



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

Recursos móviles y audiovisuales en el aprendizaje significativo y proyectos de emprendimiento en una institución educativa de secundaria - Ayacucho 2022.

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OBTENER EL TÍTULO
PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Secundaria

AUTORA:

Gamboa Gutierrez, Betza Yobana (orcid.org/0000-0003-3109-7215)

ASESOR:

Mg. Pacheco Pumaleque, Alex Abelardo (orcid.org/0000-0001-9721-0730)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE TITULACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN SECUNDARIA con especialidad EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA de la Universidad César Vallejo SAC - LIMA NORTE, asesor de Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Recursos móviles y audiovisuales en el aprendizaje significativo en una institución educativa de secundaria - Ayacucho 2022.", cuyo autor es GAMBOA GUTIERREZ BETZA YOBANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Suficiencia Profesional cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 18 de Junio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO DNI: 41651279 ORCID: 0000-0001-9721-0730	Firmado electrónicamente por: AAPACHECOP el 18- 06-2024 10:59:24

Código documento Trilce: TRI - 0762838





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE TITULACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, GAMBOA GUTIERREZ BETZA YOBANA identificado con N° de Documento N° 42915883, estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES y de la escuela profesional de EDUCACIÓN SECUNDARIA con especialidad EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA de la Universidad César Vallejo SAC - LIMA NORTE y del Programa de Titulación para el Programa de Complementación Académica Magisterial (PCAM), declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Recursos móviles y audiovisuales en el aprendizaje significativo en una institución educativa de secundaria - Ayacucho 2022.", es de mi autoría, y por lo tanto:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
BETZA YOBANA GAMBOA GUTIERREZ DNI: 42915883 ORCID: 0000-0003-3109-7215	Firmado electrónicamente por: BGAMBOAG el 18-06- 2024 12:02:14

Código documento Trilce: TRI - 0762839



Dedicatoria

A mis hijos que son una bendición para mí, y a mi familia por su amor y soporte.

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo por darnos la posibilidad de seguir creciendo profesionalmente, a los responsables de este proceso de titulación por su apoyo y empatía, al docente de investigación por asesorarnos en la elaboración de este trabajo de investigación.

Índice de contenidos

Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del autor.....	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Resumen.....	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA.....	16
3.1. Aspectos temáticos	16
3.2. Escenario de la experiencia profesional.....	16
3.3. Participantes	17
3.4. Aspectos éticos.....	18
IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL	19
4.1. Descripción de la experiencia	19
4.2. Impacto de la experiencia	23
V. CONCLUSIONES	28
VI. RECOMENDACIONES.....	29
REFERENCIAS	30
ANEXOS	

Resumen

Este trabajo contribuyó con el objetivo de desarrollo sostenible (ODS) 4: Educación de calidad, dado que los recursos móviles y audiovisuales pueden desempeñar un papel significativo para mejorar el acceso a la educación, promover métodos de aprendizaje efectivos y apoyar el desarrollo profesional de los educadores. El trabajo optimizó y determinó el impacto de los recursos móviles y audiovisuales en la mejora del aprendizaje significativo en una institución educativa de secundaria - Ayacucho, 2022. La estrategia giró en torno a las actividades para generar interés de participación activa y mejora del aprendizaje significativo utilizando los recursos móviles y audiovisuales. Estas fueron analizadas y evaluada arribando a su importancia y operatividad en el aprendizaje significativo tras la ejecución de diferentes proyectos de aprendizaje. Los resultados mostraron avances significativos en la habilidad de los estudiantes para generar propuestas de valor de productos o servicios; emplear habilidades técnicas en la producción o prestación de servicios; colaborar de manera cooperativa para alcanzar objetivos, y evaluar los resultados de proyectos emprendedores. Estos hallazgos muestran que la estrategia implementada tuvo un impacto positivo en el aprendizaje significativo del estudiante, destacando la importancia de enfoque innovadores y centrados en la acción de desarrollo de proyectos de emprendimiento.

