la Fundación Mente Clara.

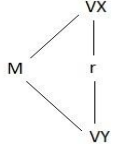
- Rivera, I. C. (2021). Actividades en didáctica activa para fortalecer el aprendizaje significativo del montaje audiovisual. *Actas de Diseño*, (35).
- Verdú, A. V., Pulido, P. C., & Franco, M. D. G. (2019). Lectura y aprendizaje informal en YouTube: El booktuber. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, (59), 95-104.
- Vargas-Murillo, G. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 62(1), 80-87.
- .

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia de la investigación.

Título: “Contenido de youtube y rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022”

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACION Y MUESTRA DE ESTUDIO
-----------	-----------	-----------	-----------	-------------------------	--------------------------------

Problema General ¿De qué manera los contenidos de youtube se relaciona con el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022? Problemas Específicos ¿De qué manera los contenidos de youtube se relaciona con el aprendizaje conceptual en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022? ¿De qué manera los contenidos de youtube se relaciona con el aprendizaje procedimental en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la	Objetivo General Determinar la relación entre los contenidos de YouTube con el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022 Objetivos Específicos Determinar la relación entre los contenidos de youtube con el aprendizaje conceptual en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022 Describir la relación entre los contenidos de youtube con el aprendizaje procedimental en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la	Hipótesis General Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de YouTube con el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022 Hipótesis Especificas Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de youtube con el aprendizaje conceptual en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022 Existe influencia directa y significativa entre los contenidos de youtube con el aprendizaje procedimental en el rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III Ciclo de Ciencias de la Comunicación de la	Variable 1: Contenidos Youtube Dimensiones: Dimensión 1: Impacto visual Dimensión 2: Optimización Dimensión 3: Accesibilidad Variable 2: Rendimiento académico lenguaje audio visual Dimensiones: Dimensión 1: Conceptual Dimensión 2: Procedimental Dimensión 3: Actitudinal	Tipo Cuantitativo Descriptivo Correlacional Diseño Descriptivo correlacional, Esquema  Donde: M = Muestra. Vx = variable: Contenido YouTube Vy= variable: Rendimiento académico Lenguaje audio visual r = Relación.	Población 200 Estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias de la Comunicación Facultad de Educación y Ciencias Sociales_UNU_2022 Muestra 40 Estudiantes del III Ciclo de la Carrera Profesional de Ciencias de la Comunicación Facultad de Educación y Ciencias Sociales_UNU_20212
---	--	--	---	--	---



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto: **Mg. AURORA SIBONEY TORRES SALINAS**

Cargo que ejerce en la Institución donde labora: Universidad Nacional de Ucayali

Nombre del Instrumento: **Contenido Youtube**

Autores del Instrumento: Bach. JORGE GABRIEL GUTIERREZ MONTENEGRO

Bach. ANTINO JUNIOR RUIZ PORTOCARREO

Items	Preguntas	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones se han tomado en cuenta son adecuado a la realización del instrumento?	X		
4	¿El Instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es en forma clara y precisa?	X		
6	¿El número de Items es el adecuado?	X		
7	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
8	¿Se debe de incrementar el número de Items?		X	
9	¿Se debe de eliminar algún os Items?		X	

Muchas gracias por u participación.....

Aportes y sugerencias:.....

Firma:

Fecha:/...../.....



ANEXO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto: **Mg. BEATRIZ VALLES RIOS**

Cargo que ejerce en la Institución donde labora: Universidad Nacional de Ucayali

Nombre del Instrumento: **Rendimiento Académico en lenguaje audiovisual**

Autores del Instrumento: Bach. JORGE GABRIEL GUTIERREZ MONTENEGRO

Bach. ANTINO JUNIOR RUIZ PORTOCARREO

Ítems	Preguntas	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones se han tomado en cuenta son adecuado a la realización del instrumento?	X		
4	¿El Instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es en forma clara y precisa?	X		
6	¿El número de Ítems es el adecuado?	X		
7	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
8	¿Se debe de incrementar el número de Ítems?		X	
9	¿Se debe de eliminar algún os Ítems?		X	

Muchas gracias por su participación.....

Aportes y sugerencias:.....

Firma:

Fecha:/...../.....

ANEXOS

Instrumentos

CUESTIONARIO SOBRE PLATAFORMA YOUTUBE

Instrucciones: Estamos realizando un estudio respecto al contenido de YouTube y rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III ciclo de ciencias de la comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022.

