

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN



**El videocuento como recurso didáctico para fortalecer la sensibilidad en estudiantes  
universitarios de la UNSCH, 2019**

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación, mención en Docencia  
Universitaria

**PRESENTADA POR**

Bach. Zulma Gavancho Quispe

**ASESOR**

Mgtr. Edgar Saras Zapata

**LINEA DE INVESTIGACIÓN**

Didáctica y evaluación de la educación

AYACUCHO-PERÚ

2022

A ti, madre querida, por tanto amor y apoyo que  
me brindas cada día.

A los profesores de la maestría, por compartir  
sus conocimientos y orientarme con paciencia  
para la finalización de mi trabajo de  
investigación.

## AGRADECIMIENTOS

A Dios, por darme fortaleza y mucha serenidad intelectual para retomar mis estudios de posgrado, seguir adelante y lograr mis objetivos profesionales y personales, siempre comprometiéndome con el bienestar colectivo.

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga y a la Sección de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, por darme la oportunidad de continuar capacitándome, para lograr mejores condiciones cognitivas y de vida.

A los docentes de la Escuela de Posgrado, por brindarme su tiempo y sus conocimientos actualizados para esclarecer mis dudas respecto al tema de investigación.

A las autoridades de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por brindarme facilidades para la aplicación de la experiencia académica y de los instrumentos de recojo de datos.

Un agradecimiento especial a las estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por su predisposición para participar responsablemente durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

Mis más sinceros agradecimientos al Mg. Édgar Saras Zapata, asesor de la presente investigación, por su capacidad académica y entereza al absorber mis consultas y principalmente por brindarme su apoyo incondicional.

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de fortalecimiento de la sensibilidad en estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019. El trabajo fue de tipo aplicado, nivel explicativo, con diseño cuasi experimental; el área de estudio fue la Escuela Profesional de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación; la muestra estuvo constituida por 65 estudiantes; los datos fueron recolectados a través de dos técnicas: la observación estructurada y la encuesta, cuyos instrumentos fueron una ficha de observación y un cuestionario. La prueba de validez de instrumentos se realizó mediante el juicio de expertos y la confiabilidad a través del Alpha de Cronbach; para la prueba de hipótesis, se aplicó la W de Wilcoxon para dos muestras relacionadas, con un nivel de confianza al 95 % y de significancia al 5 %. Los resultados revelan que hay suficientes evidencias empíricas ( $Z=-6,403$ ;  $p=0,000$ ) que indican que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de sensibilidad. En el posttest, se comprobó que el 98,5 % de los participantes alcanzó el nivel medio de sensibilidad a diferencia del pretest, donde solo el 35,4 % logró ubicarse en este nivel.

**Palabras claves:** Videocuento/ recurso didáctico/sensibilidad.

## Abstract

The present investigation had as general objective to determine the degree of influence of the video story, as a didactic resource, in the level of strengthening the sensitivity in students of the 100 series of the Professional School of Initial Education of the UNSCH, 2019. The work was of applied type, explanatory level, with quasi-experimental design; the area of study was the Professional School of Initial Education of the Faculty of Educational Sciences; the sample consisted of 65 students; The data was collected through two techniques: structured observation and the survey, whose instruments were an observation sheet and questionnaire. The instrument validity test was performed through expert judgment and reliability through Cronbach's Alpha; For the hypothesis test, Wilcoxon's W was applied to two related samples, with a confidence level of 95% and a significance level of 5%. The results reveal that there is sufficient empirical evidence ( $Z=-6.403$ ;  $p=0.000$ ) indicating that the video story, as a teaching resource, significantly strengthens the level of sensitivity. In the post-test, it was found that 98.5% of the participants reached the average level of sensitivity, unlike the pre-test, where only 35.4% managed to reach this level.

**Key words:** Video story/ educational resource/ sensitivity.

## ÍNDICE

Dedicatoria	II
Agradecimientos	III
Resumen	IV
Abstract	V
Índice	VI
Introducción	X
<b>CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	
1.1 Identificación y descripción del problema	1
1.2 Formulación del problema de investigación	4
1.2.1 Problema general	4
1.2.2 Problemas específicos	4
1.3 Objetivos de la investigación	5
1.3.1 Objetivo general	5
1.3.2 Objetivos específicos	5
1.4 Justificación de la investigación	5
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO</b>	
2.1 Antecedentes de la investigación	8
2.2 Sistema de enfoques	15
2.2.1 Definición de videocuento como recurso didáctico	15
2.2.2 Clasificación del videojuego como recurso didáctico	16
2.2.3 Importancia del videocuento como recurso didáctico	17
2.2.4 Características del videocuento como recurso didáctico	18

2.2.5	Dimensiones o componentes del videocuento como recurso didáctico	20
2.2.6	Recomendaciones para utilizar el videocuento como recurso didáctico	21
2.2.7	Pasos para desarrollar el videocuento como recurso didáctico	22
2.2.8	Experiencias de estudios referente a la sensibilidad en América Latina	24
2.2.9	Definición de la sensibilidad	26
2.2.10	Fortalecimiento de la sensibilidad a través del arte (videocuento)	27
2.2.11	Características de las personas sensibles	28
2.2.12	Dimensiones de las sensibilidades	30
2.2.13	Importancia de la expresión artística en el desarrollo de la sensibilidad	32
2.3	Definición de términos básicos	33

### **CAPÍTULO III. HIPÓTESIS Y VARIABLES**

3.1	Hipótesis de la investigación	36
3.1.1	Hipótesis principal	36
3.1.1	Hipótesis secundarias	36
3.2	Variables	37
3.2.1	Variable independiente	37
3.2.2	Variable dependiente	37

### **CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

4.1	Tipo de investigación	40
4.2	Nivel de la investigación	41
4.3	Diseño de la investigación	41
4.4	Población	42
4.4.1	Población teórica	42

4.4.2	Población muestreada	42
4.4.3	Tipo de muestreo	43
4.4.4	Métodos utilizados en la investigación	43
4.4.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	45
4.4.6	Instrumentos de recolección de datos	45
4.4.7	Validez y confiabilidad del instrumento	47
4.4.8	Procesamiento y análisis de datos	50
4.4.9	Selección de videocuentos	51
<b>CAPÍTULO V. RESULTADOS</b>		
5.1	Presentación de los resultados a nivel descriptivo	53
5.2	Presentación de resultados a nivel inferencial	56
5.3	Discusión de los resultados	62
<b>CONCLUSIONES</b>		67
<b>RECOMENDACIONES</b>		70
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>		71
<b>ANEXO</b>		82
Anexo 1	Ficha de observación para medir el grado de eficacia del videocuento	83
Anexo 2	Cuestionario para medir el grado de sensibilidad en estudiantes universitarios	85
Anexo 3	Guía de observación directa para recoger datos iniciales del nivel de sensibilidad de las estudiantes de Educación Inicial, serie 100	87
Anexo 4	Fichas de validación de instrumentos	89
Anexo 5	Propuesta pedagógica	92



Anexo 6	Esquema de clases para desarrollar los pasos del videocuento como recurso didáctico	99
Anexo 7	Base de datos	102
Anexo 8	Solicitud de aplicación de la investigación	106
Anexo 9	Matriz de consistencia	107

## INTRODUCCIÓN

El ideal de la educación capitalista es la reproducción de la relación entre las clases sociales; sobre la base de la posesión de bienes materiales, el desarrollo de competencias científicas, tecnológicas, económicas y empresariales para satisfacer las necesidades y deseos individuales. Opuesto a ello, la educación socialista se fundamenta en la solidaridad y los aprendizajes cooperativos para el desarrollo de la sociedad en su conjunto; enfatiza el bienestar social, al que queda supeditado el éxito del individuo (León, 2012). Dentro de este marco, la esencia y el fin del ser humano es su sensibilidad; que tiene una finalidad humanamente constructiva, el espíritu tolerante y comprensivo para no desencadenar violencia, sino solidaridad, ayuda mutua y bienestar social (Varona, 2017). Por su parte, Goleman (s.f.) sostiene que las habilidades emocionales incluyen:

La conciencia de uno mismo; la capacidad para identificar, expresar y controlar los sentimientos y la habilidad de hacerlo con los impulsos controlados, que implica conocer las diferencias entre los sentimientos y las acciones; así como aprender a adoptar mejores decisiones emocionales, controlando los impulsos. (p. 164)

Son características que corresponden a un ser humano altamente sensible, capaz de articular sus sentimientos con su racionalidad. El fortalecimiento de la sensibilidad es un proceso que exige al docente desarrollar sus habilidades blandas, manifestadas principalmente en la orientación consciente en cuanto a la forma de ser y actuar con los estudiantes. Para Zúñiga (2010): “No se trata tanto de la manifestación de algunos comportamientos observables, como de una posición activa en las relaciones con los otros actores educativos” (p. 4). Teniendo clara la definición e importancia de la sensibilidad como una cualidad que tienen todas las personas, pero que debe ser fortalecida en las instituciones educativas, es necesario saber cómo se trabaja el asunto en la educación superior; donde se la considera como complementaria, priorizando la difusión de

conocimientos, sin tener en cuenta que la sensibilidad específica de cada estudiante; lo hacen receptivos a determinadas formas de conocimientos según su personalidad. Santos (2003) percibe:

Que mucho tiempo y esfuerzo se le dedica a la racionalidad técnica en detrimento de la racionalidad estética [sensibilidad]. La racionalidad técnica está relacionada a la concepción pedagógica tradicional, la cual está centrada en un currículo donde los contenidos son aislados, jerarquizados, desintegrados de la realidad y centrados en el docente. La racionalidad estética [sensibilidad] está vinculada a la concepción de la pedagogía crítica, que está pautada en las acciones y relaciones interactivas entre docentes y estudiantes.

Los contenidos responden a la realidad en la cual el estudiante está inserto, considerado como sujeto del aprendizaje. Así, la formación integral se refiere a los fenómenos humanos (seres sociales), porque se le considera al estudiante un ser con sentimientos, emociones y pensamientos.

Las características que se mencionan de esta concepción curricular no son ajenas a nuestra realidad; porque, en las estudiantes de Educación Inicial de la serie 100 de la Facultad de Ciencias de la Educación, se percibe dificultades para descubrir de inmediato la esencia de los problemas que se les presenta; lo que indica que su agudeza perceptiva requiere ser fortalecida. Del mismo modo, el nivel de intuición de la mayoría de ellas es bajo; ya que, tratándose de estudiantes universitarios, no ven necesario articular sus experiencias a los temas que desarrollan en clases; quiere decir que no contextualizan los conocimientos convencionales, pero sí priorizan la repetición de conceptos sin entenderlos, tampoco muestran preocupación por esclarecer estos conceptos. La intuición exige aprender de la experiencia observando el mundo con mayor curiosidad. De ahí que las emociones de las personas, y especialmente tratándose de futuras profesoras de Educación Inicial es fundamental, para que puedan relacionarse de manera empática,

tomando posición sobre determinados hechos o procesos. El sentimiento como forma de aprehender el entorno determina actitudes buenas o malas. Estos aspectos se descuidan en la formación profesional, convirtiéndose en procesos eminentemente técnicos, donde solo se trata de recordar conceptos desarticulados de la vida cotidiana; no es de su interés conocer cuáles fueron sus orígenes de los conocimientos que estudian, en qué medida puede aplicarse en la solución de los problemas cotidianos.

La necesidad de verificar y analizar el grado de influencia del videocuento como recurso didáctico en el fortalecimiento de la sensibilidad nos permitió realizar esta investigación; siendo el objetivo general determinar el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de fortalecimiento de la sensibilidad en estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019. La hipótesis central fue: si se aplican adecuadamente los procedimientos del videocuento, como recurso didáctico, entonces se fortalece el nivel de sensibilidad. Como técnicas de recolección de datos, se utilizó la observación y la encuesta; como instrumentos, la ficha de observación y un cuestionario, validados según juicio de expertos, demostrando su nivel de confiabilidad con el coeficiente Alfa de Cronbach.

La muestra estuvo constituida por 65 estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial. El procesamiento informático se realizó con el Software IBM-SPSS, versión 22,0, y el análisis descriptivo se procedió mediante el cálculo e interpretación de las proporciones y el inferencial: prueba de Wilcoxon. La elección de los estadígrafos en mención tuvo correlato con la distribución no normal de los datos según el test de Kolmogorov-Smirnov.

Los resultados demuestran que hay suficientes evidencias empíricas ( $Z=-6,403$ ;  $p=0,000$ ) que indican que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de

sensibilidad en los estudiantes. Además, se evidenció, en el posttest, que el 98,5 % alcanzó un nivel medio de sensibilidad; a diferencia del pretest, donde solo el 35,4 % logró este nivel.

La presente investigación se organiza con la siguiente estructura: El capítulo I considera la descripción y formulación del problema, los objetivos y la justificación. En el capítulo II, se desarrolla el marco teórico: los antecedentes, las teorías y los enfoques referidos a las dos variables: videocuento como recurso didáctico y la sensibilidad; se finaliza con el sistema conceptual. El capítulo III integra las hipótesis, variables y la operacionalización. El capítulo IV presenta la metodología: tipo, nivel y diseño de la investigación, población, muestra, métodos, técnicas e instrumentos de recolección, y procesamiento de datos. En el capítulo V, se considera el procesamiento de datos, especificado en tablas estadísticas. Finalmente, se presenta la discusión, las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y el anexo

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1 Identificación y descripción del problema

Los estudios realizados en el campo educativo demuestran la importancia del videocuento como recurso didáctico orientado al fortalecimiento de habilidades; pero específicamente relacionado al desarrollo de la sensibilidad no se ha encontrado. La presente tesis aborda el problema de la sensibilidad; porque, al empoderarse en sus sentimientos y conductas propositivas a los estudiantes, los alejamos de la mecanización de los oficios conocidos y desarrollamos su condición humana; además, forjamos alternativas en un mundo dominado por la inteligencia artificial y la robotización del propio hombre.

Para la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (s. f.), la sensibilidad es la facultad de experimentar impresiones físicas relacionadas directamente con el proceso psíquico de la percepción, con la emotividad y los procesos afectivos, definidos como sentimientos; por ello, es un tema inherente a la condición humana. Para Batalloso (2006), el aprendizaje y la enseñanza son características de la humanidad, porque se trata de un vasto desarrollo de la conciencia; además de ser un proceso de desaprendizaje continuo, dejando de lado lo inútil y caduco, para asumir lo nuevo y necesario.

En las instituciones educativas formales, se priorizan los aspectos lógicos, racionales y técnicos, al punto de ser excluyentes; asimismo, se obvian los procesos vitales asociados a la

sensibilidad, incluidas las dimensiones corporales, emocionales, afectivas, morales, estéticas, espirituales y sociopolíticas.

Según indica Jung (2008), el autoconocimiento, la conciencia y la sensibilidad son inherentes de la condición humana; ya que abarcan cuatro funciones psíquicas: sentimiento, pensamiento, sensación e intuición. En los sistemas educativos, la finalidad central es promover los aprendizajes y no el fortalecimiento de la condición humana centrado en el desarrollo de la sensibilidad, la conciencia y la atención; así como el ejercicio de la propia capacidad de amar y comprometerse con lo que se dice y se hace.

Habermas (2007) sostiene que los ideales de la modernidad burguesa proponen la racionalidad comunicativa como método, asumiendo que será imposible experimentar una nueva configuración de las cualidades estéticas del hombre contemporáneo (sensibilidad), si no se deriva del campo de la formación artística, y asumiendo al arte como reconfigurador social, en el espacio de lo individual-trascendente de todo hombre.

Interpretando estas ideas, diremos que el videocuento es una expresión estética e idealizada de algo que suponemos imaginario, a pesar de estar basado en hechos reales; incluye en ello movimientos, sonidos, colores y formas narrativas; de ahí que se considera como un recurso didáctico fundamental para promover en los estudiantes el desarrollo de su sensibilidad, que en la mayoría de ellos no se percibe, no solo porque se muestran proclives a los resultados utilitaristas inmediatos de lo que hacen, sino porque no tienen una forma de expresar sus sentimientos (indignación, odio, amor, emotividad, desprecio o aprecio).

Respecto a la intuición, que es un indicador de la sensibilidad, Ycaza y otros (s. f.) sustentan que es una habilidad mental espontánea que permite percibir y explicar la realidad a través de los sentidos, sin la necesidad de realizar razonamientos complejos; se encuentra

vinculada a la conciencia fonológica como una capacidad metalingüística que hace posible los procesos del lenguaje y comunicación desde el nacimiento. Estas habilidades son evidentes cuando logran conocer, comprender o percibir algo de manera clara e inmediata. Para Carbonell (2011), las manifestaciones de la sensibilidad son producto de una relación de interacción recíproca permanente del hombre con su entorno.

Desde la perspectiva de Piaget (1968), el desarrollo psíquico se inicia al nacer y concluye en la edad adulta; es comparable al crecimiento orgánico, que consiste esencialmente en una marcha hacia el equilibrio. Es un proceso paralelo del cuerpo con la mente, evoluciona hasta lograr un nivel relativamente estable, lo biológico avanza hacia el crecimiento y la madurez de los órganos; simultáneamente, la vida mental puede concebirse como la evolución hacia una forma de equilibrio final, representado por el espíritu adulto. Lo que implica el logro de un balance entre lo físico y lo cognitivo progresivo; aspecto descuidado en las instituciones educativas por la priorización del desarrollo repetitivo de contenidos, muchas veces intrascendentes para los estudiantes.

Esta problemática se refleja en las actitudes de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Según lo observado (anexo 1), en su mayoría las alumnas de la serie 100, se evidencia una limitada capacidad para expresar sus sentimientos, debido a la precariedad de sus habilidades blandas; también, muestran limitada capacidad para procesar racionalmente la información que reciben; habitualmente, no profundizan en su comprensión porque no consideran necesario. Otros aspectos son el bajo nivel de emotividad; sus sentimientos no lo expresan con facilidad; su reacción espontánea frente a los problemas es limitada, porque tienden a mostrar indiferencia; su gestualidad no cambia ante las diferentes circunstancias problemáticas que se les puedan



presentar. Tratándose de futuras profesoras que trabajaran con niños, las vivencias que aprehenden en la vida cotidiana no les parecen significativas, lo que indica que no son auto perceptivas; se caracterizan por su dureza e indiferencia frente a situaciones problemáticas.

Es necesario tener presente que las personas transmiten lo que son. Si son sensibles, formarán estudiantes capaces de captar con facilidad los problemas de sus entornos mediatos y alejados para proponer posibles alternativas de solución.

De esta realidad descrita, surgieron las siguientes interrogantes:

## **1.2 Formulación del problema de investigación**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de fortalecimiento de la sensibilidad en estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial-UNSCH, 2019?

### **1.2.2 Problemas específicos**

- a) ¿En qué medida el videocuento, como recurso didáctico, influye en el nivel de fortalecimiento de la agudeza perceptiva en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial-UNSCH, 2019?
- b) ¿De qué manera el videocuento, como recurso didáctico, influye en el nivel de fortalecimiento de la intuición en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial-UNSCH, 2019?
- c) ¿En qué medida el videocuento, como recurso didáctico, influye en el nivel de fortalecimiento de la emotividad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial-UNSCH, 2019?

- d) ¿De qué manera el videocuento, como recurso didáctico, influye en el nivel de fortalecimiento del sentimiento en los estudiantes de la serie 100 de Escuela Profesional de Educación Inicial-UNSCH, 2019?

### **1.3 Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de fortalecimiento de la sensibilidad en estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial - UNSCH, 2019.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- a) Identificar el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de fortalecimiento de la agudeza perceptiva en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial-UNSCH, 2019.
- b) Evaluar el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de fortalecimiento de la intuición en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial-UNSCH, 2019.
- c) Identificar y analizar el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de fortalecimiento de la emotividad en los estudiantes de serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial-UNSCH, 2019.
- d) Determinar el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de fortalecimiento del sentimiento en los estudiantes de serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial-UNSCH, 2019.

#### 1.4 Justificación de la investigación

**Justificación teórica.** Acerca de la fundamentación teórica, Álvarez (2020) sostiene que: “Describir cuáles son las brechas de conocimiento existentes que la investigación buscará reducir; es un elemento principal para justificar [argumentar] su importancia” (p. 1). Por otro lado, para Bernal (2010), la justificación en el campo de la ciencia atiende a la resolución de algún problema, algún vacío científico que deba cubrirse total o parcialmente, y que amerite con argumentación contundente su desarrollo. En base a estas ideas, diremos que, a través de los videocuentos, pretenderemos el fortalecimiento de la sensibilidad de los estudiantes universitarios para permitirles plantear juicios de valor a partir de sus propias emociones, de los conocimientos adquiridos en el aula para lograr aprendizajes significativos.

El desarrollo del marco investigativo debidamente sistematizado en antecedentes, enfoques, marco conceptual, resultados y conclusiones permitirá generar información empírica valiosa acerca del videocuento como recurso didáctico y su influencia en el desarrollo de la sensibilidad, constituyéndose en un aporte a la pedagogía, la psicología y la didáctica. También, los resultados servirán como antecedente para futuras investigaciones sobre esta temática.

**Justificación metodológica.** Hernández, Fernández y Baptista (2014), Méndez (2011) Ñaupas y otros (2014) indican que un estudio se justifica metodológicamente cuando se crea un nuevo instrumento para recolectar o analizar datos, o se plantea una nueva metodología que incluya otras formas de experimentar una o más variables, o estudiar de forma más adecuada a determinada población.