Palabras clave: Recursos móviles, recurso audiovisual, aprendizaje significativo, aprendizaje, proyectos

Abstract

This work contributed to Sustainable Development Goal (SDG) 4: Quality Education, as mobile and audiovisual resources can play a significant role in improving access to education, promoting effective learning methods and supporting the professional development of students. educators. The work optimized and considered the impact of mobile and audiovisual resources in improving meaningful learning in a secondary educational institution - Ayacucho, 2022. The strategy revolved around activities to generate interest in active participation and improvement of meaningful learning using mobile and audiovisual resources. These were analyzed and evaluated, arriving at their importance and operability in meaningful learning after the execution of different learning projects. The results showed significant advances in the students' ability to generate value propositions for products or services; employ technical skills in the production or provision of services; collaborate cooperatively to achieve objectives, and evaluate the results of entrepreneurial projects. These findings show that the implemented strategy had a positive impact on the student's meaningful learning, highlighting the importance of innovative and action-focused approaches to the development of entrepreneurship projects.

Keywords: mobile resources resource, audiovisual, meaningful learning, learning, projects.

I. INTRODUCCIÓN

El trabajo académico valoró el uso de las herramientas móviles y audiovisuales, es así que, se dio inicio identificando las bondades de los dispositivos móviles en el proceso de enseñanza aprendizaje, fue identificado también como M-learning, o aprendizaje móvil, pues su uso permitió crear actividades interactivas basadas en la web que ha posibilitado su ejecución en cualquier momento y lugar. Por tanto, se requirió teléfonos inteligentes con software avanzado que ofreció una experiencia educativa moderna. Además de su función como herramienta de comunicación se ha demostrado que el m-learning fue eficaz para mejorar la educación tanto dentro como fuera del aula (Torres, 2023). Por otro lado, en cuanto a los recursos audiovisuales se consideró que, con el paso del tiempo, los materiales con componentes audiovisuales se han vuelto más frecuentes. En la sociedad actual, su accesibilidad ha mejorado y las estrategias educativas implementadas por las instituciones continúan ajustándose para integrarlos (Vital Rumebe et al., 2021 citado por Maza-Ramírez & Espinoza-Freire, 2023).

En ese sentido, dichas estrategias proporcionaron a los docentes un marco sólido y diferente de planificar y ejecutar actividades educativas lo que cambió la dinámica de aprendizaje de los alumnos y la enseñanza de los profesores. Del mismo modo, fue importante porque en los últimos tiempos ha surgido un creciente interés en investigar la efectividad de los medios audiovisuales, especialmente en el uso de las películas para facilitar o mejorar la comprensión de conceptos educativos en las aulas (Granda et al., 2021 citado por Maza-Ramírez & Espinoza-Freire, 2023). Además, su importancia se cimentó en las políticas de aprendizaje móvil que buscaban garantizar el acceso libre a los datos e información confiable. Al integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación en el contexto de estudio lo que implicó utilizar los dispositivos ya sea en entornos presenciales o a distancia. En consecuencia, estos recursos móviles y audiovisuales repercutieron en el aprendizaje significativo (UNESCO, 2021 citado por Pozo & Vega-Illescas, 2022).

También se reafirmó que la visualización de contenido en línea o audiovisual ha adquirido una gran popularidad entre la juventud. La virtualidad planteó desafíos en el proceso educativo y en el entorno hogareño demandando una mayor participación de los padres para el desarrollo de habilidades de sus hijos. Se reconoció la importancia de la interacción entre pares para el desarrollo del lenguaje

en sus diversas formas. Los docentes enfrentaron una mayor responsabilidad debido a las reformas educativas y se esforzaron por satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes en términos de aprendizaje y desarrollo de habilidades. Se destacó la importancia de utilizar recursos didácticos, especialmente medios audiovisuales, para facilitar la enseñanza y el aprendizaje de manera efectiva y motivadora en la educación (Bizarro, 2022). Se enfatizó que desde el 2019 – 2020 tras la pandemia Covid-2019 la virtualidad ha dejado un impacto trascendente en el ámbito educativo, llevando a las instituciones a trasladar la educación presencial al entorno virtual. Aquello ha obligado a los profesores de todos los niveles educativos a modificar sus prácticas, adaptar estrategias y cambiar las técnicas de enseñanza para un entorno mediado por la tecnología. Dicho cambio repentino hacia un entorno previamente existente pero no experimentado ha requerido ajustes en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como la atención a problemas como la disminución del rendimiento académico, la deserción escolar y la falta de interés de los estudiantes en las clases en línea (Monroy-Peña et al., 2023). Posterior a dicha experiencia de la pandemia afrontado por toda la humanidad, En el año 2020, en Perú, el Ministerio de Educación (MINEDU) implementó medidas para reducir las brechas en la integración de la tecnología en la educación. El gobierno distribuyó tabletas con el objetivo de asegurar la continuidad de la educación a distancia y prevenir la deserción escolar, enfocándose especialmente en zonas rurales. Sin embargo, surgió un problema común en el ámbito educativo, tanto estudiantes como docentes tenían dificultades para utilizar estas tabletas, ya que eran dispositivos nuevos para muchos y habían proporcionado en áreas con limitaciones como la falta de energía eléctrica. Aquello ha llevado a que los estudiantes se enfrenten una realidad emergente, mientras que los maestros tenían dificultades para dominarlo y aprovechar todos sus cualidades disponibles (Cordova, 2022).