Para responder a las siguientes preguntas, debe tener en encuesta la escala de valoración:

1) Nunca	(2) Casi siempre	(3) Siempre
-----------------	-------------------------	--------------------

DIMENSIONES	Preguntas	1	2	3
Impacto visual	¿Le atraen más los videos de YouTube con imágenes que se combinan adecuadamente con el sonido?			
	¿Cuán abre un video de YouTube le llama la atención los videos con imágenes impactantes sobre contenido audiovisual?			
	¿Cree que la adecuada combinación de colores en videos tutoriales sobre lenguaje audiovisual le ayudan a aprender mejor?			
	¿Considera que los movimientos de cámara en los videos de lenguaje audiovisual le permiten comprender sobre el tema?			
	¿Cuándo busca videos de YouTube sobre contenido audiovisual capta mejor su atención los planos y encuadres?			
Optimización	¿La gran variedad de contenidos que ofrece YouTube ha llamado su atención para mejorar su aprendizaje en lenguaje audiovisual?			
	¿Cuándo abre YouTube ya tiene en claro el contenido que va a visualizar?			
	¿Cree Ud. Que la calidad del contenido en YouTube es responsabilidad de cada creador dirigido a un público objetivo?			
	¿Cree que los youtubers especializados en temas son de gran ayuda para comprender diversos temas?			
	¿La plataforma YouTube le permite seleccionar adecuadamente información de su interés?			

	¿Ha activado las notificaciones de YouTube sobre contenido de su interés?			
Accesibilidad	¿La plataforma YouTube en su versión gratuita le permite un libre acceso al contenido de su interés?			
	¿Considera que es necesario suscribirse a YouTube Premium para acceder a mejores contenidos?			
	¿Considera que YouTube es una plataforma económica para ver y subir contenido?			
	¿Ha pensado en ser creador de contenido en YouTube para difundir temas de su interés?			
	¿La posibilidad de repetición de los videos de YouTube le permite comprender mejor un tema en especial?			
	¿La posibilidad de repetición de los videos de YouTube le ha permitido compartir información relevante con otras personas?			

CUESTIONARIO PARA MEDIR RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LENGUAJE AUDIOVISUAL

Instrucciones: Estamos realizando un estudio respecto al contenido de YouTube y rendimiento académico en lenguaje audiovisual de los alumnos del III ciclo de ciencias de la comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali, 2022.

Para responder a las siguientes preguntas, debe tener en encuesta la escala de valoración:

1) Nunca	(2) Casi siempre	(3) Siempre
-----------------	-------------------------	--------------------

DIMENSIONES	Preguntas	1	2	3
Conceptual	¿Considera que los contenidos de lenguaje audiovisual que ve en YouTube le permiten obtener información sobre conceptos y teorías?			
	¿Cree que los contenidos de lenguaje audiovisual que visualiza en YouTube le han permitido tener un mejor rendimiento en su curso?			
	¿Considera que los contenidos de lenguaje audiovisual de YouTube le permiten organizar adecuadamente la información para un mejor aprendizaje?			
	¿Considera que ha podido organizar mejor sus conocimientos sobre lenguaje audiovisual viendo los videos de YouTube?			
	¿Los videos de YouTube le han permitido reforzar lo aprendido en el curso de lenguaje audiovisual?			
	¿Los videos de YouTube le han permitido reforzar la parte práctica sobre el lenguaje audiovisual?			
Procedimental	¿Los videos de YouTube sobre lenguaje audiovisual le han permitido realizar planos y encuadres para mejorar su aprendizaje?			
	¿Los videos tutoriales sobre lenguaje audiovisual le ha ayudado para realizar sus trabajos académicos?			
	¿Considera que sus habilidades en lenguaje audiovisual han incrementado con el apoyo de videos tutoriales?			
	¿Considera que entre el curso llevado en la universidad y los videos tutoriales le permiten			

	estar en ventaja de aprendizaje a sus compañeros?			
	¿Sus capacidades para organizar, aplicar, manipular planos y encuadres de lenguaje audiovisual han mejorado?			
Actitudinal	¿Ha mejorado el uso de diversos recursos para mostrar lo aprendido en cuanto a lenguaje audiovisual?			
	¿Lo aprendido sobre lenguaje audiovisual le ha permitido compartir su conocimiento con sus compañeros?			
	¿Lo aprendido en YouTube sobre lenguaje audiovisual le ha permitido tener una participación más activa en el desarrollo de su asignatura?			