La eficacia de los videocuentos como recurso didáctico para fortalecer la sensibilidad de los estudiantes permitirá la masificación de una metodología validada empíricamente, que les llamará a fortalecer su sensibilidad. Durante la experiencia académica, se siguieron pasos

rigurosos, los que fueron documentados; al ser replicados por los docentes en otros espacios y en otras circunstancias, demostrarán finalmente la importancia de lo logrado. Por ello, se constituye en un aporte.

**Justificación práctica.** Bernal (2010), Blanco y Villalpando (2012) mencionan que un estudio cuenta con justificación práctica cuando su desarrollo ayuda a resolver un problema o al menos propone estrategias que, al ponerse en práctica, contribuirán a su solución. Dentro de este marco, los resultados obtenidos en la investigación son producto de procesos específicos del videocuento como un recurso didáctico, orientado a mejorar la situación actual de la sensibilidad en los estudiantes. Estos procedimientos fueron validados porque se han desarrollado seis sesiones de clases experimentales, por lo que es factible su réplica en otros espacios con poblaciones estudiantiles similares, proceso que permitirá su masificación.

Además, el diseño e implementación de los instrumentos utilizados para valorar la eficacia del recurso didáctico y evaluar el nivel de sensibilidad son aportes de esta investigación. Por su eficacia y transparencia en la obtención de los resultados, otros investigadores pueden utilizarlo en espacios y tiempos diferentes.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de la investigación

En los antecedentes que se presentan para esta investigación, es necesario aclarar que utilizaremos algunas variables para referirnos al mismo objeto de estudio: el videocuento. También es conocido como: cuentos en formato digital, cuentos interactivos, cuentos en multimedia, cuentos digitalizados, cuentos electrónicos, e-book, cuentos virtuales o simplemente video. Con esta aclaración, se presentarán de manera sintetizada algunos trabajos de investigación que tengan algo en común con una de las variables.

#### **Internacionales**

Guzmán (2011) desarrolló el trabajo investigativo denominado *El video como recurso didáctico en la educación infantil*. Fue de enfoque cualitativo y descriptivo; los métodos utilizados fueron el análisis y la interpretación. Los materiales fueron libros físicos y virtuales, investigaciones sobre el uso de videos en diferentes áreas del conocimiento relacionado a los infantes.

Concluye en que el niño se siente atraído e incitado por las imágenes; la televisión y el video son componentes de su entorno. Así, podemos aprovechar el poder de atracción de este recurso, que es motivador en el aula por la presencia de imágenes, sonidos y palabras, porque las

imágenes son la primera expresión del niño sobre la realidad. Contextualizando estos aportes, diremos que el video con cualquier contenido es básicamente una herramienta interactiva, porque permite la participación de los receptores (estudiantes) en la comprensión de sus contenidos.

Para Arango (2014), en su tesis denominada *Cuentos infantiles interactivos herramientas lúdico-didácticas para niños entre 3 y 5 años. Caso de estudio: PlayTales*, investigación de enfoque cualitativo, con metodología de estudio de caso, toma como referencia a los videocuentos producidos por PlayTales, con el objetivo de identificar las características de los cuentos infantiles para convertirlos en herramientas lúdico-didácticas que promuevan el desarrollo lingüístico.

Como conclusión, define que esta relación se basa en tres principios: Primero, la participación e intervención, que implica hacer suposiciones, influir o intervenir en el contenido de la información. En segundo lugar, la bidireccionalidad y la hibridación; es decir, la creación conjunta, la codificación y la decodificación, componentes del mismo proceso. Finalmente, la intercambiabilidad y la potencialidad de acciones inherentes a la comunicación, lo que implica múltiples redes articulares de conexiones y la capacidad de cambiar, asociar y generar diversos significados.

Estos fundamentos inspiran una ruptura con la lógica de la transmisión y crea un entorno adecuado para la observación y el movimiento de los niños; es decir, fortalece las destrezas motoras y semánticas (observan, imitan, identifican conceptos y los definen para comprender en el contexto el valor del mensaje), actividades que superan una participación mecánica.

Por otro lado, González (2016) desarrolló la tesis titulada: *La multimedia educativa y los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora: caso*

*Centro Educativo Rural Atanasio, “Santa Bárbara”- Antioquia.* La investigación fue de enfoque cualitativo, desarrollada como un estudio de caso; implementó como técnica para recolectar información: la observación participante y un cuestionario. La muestra estuvo constituida por 34 estudiantes, cuyas edades fluctúan entre seis y diez años. Explicó el proceso del diseño y construcción de la multimedia con cuatro cuentos interactivos para enseñar a los niños a leer y comprender la importancia de reciclar los productos desechados; utilizó una variedad de colores llamativos, personajes del entorno, movimientos, sonidos y una narración comprensible. Concluyó en que crear y utilizar la multimedia educativa con cuentos, como un recurso didáctico o una herramienta pedagógica, genera una enorme ventaja en los estudiantes; además, las herramientas tecnológicas permiten adecuar los contenidos a las condiciones y características del contexto de los estudiantes.

También, Varona (2017) estudió el problema en el trabajo denominado *La sensibilidad humana*. La investigación es de tipo teórica y enfoque cualitativo, centrada en el método analítico-sintético; siendo su finalidad, determinar las ideas que contribuyeron con el objeto de estudio; además, utilizó la inducción y deducción para comprender los fines de los estudios realizados sobre el tema, y de los elementos particulares para llegar a conclusiones singulares; el método histórico-lógico lo implementó para conjugar lo universal y lo particular de la sensibilidad humana presente en las obras de José Martí. Las categorías fueron explicadas con bastante bibliografía (soporte científico). Concluye en que, en las cartas de Martí, hay una inmensa contribución al despliegue teórico de la categoría sensibilidad humana.

Rodríguez (2019) desarrolló el trabajo investigativo denominado *Los libros electrónicos como recursos didácticos para el fortalecimiento de la lectoescritura*. Su finalidad fue utilizar los libros electrónicos de las diferentes materias, incluida los cuentos en videos, como recursos

didácticos en las aulas de clase. La metodología que utilizó corresponde a la modalidad de investigación acción participante. Para concretar el análisis de los datos, aplicó una triangulación docente-estudiantes-investigadora, lo que facilitó la identificación de la situación problemática de los estudiantes en el aula.

Como método, utilizó la observación, el análisis y la interpretación. Los instrumentos fueron: una guía de observación y la entrevista. La muestra estuvo constituida por 33 estudiantes de la Unidad Educativa Estatal Jesús Alvarado Núñez, del Municipio Esteller del Estado Portuguesa. Concluye en que el uso de libros electrónicos (videos) fortalece la lectoescritura, facilita la adquisición de conocimientos de cualquier disciplina académica, enfatizando la adquisición de la lectura-escritura, por lo que recomienda el uso de este recurso didáctico altamente eficaz para lograr una formación integral.

Respecto a la segunda variable, tomaremos los aportes de sus investigaciones de Tabares (2010) quien realizó un trabajo bajo el título de *Elaboración del conocimiento y patrones de sensibilidad estética en estudiantes de Arte, a través de su relación con espacios de realidad virtual electrónica*. Se planteó como objetivo analizar las diversas relaciones formadas entre los estudiantes de arte del Instituto Pedagógico de Caracas y los espacios de realidad virtual electrónica. La investigación que desarrolló fue de enfoque cualitativo, tipo aplicada y nivel explicativo; donde la muestra constituyó 60 estudiantes de educación superior.

Los métodos que utilizó fueron la interpretación holística y divergente. El instrumento que implementó fue la observación semiestructurada, y las notas de campo o apuntes. Como conclusión manifiesta que la experiencia estética, la transmisión de ideas y opiniones, cuando son sometidas a discusión crítica en el contexto de las estructuras sociales, promueve la



formación de patrones específicos de sensibilidad artística y estética. Lo que demuestra que toda expresión estética, utilizada como recurso didáctico favorece el desarrollo de la sensibilidad.

Por su parte, Sanhueza (2011) desarrolló la tesis titulada *La sensibilidad intercultural en el alumnado de educación primaria y secundaria de Alicante*. El tipo de investigación fue básica, de nivel descriptivo y diseño no experimental. La muestra constituyó 389 estudiantes; como instrumento, aplicó la escala de Chen y Starosta (2000) con 24 reactivos.

Los hallazgos muestran que los participantes tienen un alto nivel de sensibilidad intercultural (respeto, asombro, percepción aguda y emotividad), los obstáculos más importantes para un encuentro comunicativo exitoso son las barreras lingüísticas y las actitudes de inseguridad en la comunicación. En términos generales, una buena comunicación no depende de los niveles de sensibilidad; lo que se determinó fue la actitud del grupo dominante hacia las minorías, así como el poder de los migrantes sobre sus pares de origen culturalmente diverso.

Salinas (2015) desarrolló el estudio denominado *Sensibilidad, comportamiento de base segura y desarrollo sociocognitivo en centros de educación inicial en México*. El propósito de esta investigación fue evaluar la relación entre las variables. El tipo de investigación fue básica, de nivel descriptivo y diseño correlacional. La muestra estuvo establecida por 34 díadas (pares de infantes del CEI del Instituto Mexicano del Seguro Social). Empleó como instrumentos el AQS, el MBQS y la EECSC para recoger datos socio-cognitivos y niveles de sensibilidad.

Como resultado, demostró la presencia de un nivel de sensibilidad adecuado en los estudiantes ( $M = 0.59$ ); sin embargo, no formaron relaciones de apego entre ellos ( $M = 0.26$ ) por el corto tiempo de interacción. Tanto la respuesta sensible activa animada de los estudiantes ( $r = 0.51$ ) como su comportamiento de base segura ( $r = 0.4$ ) estuvieron vinculados al desarrollo de

sus habilidades sociocognitivas. Sugirió que los estudiantes continúen en el mismo grupo durante el tiempo que permanezcan en el CEI, situación que permitirá fortalecer su sensibilidad como un comportamiento de base segura.

### **A nivel nacional**

Encontramos la siguiente referencia:

Martínez (2017) desarrolló la tesis denominada *Uso del video como estrategia en el aprendizaje del área de Ciencia, Tecnología y Ambiente en los alumnos de 2do año de secundaria del colegio Claretiano-San Miguel 2015*. El estudio tuvo por finalidad, demostrar cómo se puede usar el video en el aula para medir su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

La investigación fue de tipo aplicada, nivel descriptivo y con diseño cuasiexperimental; cuya muestra incluyó a 40 estudiantes que se dividieron en dos grupos: experimental y control. Utilizó los siguientes instrumentos: prueba de conocimiento para medir el nivel cognitivo, y una ficha de observación para medir la eficacia del video en los procesos de enseñanza-aprendizaje y su repercusión en el rendimiento académico. Los resultados evidencian que, en el grupo experimental, la media fue de 14,4 y en el grupo control de 10,8; observándose una diferencia estadísticamente significativa en las puntuaciones obtenidas por los dos grupos, resultado cuantitativo que demuestra la eficacia del uso del video en el aprendizaje.

### **Regionales o locales**

Arias (1998) trabajó la tesis titulada *El dibujo y su influencia en el desarrollo de la sensibilidad*. La investigación fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño preexperimental. La muestra estuvo establecida por 33 estudiantes. Los instrumentos que utilizó fueron: una lista

de chequeo y un test para medir los niveles de sensibilidad. Concluye en que la pintura, el dibujo, la construcción artística, la narración de historias y los videocuentos están en constante flujo de asimilación y proyección.

De este modo, el fortalecimiento cognitivo depende de una relación rica y variada entre el estudiante y su entorno; esta relación es un componente esencial para participar en la creación artística y lograr su influencia positiva en el fortalecimiento de los niveles de sensibilidad en los estudiantes. Además, describió la sensibilidad visual como capacidad perceptiva, que significa mirar y oír con atención para captar detalles e incluirlos en el proceso de interpretación del hecho bajo observación. Los resultados que logró fueron: de 33 alumnos, 29 captaron detalles de la vida real y lo plasmaron en los dibujos, debidamente coloreados; 4 alumnos estuvieron en proceso. De ello, se infiere que los estudiantes, tanto de Primaria como de los primeros grados de Secundaria, están más prestos para fortalecer su sensibilidad mediante la expresión artística, condición que hoy en día se está perdiendo, por el mayor aislamiento entre las personas.

Los antecedentes citados, muchos de ellos, no están directamente relacionados al título de esta investigación, lo que se demuestra que hay escasos trabajos similares; sin embargo, los que fueron considerados tienen algo en común al problema y se constituyen en la base del trabajo. Además, la finalidad de los antecedentes es tener mayor información sobre los estudios que han realizado, qué tipos de investigación existen, con qué muestras han desarrollado las experiencias, qué instrumentos utilizaron para el recojo de información y cuáles fueron sus conclusiones. Los criterios de selección utilizados, más allá de las variables definidas, han sido determinados por la ubicación y cobertura de cada uno de ellos; buscando ir de la particularidad de cada espacio geográfico y temporal a la generalidad de sus resultados.

## **2.2 Sistema de enfoques**

### **2.2.1 Definición del videocuento como recurso didáctico**

La narración de cuentos es el mejor recurso para desarrollar en los niños el hábito de la lectura. La sofisticación de las formas de narrar utilizando las herramientas tecnológicas actuales deviene en lo que denominamos videocuento; por su riqueza expresiva (sonido, color, movimiento, audio y otros elementos) se constituye en la mejor forma de lograr aprendizajes significativos y fortalecer la sensibilidad del estudiante. Arango (2014) indica que el cuento, con el surgimiento de las tecnologías de la información y la comunicación, se transforma radicalmente, tanto en su construcción, como en su transmisión, pues pasa de ser una presentación bidimensional a otra tridimensional, convirtiendo al hecho creativo individual en interactivo grupal, donde los estudiantes, a partir de una propuesta inicial, imaginan tramas alternativas.

Por su parte, Ohler (2006), refiriéndose al videocuento, precisa que es una historia digitalizada con una narrativa breve, usualmente personal, contada en primera persona, animada y presentada como un cortometraje; cuya finalidad es ser vista en televisión, computadora o proyectada en una pantalla más grande. Contrario a lo que ocurre con cualquier forma de arte, la narración digital es un producto colectivo de artistas y técnicos. Este recurso didáctico está en constante evolución, junto a los soportes tecnológicos que lo hacen posible. Sostiene Palma (2013) que “los videocuentos son textos animados en multimedia que narran historias y permiten utilizar la imaginación” párrafo 1. Este medio de presentación de tecnologías educativas permite a los profesores transferir conocimientos de manera animada donde los demás elementos de multimedia juegan un papel fundamental alrededor de una historia.

De esta manera, concluimos en que un videocuento o cuento en video, es una narración actuada, grabada y difundida por medios electrónicos; en su proceso de transmisión, el receptor va observando y escuchando. Debido a las exigencias más complejas de interpretación y por la variedad de formatos, requiere de la participación de personal técnico especializado, que incorpore los elementos necesarios para captar la atención del oyente. Por ello, el consumo de este material es masivo, generalmente para ser utilizado como un recurso didáctico.

### **2.2.2 Clasificación del videocuento como recurso didáctico**

Sobre el particular, Rodríguez (1982) propone una clasificación simplificada del videocuento, agrupándolo en tres grandes géneros: cuentos maravillosos, de costumbre y de animales, determinados por la perspectiva del espectador y del autor. En cuanto a tipologías, su delimitación es a veces arbitraria; un videocuento puede pertenecer a diferentes géneros al mismo tiempo; por lo tanto, es fundamental aclarar que esta investigación considerará, para el desarrollo de la experiencia académica, los contenidos que fortalecen los niveles de sensibilidad de los estudiantes.

Según los aportes de Jiménez (2019), los videocuentos son básicamente narrativos, cuentan historias con imágenes y sonidos. Los contenidos se organizan metódica y sistemáticamente en estructuras denominadas monotramas, cuando tienen una sola línea argumental; también, en multitremas, cuando hay presencia de diversos protagonistas y motivos. Pueden ser fábulas, historietas que utilizan como insumo a los comics y cuentos silentes, cuentos caleidoscópicos en base a sombras. Por su naturaleza, este recurso didáctico es altamente motivador y facilita promover actividades donde el estudiante pueda participar de manera proactiva durante las sesiones de clases o de aprendizaje.

### 2.2.3 Importancia del videocuento como recurso didáctico

Los materiales digitales como los videocuentos son piezas indiscutibles del engranaje educativo; fundamentalmente en estos tiempos, cobran importancia radical por el reclamo de implementar las aulas con las TIC. Su calidad se mide en dos niveles: por su importancia pedagógica, para la enseñanza de un determinado tema; en el aspecto tecnológico, por su calidad de edición y efectos. La responsabilidad del docente es seleccionar los temas para disponer de una videoteca con videocuentos que fortalezcan la capacidad de comprensión, reflexión y valoración (Baztán, 2014).

Sobre el particular, Cárdenas (2018) manifiesta que el videocuento, como transmisor de información, supone la utilización didáctica por parte del profesor y cobra valor porque se constituye como un recurso:

- **Motivador.** Ya que despierta el interés y la curiosidad del estudiante hacia los contenidos y actividades que se van a desarrollar en clase, ya que podría afrontar de manera autónoma su aprendizaje.
- **Transmite conocimientos.** Luego de observar y escuchar el contenido del videocuento, los estudiantes producen ideas (codifican y estructuran mensajes); estos, al articular con sus experiencias, generan aprendizajes.
- **Sirve para evaluar.** En las acciones de los personajes, el estudiante identifica, caracteriza, comenta, critica o valora el contenido. El docente aprovecha este proceso para esclarecer ciertas conductas observadas de los personajes y los contextualiza a la realidad de los participantes.
- **Fortalece la capacidad emotiva.** Las acciones de los personajes son motivo de reflexión; si se aprovecha este aspecto, se mejora los procesos vitales del ser humano; como la

valoración de lo justo y lo injusto, de lo moral y lo inmoral, de la capacidad de indignación frente a actitudes anormales, entre otras; fortaleciendo los sentimientos cooperativos entre los estudiantes.

Para que el proceso didáctico responda a una secuencia de trabajo planificado, recomienda que el profesor elabore una guía de clase; también sugiere, entre otras actividades, la identificación de personajes, entornos, diálogos principales y secundarios, realice consulta de los términos poco conocidos, entre otras; aspectos que favorecen el logro de los objetivos. En efecto, la selección del contenido depende de los intereses pedagógicos y la finalidad de aprendizaje. Para esta investigación, los contenidos permitirán fortalecer la sensibilidad de los estudiantes.

#### **2.2.4 Características de los videocuentos como recurso didáctico**

Para Perceval y Tejedor (2006), la multimedia interactiva o videocuento debe tener características que lo conviertan en un recurso didáctico; por ello: “Básicamente, se pueden señalar cuatro de ellas: son sucesivos, participativos, espaciales y enciclopédicos. La interactividad viene dada por las dos primeras características atribuibles a estos entornos” (p. 180). Un videocuento, independientemente de su formato, debe tener historias y diseños que entretengan, eduquen, diviertan y motiven a los espectadores a ser curiosos, incentivando la búsqueda de nuevas historias y nuevos personajes.

El videocuento es altamente motivador cuando envuelve al oyente en su trama. Percibir con los ojos lo aparente, escuchar voces y observar movimientos en los personajes desarrolla su trama en el proceso continuo de la narración.

En esa línea, para Riquelme y Munita (2011):

[...] para lograr una lectura mediada eficaz usando la tecnología, el narrador debe complementar su lectura del texto con otros componentes propios del lenguaje no verbal y, en este último, la entonación, el tono y el ritmo adecuados serán determinantes para canalizar en forma verosímil y atractiva la trama de la narración. (p. 273)

Los materiales habituales como pizarras y libros han ido perdiendo su constancia y se han integrado progresivamente a los soportes visuales (proyector multimedia), como audiovisuales (cine y videocuentos) e informáticos (Cabero, 1995). Contextualizando la información, diremos que, en la educación actual, el estudiante es un usuario frecuente de la tecnología para aprender; así, los videocuentos se convierten en herramientas motivadoras y orientadoras hacia el objetivo de la asignatura.

Así, al generar procesos catárticos (identidad y purificación), el estudiante con los personajes se abren caminos cognitivos que desarrollan y fortalecen formas de aprendizaje y de participación a partir de los nuevos referentes generados por lo observado; ya que todo elemento incorporado en ello despierta el interés del estudiante, creándole necesidades cognitivas inesperadas y novedosas; además, amplía la base de los conocimientos difundidos y relacionando al observador con mundos que le son alternativos y asequibles; convocando, además, la urgencia de consultar nuevas fuentes, para explicarse aquello que su curiosidad ha hecho urgente. Todo lo descrito depende umbilicalmente de la selección y jerarquización que los docentes han realizado previamente.

También, es importante mencionar que el videocuento despierta en cada persona la necesidad de comprender y conocer otras formas de expresión cultural, generando procesos de interculturalidad, al contextualizar los contenidos con los entornos. Esta relación es la base de los aprendizajes significativos, que va más allá de la imitación de personajes, llevándolo a



comprender y aceptar que existen otras realidades tan válidas como las que se dan en su vida cotidiana.