Cabe señalar que a nivel nacional en las diferentes instituciones educativas la mejora del aprendizaje significativo en el área educación para el trabajo fue importante puesto que coadyuvó el logro de perfil de egreso de educación básica tras los VII ciclos de estudio. Pero aun siendo importante aquello y por encima de los esfuerzos seguidos por los agentes educativos lamentablemente no se percibió la mejora en todas las áreas, lo que permitió entender que aún no se había interiorizado el meollo del aprendizaje significativo que era una táctica educativa que buscó

generar comprensión profunda al conectar los conocimientos con el entorno y las experiencias del alumno. El mismo que permitió que el aprendizaje se transforme en conocimiento utilizable en distintos escenarios y contextos (Baque-Reyes & Portilla-Faicán, 2021). Respecto a la importancia del aprendizaje la UNESCO en el 2012 había destacado el potencial de la tecnología móvil para mejorar la educación en países con desafíos como analfabetismo, acceso limitado a la educación, baja calidad educativa y programas de formación docente insuficientes. Por tanto, tras muchas investigaciones se consideró el aprendizaje móvil como una estrategia para hacer frente a dichas necesidades en comunidades desfavorecidas, dado el aumento del uso de teléfonos celulares en estas poblaciones (Peñalosa et al., 2016). Hoy en día, los estudiantes deben cultivar habilidades de pensamiento crítico y aprender de manera autónoma. Por eso, fue fundamental que los profesores utilicen estrategias activas en el aula lo que facilitó un aprendizaje significativo que contribuyó al desarrollo intelectual e innovador que se requirió en el nuevo milenio para enfrentar sus desafíos (Fuentes, 2022). Tras lo fundamentado es crucial hacer mención que las Instituciones Educativas de Ayacucho – Perú, estuvieron a la vanguardia del avance tecnológico, más aún después de que se le haya dado la prioridad de su uso en el entorno educativo, con la estrategia B- learning y M-learning, los cuales se han visto sometidos a consecuencia de la pandemia de la covid -19, No obstante, el avance tecnológico estaba dado pero el alcance pertinente no era para todos incluyendo el área de estudio, primero por la insuficiente alcance de internet y la falta de promoción de estos recursos de manera pertinente en el sector educativo, esto conllevó a que la educación sea desigual a consecuencia del contexto.

En relación con ello, surgió la siguiente pregunta: ¿En qué medida los recursos móviles y audiovisuales mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo? En ese sentido, se estableció planificar el uso de recursos móviles (YouTube) para la creación de propuestas de valor de un bien o servicio en un proyecto de emprendimiento en el área de educación para el trabajo. Equipar el uso de los recursos móviles (navegador google) para desarrollar las habilidades técnicas para los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio del área de educación para el trabajo. Identificar los recursos audiovisuales (televisor – documentales) para aplicar un trabajo cooperativo para lograr objetivos y metas y evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de educación para

el trabajo y como objetivo principal: determinar el impacto de los recursos móviles y audiovisuales en la mejora del aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo en los estudiantes de la institución educativa de Ayacucho.

La justificación en el contexto de la investigación se partió abordando el ámbito práctico, se fundamentó en usar como estrategia didáctica los recursos móviles y audiovisuales los mismos que respondieron a la demanda o necesidad de transmitir competencias de una forma amena mostrándose a la vanguardia del avance tecnológico con soluciones concretas y aplicables, incluyendo la accesibilidad remota, estableciendo una aplicación efectiva y beneficios significativos en el contexto real.

La contribución de este trabajo se relacionó con el objetivo de desarrollo sostenible (ODS) 4: educación de calidad, al promover la mejora del acceso a la educación, promover métodos de aprendizaje efectivos y apoyar el desarrollo profesional de los educadores en el desarrollo de una educación de calidad inclusiva y equitativa. Además de la ODS 8: trabajo decente y crecimiento económico, al brindar oportunidades de emprendimiento a los estudiantes a través del desarrollo del área de educación para el trabajo y del mismo modo el ODS 5: igualdad de género al centrarse que los y las estudiantes estaban en las mismas posibilidades de proyectarse y emprender un bien o servicio para una mejor calidad de vida. El uso de estos recursos móviles y audiovisuales ha fomentado una interacción activa entre los miembros de proceso de enseñanza - aprendizaje fomentando la equidad de oportunidades, y el aprovechamiento de la tecnología para fines educativos.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, en México se presentó el artículo de un estudio en el Tecnológico de Monterrey, con el propósito de describir el proceso completo de desarrollo, aplicación, utilización y evaluación de herramientas educativas destinadas al aprendizaje móvil (M-Learning) además de establecer las características esenciales que deben poseer estos recursos móviles y ofrecer sugerencias para mejorar su diseño e implementación. Fue una investigación de enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental con población 43 estudiantes, grupo de experimento 20 y grupo de control 23, La metodología sugerida abarcó un plan de acción bien definido y congruente con los fundamentos del aprendizaje activo donde todos los componentes estuvieron interconectados, enriquecidos con herramientas tecnológicas y estructurados de manera que promovieron la comprensión de conceptos y la adquisición de habilidades prácticas delineadas previamente en los diversos cursos que incorporaron recursos móviles. Los resultados indicaron que los estudiantes que emplearon tales recursos móviles experimentaron mayores beneficios en cuanto a su aprendizaje, en comparación con aquellos que no los utilizaron, Las conclusiones consideradas como soporte del presente trabajo son las afirmaciones de que el incremento en la utilización de dispositivos móviles y la expansión de la conectividad 3G tuviesen un impacto significativo en el sector educativo. La integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) ya que el aprendizaje es un componente fundamental del Modelo Educativo del Tecnológico de Monterrey, lo cual ha posicionado a la institución como pionera en el uso de la tecnología para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Aguilar et al., 2010). Este artículo enfocado en el modelo educativo M-Learning se refiere a cualquier forma de aprendizaje que aprovecha la movilidad y la portabilidad de los dispositivos móviles para ofrecer contenido educativo de manera accesible, flexible y conveniente. Por tanto, es conveniente considerarlo puesto que da soporte al presente trabajo de investigación basado en el uso de recursos móviles y audiovisuales como estrategias didácticas.

En Colombia, el artículo publicado abordó una investigación cuyo objetivo fue presentar un modelo para el desarrollo de aplicaciones móviles educativas dirigidas a docentes sin experiencia en programación. Este modelo buscó integrar estrategias didácticas y metodológicas que estén enfocadas a mejorar el rendimiento académico.

El estudio se respaldó en una metodología de investigación descriptiva que emplea un enfoque mixto, con el fin de interpretar los resultados obtenidos y examinar el papel de las aplicaciones móviles como mediadoras. La investigación se centró en docentes provenientes de diez instituciones educativas públicas como población y muestra, la población mostraba falta de familiaridad y escasa adopción del aprendizaje móvil. Como resultado, se presentó un modelo para crear aplicaciones móviles educativas, lo que supuso una aportación al ámbito del aprendizaje móvil y al fomento de prácticas docentes innovadoras. En último término, respecto a la conclusión, se afirmó que el modelo desarrollado en aquel estudio puede ser empleado por docentes para la implementación de aplicaciones móviles educativas como una herramienta didáctica mediadora en la enseñanza y aprendizaje en los niveles de educación primaria y secundaria (Escobar-Reynel et al., 2021). El estudio referido da un soporte referencial y teórico al presente trabajo mostrando la importancia de los aplicativos móviles como recurso tecnológico en el proceso de enseñanza – aprendizaje, impulsando la labor del docente como del estudiante, cabe incidir que este trabajo también se direcciona al mismo propósito fundamental.