### **2.2.5 Dimensiones o componentes del videocuento como recurso didáctico**

Según Quesada (2010), los instrumentos tecnológicos constituyen un medio y una herramienta que dan al maestro la oportunidad de proveer un ambiente amigable y distendido de clase; donde prevalece la participación directa del estudiante, ya sea al expresar sus ideas o las que han sido socializadas en el grupo. Primero, observa, escucha e interioriza el contenido del videocuento, para luego verter sus opiniones según lo disponga la profesora o profesor, en función a las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los recursos educativos como el videocuento se han tornado en necesarios para difundir conocimientos nuevos, hechos recientes o innovaciones con la participación activa de los estudiantes, en un ambiente empático con sus profesores. Concluida la proyección se pasará a un conversatorio, para inducir o deducir el mensaje de lo visto, de acuerdo a lo que exijan los contenidos que se están difundiendo.

Además, para Tremarias y Noriega (2009):

La inclusión permanente de recursos audiovisuales, como es el videocuento de manera sistemática, previamente planificada, garantiza el cumplimiento de los objetivos de aprendizajes específicos y resulta gran potencial en el proceso de enseñanza aprendizaje y en el interés por el conocimiento. (p. 43)

Efectivamente, en la experiencia pedagógica, se pudo confirmar que ayuda a centrar la atención; así, para fijar el aprendizaje, el docente complementa con explicaciones comprensibles

### **2.2.6 Recomendaciones para utilizar el videocuento como recurso didáctico**

Siempre es necesario contextualizar el contenido del videocuento para adecuarlo al plan curricular del grado de los participantes. Los aspectos a tener en cuenta, según Guzmán (2011), son determinados por las siguientes interrogantes:

#### **A. Los objetivos**

- ✓ ¿A quién está destinado?
- ✓ ¿Se expresan con claridad?
- ✓ *¿Son de fácil evaluación?*
- ✓ ¿Se presentan las imágenes con claridad? (colores, movimientos y sonidos)

#### **B. Los contenidos**

- ✓ ¿Es beneficioso usarlo para mejorar la sensibilidad?
- ✓ ¿Qué ofrece entre sus contenidos (valores, moralejas, mensajes claros)
- ✓ ¿Es secuencial la trama que presenta el contenido del videocuento?

#### **C. Aspectos relacionados con el profesor**

- ✓ ¿Cómo participa el profesor en esta actividad?
- ✓ ¿Podría sustituirse por otro recurso didáctico y lograr los mismos resultados?
- ✓ ¿Hace amena la clase?
- ✓ ¿Da lugar a una mejora en la calidad de la instrucción?
- ✓ ¿Apoya el programa escolar?
- ✓ ¿Facilita en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ✓ ¿Facilita la sinergia entre el docente y sus estudiantes?

#### **D. Evaluación**

- ✓ ¿Qué se espera que logre el estudiante?

- ✓ ¿Ofrece moralejas claras o enseñanzas comprensibles?
- ✓ ¿Los personajes se prestan para realizar una valoración?
- ✓ ¿Las características de los personajes permiten promover procesos reflexivos?

Estas recomendaciones deben ser tomadas en cuenta para que las sesiones de clase sean planificadas, ordenadas y con objetivos claros. No se puede pasar por alto el riesgo que los videocuentos comerciales generan en los niños, frecuentemente, la agresividad como forma de solucionar sus conflictos, fortaleciendo su individualismo y sesgando la información hacia una relación conflictiva con su entorno.

En ese sentido, los difundidos en el aula, deben ser seleccionados rigurosamente para contrarrestar esta propensión, promocionando los valores de solidaridad y comprensión entre sus compañeros; los sentimientos de generosidad hacia los animales domésticos con los que convive y su responsabilidad con el medio ambiente. Hoy, estos materiales son fácilmente accesibles, se pueden bajar del internet y organizar una videoteca virtual, ya que somos “usuarios de todo y poseedores de nada”.

### **2.2.7 Pasos para desarrollar el videocuento como recurso didáctico**

Los pasos que a continuación se presentan son parte del resultado de una experiencia pedagógica lograda durante los últimos dos años y validado en la Institución Educativa n.º 38553, del distrito de Ayahuanco, provincia de Huanta. Estos procesos fueron replicados en la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH con los estudiantes de la serie 100.

- **Inicio**

**Organización del ambiente.** Se comprueba la funcionalidad del equipo. Los estudiantes ubican sus carpetas en media luna con la finalidad de garantizar la participación de todos y

asegurar un óptimo desplazamiento de la profesora. Se oscurece el aula apagando las luces, cubriendo las ventanas con cortinas y cerrando la puerta.

**Motivación.** Se explica el procedimiento que se seguirá durante la sesión de enseñanza-aprendizaje. Se realiza la dinámica del “cuento colectivo” (a manera de juego) para implicar a los estudiantes con el tema, esperando que cada uno de ellos, desde su experiencia cotidiana, aporte al tema central.

**Planteamiento del propósito de la sesión.** Vivenciar una narración oral breve del videocuento.

- **Proceso**

**Proyección.** Se presenta de manera eficaz el videocuento utilizando la multimedia (buen volumen y claridad de las imágenes).

**Observación y escucha activa.** Los estudiantes, cómodamente ubicados en sus asientos, escuchan y observan el contenido del videocuento, para tener una visión crítica del contenido que se ha proyectado (pueden realizar anotaciones si consideran conveniente).

**Formulación de preguntas.** Las interrogantes que plantea la profesora estarán relacionadas a los indicadores de la sensibilidad:

Identifiquemos a los personajes por sus características.

Clasifiquemos los hechos más trascendentes.

- ✓ ¿Cuál es la información externa e interna del contenido del videocuento?
- ✓ Clasifique a los personajes por su posición en la estructura jerárquica del videocuento.
- ✓ ¿Cuál es la esencia del contenido observado?
- ✓ Identifique la acción inmediata que realizan los personajes.

- ✓ ¿Distingue el mal del bien en los personajes?
- ✓ ¿Qué acciones recurrentes hay en el cuento?
- ✓ ¿Qué actitudes que has observado alteran tu ánimo?
- ✓ ¿Qué actitudes de los personajes te entristecen y por qué?
- ✓ ¿Qué emociones de los personajes te afectan?
- ✓ ¿Qué sentimiento despierta en ti las peripecias del videocuento?
- ✓ ¿Qué te impresionó más?
- ✓ ¿Con qué personaje te identificas?

**Participación activa.** La profesora promueve acciones en los estudiantes para garantizar su participación permanente, generando interrogantes de diversos niveles; actitud que orientará a un nivel aceptable de comprensión y al desarrollo o fortalecimiento de la sensibilidad (esta última será inferida de sus respuestas).

- **Salida**

**Evaluación.** Se tomará en cuenta el grado de valoración que le dan los estudiantes al contenido del videocuento, en base a las actitudes de cada personaje inmerso en el entorno narrativo, comprendiendo que no existen elementos aislados. Todo está relacionado entre sí dentro de la trama definida.

### **2.2.8 Experiencias de estudios referente a la sensibilidad en América Latina**

En esta región, se desarrollaron diversas experiencias de educación orientadas al desarrollo de la sensibilidad, como lo demuestra Cussianóvich (2007), al referirse a la relación que debe haber entre niños y adultos en una sociedad en crisis, especialmente con los pequeños desamparados, surgida dentro del contexto del conflicto interno en el Perú, como una respuesta a la situación de abandono y maltrato en que vivían los niños de las clases populares, en especial

de los huérfanos y abandonados. Expone la importancia de una educación infantil integral que considere no solo sus habilidades cognitivas, sino también sus vivencias cotidianas, tales como las emociones y relaciones interpersonales, como forma de recuperar la esencia de la condición humana, que está en su sensibilidad.

La pedagogía de la ternura trata de explicar la importancia del afecto en los procesos de aprendizaje, construyendo un sistema de apoyo y orientación para aquellos que son vitales y que irán constituyendo una sólida condición de vida.

Para este autor, la sensibilidad y su desarrollo son fundamentales; pues, la solidaridad entre los marginados es una condición básica para superar ese estado, a partir de una profunda comprensión de su realidad.

Otra experiencia no menos interesante es la de Restrepo (1994), quien propone rescatar la ternura a todos los niveles del quehacer humano, rompiendo con las dicotomías razón-sentimiento e individual-social, para sentar las bases de un desarrollo integral en las personas.

Refiere que:

La tarea del pedagogo es formar la sensibilidad [en sus discípulos], lo que debe pasar de la razón teórica a la razón sensorial contextual, cinceland el cuerpo sin pretender atraparlo en la dureza del código... ni desconocer las potencialidades de la singularidad humana. (p. 34)

La disciplina militarizada tradicional en la escuela destruye la originalidad y los sentidos de creatividad e identidad, para establecer un mundo de seres uniformes con formas de pensar idénticas.

El Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP, 2014), del Ministerio de Educación, seleccionó a la Institución Educativa Veritatis Splendor en el marco del Sistema de Identificación, Sistematización y Difusión de Innovaciones y Buenas Prácticas

Educativas, con el propósito de cooperar con los actores educativos, e inculcar estrategias de gestión que han mejorado entornos democráticos para la formación integral de los estudiantes, centrado en la pedagogía del amor, demostrada desde la empatía, la confianza y la apertura al diálogo, que es posible desarrollar aprendizajes de modo integral, tanto a nivel cognitivo como socioemocional; el estudiante que aprende y emprende tiene un propósito para su vida: traducirlo en beneficio para los demás, proponiendo soluciones a problemas del mundo real y favoreciendo un aprendizaje integral, con un enfoque de desarrollo de la persona como ciudadano activo y consciente, producto del afecto de quienes lo rodean.

Para realizar lo propuesto, es necesario que el estudiante tenga una sensibilidad desarrollada en función a la solidaridad, en un ambiente de afectividad y proactividad, pensando en que el desarrollo de los demás es la base del bienestar de la persona.

### **2.2.9 Definición de la sensibilidad**

Desde una percepción psicológica, González (1991) considera a la sensibilidad como un proceso cognitivo simple, que refleja las características externas aisladas de los objetos y fenómenos del mundo externo, así como también de su estado interno; demuestra que las sensaciones estimulan la actividad psíquica humana: intuición y emotividad, posibilitan su desarrollo desde la infancia. Explica las formas de estimulación que recibe el estudiante en sus procesos de aprendizaje; estas pueden ser: visuales, táctiles, auditivas, olfativas o gustativas; pues, la relación con el mundo es esencialmente sensorial y demandan de profunda agudeza perceptiva, con diversas e intensas manifestaciones dependientes de la fuerza del estímulo. En este proceso, se recibe, interioriza y asocia con otras experiencias, que pueden ser sentimentales o sensoriales, emitiendo juicios de valor sobre su importancia, para generar una interacción entre el estímulo y los sentimientos del receptor.

Desde la posición de Loeches (2014), el hombre expresa sensibilidad hacia las personas y hechos de su entorno, ya que la mente se hace más abierta y flexible a todos los estímulos cuando intenta predecir lo que piensan otras personas; se ven afectadas por cosas extrañas como el color de una pared, la música de fondo, etc. En este sentido, la necesidad de enfatizar el rol de las emociones como reacciones que nos conducen a casi todo es fundamental.

De hecho, el significado de la sensibilidad radica en nuestra capacidad para percibir y comprender el estado de ánimo del otro, su manera de crear y ser para actuar positivamente con los demás. Así, el sentido de significado se ve como un sentimiento específico y supremo, porque: “expresa en toda su riqueza y plenitud la verdadera relación humana con el objeto como confirmación de las fuerzas esencialmente humanas en él objetivadas” (Sánchez, 1990, p. 50).

En base a estas afirmaciones, podemos definir la sensibilidad como la capacidad “de ponerse en el lugar de otro” y percibir los estímulos con los cinco sentidos: visual, táctil, auditivo, olfativo o gustativo; en relación al dibujo, la pintura, el videocuento y otros, a través de los receptores sensoriales. La sensibilidad también está presente de manera implícita en la forma cómo percibimos y sentimos la vida, cómo valoramos a otras personas, objetos, ideas, imágenes, sensaciones y a nosotros mismos. Las manifestaciones de sensibilidad suelen ser transitorias y dependen del contexto, solo cuando esto ocurre en la vida cotidiana.

#### **2.2.10 Fortalecimiento de la sensibilidad a través del arte (videocuento)**

Del Morral (1999) analizó la categoría creatividad y las aportaciones que las nuevas herramientas tecnológicas están brindando. Se trata de las posibilidades creativas que se podrían incorporar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del cual los niños expresen y desarrollen su imaginación, sus ideas, fundamentalmente sus emociones, su sensibilidad para obtener de él un alto grado de satisfacción. El videocuento, por su carácter estético, es arte;



presentado con apoyo de la tecnología, cobra el carácter de un recurso didáctico altamente motivador.

La expresión de la creatividad del estudiante o de cualquier otra persona está condicionada por su nivel de sensibilidad y determinada por las condiciones de los entornos que le rodean. Sin embargo, las limitantes a la creatividad individual impiden que el productor del arte exprese libremente su sensibilidad; en el caso de los estudiantes, los impedimentos a su expresión de sentimientos y experiencias limitan las posibilidades de cambios significativos.

Para Sarlé y otros (2014), la sensibilidad es un producto de procesos complejos mediante el cual el ser humano se nutre de las experiencias que le brindan los numerosos espacios por los que transita a lo largo de su vida; así como, los vínculos que se forman en el ámbito familiar, en las instituciones educativas y en la sociedad. Refiere que: “Es así como los seres humanos nos vamos formando como tales, en la medida de nuestras posibilidades, en correspondencia con los demás, en diálogo con nuestro cuerpo, nuestros pensamientos, sentimientos y nuestra historia” (p.47). Los autores señalan que la sensibilidad es el producto de la relación del hombre con los otros de su entorno, una construcción social en base a valores, que permanecerá toda su vida; y que esa relación social lo construye, tanto física como moralmente, en un proceso cultural que define su civilización.

### **2.2.11 Características de las personas sensibles**

Para Maturana (2001): “Lo humano se constituye en el entrelazamiento de lo emocional con lo racional” (p. 8). En los procesos vitales del hombre, la emoción y la racionalidad hacen que comprenda lo fundamental de los hechos, para asumir el control con objetividad. De ahí que Zegers (2006) considera como características de las personas sensibles, lo siguiente:

- **Intuitivo.** Que consiste en el conocimiento directo e inmediato de lo evidente, sin tener en cuenta la deducción o el razonamiento. Sostienen que la percepción sensible proporciona un conocimiento sensorial precognoscente de la realidad. De manera similar, consideran que la "intuición intelectual" permite comprender la esencia de las cosas y sus diversas manifestaciones a través de conceptos.

Desde este entendimiento, la intuición se define como el conocimiento que no se construye ni se expresa racionalmente; como tal, no puede explicarse ni siquiera verbalizar. Si bien el individuo puede articular ese conocimiento o información con experiencias previas, pero generalmente es imposible explicar por qué llega a una conclusión en particular. La intuición se manifiesta con frecuencia en forma de reacciones emocionales repentinas a eventos, percepciones o sensaciones impactantes.

- **Emotivo.** Las emociones son sentimientos psicofisiológicos que exponen mecanismos adaptativos en respuesta a cambios de cualquier índole.

A nivel psicológico, la emoción cambia el "foco de atención" y eleva ciertos comportamientos en la jerarquía de respuestas de un individuo. De ahí que las emociones provocan respuestas fisiológicas de varios sistemas del organismo, incluidos la voz, las expresiones faciales, los músculos y el sistema endocrino. Cuando un componente expresivo interviene en una reacción emocional, las conductas motoras visibilizan expresiones faciales y verbales; por eso, cada estado de ánimo tiene una manifestación conductual.

- **Sentimiento.** Es un estado de ánimo y una emoción conceptualizada. Por ejemplo, cuando decimos "estoy triste" o "estoy indignado", verbalizamos un estado de ánimo propio. También, se entiende como una impresión afectiva causada por un recuerdo o situación en general. Además, se puede interpretar como expresiones neurofisiológicas del sistema

nervioso y del estado mental. El sentimiento se refiere a la autopercepción como producto de las emociones vivenciadas.

- **Percepción.** Es el proceso por el cual el cerebro interpreta los estímulos recibidos a través de los sentidos, para construir una impresión consciente del mundo sensible. Asimismo, se refiere al conjunto de procesos mentales mediante los cuales un individuo selecciona, organiza e interpreta la información derivada de estímulos, pensamientos y sentimientos de manera lógica o significativa, basándose en experiencias previas.

La percepción, vista filosóficamente, es aprehensión psíquica (estados anímicos alterados y frustrantes. Por ejemplo, una persona aterrada ante la presencia de un gato negro en la oscuridad) de una realidad objetiva, es distinta de la sensación y de las ideas, debido a la reacción inmediata.

### 2.2.12 Dimensiones de la sensibilidad

Uno de los indicadores del *Marco del Buen Desempeño Docente* (MBDD, 2012), del Ministerio de Educación, refiere que el docente debe aplicar estrategias para desarrollar permanentemente la sensibilidad de sus estudiantes. Del mismo modo, en el enfoque de género considerado en el *Currículo Nacional de la Educación Básica* (2016) menciona que la empatía se demuestra cuando se es capaz de reconocer y apreciar las emociones y necesidades afectivas de los demás, así como demostrar sensibilidad hacia ellas, al identificar situaciones de desigualdad de género, demostrando la capacidad de comprender o acompañar a las personas que experimentan diversas emociones o necesidades afectivas como resultado de su marginación.

En la *Guía para el desarrollo del pensamiento crítico*, propuesta por el MINEDU (2006), se mencionan de manera dispersa las dimensiones o componentes de la sensibilidad: agudeza perceptiva, intuición, emotividad y sentimiento.

**Agudeza perceptiva.** Es la capacidad que permite la observación de los detalles de un objeto o tema; para ello, el estudiante debe ser sensible, de lo contrario, no captará la esencia de los objetos, problemas o hechos cotidianos, situación que impide asumir una postura adecuada frente a la posible solución. Además, es identificar los conceptos trascendentes que sustentan nuestros argumentos, es leer el mensaje denotativo y connotativo; para percibir de manera clara los hechos y emitir una reacción que corresponda; es decir, leer el mensaje subliminal y encontrar la esencia que le da consistencia a nuestros planteamientos y reacciones.

**Sentimientos.** Sobre el particular, Chase (1993) considera una dimensión centrada en la afectividad. Una educación que abarca la integridad del ser humano incluye la dimensión afectiva, porque se trata de un estado mental, compuesto de elementos afectivos, cognitivos y motivacionales. Tal como indica Zubiría (2007), es la capacidad de tratar con otras personas, lo que hace de nosotros seres humanos: amable, generoso, simpático, saber agradecer, escuchar, despertar un sentimiento de comprensión por el otro.

**Emociones.** Según Rodríguez (2014), los seres humanos vivimos en un continuo fluir emocional consensual, en el que aprendemos en comunidad. Las emociones, como indicador de la sensibilidad, representan, junto a los procesos cognitivos, un componente esencial en la configuración de la personalidad, debido a su carácter psicofisiológico. Otero (2006) señala que: “No hay una acción humana sin una emoción que la fundamente y la haga posible” (p. 7). El hecho de molestarse, sonreír, llorar, estar triste, etc. son emociones que configuran nuestra personalidad, a su vez orientan nuestras acciones.

**Intuición.** Para Hogarth (2001), se trata de una parte natural, cómo las personas procesan la información, aclara que su base es la experiencia. Por lo general, se adquiere de manera tácita gradual y acumulativa; en la mayoría de los casos, no nos damos cuenta de lo que adquirimos,

hasta que algún incidente nos hace tomar conciencia. La calidad intuitiva de una persona está determinada por la cantidad de experiencias apropiadas logradas y de los mecanismos utilizados para aprender de esas experiencias. Esto se puede lograr mejorando las reglas que usamos para aprender y observando el mundo con mayor curiosidad.

### **2.2.13 Importancia de la expresión artística en el desarrollo de la sensibilidad**

Los videocuentos, por lo general, son productos audiovisuales complejos creados a través de la colaboración entre escritores, artistas, directores de arte y fotógrafos. Para Mampaso (s. f.): “La enseñanza de estos medios también habría que considerarla como una labor de equipo entre diferentes docentes, un trabajo global desde el área audiovisual, en la que entrarían tanto el área de plástica y visual” (p. 190). Tiene estrecha relación con la composición, espacio, volumen, luz, color y forma, creación de dibujos animados, muñecos animados tridimensionales, diseño de escenografía, vestuario, etc.

El área de Expresión Musical se da a través de la creación de bandas sonoras, de la música: sonidos y efectos especiales; incluido el análisis de la música en relación con la imagen; el área de la Física, la dramatización, mediante las posibilidades de expresión y comunicación, la interpretación de actores o de muñecos, etc., y el área de Lengua y Literatura con la creación de guiones y diálogos.

Estas conexiones con otros campos contribuyen a la formación integral del estudiante, enfatizando siempre y especialmente el desarrollo de la imaginación y la creatividad. Existen numerosas aplicaciones del videocuento en el aula, ya que puede ser utilizado como recurso didáctico o como un medio audiovisual, en ambos casos se constituye como un mecanismo motivador, mediante las técnicas de la auto observación (autoscopia, que presenta un equilibrio entre el deseo del estudiante de contemplarse o exhibirse y el miedo a afrontar a sí mismo,

contribuyendo hacia una visión más objetiva) como componente motivador en el baile: expresión corporal y educación física (analiza los ejercicios, la coordinación de movimientos).

También lo utilizan para mejorar la expresión verbal e idiomas (el aprendiz se escucha y se observa) o bien en circunstancias espontáneas (durante el juego, en el comedor), en dinámicas de equipo (análisis de las funciones de cada uno de los integrantes del equipo, participación, desafíos, tendencia e interrupciones), grabaciones de lectura y dramatizaciones (como documento o memoria, grabación previa a los ensayos), en visitas extracurriculares o salidas culturales, excursiones, etc. Este recurso didáctico depende de la creatividad del profesor para ser utilizado de manera adecuada.

En la experiencia de Lowenfeld y Brittain (1980), el acto de dibujar, pintar o ver historias (videocuento) es una actividad de aprendizaje. Los sentimientos, la capacidad intelectual, la sensibilidad perceptiva, la capacidad creativa, el desarrollo social, la conciencia estética, el nivel intuitivo, emocional y los sentimientos del estudiante se reflejan en cada acción pedagógica que realizan.

La sensibilidad hacia el medio circundante solo puede mejorarse con el apoyo de un profesor comprensivo, que ayude, inspire e intercambie ideas con los estudiantes. Se debe potenciar el espíritu creativo de los estudiantes. Es responsabilidad del docente propiciar las condiciones que permitan que la experiencia artística (videocuento) incida en la sensibilidad de los observadores. El arte permite a los estudiantes crecer y progresar a lo largo de rutas que conducen a la acción positiva, y permite que cada uno de ellos se vea a sí mismo como un ser humano capaz de emitir sentimientos de nobleza.

### 2.3 Definición de términos básicos

Las variables y las dimensiones consideradas en la propuesta para la presente investigación quedarán definidas del siguiente modo:

- **Agudeza perceptiva.** Es el proceso que permite enfocar la atención y hacer más sutiles las distinciones respecto a la información que recibimos del mundo. Es captar detalles con minuciosidad.
- **Arte.** Creaciones realizadas que expresan una visión sensible utilizando lo real y lo imaginario mediante recursos expresivos; para el caso de los videocuentos, las voces, los gestos, los desplazamientos, el sonido, los colores, entre otros.
- **Cuento.** Entendido como una breve narración oral o escrita, con un número limitado de personajes, una intriga poco desarrollada, un clímax y un desenlace ligero.
- **Escucha activa.** Es la habilidad de prestar atención activando todos los sentidos, siendo capaces de reconocer los sentimientos, ideas o pensamientos que subyacen del emisor.
- **Emociones.** Son sentimientos intensos. Representan, junto a los procesos cognitivos, un factor determinante en la configuración de la personalidad, debido a su carácter psicofisiológico.
- **Emotividad.** Capacidad humana de generar emoción y sensibilidad natural, frente a estímulos que provocan expresar emociones.
- **Intuición.** Habilidad para conocer, comprender o percibir algo de manera clara e inmediata, sin la intervención de la razón.
- **Motivación.** Es el entusiasmo constante del estudiante por su propio aprendizaje o las actividades que conducen a él. El interés del estudiante se mantiene o aumenta en función de factores intrínsecos y extrínsecos.

- **Observación.** Es el proceso de adquirir información de forma activa a través del sentido de la vista. Es una actividad dirigida por el estudiante en el que utiliza sus sentidos para detectar y asimilar las características y rasgos de un elemento.
- **Sentimientos.** Dimensión centrada en la afectividad. Estado mental compuesto de elementos afectivos, cognitivos y motivacionales.
- **Sensibilidad.** Es la capacidad de captar los problemas, la apertura frente al entorno, la cualidad que enfoca el interés hacia las personas, cosas o situaciones externas al estudiante.
- **Video.** Medio por el cual se desarrolla un mensaje con imagen en movimiento, el cual trae consigo una estructura de contenido, previamente formulada por su autor.
- **Videocuento.** Material digitalizado del contenido de un cuento narrado por un experto y complementado con otros elementos: sonido, colores y movimientos.



## **CAPÍTULO III**

### **3 HIPÓTESIS Y VARIABLES**

#### **3.1 Hipótesis de la investigación**

##### **3.1.1 Hipótesis principal**

El videocuento, como recurso didáctico, influye significativamente en el nivel de fortalecimiento de la sensibilidad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

##### **3.1.2 Hipótesis secundarias**

- a) El videocuento, como recurso didáctico, influye significativamente en el nivel de agudeza perceptiva en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.
- b) El video cuento, como recurso didáctico, influye significativamente en el nivel de intuición en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.
- c) El videocuento, como recurso didáctico, influye significativamente en el nivel de emotividad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

- d) El videocuento, como recurso didáctico, influye significativamente en el nivel de sentimiento en estudiantes de la serie 100 de Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

## 3.2 Variables

### 3.2.1 Variable independiente

**Definición conceptual.** Ohler (2006) define al videocuento como una narrativa breve, frecuentemente personal, contada en primera persona, presentada como un cortometraje y con la finalidad de ser vista en una pantalla de televisión, computadora o proyectada en una pantalla más grande.

**Definición operacional.** Se procedió con la aplicación de la ficha de observación, que midió la eficacia del videocuento como recurso didáctico, conformada por tres dimensiones: inicio, proceso y salida. Cuya valoración fue dicotómica: sí (2), no (1).

### 3.2.2 Variable dependiente

**Definición conceptual.** La sensibilidad como proceso cognitivo simple, demuestra que las sensaciones estimulan la actividad psíquica humana: intuición y emotividad, la relación con el mundo es esencialmente sensorial y demandan de profunda agudeza perceptiva. Este proceso se interioriza y pueden ser sentimentales. (González, 1991).

**Definición operacional.** El caso de la sensibilidad se determinó con la aplicación de un test, constituido por cuatro dimensiones: agudeza perceptiva, intuición, emotividad y sentimiento. Su estratificación fue valorada con: alta (3), media (2) y baja (1).

## Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	VALORACIÓN
Videocuento	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organización del ambiente</li> <li>Motivación a los estudiantes</li> <li>Información general de los aspectos principales que exige una clase con videocuento.</li> </ul>	SÍ NO
	Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilización pertinente de los recursos audiovisuales</li> <li>Transferencia comprensible del contenido del videocuento</li> <li>Observación y escucha activa por parte de los estudiantes</li> </ul>	
	Salida	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participación proactiva en base a preguntas</li> <li>Evaluación del nivel de asimilación y reflexión del contenido del videocuento</li> </ul>	
Sensibilidad	Agudeza perceptiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>Captación de la información externa e interna del contenido del videocuento</li> <li>Clasificación adecuada de los personajes</li> <li>Identificación precisa de los hechos</li> </ul>	Alta Medi Baja
	Intuición	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión clara de los hechos</li> <li>Percepción interna de lo que ocurre</li> <li>Comprensión inmediata del contenido</li> </ul>	
	Emotividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reacción repentina (asombro) frente a los hechos</li> <li>Inclinación recurrente por las buenas acciones</li> <li>Alteración inmediata del ánimo por los actos negativos</li> </ul>	
	Sentimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reacción con un determinado estado de ánimo</li> <li>Expresión de una emoción conceptualizada</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"><li>• Demostración de una impresión afectiva frente a los hechos</li><li>• Construcción inmediata de un recuerdo significativo</li><li>• Autopercepción en base a los hechos del videocuento</li></ul>	
--	--	--	--

## **CAPÍTULO IV**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **4.1 Tipo de investigación**

Por su propósito o finalidades perseguidas, la investigación es de tipo aplicada. Según Supo y Cavero (2014) “este tipo de investigación se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren” (p.40). Además está orientada a resolver o mejorar una situación específica mediante la aplicación innovadora y creativa de una propuesta.

En nuestro caso, fue el videocuento como recurso didáctico y su eficacia en los procesos de enseñanza-aprendizaje orientado a mejorar el nivel de sensibilidad de las estudiantes de Educación Inicial de la serie 100 de la Facultad de Ciencias de la Educación-UNSCH.

Desde el punto de vista de Carrasco (2007) “La investigación aplicada se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos; es decir, se investiga para transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad” (p. 43).

Consecuentemente, el presente estudio tiene como propósito fortalecer los niveles de sensibilidad en estudiantes universitarios, futuros profesionales de la educación, para que propendan la formación de una sociedad cada vez mejor, priorizando por sobre todo a la persona en su integralidad.

## 4.2 Nivel de la investigación

Es explicativo, porque se identificó y caracterizó los factores que están afectando a la variable dependiente (sensibilidad), así como se sustentó el porqué de un bajo nivel de sensibilidad (causas) y cómo se producirá el cambio en el nivel de sensibilidad de los participantes, a partir de la observación del videocuento como recurso didáctico. Según Hernández y otros (2003), el nivel explicativo responde a las causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales, cuyo objetivo principal es verificar la hipótesis causal. Sobre el particular, Carrasco (2005) señala que: “Con este nivel de estudio, podemos conocer por qué el objeto de estudio tiene tales características o cualidades” (p. 42).

## 4.3 Diseño de investigación

Por su naturaleza, es experimental en su variante preexperimental. Según Pineda y otros (1994), estos diseños se caracterizan por la manipulación de la variable independiente y observar los efectos sobre la variable dependiente. Se trabajó con una sola unidad de estudio, a la cual se le administró una preprueba al inicio y una posprueba como salida.

Gráficamente, se expresa del siguiente modo:

M    O<sub>1</sub>    X    O<sub>2</sub>

### Donde

M = Muestra de un solo grupo

O<sub>1</sub> = Pretest

O<sub>2</sub> = Posttest

X = Tratamiento experimental

En la investigación educativa o pedagógica, el diseño preexperimental, según Buendía y otros (1998), se caracteriza por un bajo nivel de control; por tanto, baja validez interna y externa. Sin embargo, este tipo de diseño es únicamente aplicable en determinados tipos de investigación educativa. Sobre la base de estas ideas, reafirmamos, para la presente investigación, que le corresponde al diseño experimental en su variante preexperimental, porque se trabajó con un solo grupo, constituido por 65 estudiantes, selección arbitraria (censo).

#### **4.4 Población**

##### **4.4.1 Población teórica**

La población teórica estuvo integrada por 235 (100 %) estudiantes regulares de la Escuela Profesional de Educación Inicial, series 100 a 500, matriculados en el año académico 2019 – I. Cuesta y Herrero (2010) indican que se trata de “un conjunto de elementos a los cuales se requiere extrapolar los resultados” (p.1)

##### **4.4.2 Población muestreada**

Para este caso, estuvo constituida por 65 estudiantes universitarios de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga. Pimienta (2000), al referirse que este tipo de población, señala que también se “denomina de modelos, no son representativas por el tipo de selección, son arbitrarias y se basan en supuestos generales sobre la distribución de las variables en la población, generalmente ingresan todos” (p. 265).

#### **Criterios de inclusión y exclusión**

Para Manzano y García (2016): “La construcción conceptual de los criterios de inclusión y exclusión no solo son importantes para fortalecer la calidad académica de los estudios; además,

permite fortalecer la calidad metodológica y, en consecuencia, la aplicabilidad de los resultados” (p. 512).

INCLUSIÓN	EXCLUSIÓN
Estudiantes regulares matriculados en el semestre.	Estudiantes no regulares Estudiantes con desmatrícula Estudiantes con traslado interno o externo Estudiantes con segunda carrera

#### 4.4.3 Tipo de muestreo

Fue Censo. Conforme indica Hernández y otros (2010): “Solo cuando queremos realizar un censo debemos incluir en el estudio a todos los sujetos o casos del universo o la población” (p. 236). Concuerdan con lo referido Cuesta y Herrero (2010), al manifestar que: “en ocasiones, resulta posible estudiar cada uno de los elementos que compone la población, realizándose lo que se denomina un censo; es decir, el estudio de todos los elementos que compone la población” (p. 1).

La muestra censal es factible cuando permite estudiar a cada uno de los elementos que constituyen a la población; es decir, a todas las unidades de estudio de la población.

#### 4.4.4 Métodos utilizados en la investigación

##### Métodos generales

Inducción. Método que permitió la caracterización del problema, la construcción de la tabla de operacionalización de las variables: el videocuento y la sensibilidad; además, se logró obtener conocimientos generales a partir de hechos particulares; mientras que las conclusiones a



las que se arribó son objetivas y probables, por considerarse generalizaciones válidas producto del proceso de inducción, posibles de masificarse a partir de su réplica. En efecto, consiste en estudiar u observar hechos o experiencias particulares con el fin de llegar a conclusiones que puedan inducir o permitir derivar de ello los fundamentos de una teoría (Bernal, 2006).

Deducción. Esencialmente, “otorga validez formal al contenido del pensamiento racional, pero no veracidad” (Hurtado y Toro, 2007, p. 83). Lo que indica que un hecho particular racional no supone que sea verídico o correcto en la realidad, solo puede tratarse de una certeza del momento. En esta investigación, a través de la lógica deductiva, fue posible derivar consecuencias hipotéticas que se contrastaron con la realidad y las experiencias vividas por los estudiantes universitarios de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación para generar conclusiones singulares.

Del mismo modo, las dos variables operacionalizadas pasaron por un proceso de generalización y conceptualización para concluir en una visión mucho más global que la teoría anterior. La deducción, por ser un razonamiento mental, nos permitió inferir las particularidades de las variables y proponer generalizaciones empíricas.

### **Métodos particulares**

Método estadístico. Ya que la naturaleza de la investigación exige que se realice inferencias a partir de la teoría de probabilidad. Tal como indica, Crespo (2017) este método “...centra su atención en obtener conclusiones validadas respecto a la media  $\mu$  (valor desconocido) de una variable aleatoria numérica (generalmente continua) de una población de referencia” (p. 10). Para su aplicación, se implementó un esquema organizativo que permita evaluar la factibilidad de la investigación y nos facilite la evaluación y el control de su avance en el tiempo.

Hipotético-deductivo. Por su naturaleza, la presente investigación exigió la verificación de la certeza de las hipótesis propuestas. El videocuento como recurso didáctico proyectó en el entorno académico una actitud de cambio, centrada en la práctica constante.

#### **4.4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **Técnicas de recolección de datos**

**La observación.** Esta técnica permitió la obtención de datos respecto a la eficacia de los pasos del videocuento como recurso didáctico, al inicio y al final de la experiencia pedagógica.

Quevedo (2001) expresa que esta técnica, generalmente: “se utiliza en la recolección de datos para valorar el dominio de los procedimientos y el desarrollo de actividades durante el trabajo pedagógico en el aula” (p. 206).

**La Encuesta.** Para Casas et al (2002) se trata de una técnica “... ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (p. 527). Por la naturaleza de la investigación fue necesario recurrir a la implementación de una encuesta, para recoger datos de la sensibilidad, como una parte determinante de la condición humana.

#### **4.4.6 Instrumentos de recolección de datos**

**Ficha de observación estructurada.** Se utilizó este instrumento de investigación para medir la eficacia del videocuento como recurso didáctico. Consideramos pertinente, ya que Quevedo (2001) sustenta que: “se utiliza en la recolección de datos para valorar el dominio de los procedimientos y el desarrollo de actividades durante el trabajo pedagógico en el aula” (p. 206).

**Cuestionario de la encuesta.** Se implementó este instrumento para recoger datos respecto a la sensibilidad, desagregado en cuatro dimensiones: agudeza perceptiva, emociones, sentimientos e intuiciones, parte importante de la vida de los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial. Para Padilla et al (1998) “El instrumento básico utilizado en la investigación por encuesta es el cuestionario, que podemos definir como el documento que recoge de forma organizada los indicadores de las variables implicadas en el objetivo de la encuesta”. (p. 152)

### **Ficha técnica**

**Instrumento:** Cuestionario de la encuesta

**Autor:** Ministerio de Educación (2006)

**Procedencia:** Perú

**Adaptación:** Gavancho, Z. (2018)

**Descripción:** La variable sensibilidad integra 30 afirmaciones de opción múltiple, tipo Likert, y se distribuyen en cuatro dimensiones: agudeza perceptiva (1 al 8), intuición (9 al 15), emotividad (16 al 22) y sentimiento (23 al 30). Las opciones de respuesta y sus puntuaciones son: am= a menudo (4), pv= pocas veces (3), rv= raras veces (2), n= nunca (1) y la estratificación es: alto, medio y bajo.

**Población objetivo:** Estudiantes

**Forma de administración:** Colectiva y autoadministrada.

**Tiempo de administración:** 90 minutos.

**Confiabilidad:** Se determinó con el Coeficiente Alfa de Cronbach, ya que los reactivos (ítems) consignaba múltiples opciones. Se realizó en una muestra piloto de 20 estudiantes. Se obtuvo una fiabilidad de 0,983, que asegura una adecuada confianza del instrumento.

Tal como indica Kerlinger y Lee (2002), la confiabilidad se refiere a la consistencia o estabilidad de una medida, aquella que parte de la investigación de qué tanto error de medición exista en un instrumento, conforme a la varianza sistemática y la varianza por azar.

#### **4.4.7 Validez y confiabilidad del instrumento**

##### **Validez del contenido de los instrumentos**

Se realizó mediante la verificación y valoración de los siguientes expertos: Dr. Fredy Morales Gutiérrez (Escuela de Posgrado-UNSCH), Mgtr. Antonia Roca Gonzáles (Escuela de Posgrado-UNSCH), Dra. María Ríos (UNSCH).

Para determinar el índice de validez, se trabajó con el Coeficiente de Holsti (C). La fórmula referencial es la siguiente:

$$C = 3M / (n_1 + n_2 + n_3)$$

##### **Donde**

3 = Número de expertos

M = Número de coincidencias entre expertos

$n_1$  = Número de observaciones del observador 1

$n_2$  = Número de observaciones del observador 2

$n_3$  = Número de observaciones del observador 3

### MATRIZ DE VALIDEZ DEL JUICIO DE EXPERTOS

N.º de experto	ÍTEMS											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	D	D
2	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	D	D
3	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	D	D

#### De donde

$$C = 3 \times 12 / (12 + 12 + 12)$$

$$C = 36 / 36$$

$$C = 1,0$$

$$C = 100 \%$$

En base a opinión de los 3 expertos, se considera que el instrumento es aplicable para la recolección de datos sobre el nivel de sensibilidad.

#### Confiabilidad

Según Carrasco (2009): “la confiabilidad de un instrumento, es la cualidad o propiedad que permite obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces en diferentes periodos de tiempo” (p. 339).

En el presente estudio, se determinó con el Coeficiente Alfa de Cronbach, ya que los reactivos (ítems) consignaba múltiples opciones. Se realizó en una muestra piloto de 20 estudiantes. Se obtuvo una fiabilidad de 0,983, que asegura una adecuada confianza del instrumento.

**Estadísticas de fiabilidad**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
0,983	30

<b>Estadísticas del total de elementos</b>				
<b>Ítem</b>	<b>Media de escala, si el elemento se ha suprimido</b>	<b>Varianza de escala, si el elemento se ha suprimido</b>	<b>Correlación total de elementos corregida</b>	<b>Alfa de Cronbach, si el elemento se ha suprimido</b>
1	87,10	743,433	0,674	0,983
2	86,70	762,678	0,277	0,984
3	86,60	712,489	0,923	0,982
4	86,50	710,722	0,961	0,982
5	86,50	710,722	0,961	0,982
6	86,50	710,722	0,961	0,982
7	86,50	710,722	0,961	0,982
8	86,40	750,933	0,723	0,983
9	86,30	734,233	0,543	0,984
10	86,30	749,344	0,656	0,983
11	86,30	725,344	0,935	0,982
12	86,10	709,211	0,843	0,982
13	86,10	709,211	0,843	0,982
14	86,10	729,433	0,856	0,982
15	86,10	729,433	0,856	0,982
16	86,10	729,433	0,856	0,982
17	86,10	729,433	0,856	0,982
18	86,00	768,667	0,323	0,984
19	85,90	709,433	0,915	0,982
20	85,90	709,433	0,915	0,982
21	85,90	709,433	0,915	0,982
22	85,90	709,433	0,915	0,982
23	85,90	709,433	0,915	0,982
24	85,90	709,433	0,915	0,982
25	87,10	743,433	0,674	0,983
26	86,30	725,344	0,935	0,982
27	86,50	710,722	0,961	0,982
28	85,80	733,733	0,713	0,983

29	85,80	733,733	0,713	0,983
30	85,60	748,044	0,599	0,983

**Norma de evaluación.** El nivel de sensibilidad como de sus dimensiones consideran las siguientes categorías:

Dimensión/variable	Bajo	Medio	Alto
Agudeza perceptiva (1-8)	8-15	16-24	25-32
Intuición (09-15)	7-13	14-21	22-28
Emotividad (16-22)	7-13	14-21	22-28
Sentimiento (23-30)	8-15	16-24	25-32
Sensibilidad (en general 1-30)	30-59	60-90	91-120

#### 4.4.8 Procesamiento y análisis de datos

Para realizar el tratamiento estadístico: descriptivo e inferencial, se utilizó el software IBM-SPSS, versión 23.0.