En Ecuador, se presentó un artículo cuyo objetivo de investigación era determinar la influencia del uso de dispositivos móviles en el aprendizaje de matemática. Investigación con enfoque cuantitativo y método inductivo – deductivo de carácter crítico – reflexivo. Los resultados obtenidos se fundamentaron en la investigación bibliográfica seleccionada, junto con la organización sistemática de la información recolectada, lo que resaltó la relevancia del uso de dispositivos móviles en el ámbito educativo. Al finalizar, se concluyó que el empleo de aplicaciones matemáticas estimuló la creatividad, despertó el interés y fomentó el desarrollo del pensamiento de los estudiantes (Campuzano-López et al., 2021). Este estudio, permitió interpretar que definitivamente el recurso del uso de dispositivos móviles podía ser usados en las diferentes áreas curriculares, pudiendo corroborar los mismo en este trabajo de investigación que fue abordada dentro del área de educación para el trabajo.

En México, se presentó un estudio de artículo con el propósito de describir de modo sistemático el impacto que tenían los contenidos educativos digitales en el aprendizaje significativo al integrarlos en el proceso de enseñanza aprendizaje; y transversal. Para desarrollar aprendizajes significativos en los educandos, que se

traduzcan en resultados académicos favorables entorno a las competencias digitales. Dicho estudio fue de enfoque cualitativo ya que no se pretendía establecer datos cuantitativos, la población estaba representada por estudiantes del bachillerato “Colegio Irlandés” con muestreo no probabilístico con criterios de inclusión, de estudiantes matriculados, con modalidad de estudio virtual, y con edades entre 15 a 18 años además de contar con el consentimiento informado. En cuanto al resultado del estudio tras ser implementados la institución como plan estratégico para el desarrollo de competencias y generación de aprendizajes significativos con los contenidos educativos digitales en las secuencias didácticas, se realizó la evaluación formativa durante la elaboración de distintos productos de parte de los estudiantes utilizando los diversos contenidos educativos digitales y que fueron evaluados, utilizándose los instrumentos para tal fin, como son: listas de cotejo, y rúbricas, para determinar el desempeño de los propios estudiantes. La conclusión arribada fue que el modelo educativo por competencias mediante el cual trabajó el colegio Irlandés, requirió desarrollar estrategias de enseñanza y aprendizaje, como es la implementación de contenidos educativos digitales en ambos procesos, los cuales infirieron en el aprendizaje significativo de los estudiantes, permitiendo al mismo tiempo, valorar el desempeño de los estudiantes y así conocer el nivel que habían alcanzado, mediante el uso de los mismos (Monroy-Peña et al., 2023). A un siendo este un estudio de enfoque cualitativo se ha convertido en aporte de literatura para el sustento de este trabajo de investigación puesto que presenta una extensión informativa de la importancia de los recursos digitales que están estrechamente relacionados a los recursos móviles y audiovisuales como estrategia didáctica en el aprendizaje significativo.

A nivel nacional, en Chimbote, se realizó un estudio donde se determinó la mejora de aprendizaje del área de Educación para el trabajo tras el uso de las TICs, este estudio fue de tipo aplicado experimental, diseño pre-experimental, enfoque explicativo. Cuya población y muestra fue de 23 estudiantes. Los resultados destacaron la importancia de las TICs en el aprendizaje de la asignatura mencionada por lo que se asumió que deberían actualizarse en el uso de los recursos informáticos. Siendo la conclusión arribado de este trabajo de investigación que el uso de las TICs mejoró significativamente el aprendizaje de los educandos en la asignatura de Educación para el Trabajo en la población de estudio (Sandoval, 2022) El aporte de

este trabajo de investigación fue que permitió reconocer las bondades de los recursos tecnológicos estando a la vanguardia del avance de la misma y aprovechándolos en el entorno educativo y era lo que buscaba el trabajo de investigación demostrar el impacto de los recursos móviles y audiovisuales en el aprendizaje significativo.

En Lima, se realizó una investigación que analizó la correlación entre la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y el proceso de aprendizaje en el campo de Educación para el Trabajo, específicamente en estudiantes de cuarto año de secundaria pertenecientes a la institución educativa 20955-2 Naciones Unidas. Investigación de enfoque cuantitativo, donde el método de investigación fue descriptivo. Afirmándose como resultado que tras el análisis e interpretación de datos haciendo uso del estadígrafo Rho de Spearman = 0.420 significa que existía una relación significativa moderada entre las variables. En conclusión, la importancia del uso de los recursos tecnológicos iba prevalecer en siempre en el campo educativo en la medida de su uso pertinente de parte de la comunidad educativa (Torres, 2019). Este estudio demuestra que el uso de las TICs se puede aplicar en las diferentes áreas del currículo y en diferentes niveles como educación básica o superior pues atiende a una amplia gama de población de aprendices ya que está demostrado su correlación.

En Cerro de Pasco, se presentó un estudio de investigación que evaluó el grado de significancia alcanzado en la enseñanza cuando se emplean recursos tecnológicos. El método de investigación fue el descriptivo, de diseño no experimental, cuya población es de 20 estudiantes. Según los resultados obtenidos, el 20% de los estudiantes se muestra sumamente contento con la utilización de los recursos tecnológicos; el 59% está muy complacido, el 15% se encuentra moderadamente satisfecho, el 10% no está tan satisfecho y el 5% no experimenta satisfacción alguna y el 5% nada satisfecho. A partir de los resultados recabados, en la conclusión se determinó que había una conexión directa y sustancial entre la utilización de recursos tecnológicos y el logro de aprendizaje significativo en los alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa Emblemática "Daniel Alcides Carrión" en Chaupimarca, Pasco (Mauricio & Rivera, 2019). Dicho trabajo de investigación proporciona información crucial con resultado estadístico sobre la significación de las TICs en el aprendizaje, y este trabajo de investigación se basó en lo mismo ya que el objetivo principal es determinar el impacto justamente de recursos

móviles y audiovisuales en el aprendizaje significativo. Por tanto, se coadyuva el soporte teórico.

En Lima, se llevó a cabo un estudio con el fin de comprender el impacto que la educación en línea tiene en el proceso de aprendizaje significativo, para tal estudio, se había adoptado un enfoque cuantitativo con un método de investigación hipotético-deductivo, clasificado como investigación básica y con un diseño no experimental. Los resultados revelaron que había una correlación directa entre la educación en línea y el aprendizaje de calidad. Concluyéndose que existía una conexión sólida y significativa entre la educación virtual y el aprendizaje de calidad. Esto se confirmó mediante un análisis estadístico inferencial que mostró un coeficiente de correlación de Spearman (Rho) de 0.941**, con una probabilidad menor a 0.05 (Ronceros, 2022). El trabajo de investigación en mención se consideró como antecedente del presente trabajo puesto que es de conocimiento que la educación en línea se ha estado desarrollado ya tiempos atrás pero a este tipo de educación tenían acceso un mínimo porcentaje de aprendices hasta después o durante la pandemia, que convirtió la educación en línea o virtual y justamente eso buscó el presente trabajo de investigación incluir en el proceso el uso de recursos móviles y audio visuales para mejorar el aprendizaje significativo al igual que lo citado.

Para sustentar los recursos móviles y audiovisuales se consideró la Teoría del Aprendizaje Multimedia; que surgió a finales de 1980 y principios de 1990. Su principal representante fue Richard E. Mayer, un psicólogo cognitivo estadounidense, quién realizó estudios en el campo del aprendizaje y la instrucción multimedia. Mayer había desarrollado y promovido la teoría a lo largo de los años, explorando cómo los elementos visuales y auditivos pueden ser utilizados de manera efectiva en entornos de aprendizaje para mejorar la comprensión y retención de la información (Andrade-Lotero, 2012). Por otro lado, también se considera la Teoría del Aprendizaje Situado; desarrollada por Jean Lave y Etienne Wenger, quien dio énfasis a la importancia de adquirir conocimientos en contextos auténticos y significativos según (Lave & Wenger, 1991) "Situating learning contributes to a growing body of research in human sciences that explores the situated character of human understanding and communication" (p.14). En consecuencia, el uso de recursos audiovisuales y móviles puede proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje situadas, ya que les permitió interactuar con contenido real y relevante, lo que facilitó la transferencia de

conocimientos a situaciones reales. Del mismo modo, se consideró el Enfoque de Aula Invertida, que al emplear plataformas de video como YouTube y entornos virtuales de enseñanza, se creaban entornos de aprendizaje diseñados en base al enfoque de aula invertida, donde los estudiantes podían acceder a materiales y retroalimentación de acuerdo a sus necesidades de aprendizaje (Prada et al., 2019, citado por Prada et al., 2021). Pues el uso del modelo de aula invertida como estrategia educativa posibilitaba una mayor profundidad y retroalimentación en la instrucción de diversos temas de estudio, sin verse limitado por restricciones de espacio y tiempo, ya que optimizaba tanto los recursos como el proceso de aprendizaje.