- a) **Descriptivo.** Se realizó mediante el cálculo de las proporciones y la presentación de tablas de distribución absoluta y relativa simple.
- b) **Inferencial.** La distribución de los datos fue determinada mediante el Test de Kolmogorov-Smirnov, obteniéndose cifras de p – valores menores del 5 % (0,05) y se hizo referencia a las dimensiones y a la variable “nivel de sensibilidad”, que tuvo una distribución no normal, de ahí que corresponde la aplicación de pruebas no paramétricas.

#### 4.4.9 Selección de videocuentos

Uno de los criterios de selección fue tomar las historias conocidas mundialmente y que orientan a una formación en valores, relacionados directamente con la sensibilidad humana. Los que fueron utilizados para levantar información empírica de cómo eran percibidos por los observadores (unidad de estudio).

VIDEOCUENTO	JUSTIFICACIÓN
<p><b><i>Masha y el oso</i></b> Escrito por: Oleg Kuzovkov Dirigida por: Marina Nefedova <b><i>Ha llegado la primavera</i></b> (cap. 7) Tiempo: 6.33 minutos</p>	<p>Es una serie animada sobre las aventuras de una niña llamada Masha y su mejor amigo, el oso. La relación de Masha y el oso es una metáfora de cómo una niña interactúa con el mundo y cómo un adulto puede ayudarle a lograr esta difícil tarea.</p>
<p><b><i>El rey mono</i></b> <b><i>Caos en el Cielo</i></b> (parte 1) Tiempo: 9.46 minutos Estudio de arte y cinematografía de Shangai</p>	<p>Es uno de los personajes más conocidos en oriente, pues es una de las leyendas chinas más antiguas. Enseña que a partir del trabajo cooperativo se puede alcanzar las más altas metas.</p>
<p><b><i>El zapatero inteligente</i></b> <b><i>Cuentos para dormir</i></b> Tiempo 12.29 Spanish fayri tales</p>	<p>Es una historia aleccionadora, donde una persona tiene que ingeniárselas para estar con aquellos que quiere, además de dar un escarmiento a los que pretenden alejarlo de su familia.</p>
<p><b><i>El hormiguero</i></b> <b><i>La importancia de la verdad para niños</i></b> Tiempo 8.14 <b><i>La biblioteca inteligente</i></b></p>	<p>Revaloración de la práctica de la verdad para los niños y enseña cómo las mentiras pueden ser perjudiciales para todos. Habrá una hormiga en el hormiguero que no dice la verdad, lo que representa una seria amenaza para todas.</p>



<p><b><i>La niña de los fósforos</i></b></p> <p>Tiempo: 12.01</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ES.BedtimeStory.TV</li> </ul>	<p>Cuento que convoca a la solidaridad entre las personas, especialmente con las más vulnerables, resalta la necesidad de ayudarnos unos a otros, para lograr las metas personales y colectivas.</p>
<p><b><i>El príncipe y el mendigo</i></b></p> <p><b><i>Mark Twain</i></b></p> <p>Tiempo 12.54</p> <p>ES.Bedtime.TV</p>	<p>Promueve la igualdad básica del ser humano, los valores democráticos y la primacía de los valores de la sociedad industrial.</p>

## CAPÍTULO V

### RESULTADOS

#### 5.1 Presentación de los resultados a nivel descriptivo

**Tabla 1**

*Cantidad de estudiantes según el nivel de sensibilidad en el pretest y postest*

Nivel de sensibilidad (en general)	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	42	64,6	1	1,5
Medio	23	35,4	64	98,5
Alto	0	0,0	0	0,0
Total	65	100,0	65	100,0

*Nota.* Cuestionario aplicado a los estudiantes universitarios de la UNSCH-Ayacucho, 2019

Conforme se observa en la tabla 1, en el pretest, el 64,6 % de los estudiantes mostró un nivel bajo de sensibilidad; el 35,4 %, medio y ninguno se ubicó en el nivel alto. Mientras que, en el postest, el 1,5 % de los estudiantes mostró un nivel bajo de sensibilidad; el 98,5 %, medio y ninguno, alto. Estos resultados comparativos muestran un progreso significativo en el tratamiento de la sensibilidad, cuyo nivel en el estudiante tiene que ver con el compromiso e interés con sus entornos y su carrera profesional. Los videocuentos seleccionados son convencionales y muy conocidos, que invocan a formas de relacionarse con el mundo, que visualizan actitudes relacionadas con la solidaridad, el trabajo cooperativo y el logro de metas

previstas que, al parecer, hace falta fortalecer en las estudiantes; pero que se logra con la intervención pedagógica realizada.

**Tabla 2**

*Cantidad de estudiantes según el nivel de agudeza perceptiva en el pretest y postest*

Nivel de agudeza perceptiva	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	63	96,9	43	66,2
Medio	2	3,1	22	33,8
Alto	0	0,0	0	0,0
Total	65	100,0	65	100,0

*Nota.* Cuestionario aplicado a los estudiantes universitarios de la UNSCH-Ayacucho, 2019

Según la tabla 2, en el pretest, el 96,9 % de los estudiantes mostró un nivel bajo de agudeza perceptiva; el 3,1 %, medio y ninguno alcanzó el nivel alto. Mientras que, en el postest, el 66,2 % de los estudiantes mostró un nivel bajo de agudeza perceptiva; el 33,8 %, medio y ninguno alcanzó un nivel alto. Estos resultados indican el desconocimiento de la importancia de la agudeza perceptiva, ya que este proceso nos permite enfocar la atención y hacer más sutiles las distinciones en la información y está condicionada por intereses y valores. La percepción de algo está relacionada con el interés que despierte en el estudiante. Esta debilidad se supera con el uso de los videocuentos elegidos, que tienen poca relación con sus entornos culturales y sociales; por lo tanto, observan escenas en ambientes que le son extraños y que solo los convocan a la sorpresa.

**Tabla 3**

*Cantidad de estudiantes según el nivel de intuición en el pretest y postest*

Nivel de intuición	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	36	55,4	2	3,1
Medio	29	44,6	62	95,4
Alto	0	0,0	1	1,5

Total	65	100,0	65	100,0
-------	----	-------	----	-------

*Nota.* Cuestionario aplicado a los estudiantes universitarios de la UNSCH-Ayacucho, 2019

Según la tabla 3, en el pretest, el 55,4 % de los estudiantes mostró un nivel bajo intuición; el 44,6 %, medio y ninguno se ubicó en el nivel alto. Sin embargo, en el postest, el 3,1 % de los estudiantes mostró un nivel bajo de intuición; el 95,4 %, medio y 1,5 % alto. Interpretando, diremos que la intuición, por ser un proceso mental, forma parte de la actividad creadora, propia de todo ser humano. Dentro de este marco, la gran mayoría de los estudiantes presenta niveles medios o bajos de intuición frente a los videocuentos presentados; esto se podría explicar por los temas tratados, que resultan extraños para la mayoría de los estudiantes.

**Tabla 4**

*Cantidad de estudiantes según el nivel de emotividad en el pretest y postest*

Nivel de emotividad	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	30	46,2	15	23,1
Medio	35	53,8	50	76,9
Alto	0	0,0	0	0,0
Total	65	100,0	65	100,0

*Nota.* Cuestionario aplicado a los estudiantes universitarios de la UNSCH-Ayacucho, 2019

Conforme se observa en la tabla 4, en el pretest, el 46,2 % de los estudiantes se ubica en un nivel bajo de emotividad; el 53,8 %, en medio y ninguno en el nivel alto; mientras que, en el postest, un 23,1 % muestra un nivel bajo de emotividad; el 76,9 %, medio y ninguno logró el nivel alto. Si bien en ningún caso los estudiantes alcanzaron el nivel alto; sin embargo, hay una mejora notable en el postest, donde el 76,9 % alcanzó el nivel medio de emotividad, a diferencia del pretest, que solo fue el 53,8 %, logrando una diferencia del 23,1 %. Esto indica que la emotividad del estudiante en edad universitaria, determinada por sus sentimientos referentes a

los problemas de autodeterminación vital o del propio valor y sentido de la existencia, al contrastar con el contenido de los videocuentos, expresan espontáneamente sus emociones.

**Tabla 5**

*Cantidad de estudiantes según el nivel de sentimiento en el pretest y postest*

Nivel de sentimiento	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	53	81,5	8	12,3
Medio	12	18,5	56	86,2
Alto			1	1,5
Total	65	100,0	65	100,0

*Nota.* Cuestionario aplicado a los estudiantes universitarios de la UNSCH-Ayacucho, 2019

Los resultados dados a conocer en la tabla 5 indican, en el pretest, que el 81,5 % de los estudiantes muestra un nivel bajo de sentimiento; el 18,5 %, medio y ninguno logró ubicarse en el nivel alto, Mientras, en el postest, el 12,3 % muestra un nivel bajo de sentimiento; el 86,2 %, medio y el 1,5 %, alto. En efecto, hay una mejora notable de 67,7 % en los resultados del postest; ya que el 86,2 % alcanzó el nivel medio, a diferencia del pretest, que solo fue un 18,5 %. Si bien los sentimientos son un aspecto fundamental en nuestra supervivencia, porque están implicados en la activación y coordinación de los cambios fisiológicos, cognitivos y conductuales, necesarios para ofrecer una respuesta efectiva a las demandas del ambiente, son elementos fundamentales para tomar decisiones. También, que el 86,2 % logró un nivel medio gracias a los procedimientos del videocuento como recurso didáctico, ya que asumieron una actitud proactiva durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje desarrolladas.

## 5.2 Presentación de resultados a nivel inferencial

Paso 1: Planteamiento de hipótesis estadística

$H_0$ : El videocuento, como recurso didáctico, no fortalece significativamente el nivel de sensibilidad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019. Siguen una distribución normal.

$H_a$ : El videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de sensibilidad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019. No siguen una distribución normal.

Paso 2: Nivel de significancia

$\alpha = 0.05$  (5%) al 95% del nivel de confianza

Paso 3: Elección del estadístico para la prueba de normalidad

Prueba de normalidad: Komogorov-Smirnov por que el tamaño de muestra es mayor a 50.

Prueba de hipótesis: W de Wilcoxon por que los datos son ordinales, no tienen distribución normal y provienen de dos muestras relacionadas.

Paso 4: Criterios de decisión

Sí  $p\text{-valor} < 0.05$  se rechaza la  $H_0$

Sí  $p\text{-valor} \geq 0.05$  se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_a$

Paso 5: Resultados y conclusión

### 5.2.1 Prueba de normalidad

**Tabla 6**

*Resultado de prueba de normalidad*

Test	Dimensiones	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
Pretest	Agudeza perceptiva	0,539		65 0,000
	Intuición	0,367		65 0,000

	Emotividad	0,359	65	0,000
	Sentimiento	0,497	65	0,000
	Sensibilidad en general	0,415	65	0,000
	Agudeza perceptiva	0,423	65	0,000
	Intuición	0,498	65	0,000
Postest	Emotividad	0,476	65	0,000
	Sentimiento	0,495	65	0,000
	Sensibilidad en general	0,534	65	0,000

*Nota.* a. Corrección de significación de Lilliefors

Según la tabla 6, todas las significaciones asociadas a la prueba de normalidad de

Kolmogorov-Smirnov, tanto en el pretest como en el postest son inferiores al valor crítico ( $\alpha = 0,05$ ). En consecuencia, los datos recogidos sobre la variable sensibilidad no tienen distribución normal.

### 5.2.2 Prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis, se asume el estadístico de prueba W de Wilcoxon, bajo los siguientes argumentos:

Cuando el valor de los datos recopilados es numérico y tiene una distribución normal, corresponde aplicar la prueba paramétrica "t" de Student. Si los datos son numéricos y no tienen distribución normal o si los datos son categóricos ordinales, corresponde aplicar versiones no paramétricas de la prueba habitual "t" de Student: 1) U de Mann-Whitney para dos muestras independientes y 2) W de Wilcoxon para dos muestras relacionadas.

En el presente estudio, los datos no son numéricos, no tienen distribución normal y provienen de dos muestras relacionadas. Por lo tanto, corresponde aplicar la prueba no paramétrica W de Wilcoxon.

### 5.2.2.1 Hipótesis general

H<sub>0</sub>: El videocuento, como recurso didáctico, no fortalece significativamente el nivel de sensibilidad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

H<sub>a</sub>: El videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de sensibilidad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

**Tabla 7**

*Resultado de la prueba de hipótesis general*

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	Z	Sig. asintótica (bilateral)
Sensibilidad en general Pretest – Postest	-6,403 <sup>b</sup>	0,000

*Nota.* b. Se basa en rangos positivos

El resultado de la prueba muestra que el nivel de significancia obtenida  $\rho=0,000$  es menor que la asumida  $\alpha=0,050$ ; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Es decir, el videocuento, como recurso didáctico, es altamente eficaz para mejorar los niveles de sensibilidad.

### 5.2.2.2 Primera hipótesis específica

H<sub>0</sub>: El videocuento, como recurso didáctico, no fortalece significativamente el nivel de agudeza perceptiva en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

H<sub>a</sub>: El videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de agudeza perceptiva en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.



**Tabla 8***Resultado de la prueba de la primera hipótesis específica*

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	Z	Sig. asintótica (bilateral)
Agudeza perceptiva Pretest – Postest	-4,472 <sup>b</sup>	0,000

*Nota.* b. Se basa en rangos positivos

En esta tabla 8, se observa que el nivel de significancia obtenida es  $\rho=0,000$ , menor que la asumida  $\alpha=0,050$ ; por ello, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Es decir, el videocuento, como recurso didáctico, por sus procedimientos apropiados y los medios que lo complementan, fortalece significativamente el nivel de agudeza perceptiva en los estudiantes de la muestra.

**5.2.2.3 Segunda hipótesis específica**

H<sub>0</sub>: El videocuento, como recurso didáctico, no fortalece significativamente el nivel de intuición en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

H<sub>a</sub>: El videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de intuición en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

**Tabla 9***Resultado de la prueba de la segunda hipótesis específica*

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	Z	Sig. asintótica (bilateral)
Intuición Pretest – Postest	-5,604 <sup>b</sup>	0,000

*Nota.* b. Se basa en rangos positivos

En la tabla 9, se observa que el nivel de significancia obtenida  $\rho=0,000$  es menor que la asumida  $\alpha=0,050$ ; por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Lo que indica que

el videocuento, como recurso didáctico, fortalece aceptablemente el nivel de intuición, ya que la mayoría de estudiantes de la muestra alcanzó el nivel medio.

#### **5.2.2.4 Tercera hipótesis específica**

H<sub>0</sub>: El videocuento, como recurso didáctico, no fortalece significativamente el nivel de emotividad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

H<sub>a</sub>: El videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de emotividad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

**Tabla 10**

*Resultado de la prueba de la tercera hipótesis específica*

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	Z	Sig. asintótica (bilateral)
Emotividad Pretest – Postest	-2,887 <sup>b</sup>	0,004

*Nota.* b. Se basa en rangos positivos

El resultado de la prueba, mostrado en la tabla 10, refleja que el nivel de significancia obtenida de  $p=0,004$  es menor que la asumida  $\alpha=0,050$ ; por esta razón, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Consecuentemente, queda demostrado que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente la emotividad de los estudiantes de la muestra en un nivel considerable.

#### **5.2.2.5 Cuarta hipótesis específica**

H<sub>0</sub>: El videocuento, como recurso didáctico, no fortalece significativamente el nivel de sentimiento en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

H<sub>a</sub>: El videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de sentimiento en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

**Tabla 11**

*Resultado de la prueba de la cuarta hipótesis específica*

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	Z	Sig. asintótica (bilateral)
Sentimiento Pretest – Postest	-6,640 <sup>b</sup>	0,000

*Nota.* b. Se basa en rangos positivos

El resultado de la prueba muestra que el nivel de significancia obtenida  $\rho=0,000$  es menor que la asumida  $\alpha=0,050$ ; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Aspecto que nos permite afirmar que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece el sentimiento de manera notable en los estudiantes de la muestra.

### 5.3 Discusión de los resultados

El objetivo general y los específicos de la presente investigación fueron formulados para evidenciar el nivel de influencia del videocuento en el fortalecimiento de la sensibilidad en los estudiantes de la serie 100-I de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Los resultados logrados responden a los objetivos propuestos, tal como se muestra en el rubro de la comprobación de las hipótesis.

Según los resultados, se evidencia que, en el postest, los estudiantes alcanzaron mejores niveles de sensibilidad mediante el uso apropiado del videocuento como recurso didáctico, lográndose un 98,5 % de los participantes en el nivel medio, a diferencia del pretest, donde solo un 35,4 % alcanzó este nivel (ver tabla 1). Sin embargo, es necesario observar que ningún estudiante alcanzó el nivel alto. Según Guzmán (2011), las sesiones de enseñanza-aprendizaje

mediadas por los videocuentos atrae y motiva a los estudiantes, debido fundamentalmente a los formatos e imágenes que contiene; es por eso que podemos aprovecharlos para promover la participación activa de los estudiantes. La interactividad es fundamental para desarrollar comportamientos o actitudes centradas en el desarrollo humano, como por ejemplo la sensibilidad. Por su parte, Salinas (2015) corrobora que la respuesta sensible activa en los estudiantes un comportamiento de base, que se asocia con su desarrollo sociocognitivo.

Del mismo modo, Martínez (2017), en el estudio que realizó: *Uso del video como estrategia en el aprendizaje del área de Ciencia, Tecnología y Ambiente en los alumnos de 2do año de secundaria del colegio Claretiano-San Miguel 2015*, evidenció resultados satisfactorios, observándose una diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en los dos grupos, resultado que demuestra la eficacia del uso del video en el aprendizaje.

En la presente investigación, el resultado de la prueba de hipótesis general muestra que hay suficiente evidencia empírica que demuestra que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de sensibilidad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019 (ver tabla 7). Concuerda con los planteamientos de Arango (2014), para quien los cuentos infantiles interactivos, como materiales lúdico-didácticos, inspiran una ruptura de la lógica de transmisión y crean un espacio para una participación genuina y verdadera; es decir, fortalece el aspecto sensomotor y semántico, alejándolos de las rutinas mecánicas de estudiantes y profesores.

En relación a la dimensión de agudeza perceptiva, los estudiantes muestran una mejora notable en el postest, donde el 33,8 % logró ubicarse en el nivel medio, a diferencia de los resultados del pretest, que solo el 3.1 % alcanzó este nivel (ver tabla 2). Los resultados que se obtuvieron muestran que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el

nivel de agudeza perceptiva (ver tabla 8). Al respecto, Zegers (2006) señala que la agudeza perceptiva, por ser un proceso cerebral, interpreta los estímulos sensoriales recibidos por medio de los sentidos para formar una impresión consciente de la realidad física de su entorno. Lo importante es que se refiere a un conjunto de procesos mentales mediante los cuales somos capaces de seleccionar, organizar e interpretar la información derivada de los estímulos directamente relacionados a los pensamientos y sentimientos; cuando el estímulo es impactante, este acoplamiento es lógico y significativo, como se demuestra.

Por su parte, González (2016) manifiesta que los cuentos interactivos, utilizados como un recurso didáctico o una herramienta pedagógica, son una enorme ventaja para lograr aprendizajes. Es así que los profesores, al implementar esta forma de trabajo, lograrán fortalecer en los estudiantes habilidades básicas, complejas y fundamentalmente blandas, centrados en la condición humana, ya que la cosificación del hombre hace que pierda su naturaleza sensible.

Asimismo, en la dimensión intuición, se observa una mejora notable en el postest, donde el 95,4 % alcanzó el nivel medio; a diferencia del pretest, que solo el 44,6 % logró este nivel (ver tabla 3). Los resultados de la prueba de hipótesis muestran que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de intuición (ver tabla 9). Es decir, el conocimiento aún no construido ni formulado racionalmente no se puede explicar ni siquiera verbalizar. Si bien el individuo puede conectar ese conocimiento o información con experiencias previas, es imposible explicar por qué llega a una conclusión en particular.

Desde esta comprensión, la intuición suele presentarse más frecuentemente como reacciones emotivas repentinas ante determinados sucesos, percepciones o sensaciones. Por ello, el videocuento mejora las habilidades de deducción o razonamiento y asume la "intuición intelectual" como capacidad de conocer la esencia de las cosas y sus diversas formas mediante

los conceptos. Sostiene Tabares (2010) que toda expresión estética, presentada por medios tecnológicos y utilizada como recurso didáctico, favorece el desarrollo de la sensibilidad. En este caso, se trata de los videocuentos que, sin duda, transfieren conocimientos, cultura, valores, comportamientos, etc.

En relación a la dimensión emotividad, si bien en ningún caso los estudiantes alcanzaron el nivel alto; sin embargo, hay una mejora notable en el postest, donde el 76,9 % alcanzó el nivel medio; a diferencia del pretest, que solo el 53,8 % (ver tabla 4) lo logró. Los resultados obtenidos son una muestra objetiva de que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de emotividad (ver tabla 10). Al respecto, Zegers (2006) señala que, en el plano psicológico, la emoción alterna la atención y eleva el rango de ciertas conductas en la jerarquía de respuestas del individuo. En lo fisiológico, las emociones provocan respuestas a los diferentes sistemas del organismo, incluyendo a las expresiones faciales: voz, músculos y sistema endocrino. Efectivamente, en la emotividad, interviene un componente expresivo que dará lugar a conductas motoras, gestos faciales y expresiones verbales; a cada estado de ánimo le corresponde una manifestación conductual.

Para Bodei (1994): “la razón y pasión [...] se podrá interpretar como dos lógicas complementarias” (p. 4). Ya que se trata de una correspondencia entre las emociones y la razón, para fortalecer en el hombre habilidades y capacidades relacionadas a su condición humana, que evite la indiferencia y los conflictos que destruyen tanto a él cómo a los de su entorno.

Finalmente, en la dimensión sentimiento, también se observa una mejora notable en los resultados del postest, donde el 86,2 % alcanzó el nivel medio; a diferencia del pretest, que solo el 18,5 % logró un nivel medio (ver tabla 5). Los resultados de la prueba de hipótesis evidencian

que un número significativo de estudiantes logró exteriorizar sus sentimientos a partir de la confrontación de las actitudes de los personajes del videocuento (ver tabla 11).

Corrobora estos resultados Arias (1998), quien trabajó el fortalecimiento de la sensibilidad mediante el dibujo (expresión artística); de 33 alumnos, 29 captaron detalles de la vida real, muchas de ellas las vivenciaron y plasmaron en sus dibujos. Generalmente, mediante esta expresión artística, se expresa los sentimientos como: emociones, por ejemplo, cuando decimos “estoy triste” o “estoy indignada”, verbalizamos o plasmamos; porque el sentimiento es un estado de ánimo propio. Es una impresión afectiva causada por un recuerdo o situación en general. También, puede entenderse como expresiones neurofisiológicas del sistema nervioso y de los estados mentales. Es la autopercepción, resultado de las emociones; ya que toda expresión artística tiene inmerso un componente de sentimiento. De ahí que los videocuentos, por ser una expresión artística instrumentalizada en las herramientas tecnológicas, no dejan de transmitir emociones.

## CONCLUSIONES

1. Hay suficientes evidencias empíricas ( $Z=-6,403$ ;  $p=0,000$ ) que indican que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de sensibilidad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019. Se observó, en el postest, que el 98,5 % de estudiantes de la muestra alcanzó el nivel medio de sensibilidad, a diferencia del pretest, donde solo el 35,4 % lo logró. Es notorio que los videocuentos seleccionados están orientados a despertar la sensibilidad del estudiante; por ello, en el postest, se evidencia una evolución sustancial. Resultó satisfactorio, tratándose de una capacidad importante que es la sensibilidad, porque nos ayuda a mejorar nuestra condición humana.
2. Los resultados ( $Z=-4,472$ ;  $p=0,000$ ) muestran que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de agudeza perceptiva en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019. Los estudiantes evidenciaron una mejora notable en el postest, donde el 33,8 % alcanzó el nivel medio, a diferencia del pretest, donde solo el 3,1 % alcanzó este nivel. Comprendiendo que la agudeza perceptiva es la capacidad de atención del estudiante, es satisfactorio el resultado que se logró. Comparando los porcentajes del pretest y el postest, es evidente que el videocuento, por su propio formato, concita interés en el estudiante; este indicador es importante porque, como consecuencia de la revolución tecnológica, los medios son cada vez más impactantes, porque incluyen imágenes, colores, sonidos y movimientos.
3. Las evidencias empíricas ( $Z=-5,604$ ;  $p=0,000$ ) revelan que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de intuición en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019. Efectivamente, se observó una mejora notable en el postest, donde el 95,4 % alcanzó el nivel medio, a



diferencia del pretest, que solo el 44,6 % se ubicó en este nivel. La intuición, como primera fase del proceso creativo, tiene una considerable evolución positiva entre el resultado del pretest y el posttest, lo que es natural; ya que los videocuentos, en sus procedimientos, consideran la formulación de preguntas para generar una participación activa de las estudiantes; que, al ser respondidas, dan una visión original y única respecto a las tramas presentadas.

4. Los resultados ( $Z=-2,887$ ;  $p=0,004$ ) indican que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de emotividad en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019. Evidenciando una mejora notable en los resultados del posttest, donde el 76,9 % alcanzó el nivel medio, a diferencia del pretest, que solo 53,8 % lo había logrado.

Consecuentemente, la emotividad, como indicador, está relacionada con la autoestima del estudiante y su capacidad de resolver exitosamente los conflictos que se le presenten. En la investigación realizada, estas dos condiciones humanas, tanto en el pretest como en el posttest, indican que los videocuentos seleccionados logran conmover a sus espectadores, quienes buscan mentalmente una solución a los problemas expuestos y lo resuelven satisfactoriamente.

5. Existen suficientes evidencias empíricas ( $Z=-6,640$ ;  $p=0,000$ ) que indican que el videocuento, como recurso didáctico, fortalece significativamente el nivel de sentimiento en los estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019. En efecto, se observa una mejora notable en el posttest, donde el 86,2 % alcanzó un nivel medio de sentimiento, a diferencia del pretest, que solo el 18,5 % lo logró. Quiere decir que fortalecieron sus sentimientos en un nivel considerable, lo que refleja una mejora en su estado de ánimo y en la expresión de sus emociones, centrado en el interés. Era de esperar

estos resultados, porque los contenidos de los videocuentos están orientados a provocar una impresión afectiva frente a los hechos, a pesar de ser de entornos ajenos; además, este logro es un indicador de cómo aflora en el estudiante, de inmediato, un recuerdo significativo, base de la autopercepción de los hechos visualizados.

## RECOMENDACIONES

1. A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, implementar políticas de capacitación que promuevan innovaciones didácticas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje orientados a fortalecer los niveles de sensibilidad en los estudiantes.
2. A la Facultad de Ciencias de la Educación, realizar talleres de perfeccionamiento en capacidades docentes, específicamente en la aplicación de estrategias metodológicas que despierten interés en los estudiantes para una formación integral, sin descuidar su condición humana (sentimientos).
3. A la escuela Profesional de Educación Inicial, proponer e implementar dentro de los planes de estudio un cartel de contenidos y sesiones de aprendizaje con estrategias metodológicas altamente motivadoras, como es el videocuento, que permita el fortalecimiento de los niveles de sensibilidad.
4. A los profesores de la Escuela Profesional de Educación Inicial, implementar actividades integradoras que propicien el fortalecimiento de los niveles de sensibilidad. Asimismo, emprender nuevas investigaciones que corroboren la eficacia de los videocuentos en el fortalecimiento de los niveles de sensibilidad o replicar los procedimientos que se presentan en esta tesis.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acedo, I. (2008). Caracterización conceptual de la educación como praxis. Un estudio desde la perspectiva de R. S. Peters. *Revista Centro Panamericano de Humanidades*. n.º 35, 113-137. <http://www.scielo.org.mx/pdf/trf/n35/0188-6649-trf-35-113.pdf>
- Álvarez, A. (2020). *Justificación de la investigación*. [Texto electrónico-Universidad de Lima] Repositorio institucional. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10821/Nota%20Acad%C3%A9mica%205%20%2818.04.2021%29%20-%20Justificaci%C3%B3n%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n.pdf?sequence=4>
- Arango, S. (2014). *Cuentos infantiles interactivos*. [Tesis de maestría] Universidad de Palermo, Buenos Aires. [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/archivos/3277\\_pg.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3277_pg.pdf)
- Arias, A. (1998). *El dibujo y su influencia en el desarrollo de la sensibilidad*. [Tesis de pregrado. Instituto Superior Nuestra Señora de Lourdes, Ayacucho].
- Asociación Mundial de Educadores Infantiles (s. f.). *Educamos la sensibilidad*. <http://www.waece.org/webpaz/bloques/PDF/Sensibilidad.pdf>
- Assmann, H. (2002). *Placer y ternura en la educación. Hacia una sociedad aprendiente*. Narcea.
- Baztán, M. (2014). *Los materiales didácticos digitales en la enseñanza no universitaria española. Análisis comparativo*. Universidad Politécnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/38254/Memoria.pdf>
- Batalloso, J. M. (2006). *La educación como responsabilidad social. Bases para un nuevo paradigma educativo*. San Marcos.
- Berman, S. (2000). *Pensar en contexto: Enseñar para una mentalidad abierta y una comprensión crítica*. En *Mentes en desarrollo*. ASCD.

- Bernal, C. A. (2006). *Metodología de la investigación: para la administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson Educación.
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales (3ra ed.)*. Pearson Educación
- Blanco, M. y Villalpando, P. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Dykinson
- Bodei, R. (1994, abril). *Política: pasión y razón*. [Entrevista] 1-13. [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:filopoli-1994-4-D7EE6EA9-E273-7E44-2E5F-621F11B54083/politica\\_pasion.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:filopoli-1994-4-D7EE6EA9-E273-7E44-2E5F-621F11B54083/politica_pasion.pdf)
- Borges, J. L. (1999). *El cuento en Latinoamérica*. Paidós.
- Buendía, L.; Colás, P. y Hernández, F. (1998). *Métodos de investigación en psicopedagogía*. McGraw-Hill.
- Cabero, J. (1995). *Medios audiovisuales y nuevas tecnologías de la información y comunicación en el contexto hispano*. Educación y Medios de Comunicación en el contexto iberoamericano. [http://quadernsdigitals.net/datos\\_web/biblioteca/1\\_1403/enLinea/4.pdf](http://quadernsdigitals.net/datos_web/biblioteca/1_1403/enLinea/4.pdf)
- Canales, I. (2001). *Investigación educativa*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Carbonell, O. (2013). *La sensibilidad del cuidador y su importancia para promover un cuidado de calidad en la primera infancia*. [Conferencia] Ciencias Psicológicas, 7(2), 201 - 207 <http://www.scielo.edu.uy/pdf/cp/v7n2/v7n2a08.pdf>
- Cárdenas, M. (2018). *Los video cuentos como estrategia para mejorar la comprensión lectora literal en los estudiantes del grado primero de la institución educativa "Juan Humberto Baquero Soler de Acacias Meta"*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional

- Abierta y a Distancia - UNAD]. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/24332/mcardenaso.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrasco, S. (2007). *Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar proyectos de investigación*. San Marcos.
- Casas, J. Repullo, J. y Campos, D. (2002). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos*. Revista Aten Primaria, 31(8), 1-11 <https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>
- Chase, L. (1993). *Educación afectiva. Desarrollo académico, social y emocional del niño*. Trillas.
- Chen, G. M. & Starosta, W. (2000). *The development and validation of the intercultural sensitivity scale*. Human Communication.
- Cochachín, R. y Salas, R. (2014). *Influencia de los videos educativos como recurso motivador en el aprendizaje significativo del área de Ciencia y Ambiente*. [Tesis de pregrado de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, Huaraz].  
<http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/1256/TESIS%20329%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Coll, C. y Martí, E. (2001). *La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y la comunicación*. En Desarrollo psicológico y educación. Alianza Editores.
- Crespo, F. (2017). *Métodos estadísticos: ejercicios resueltos y teoría*. Universitat Politècnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/91736/IPP-Crespo%20-%20M%20A%20todos%20estad%20C%20sticos%3A%20ejercicios%20resueltos%20y%20teor%20C%20Da.pdf?sequence=2>

Cuesta, M. y Herrero, J. (2010). *Introducción al muestreo*. Universidad de Oviedo

<http://www.editorialkamar.com/et/archivo04.pdf>

Cussianóvich, A. (2007). *Aprender la condición humana*. Ensayo sobre la pedagogía de la ternura. Instituto de Formación de Educadores de Jóvenes, Adolescentes y Niños Trabajadores de América Latina y el Caribe. Lima [Texto electrónico]. [http://www.natsper.org/upload/pedagogia\\_de\\_la\\_ternura.pdf](http://www.natsper.org/upload/pedagogia_de_la_ternura.pdf)

Del Moral, E. (1999). *El reto del desarrollo de la creatividad*. Universidad de Oviedo.

De la Cruz, G. y Orellano, J. L. (2014). *Narración de cuentos y su influencia en la expresión oral en los niños del cuarto grado de educación primaria Villa San Cristóbal, Jesús Nazareno*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga-Ayacucho]. [http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/1174/2/Tesis%20EP66\\_Del.pdf.txt](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/1174/2/Tesis%20EP66_Del.pdf.txt)

Díaz, M. y Noriega, T. (2009). Utilización de videos didácticos como innovación en la enseñanza de la toxicología. Revista *Educación Médica Superior*, 23(3), [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412009000300004](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412009000300004)

Freire, P. (1980). *La conciencia desmitificada*. Educación y Concientización.

FONDEP. (2014). *Sin amor no hay aprendizaje*. [Texto electrónico]

[http://www.fondep.gob.pe/wp-content/uploads/2014/12/Sistematizaci%C3%B3n\\_Sin-amor-no-hay-aprendizaje-2014a.pdf](http://www.fondep.gob.pe/wp-content/uploads/2014/12/Sistematizaci%C3%B3n_Sin-amor-no-hay-aprendizaje-2014a.pdf)

González, F. (1991). La personalidad y su importancia en la educación. Revista *Educación y Ciencia*. 1 (3), 25-29. [http://fernandogonzalezrey.com/images/PDFs/producao\\_biblio/fernando/artigos/educacao\\_e\\_subjetividade/La\\_personalidad\\_y\\_su\\_importancia.pdf](http://fernandogonzalezrey.com/images/PDFs/producao_biblio/fernando/artigos/educacao_e_subjetividade/La_personalidad_y_su_importancia.pdf)

- González, M. (2016). *La multimedia educativa y los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora: caso centro educativo rural Atanasio, Santa Bárbara Antioquia*. [Tesis de maestría de la Universidad Pontificia Bolivariana]. [https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3110/Tesis\\_Maria%20Magdalena%20Gonzalez%20Restrepo.pdf?sequence=1](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3110/Tesis_Maria%20Magdalena%20Gonzalez%20Restrepo.pdf?sequence=1)
- Guzmán, M. (2011). El video como recurso didáctico en la educación infantil. *Revista Magna*. n.º 1, 1-8 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628295>
- Habermas, J. (2007). *Teoría de la acción comunicativa*. Taurus.
- Hernández, J. (2014). *El cuento como estrategia pedagógica para promover el desarrollo de las competencias ciudadanas y los valores en el aula*. [Tesis de pregrado, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín]. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2383/Trabajo%20de%20Grado.pdf?sequence=1>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación científica* (6.a ed.). McGraw Hill.
- Hernández, L. (2012). La pedagogía de la sensibilidad y los acercamientos al sujeto descentrado. *Revista EDUCERE*. 18(60). <https://www.redalyc.org/pdf/356/35631743012.pdf>
- Hernández, A. (2008). El método hipotético-deductivo como legado del positivismo lógico y el racionalismo crítico: su influencia en la economía. *Ciencias Económicas*. 26(2), 183-195 / ISSN: 0252-9521. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/7142>



- Herrera, M. (2012). *El cuento como estrategia para formar en los valores de amistad y generosidad a los alumnos de Cuarto Grado "A" del Colegio "Lomas de Santa María"*. [Tesis de pregrado, Universidad de Piura]. [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/1731/EDUC\\_013.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/1731/EDUC_013.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hogarth, R. (2001). *Educación la intuición*. Paidós.
- Hurtado, I. y Toro, J. (2007). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio*. CEC.
- Jara, M. y Funes, G. (2016). *Didáctica de las Ciencias Sociales*. [Texto electrónico] <https://es.scribd.com/document/421985893/Libro-Didactica-CS-2016-Jara-funes>
- Jiménez, B. (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés*. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar-Quito Ecuador]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-Jimenez-Los%20videos.pdf>
- Jung, C. G. (2008). El problema del mal en la actualidad. En Zweig, C. y Abrams, J. (Coord.) (2008). *Encuentro con la sombra. El poder del lado oculto de la naturaleza humana*. Kairós.
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). *Investigación del comportamiento. Métodos de Investigación en Ciencias Sociales*. McGraw Hill [Texto electrónico]. <https://padron.entretemas.com.ve/INICC2018-2/lecturas/u2/kerlinger-investigacion.pdf>
- León, A. (2012). Los fines de la educación. *Revista Ciencias Humanas*, 8(23), 4-50 <https://www.redalyc.org/pdf/709/70925416001.pdf>
- Loeches, M. (2014). *La especie humana no destaca por su inteligencia sino por ser sensible a las emociones y reacciones del entorno*. [Blog Infosalus] <https://>

[www.infosalus.com/salud-investigacion/noticia-especie-humana-no-destaca-inteligencia-ser-sensible-emociones-reacciones-entorno-20110210152355.html](http://www.infosalus.com/salud-investigacion/noticia-especie-humana-no-destaca-inteligencia-ser-sensible-emociones-reacciones-entorno-20110210152355.html)

Lowenfeld, V. y Brittain, W. L. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapelusz.

Manzano, R. y García, H. (2016). Sobre los criterios de inclusión y exclusión. Más allá de la publicación. Revista *Pediatría*, 137(6), 512-530. <https://www.scielo.cl/pdf/rcp/v87n6/art15.pdf>

Mampaso, A. (s/f). *El video como instrumento para la creatividad y la expresión audiovisual*. [Texto electrónico] Universidad Autónoma de Madrid. Dialnet-ElVideoComoInstrumentoParaLaCreatividadYLaExpresio-4640114.pdf

Martínez, C. (2017). *Uso del video como estrategia en el aprendizaje del área de Ciencia Tecnología y Ambiente en los alumnos de 2do año de secundaria del colegio Claretiano-San Miguel 2015*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima]. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1283>

Maturama, H. y Vender-Zöllner, G. (1993). Amor y Juego. Revista *Vinculando* (s/n). [http://vinculando.org/psicologia\\_psicoterapia/emociones-proceso-ensenanza-aprendizaje.html](http://vinculando.org/psicologia_psicoterapia/emociones-proceso-ensenanza-aprendizaje.html).

Maturana, H. (2001). *Emociones y lenguaje*. Ediciones Dolmen Ensayo.

Méndez, C. (2011). *Metodología. Diseño y desarrollo del proceso de investigación con énfasis en ciencias empresariales* (4.<sup>a</sup> ed.). Limusa.

Ministerio de Educación de Perú. (2017). *Currículo Nacional*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/rm-n-159-2017-minedu.pdf>

Ministerio de Educación de Perú. (2006). *Guía para el desarrollo del pensamiento crítico*. Filmart S. A. C.

- Ministerio de Educación de Perú. (2012). *Marco del buen desempeño docente*. Corporación Gráfica Navarrete.
- Nunnally, J. y Bernstein, Y. (1995). *Teoría psicométrica*. McGrawHill.
- Ñaupas, H.; Mejía, E.; Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cualitativa – cualitativa y redacción de tesis* (4.ª ed.). Ediciones de la U.  
<https://corladancash.com/wp-content/uploads/2019/03/Methodologia-de-la-investigacion-Naupas-Humberto.pdf>
- Ohler, J. (2006). *El mundo de las narraciones digitales*. [Blog eduteka]  
<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/NarracionesDigitales>
- Otero, R. (2006). Emociones, sentimientos y razonamientos en didáctica de las ciencias. *Revista Electrónica Investigación en Educación y Ciencias*, 1(1), 24- 53.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=273320433004>
- Palma, E. (2013). *Definición de video educativo*. [Blog Los videocuentos]  
<http://videocuentos2013.blogspot.com/2013/02/viedocuentos.html>
- Padilla, J. y González A, Pérez C. (1998) *Elaboración del cuestionario*. En: Rojas AJ, Fernández JS, Pérez C, editores. *Investigar mediante encuestas. Fundamentos teóricos y aspectos prácticos*. Madrid: Editorial Síntesis; p.115-40.
- Perceval, J. y Tejedor, S. (2006). *Los cinco retos del siglo XXI para la TV y el cine educativos: la TV a la carta, el espectador responsable, la interactividad, la formación continua, y la TV a través de Internet*. [Texto electrónico] Gabinete de Comunicación y Educación. Universidad Autónoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/worpaper/2006/132624/cinregsig.pdf>
- Piaget J. (1968). *Seis estudios de psicología* (2.ª ed.). Seix Barral.

Pimienta, R. (2000). Encuestas probabilísticas vs. no probabilísticas. [Artículo] *Revista Política y Cultura*. n.º 13, 263-276. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26701313>

Pineda, E.; De Alvarado, E. y De Canales, F. (1994). *Metodología de la investigación*. Organización Panamericana de la Salud (2.a ed.).

Quevedo, E. (2001). *Métodos de investigación científica y técnica aplicados a la Ingeniería de Telecomunicación*. [Tesis doctoral, Universidad de las Palmas de la Gran Canaria]. <http://www.iuma.ulpgc.es/~nunez/doctorado0910/Doctorado EduardoQuevedoTrabajo-resumen%20del%20curso.pdf>

Quesada, A. (2010). Aprendizaje colaborativo e interuniversitario en línea: Una experiencia asíncrona y síncrona. *Revista Lenguas Modernas*, 1(12), 197-210. [https://www.researchgate.net/publication/266184534\\_Aprendizaje\\_colaborativo\\_e\\_interuniversitario\\_en\\_linea\\_una\\_experiencia\\_asincrona\\_y\\_sincrona](https://www.researchgate.net/publication/266184534_Aprendizaje_colaborativo_e_interuniversitario_en_linea_una_experiencia_asincrona_y_sincrona)

Riquelme, E. y Munita, F. (2011). La lectura mediada de literatura infantil como herramienta para la alfabetización emocional. *Estudios pedagógicos*, 37(1), 269-277. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v37n1/art15.pdf>

Restrepo, L. C. (1994). *El derecho a la ternura*. Arango Editores.