Respecto a las bases teóricas y metodológicas y los enfoques que respaldó el proceso de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de competencias en el campo de la educación para el trabajo, se adoptó la teoría del aprendizaje significativo, el cual se ocupaba de todos los aspectos, componentes, circunstancias y variantes que aseguraban que el estudiante adquiriera, asimile y retenga el contenido presentado por la Institución Educativa de manera que tenga sentido para él. Este tipo de aprendizaje implicó conectar nuevos conocimientos o información con la estructura cognitiva del individuo de manera significativa y no arbitraria (Ausubel 1976, citado por Mauricio & Rivera, 2019). Referente a la evaluación del aprendizaje Ausubel sostuvo que, para evitar simplemente simular el aprendizaje significativo, es recomendable plantear preguntas y problemas de manera novedosa y poco familiar, lo cual demandaría una transformación profunda del conocimiento adquirido (Moreira, 2000). Por otro lado, se tomó en cuenta la Teoría del constructivismo educativo, que facilitó la preparación del estudiante para afrontar los desafíos de una sociedad del conocimiento en constante desarrollo. En dicho contexto, era crucial que las personas se mantuviesen en un proceso continuo de aprendizaje y actualización debido al constante aumento de información en diversas áreas científicas y artísticas. Lo que ocurría en un entorno social y laboral dinámico, sujeto a cambios constantes. El enfoque constructivista se había difundido rápidamente en áreas como la psicología, la pedagogía y la didáctica, ofreciendo un nuevo marco para entender la educación y proponer métodos y estrategias que mejorasen la enseñanza y el aprendizaje en el aula (García, 2020). Y un enfoque que combina los principios teóricos de la pedagogía emprendedora, la educación social y financiera, así como la educación orientada al empleo y las

habilidades prácticas, lo que consideraban al estudiante como un agente activo tanto social como económicamente, capaz de generar y gestionar impactos positivos en su entorno mediante la concepción y ejecución de iniciativas colectivas a través de proyectos emprendedores, lo que pone en práctica sus habilidades para la inserción laboral (MINEDU, 2016).

Es así que respecto a los recursos móviles y audiovisuales en primera instancia estudiarlo demandó la necesidad de reafirmar las bondades de las TICs que permitían procesar información y fomentar un aprendizaje. Su uso en la innovación educativa fue esencial y coincide con metodologías activas, abriendo oportunidades para un aprendizaje más flexible al considerar aspectos pedagógicos como su complementariedad con otros recursos y la participación de estudiantes (Daher et al., 2022). Se afirmó que actualmente, es posible hallar recursos audiovisuales en cualquier lugar y momento, con el propósito de comunicar un mensaje mediante imágenes y sonidos. Dichos recursos son muy útiles en el ámbito educativo, donde la enseñanza efectiva a los estudiantes se fundamenta en la observación y el interés que despierta el contenido para ellos. Esto hace que la tarea de encontrar el recurso adecuado sea desafiante para el profesor, pero al mismo tiempo, altamente significativa, ya que puede aprovechar dicho medio para presentar temas difíciles de comprender o adaptarlo según las necesidades del estudiante (Alarcón, 2021). Los recursos móviles o dispositivos portátiles, como teléfonos celulares y tabletas, pueden desempeñar un papel importante en la enseñanza y el aprendizaje al fomentar tanto la colaboración como el aprendizaje individual de los alumnos y las redes sociales también fueron útiles en el contexto educativo al proporcionar un medio eficiente para la comunicación, permitiendo a los alumnos organizar tareas dentro de proyectos de manera rápida y efectiva (Vidal et al., 2015). Al mismo tiempo, fomentan la adquisición de conocimientos al facilitar el aprendizaje en grupo y el intercambio de información. Además, su uso en el aula brinda oportunidades para implementar prácticas innovadoras en el ámbito educativo y fomenta el crecimiento personal. Sin embargo, es necesario reconocer que las aplicaciones incluidas en los dispositivos existentes no están adaptadas a las necesidades ni al nivel educativo (Escobar-Reynel et al., 2021). Del mismo modo se recomiendan algunas formas de alcanzar hábitos del M-learning. Que son tales como: Crear mecanismos de uso del móvil para el aprendizaje, actualizar a los docentes, diseñar contenidos pedagógicos con el uso del