Rodríguez, A. (1982). *Los cuentos maravillosos españoles*. Crítica.

Rodríguez, Y. (2016). Las emociones en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Vinculando* (s/n). [https://vinculando.org/psicologia\\_psicoterapia/emociones-proceso-ensenanza-aprendizaje.html#vcite](https://vinculando.org/psicologia_psicoterapia/emociones-proceso-ensenanza-aprendizaje.html#vcite)

Salinas, F. (2015). Sensibilidad, comportamiento de base segura y desarrollo sociocognitivo en centros de educación inicial en México. *Revista Universitas Psychologica*, 14 (3), 1033-1044 <https://www.redalyc.org/pdf/647/64744106020.pdf>

- Sánchez, A. (1990). *Las ideas estéticas de Marx*. Pueblo y Educación.
- Sanhuesa, S. V. (2011). *La sensibilidad intercultural en el alumnado de educación primaria y secundaria de la provincia de Alicante*. [Tesis doctoral, Universidad de Alicante].  
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/18332/1/Tesis\\_Sanhuesa.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/18332/1/Tesis_Sanhuesa.pdf)
- Sarle, P.; Rodríguez, I. y Rodríguez, E. (2014). *El juego en el nivel inicial. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. OEI. [http://oei.org.ar/lineas\\_programaticas/documentos/infanciaB01.pdf](http://oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB01.pdf)
- Supo, F. & Cavero, H. N. (2014). *Fundamentos teóricos y procedimentales de la investigación científica en ciencias sociales*. <https://www.felipesupo.com/wp-content/uploads/2020/02/Fundamentos-de-la-Investigaci%C3%B3n-Cient%C3%ADfica.pdf>
- Tabares, N. (2010). Elaboración del conocimiento y patrones de sensibilidad estética en estudiantes de Arte, a través de su relación con espacios de realidad virtual electrónica. *Revista Investigación*, 34 (69), 243-264. ISSN 1010-2914. [http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1010-9142010000100012&script=sci\\_abstract](http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1010-9142010000100012&script=sci_abstract)
- Toledo, P. (2005). *El cuento: concepto, tipologías y criterios para su selección*. *Didáctica y evolución*. [https://www.researchgate.net/publication/257312462\\_El\\_cuento\\_concepto\\_tipologia\\_y\\_criterios\\_para\\_su\\_seleccion](https://www.researchgate.net/publication/257312462_El_cuento_concepto_tipologia_y_criterios_para_su_seleccion)
- Santos, B. S. (2003). *De la mano de Alicia: lo social y lo político en la posmodernidad* (9.<sup>a</sup> ed.). Cortés.
- Turner, L. y Céspedes, B. (2004). *Pedagogía de la Ternura*. Pueblo y Educación.

Varona, F. (2017). La sensibilidad humana. Su presencia en las cartas de José Martí de 1895.

*Revista Civilizar. Ciencias Sociales y Humanas*, 17(32), 197-208.

<https://www.redalyc.org/pdf/1002/100253055012.pdf>

Villalustre, L. y Del Moral, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Revista*

*Digital Educación*. n.º 27, 13-31. <http://greav.ub.edu/der>

Zayas, F. (2012). *La competencia lectora según PISA. Reflexiones y orientaciones didácticas*.

Graó.

Zegers, K. (2006). *El don de la alta sensibilidad*. [Blog PDFCOFEE] [https://pdfcoffee.com/la-](https://pdfcoffee.com/la-alta-sensibilidad-k-zegers-5-pdf-free.html)

[alta-sensibilidad-k-zegers-5-pdf-free.html](https://pdfcoffee.com/la-alta-sensibilidad-k-zegers-5-pdf-free.html)

Zubiría, M. (2007). *La afectividad humana. Sus remotos orígenes. Sus instrumentos y*

*operaciones. Cómo medirla en niños y jóvenes mediante afectogramas*. Fundación

Internacional de Pedagogía Alberto Merani.

Zúñiga, M. (2010). Educación inclusiva. *Relevancia de la sensibilidad pedagógica ante la diversidad educativa*. [Ponencia al Congreso Ibero Americano de Educación 2010].

[http://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/EDUCINCLUSIVA/RLE2370\\_Zuniga.pdf](http://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/EDUCINCLUSIVA/RLE2370_Zuniga.pdf)

Zúñiga, M. (2010). *Educación inclusiva: Relevancia de la sensibilidad pedagógica ante la diversidad educativa*. [Ponencia al Congreso Ibero Americano de Educación 2010].

[http://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/EDUCINCLUSIVA/RLE2370\\_Zuniga.pdf](http://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/EDUCINCLUSIVA/RLE2370_Zuniga.pdf)

**ANEXO**

## Anexo 1. Ficha de observación para medir el grado de eficacia del videocuento

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

SECCIÓN DE POSGRADO EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: DOCENCIA UNIVERSITARIA



### FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL GRADO DE EFICACIA DEL VIDEOCUENTO COMO RECURSO DIDÁCTICO

N.º	ÍTEMS	VALORES	
		SÍ	NO
<b>Primera dimensión: Inicio</b>		x	
01	¿Organiza el ambiente de manera adecuada y pertinente?	x	
02	¿Organiza a los estudiantes garantizando el orden del aula?	x	
03	¿Promueve estímulos intangibles?	x	
04	¿Prevé los materiales necesarios para la sesión?	x	
05	¿Garantiza la eficacia del uso de los materiales?	x	
06	¿Contextualiza el tema de acuerdo al interés de las estudiantes?	X	
07	¿Genera confianza en los estudiantes?	X	
08	¿Practica el buen humor frente a los estudiantes?	X	
09	¿Demuestra compromiso con su labor?	X	
10	¿Demuestra autenticidad al desarrollar su clase?	X	
<b>Segunda dimensión: Proceso</b>			
11	¿Demuestra eficiencia al utilizar los equipos?	X	
12	¿Distribuye el tiempo adecuadamente?	X	
13	¿Considera volumen adecuado al proyectar el cuento?	X	
14	¿Considera en la selección del material (cuento) la intensidad, entonación, ritmo y vocalización clara del narrador?	X	
15	¿Utiliza gestos apropiados para motivar a los estudiantes?	X	
16	¿Orienta la observación concentrada de los estudiantes?	X	
17	¿Formula las preguntas de manera adecuada relacionadas a los indicadores de la sensibilidad?	X	



18	¿Promueve la participación activa y espontánea de los estudiantes?	<b>X</b>	
19	¿Presenta de manera secuencial las preguntas conforme a los tramas del cuento?	<b>X</b>	
20	¿Orienta la participación de las estudiantes?	<b>X</b>	
<b>Tercera dimensión: salida</b>		<b>X</b>	
21	¿Valora las opiniones que vierten los estudiantes?	<b>X</b>	
22	¿Contextualiza el contenido del cuento?	<b>X</b>	
23	¿Aclara y complementa las ideas de los participantes?	<b>X</b>	
24	¿Solicita opiniones respecto a la actitud de los personajes?	<b>X</b>	
25	¿Sensibiliza sobre la importancia del respeto a la vida (animales y plantas)?		X
26	¿Orienta la elaboración de un cuadro resumen identificando las actitudes positivas y negativas de los personajes?	<b>X</b>	
27	¿Solicita que se identifiquen con uno de los personajes y explican por qué?	<b>X</b>	
28	¿Promueve acciones para explicar las consecuencias que generan las actitudes negativas?	<b>X</b>	
29	¿Identifican escenas injustas y expresan indignación?	<b>X</b>	
30	¿Argumentan cómo se sienten luego de escuchar la narración?	<b>X</b>	

## Anexo 2. Cuestionario para medir el grado de sensibilidad en estudiantes universitarios

### CUESTIONARIO PARA MEDIR EL GRADO DE SENSIBILIDAD EN ESTUDIANTES DE LA SERIE 100-ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

#### Instrucciones

El presente test contiene 30 ítems, cuyo objetivo es recoger información respecto a los niveles de sensibilidad. Para ello, debes marcar en uno de los recuadros, de acuerdo a tu sentir, pensar o actuar. Recuerda que no hay respuestas correctas e incorrectas, solo nos interesa saber cómo es tu personalidad.

Lea detenidamente y tómate el tiempo que consideres necesario. Marque con un aspa (X) la respuesta acertada.

AM= A menudo    PV= Pocas veces    RV= Raras veces    N= Nunca

N.º	Ítems	A menudo	Pocas veces	Raras Veces	Nunca
<b>Primera dimensión: Agudeza perceptiva</b>					
01	¿Describes con facilidad los acontecimientos de la historia del videocuento?				
02	¿Recuerdas la secuencia de los acontecimientos?				
03	¿Recuerdas algunas frases que te impactó?				
04	¿Explicas con facilidad la intención de las expresiones figuradas?				
05	¿Valoras a los personajes según sus actitudes?				
06	¿Agrupas a los personajes por sus actitudes malas y buenas?				
07	¿Caracterizas el ambiente y el escenario de la historia narrada?				
08	¿Identificas ambientes favorables y desfavorables para los personajes en la historia?				
<b>Segunda dimensión: Intuición</b>					
09	¿Demuestras respeto hacia los animales y la naturaleza?				
10	¿Predices las consecuencias de las actitudes de los personajes?				
11	¿Evalúas las actitudes de los personajes antes de juzgarlos?				
12	¿Expresas con facilidad tus primeras impresiones sobre el contenido del videocuento?				
13	¿Percibes la tristeza o el dolor de los				

	personajes?				
14	¿Expresas con facilidad tus ideas respecto a la actitud de los personajes?				
15	¿Recuerdas las actitudes de los personajes tal como son?				
<b>Tercera dimensión: Emotividad</b>					
16	¿Muestras emoción ante las actitudes inusuales de los personajes?				
17	¿Expresas interés ante la reaparición de algún personaje secundario?				
18	¿Realizas cambio de expresión facial, conforme van ocurriendo los acontecimientos?				
19	¿Conforme a la actitud de los personajes cambias tu estado anímico?				
20	¿Muestras tolerancia frente a las actitudes poco aceptables?				
21	¿Respetas y defiendes los derechos de los demás?				
22	¿Justificas el mal comportamiento de los personajes?				
<b>Cuarta dimensión: Sentimiento</b>					
23	¿Si la actitud del personaje es incorrecta, sientes indignación?				
24	¿Muestras cansancio luego de escuchar el videocuento?				
25	¿Muestras calma y mucha energía cuando participa frente a sus compañeros?				
26	¿Demuestras expresiones faciales, sean de tristeza, alegría, indignación u otro?				
27	¿Recuerdas con facilidad los hechos dolorosos?				
28	¿Recuerdas con facilidad los hechos traumáticos?				
29	¿Contextualizas la historia con hechos de la vida cotidiana?				
30	¿Expones tu impresión luego del escuchar y observar el videocuento?				

**Anexo 3. Guía de observación directa para recoger datos iniciales del nivel de sensibilidad de las estudiantes de Educación Inicial de la serie 100**

**GUÍA DE OBSERVACIÓN DURANTE EL DESARROLLO DE CLASE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA I  
IDENTIFICACIÓN DE LAS ACTITUDES DE LOS ESTUDIANTES RESPECTO A LA SENSIBILIDAD**

<b>1. DESCRIPCIÓN</b>	
<b>2. ELEMENTOS BÁSICOS</b>	
<b>Participantes:</b> 65 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación	
<b>Ambiente:</b> El aula	
<b>Fecha:</b> 12-05 2018	
<b>Motivo:</b> Actividad académica, asignatura Lengua I	
<b>Objetivo:</b> Identificar las actitudes que reflejan sensibilidad en las estudiantes de Educación Inicial. FCE, UNSCH	
<b>Comportamientos a observar</b>	
<b>ESTUDIANTES</b>	<b>DOCENTE</b>
<b>1. Participación en la actividad académica</b>	<b>1. Desarrollo de la clase</b>
<p><b>Secuencia de hechos de las alumnas</b></p> <p>Casi en su totalidad las alumnas de la serie 100 muestran una limitada capacidad de expresar sus sentimientos, lo que se manifiestan en la precariedad de sus habilidades blandas, no asocian sus sentimientos a los contenidos que desarrolla el docente; se observa, una limitada capacidad en racionalizar la información que reciben y captan, porque no son minuciosas, no se preocupan por entender, por el contrario, prioriza repetir:</p>	<p><b>Secuencia de hechos del docente</b></p> <p>Trata en lo posible de generar un ambiente de confianza, luego de hacer leer una historia, pero no se observa autonomía para participar, están esperando que le pregunte directamente, y las respuestas son casi literales, no infieren, no</p>

<p>no profundizan en su comprensión, sus respuestas son directas. Otro aspecto, es el bajo nivel de emotividad, sus sentimientos no expresan con facilidad, no tienen reacciones espontáneas frente a los problemas y son recurrentes demostrando indiferencia, los hechos dolorosos no les cambian en nada, las injusticias no les indignan; su gestualidad no cambia ante las diferentes circunstancias que se les puedan presentar, escuchan como que se tratara solo de cumplir.</p> <p>Elas serán futuras profesoras que trabajarán con niños, las vivencias que tienen en la vida cotidiana no les parecen significativas, no son auto-perceptivas; se caracterizan por su dureza e indiferencia frente a situaciones problemáticas.</p>	<p>contextualizan, no se observa que articulan con situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>El docente trata de cambiar el contenido de las situaciones a reacciones diversas, pero se observa que la recepción de la información es igual, que cualquier tema. Las actitudes de los personajes si es buena o mala, el comentario es igual cuando verbalizan y gestualizan, no muestran cambios faciales.</p>
--	---

**Fuente: Observación directa**

## Anexo 4. Fichas de validación de instrumentos

**GUÍA PARA EXPERTOS**  
**(VALIDEZ DE INSTRUMENTOS)**

**Título:** EL VIDEOCUENTO COMO RECURSO DIDACTICO PARA FORTALECER LA SENSIBILIDAD EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA UNSCH, 2019

**Tesista:** Zulma CAVANCHO QUISPE

**Instrucciones**

Marque con un aspa (X) en el recuadro que corresponde a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación a los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios:

**A: De acuerdo** **D: En desacuerdo**

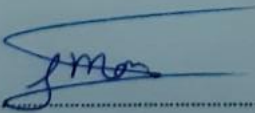
ASPECTOS A CONSIDERARSE	A	D
1) ¿Las preguntas responden a los objetivos de la investigación?	✓	
2) Las preguntas realmente miden las variables	✓	
3) ¿El instrumento persigue el fin de objetivo general?	✓	
4) ¿En instrumentos persigue los fines de los objetivos específicos?	✓	
5) ¿Hay claridad y precisión en los ítems?	✓	
6) ¿Los ítems despiertan ambigüedad en sus respuestas?		✓
7) ¿Las preguntas responden a un orden lógico?	✓	
8) ¿El número de ítems por dimensiones es adecuado?	✓	
9) ¿El número de ítems por indicador es adecuado?	✓	
10) ¿La secuencia planteada es adecuada?	✓	
11) ¿Las preguntas deben ser reformuladas?		✓
12) Debe agregarse otros ítems		✓

**Sugerencias**

Ninguna

---

**Dr. Fredy MORALES GUTIERREZ** **DNI:** 28294425

**Firma:** 

**Dr. Fredy MORALES GUTIERREZ**

**GUÍA PARA EXPERTOS**  
**(VALIDEZ DE INSTRUMENTOS)**

**Título:** EL VIDEOCUENTO COMO RECURSO DIDACTICO PARA FORTALECER LA SENSIBILIDAD EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA UNSCH, 2019

**Tesista:** Zulma CAVANCHO QUISPE

**Instrucciones**

Marque con un aspa (X) en el recuadro que corresponde a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación a los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios:

**A: De acuerdo**

**D: En desacuerdo**

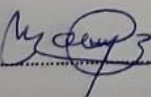
ASPECTOS A CONSIDERARSE	A	D
1) ¿Las preguntas responden a los objetivos de la investigación?	✓	
2) Las preguntas realmente miden las variables	✓	
3) ¿El instrumento persigue el fin de objetivo general?	✓	
4) ¿En instrumentos persigue los fines de los objetivos específicos?	✓	
5) ¿Hay claridad y precisión en los ítems?	✓	
6) ¿Los ítems despiertan ambigüedad en sus respuestas?		✓
7) ¿Las preguntas responden a un orden lógico?	✓	
8) ¿El número de ítems por dimensiones es adecuado?	✓	
9) ¿El número de ítems por indicador es adecuado?	✓	
10) ¿La secuencia planteada es adecuada?	✓	
11) ¿Las preguntas deben ser reformuladas?		✓
12) Debe agregarse otros ítems		✓

**Sugerencias**

Bien.

**Dra. María Ríos Medina** DNI: 28260633

**Firma:**



Dra. María Ríos Medina

**GUÍA PARA EXPERTOS**  
**(VALIDEZ DE INSTRUMENTOS)**

**Título:** EL VIDEOCUENTO COMO RECURSO DIDACTICO PARA FORTALECER LA SENSIBILIDAD EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA UNSCH, 2019

**Tesista:** Zulma CAVANCHO QUISPE

**Instrucciones**

Marque con un aspa (X) en el recuadro que corresponde a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación a los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios:

**A: De acuerdo**

**D: En desacuerdo**

ASPECTOS A CONSIDERARSE	A	D
1) ¿Las preguntas responden a los objetivos de la investigación?	✓	
2) Las preguntas realmente miden las variables	✓	
3) ¿El instrumento persigue el fin de objetivo general?	✓	
4) ¿En instrumentos persigue los fines de los objetivos específicos?	✓	
5) ¿Hay claridad y precisión en los ítems?	✓	
6) ¿Los ítems despiertan ambigüedad en sus respuestas?		✓
7) ¿Las preguntas responden a un orden lógico?	✓	
8) ¿El número de ítems por dimensiones es adecuado?	✓	
9) ¿El número de ítems por indicador es adecuado?	✓	
10) ¿La secuencia planteada es adecuada?	✓	
11) ¿Las preguntas deben ser reformuladas?		✓
12) Debe agregarse otros ítems		✓

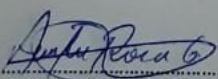
**Sugerencias**

.....  
No hay  
.....

**Mg. Antonia ROCA GONZALES**

**DNI:** 21452919

**Firma:**

  
.....  
**Mg. Antonia ROCA GONZALES**



## **Anexo 5. Propuesta pedagógica**

### **PROPUESTA METODOLÓGICA EN BASE AL VIDEOCUENTO**

El éxito o fracaso escolar y universitario, está muy relacionado con la sensibilidad del estudiante, el abandono de la carrera tiene muchas veces que ver con la forma como los docentes y la institución de educación superior consideran, como tratan esta dimensión estudiantil. Por ello, se considera que más que un tema metodológico, el tratamiento de esta forma de diversidad se convierte en una exigencia ética, y como tal en el requisito básico de una enseñanza eficaz: pues si los estudiantes no aprenden ni persisten en su carrera, hay ausencia de un proceso pertinente de enseñanza-aprendizaje.

En el empeño de dar el mismo trato a todos, coherente con “una educación igual para todos y todas”, política oficial del estado peruano, es una vía directa al fracaso estudiantil, y a la frustración de los docentes, en cada uno de los casos. Frente a este problema, se propone el llamado “currículo flexible”, que para Zúñiga (2010) es “un modelo de currículo abierto que constituye una vía privilegiada de atención a la diversidad, una medida de carácter adaptativo y atento a las diferencias individuales” (p. 1). La capacidad de adaptarlo a distintos contextos depende de las decisiones del profesor que no puede obviar la necesidad de comprender mejor la pedagogía de la diversidad.

El empleo de esta herramienta educativa, reconoce las diferencias existentes entre los estudiantes y utiliza diferentes vías, métodos y recursos para la atención de un universo estudiantil diverso por sus condiciones y entornos que no pueden ser uniformizados. Dentro de este marco de entendimiento, se propone implementar procesos de enseñanza aprendizaje utilizando el videocuento como un recurso didáctico para lograr cambios de actitudes en los estudiantes.

### **JUSTIFICACIÓN**

Con el desarrollo de las herramientas de información y la revolución tecnológica, las formas de aprender han cambiado, ahora los estudiantes centran estos procesos, mucho más en los medios audiovisuales que en los libros físicos, exigiendo a docentes e instituciones educativas el cambio de sus didácticas, especialmente en la educación superior. En estos nuevos y dinámicos contextos, el videocuento adquiere su verdadero valor, que en palabras de Jara y Funes (2016) es “un medio para favorecer la expresión, desarrollar la creatividad y la

fantasía, de manera lúdica y efectiva entre los estudiantes” (p. 55) convirtiendo al alumno en el protagonista de su propio aprendizaje.

El videocuento encierra en sí un gran potencial para actividades que son fundamentales en la formación del futuro profesional como:

- **La expresión lingüística.** Fortalece la capacidad argumentativa, al ubicarlo en situaciones que serán frecuentes en su futura actividad profesional, en las que tendrá que sustentar una posición sobre un determinado tema.
- **La expresión plástica.** En la formación integral del estudiante universitario, es fundamental fomentar una actividad artística a la que está inclinado por disposición cultural y personal, siendo el complemento perfecto para su praxis profesional.
- **La expresión corporal.** En el medio social y cultural en que está enclavada la UNSCH, la principal forma de expresión artística son la danza y la música, prácticas que contribuyen al desarrollo de las habilidades blandas de las personas y llevan a una relación empática con sus entornos. A ello, se debe sumar los videocuentos.
- **La estructuración temporal.** En el videocuento se dan secuencias que pueden ser modificadas en función a las necesidades del curso que se está desarrollando.

Es una obligación declarada de docentes y de las instituciones de educación superior desarrollar al máximo todas sus potencialidades del estudiante, brindándole los medios necesarios que le ayuden a percibir, pensar y sentir (sensibilidad) para poder expresarse con propiedad en sus futuros ambientes de su ejercicio profesional.

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ambiente educativo ha llevado al docente a realizar acciones que antes no hacía. En este sentido, se resalta el nuevo rol del docente y sobre todo su función en los ambientes virtuales de aprendizaje, donde, el concepto de mediación cobra un valioso significado, su rol no es solo de transmisor de conocimiento, sino de protagonista clave del proceso, guiando a sus estudiantes para que logren los propósitos planteados.

Tal como lo indican Villalustre y Del Moral (2013), la evaluación de los aprendizajes implica un proceso sistémico que implica que el docente revise el modelo pedagógico que brinda marcó a su actividad formativa, que seleccione estrategias y herramientas apropiadas para que facilita constatar la evolución y el progreso real alcanzado por los estudiantes. El diseño de la evaluación guarda estrecha relación con la metodología de enseñanza que se utiliza. En función de cómo la evaluación sea considerada al diseñar el proceso, puede ser percibida como un juicio o como una ocasión para aprender. El uso del videocuento como un

recurso didáctico, por sus características es una oportunidad para fortalecer la sensibilidad de los estudiantes y propendiendo a una educación para el verdadero desarrollo humano.

## **FUNDAMENTOS**

### **Fundamento pedagógico**

La era tecnológica, ha transformado los términos de creación e intercambios simbólicos, los procesos de enseñanza aprendizaje, las condiciones ambientales en las cuales los seres humanos desarrollan sus sistemas cerebrales y cognitivos; así como, el desarrollo de las organizaciones sociales y culturales.

Algunos autores coinciden en sostener que la naturaleza del aprendizaje en un ambiente enriquecido con las nuevas tecnologías, depende en buena parte de un conocimiento previamente aprendido y del tipo de actividades de aprendizaje en las cuales se usan recursos didácticos preparados como los videocuentos. Esta perspectiva se enmarca en las teorías de aprendizaje orientadoras en el diseño de materiales y actividades de enseñanza: el constructivismo, el cual tiene como principio, el papel activo del estudiante en la construcción de significado, la interacción social y la solución de problemas en contextos auténticos o reales. Sin embargo, se hace necesario reconocer que el tipo de enseñanza que se pueda ofrecer a través de materiales como videos está determinado por características que le son propias, tales como: su estructura asociativa, no lineal y jerárquica, su capacidad de incorporar diversos medios y su poder de comunicación sincrónica, para lograr un ambiente educativo poderoso y singular, para que los estudiantes construyan conocimiento en forma colaborativa y logren una mayor comprensión de los conceptos.

### **Fundamento filosófico**

Habermas (s/f.) señala la necesidad de vincular la teoría y la práctica, para lograr aprendizajes, este proceso se fundamenta en dinámicas comunicacionales. Es lo que se realiza con el uso adecuado de los videocuentos. Ya que todo aprendizaje tiene tres pilares: un interés técnico, que hace que el alumno relacione y los utilice para cambiar su realidad; otro práctico que le da sentido a las cosas, explicándolas a partir del nuevo conocimiento, pues una vez familiarizado con este (el conocimiento) puede juzgar con su propio criterio (libertad) los aspectos y funciones de otras situaciones similares, formándose como personas libres con sentimientos, pensamientos y emociones.

En el ámbito de la praxis aristotélica, el hombre se va autodeterminando individualmente por medio del hábito, quiere decir va potenciando sus capacidades de un modo progresivo en el tiempo. Individualmente, el grado de crecimiento moral de las virtudes y de la bondad se ha denominado "edad" (o madurez); en la dimensión colectiva, esta madurez o tiempo práctico colectivo se ha denominado "tradicición". De modo que las costumbres y tradiciones tienen un gran valor como manifestación de un grado de madurez que implica cierta racionalidad y virtud moral, alcanzado por una sociedad: los hombres no son buenos por naturaleza, han de hacerse buenos haciendo actos buenos. (Acedo, 2007).

### **Fundamento epistémico**

En la racionalidad crítica y reflexiva de un docente, la educación, se convierte en un elemento catalizador del proceso en sí, donde el estudiante inicia o adelanta su proceso de liberación que se origina en el planteamiento del hombre como problema, halla o encuentra su puesto cósmico, logra su humanización, es decir, descubre su vocación ontológica: el ser más; y su vocación histórica: la liberación. (Freire, 1980)

Estamos atrapados en una paradoja, pretendemos evaluar lo que no es definitivo y que, probablemente ya se ha vuelto obsoleto al momento de evaluarlo. No somos capaces de conocer algo sobre el mundo externo, no podemos decir si el conocimiento objeto del proceso es o no verdadero, ya que para establecer esa verdad deberíamos hacer una comparación que simplemente no podemos hacer. No tenemos manera de llegar al mundo externo, sino es a través de nuestra experiencia, y al tener esa experiencia podemos cometer los mismos errores; por más que lo viéramos correctamente no tendríamos modo de saber que nuestra visión sea correcta. Lo que no impide desarrollar la sensibilidad humana para buscar el bienestar social y como consecuencia el bien individual.

### **Fundamento psicológico**

Compartimos el planteamiento de Coll y Martí (2001) según el cual los medios y materiales tecnologizados, cuyas características son: formalismo, interactividad, dinamismo, naturaleza hipermedia y multimedia, interactividad, pueden llegar a introducir modificaciones importantes en determinados aspectos del funcionamiento psicológico de las personas, en su manera de pensar, de trabajar, de actuar, de relacionarse y también de aprender. Como consecuencia de estas características, se van generando formas relativamente nuevas y extraordinariamente potentes de tratamiento, transmisión, acceso y uso de la información.

## Fundamento lingüístico

Zayas (2012) refiere que al observar en una pantalla digital se requiere tener objetivos de lectura muy claros y tener conocimiento sobre las distintas herramientas, así como la capacidad de hacer una representación mental de la estructura hipertextual y la reflexión sobre la confiabilidad de las fuentes, a partir de una evaluación del material que se utilizará. Dentro de la propuesta los videocuentos son seleccionados conforme a los objetivos de enseñanza aprendizaje.

## PASOS

### • Inicio

**Organización del ambiente.** Se comprueba la funcionalidad del equipo. Los estudiantes ubican sus carpetas en media luna, con la finalidad de garantizar la participación de todos y asegurar un óptimo desplazamiento de la profesora. Se oscurece el aula apagando las luces, cubriendo las ventanas con cortinas y cerrando la puerta.

**Motivación.** Se explica el procedimiento que se seguirá durante la sesión de enseñanza aprendizaje. Se realiza la dinámica del “cuento colectivo” (a manera de juego) para implicarlos a los estudiantes en el tema, esperando que cada uno de ellos, desde su experiencia cotidiana, aporte al tema central.

**Planteamiento del propósito de la sesión.** vivenciar una narración oral breve del videocuento.

### • Proceso

**Proyección.** Se presenta de manera eficaz el videocuento utilizando la multimedia (buen volumen y claridad de las imágenes).

**Observación y escucha activa.** Los estudiantes cómodamente ubicados en sus asientos, escuchan y observan el contenido del videocuento, para tener una visión crítica del contenido que se ha proyectado (pueden realizar anotaciones si consideran conveniente)

**Formulación de preguntas.** Las interrogantes que planteará la profesora estarán relacionadas a los indicadores de la sensibilidad:

¿Identifiquemos a los personajes por sus características?

¿Clasifiquemos los hechos más trascendentes?

¿Cuál es la información externa e interna del contenido del videocuento?

¿Clasifique a los personajes por su posición en la estructura jerárquica del videocuento?

- ¿Cuál es la esencia del contenido observado?
- ¿Identifique la acción inmediata que realizan los personajes?
- ¿Distingue el mal del bien en los personajes?
- ¿Qué acciones recurrentes hay en el cuento?
- ¿Qué actitudes que has observado alteran tu ánimo?
- ¿Qué actitudes, en los personajes, te entristecen y por qué?
- ¿Qué emociones de los personajes te afectan?
- ¿Qué sentimiento despierta en ti las peripecias del videocuento?
- ¿Qué te impresionó más?
- ¿Con qué personaje te identificas?

**Participación activa.** La profesora promueve acciones en los estudiantes para garantizar su participación permanente, generando interrogantes de diversos niveles, actitud que orientará a un nivel aceptable de comprensión y al desarrollo o fortalecimiento de la sensibilidad (esta última será inferida de sus respuestas).

#### • Salida

**Evaluación.** Se tomará en cuenta el grado de valoración que le dan los estudiantes al contenido del videocuento, en base a las actitudes de cada personaje inmerso en el entorno narrativo, comprendiendo que no existen elementos aislados, todos están relacionados entre sí, dentro de la trama definida.

### OBJETIVOS

- Promover interacción académica entre el estudiante y el docente, donde el primero podrá desarrollar un conjunto de acciones que facilitarán su proceso de aprendizaje, como: obtener material educativo, observar el contenido, escuchar con claridad el mensaje, formular preguntas, responder interrogantes, discutir sobre un tema, entre otros; y el docente tendrá una mejor planificación de su asignatura, contará con una videoteca.
- Proporcionar contenidos que fortalezcan la sensibilidad de los estudiantes.
- Fomentar el uso de los videocuentos en los procesos de enseñanza - aprendizaje.

### MATERIALES

Una laptop

El videocuento

Un projector

Un ecran

**Anexo 6: Esquema de clase para desarrollar los pasos del videocuento como recurso didáctico**

<p><b>Institución Educativa:</b> Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación- UNSCH</p> <p><b>Semestre:</b> II Semestre Académico</p> <p><b>Asignatura:</b> Taller de Lenguaje y Comunicación II</p> <p><b>Fecha que se trabajarán:</b> jueves (05 de octubre ...12 de octubre .....19 de octubre; 09 y 16 de nov.)</p> <p><b>Objetivo:</b> Fortalecer el nivel de sensibilidad de las alumnas de la Escuela Profesional de Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, a través de la visualización, audición y socialización del videocuento: <i>Masha y el Oso</i></p>			
ETAPAS	DESARROLLO	MATERIALES	TIEMPO
Inicio	<p><b>Organización del ambiente:</b> Se organizan las carpetas en media luna, con la finalidad de garantizar la participación de todos y asegurar un óptimo desplazamiento de la profesora.</p> <p><b>Motivación:</b> Se realiza la dinámica del “cuento colectivo” (a manera de juego: las palabras claves son: afortunadamente y desafortunadamente, el personaje es un oso, la primera participante dirá afortunadamente, la que sigue desafortunadamente, y así sucesivamente con ideas lógicas) para despertar el interés de los estudiantes y involucrarlos en el tema a tratar, esperando que cada uno de ellos, desde su experiencia cotidiana, aporte al tema general.</p> <p><b>Planteamiento del propósito de la sesión:</b> Vivenciar una narración oral del cuento y reflexionar sobre lo ocurrido.</p>	<p>Credenciales Plumones 2 tarjetas con los nombres clave (dinámica: afortunadamente y desafortunadamente)</p>	25 minutos
Proceso	<p><b>Proyección.</b> Se presentará de manera eficaz el videocuento utilizando la multimedia, teniendo en cuenta que con anterioridad se ha realizado una selección rigurosa de los videos, considerando la calidad del sonido y de las imágenes, evitando cortes y deformaciones en ellos. (duración del videocuento 30 minutos)</p> <p><b>Observación y escucha activa.</b> Los alumnos cómodamente ubicados en sus asientos, concentrados escucharán y observarán el contenido del videocuento, para tener una visión crítica de lo proyectado.</p>	<p>Video cuento Multimedia o proyector Ficha de observación</p>	65 minutos



	<p><b>Formulación de preguntas.</b> Las interrogantes que plantea la profesora están relacionadas a los indicadores de sensibilidad, de manera implícita está la comprensión y la identificación de la racionalidad de lo visto. En el videocuento presentado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Te despierta ternura el contenido del videocuento? Comenta</li> <li>• ¿La amistad entre Masha y el Oso es colaborativa? ¿Por qué?</li> <li>• ¿Estás de acuerdo en que el Oso proteja a Masha, a pesar de que ella se burla de él? ¿Por qué?</li> <li>• ¿Por qué crees que Masha se hace amiga de un oso?</li> <li>• ¿Te indignan las travesuras que hace Masha con el Oso? Comenta</li> <li>• ¿Por qué crees que Masha y el Oso son amigos? Describe</li> <li>• ¿Cómo relacionas los elementos del entorno con la convivencia entre Masha y el Oso?</li> <li>• ¿Por qué no daña al más débil, el Oso? Argumente</li> <li>• ¿Es correcto el sentimiento de Masha cuando el Oso tiene accidentes? Explique</li> </ul> <p><b>Participación activa.</b> La docente promueve en los estudiantes una permanente participación, a través de las interrogantes (producto de las dimensiones de las variables) de diversos niveles, actitud que garantizará un nivel aceptable de comprensión y el desarrollo de la sensibilidad. (Esta última será captada en sus respuestas). Este debate es interesante porque aflora su nivel de sensibilidad y la expresan definiendo su liderazgo y la real ubicación que tienen en clase.</p>		
--	--	--	--

Salida	<p><b>Evaluación.</b> Se toma en cuenta el grado de valoración que le dan los estudiantes al contenido del videocuento, en base a las actitudes de cada personaje inmerso en su entorno, (Masha y el Oso como principales y los personajes complementarios, que se presentan con características humanas) comprendiendo que no existen elemento aislados, todos están relacionadas entre sí dentro de la trama definida.</p> <p>La profesora va recogiendo las expresiones de sensibilidad, resaltando algunas, por su comprensión del tema en profundidad. En los comentarios dubitativos, va reforzando el efecto buscado, en un proceso de comunicación horizontal. Finalmente entrega las hojas de evaluación para que resuelvan.</p>	Cuestionario de la evaluación	30 minutos
--------	---	-------------------------------	------------

## Anexo 7. Base de datos

## BASE DE DATOS FINAL

N°	PRE TEST					POS TEST				
	D1	D2	D3	D4	GRAL	D1	D2	D3	D4	GRAL
1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2
3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
4	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2
5	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2
6	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
7	1	2	1	2	2	2	1	1	3	2
8	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2
9	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2
10	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
11	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
12	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2
13	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2
14	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2
15	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2
16	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2
17	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2
18	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2
19	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
20	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
21	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2
22	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2
23	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2
24	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
25	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
26	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2
27	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2
28	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2
29	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
30	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
31	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
32	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
33	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2
34	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2
35	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2
36	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2
37	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2
38	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2
39	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
40	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2
41	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2
42	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2
43	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2
44	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2
45	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2

46	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2
47	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2
48	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
49	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
50	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2
51	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2
52	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2
53	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
54	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2
55	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
56	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2
57	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2
58	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2
59	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2
60	1	2	1	3	1	2	1	1	2	2
61	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2
62	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2
63	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
64	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
65	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2

### Leyenda

- D1 : Agudeza perceptiva  
D2 : Intuición  
D3 : Emotividad  
D4 : Sentimiento  
GRAL : Sensibilidad en general

**BASE DE DATOS PILOTO**

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2
1	3	1	1	1	1	1	3	2	3	2	2	2	3	3
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2
2	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4
2	2	4	4	4	4	4	3	5	3	4	5	5	4	4
2	2	4	4	4	4	4	3	1	3	4	5	5	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4
2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2
3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4
P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30
2	2	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5
4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
4	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	3	3
2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4

**RESULTADOS PRUEBA PILOTO****Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,983	30

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	87,10	743,433	0,674	,983
P2	86,70	762,678	0,277	,984
P3	86,60	712,489	0,923	,982
P4	86,50	710,722	0,961	,982
P5	86,50	710,722	0,961	,982
P6	86,50	710,722	0,961	,982
P7	86,50	710,722	0,961	,982
P8	86,40	750,933	0,723	,983
P9	86,30	734,233	0,543	,984
P10	86,30	749,344	0,656	,983
P11	86,30	725,344	0,935	,982
P12	86,10	709,211	0,843	,982
P13	86,10	709,211	0,843	,982
P14	86,10	729,433	0,856	,982
P15	86,10	729,433	0,856	,982
P16	86,10	729,433	0,856	,982
P17	86,10	729,433	0,856	,982
P18	86,00	768,667	0,323	,984
P19	85,90	709,433	0,915	,982
P20	85,90	709,433	0,915	,982
P21	85,90	709,433	0,915	,982
P22	85,90	709,433	0,915	,982
P23	85,90	709,433	0,915	,982
P24	85,90	709,433	0,915	,982
P25	87,10	743,433	0,674	,983
P26	86,30	725,344	0,935	,982
P27	86,50	710,722	0,961	,982
P28	85,80	733,733	0,713	,983
P29	85,80	733,733	0,713	,983
P30	85,60	748,044	0,599	,983

## Anexo 8. Solicitud de aplicación de la investigación

Ayacucho 13, setiembre del 2019

**SOLICITO** autorización para aplicar propuesta pedagógica del proyecto de tesis

**Mgtr. Edgar Saras Zapata**

De mi mayor consideración:

Yo Zulma Gavancho Quispe, bachiller de educación, solicito permiso para aplicar la propuesta pedagógica del proyecto de tesis denominado **"El videocuento como recurso didáctico para fortalecer la sensibilidad en estudiantes universitarios de la UNSCH 2019"** en el horario que usted desarrolla la asignatura Taller de Lenguaje y Comunicación I. El objetivo del proyecto es determinar el grado de influencia del videocuento como recurso didáctico en el fortalecimiento del nivel de la sensibilidad en estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.

Aprovecho la oportunidad para manifestarle los sentimientos de mi estima personal.

Atentamente,

*Solicitud aceptada*  
  
 Prof. SARAS

  
 ZULMA GAVANCHO QUISPE

### Anexo 9. Matriz de consistencia

#### EL VIDEOCUENTO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FORTALECER LA SENSIBILIDAD EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA UNSCH, 2019

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO METODOLÓGICO
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Cuál es el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de fortalecimiento de la sensibilidad en estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de agudeza perceptiva?</li> <li>• ¿De qué manera el videocuento, como recurso didáctico, influye en el nivel de intuición?</li> <li>• ¿En qué medida el videocuento, como recurso didáctico, influye en el nivel de emotividad?</li> <li>• ¿De qué manera el videocuento, como recurso didáctico, influye en el nivel de sentimiento?</li> </ul>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> ¿Determinar el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de fortalecimiento de la sensibilidad en estudiantes de la serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019?</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de agudeza perceptiva.</li> <li>• Evaluar el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de intuición.</li> <li>• Analizar el grado de influencia del videocuento, como recurso didáctico, en el nivel de emotividad.</li> <li>• Determinar el grado de influencia del videocuento en el nivel de sentimiento.</li> </ul>	<p><b>HIPÓTESIS PRINCIPAL</b> El videocuento, como recurso didáctico, influye significativamente en el nivel de fortalecimiento de la sensibilidad en los estudiantes de serie 100 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNSCH, 2019.</p> <p><b>Hipótesis secundarias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El videocuento, como recurso didáctico, influye significativamente en el nivel de agudeza perceptiva.</li> <li>• El videocuento, como recurso didáctico, influye significativamente en el nivel de intuición.</li> <li>• El videocuento, como recurso didáctico, influye sustancialmente en el nivel de emotividad.</li> <li>• El videocuento, como recurso didáctico, influye significativamente en el nivel de sentimiento.</li> </ul>	<p><b>VIDEOCUENTO</b> Inicio Proceso Salida</p> <p><b>SENSIBILIDAD</b> <b>Agudeza perceptiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Captación de la información externa e interna del cuento.</li> <li>• Capacidad de reconocimiento y clasificación de los personajes.</li> <li>• Capacidad de reconocimiento y clasificación de los hechos.</li> </ul> <p><b>Intuición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión instantánea</li> <li>• Percepción interna</li> <li>• Conocimiento directo</li> <li>• Conocimiento inmediato</li> <li>• Conocimiento no verbalizado</li> </ul> <p><b>Emotividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reacción repentina</li> <li>• Inclinación recurrente</li> <li>• Alteración inmediata del ánimo</li> </ul> <p><b>Sentimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estado de ánimo</li> <li>• Emoción conceptualizada</li> <li>• Impresión afectiva</li> <li>• Recuerdo de una situación en general</li> <li>• Autopercepción</li> </ul>	<p><b>Tipo de investigación</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel de investigación</b> Explicativa</p> <p><b>Diseño de investigación</b> Pre experimental</p> <p><b>Población muestreada</b> 65 alumnos de la EP. De Educación Inicial</p> <p><b>Tipo de muestreo</b> No probabilístico intencional simple. Censo</p> <p><b>Técnicas</b> Observación estructurada Encuesta</p> <p><b>Instrumentos</b> Ficha de observación estructurada Cuestionario</p> <p><b>Procesamiento</b> Se utilizó Kolmogorov-Smirnov y la prueba de Wilcoxon.</p>