mismo dispositivo y mejorar los que ya existen, fueron los que juegan un rol importante para considerar el contexto de desenvolvimiento del estudiante y su acceso al dispositivo, asegurándose y garantizando una óptima conectividad (UNESCO, 2013 citado por (Campuzano-López et al., 2021). Los recursos audiovisuales tienen la cualidad de ajustarse al tiempo y mecanismo que tienen los estudiantes en aprender, lo que les permitió regular el proceso educativo según sus cualidades y requerimientos cognitivos. En consecuencia, los softwares audiovisuales fomentan el aprendizaje autónomo y resultan beneficiosos para impulsar el campo educativo en ambientes virtuales (Lima & Fernández, 2017; Marcos-Ramos & Moreno-Méndez, 2020 citado por Guamán-Gómez et al., 2021). Respecto a las bondades de los medios audiovisuales en el aprendizaje juegan papeles como el papel motivadora (para estimular al aprendiz a lograr sus metas trazados), el papel lúdico (que permite diseñar o crear un espacio en armonía entre las necesidades y los objetivos para lograr un espacio ameno y divertido de aprendizaje), el rol expresivo (para determinar que los medios audiovisuales tiene la facultad de causar impactos emotivos, los que generan sentimientos y actitudes del aprendiz hacia su aprendizaje), el rol significativo (porque cobran significado para los estudiantes por las característica de forma, imágenes y solidos usado para transmitir la información de manera amena y accesible) y el rol evaluador (ya que brinda la posibilidad de valorar los conocimientos, habilidades y capacidades de los estudiantes tras el proceso de aprendizaje) (Guamán-Gómez et al., 2021). Respecto al recurso móvil (YouTube), Se plantea que existen varios tipos de plataformas como YouTube, que incluyen: Aquellas de tipo curricular, diseñadas específicamente para adaptarse al plan de estudios de una asignatura en particular; otras de divulgación cultural, cuyo propósito es presentar aspectos culturales específicos; y también hay plataformas de carácter científico-técnico, donde se abordaban contenidos relacionados con los avances en ciencia y tecnología, así como aspectos físicos, químicos o biológicos; y por último, están los vídeos educativos, que son aquellos que, siguiendo una intención didáctica determinada, se utilizaban como recursos educativos y no han sido creados específicamente con fines de enseñanza (Posligua & Zambrano, 2020). Tras este aporte cabe resaltar que el empleo de YouTube ha evidenciado una influencia paulatinamente creciente en el ambiente de clases, de allí su importancia de emplearlos considerándolo como una estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje.

Acerca del método de implementación para el uso de los recursos móviles y audiovisuales para mejorar el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo se procedieron bajos los siguientes pasos: Preparación y selección de tema: Se seleccionó un tema pertinente para los estudiantes y los objetivos de aprendizaje y se decidió desarrollarlo a través de proyectos dando atención a las demandas sociales y económicas. Determinación de recursos específicos: Se seleccionó los recursos móviles (YouTube y navegador google) y audiovisuales (TV y documentales) para mejorar el aprendizaje significativo. Contextualización e implementación: Se presentó y aprobó los proyectos, y se comenzó con la distribución de grupos para emprender con los diferentes productos. Instrucciones de trabajo: Se socializó oportunamente el proyecto, las reglas y el objetivo del uso de los recursos móviles y audiovisuales, así como las expectativas de participación y comportamiento, asegurando que los estudiantes comprendieran que se espera de ellos y como sería la evaluación de su desempeño. Ejecución los proyectos: Se emprendió con el primer proyecto referente a la elaboración de bordado de paños de cocina a través tutoriales de YouTube, trabajo que fue realizado en pares y monitoreado por la docente, destacándose el re uso de prendas como camisas para ser bordadas como paños de cocina. Del mismo modo en el segundo proyecto se implementó espacios de trabajo exclusivamente haciendo uso del navegador google con el propósito de lograr identificar diferentes proyectos en diferentes entornos que pudiesen ser considerados como opciones del propio emprendimiento de los estudiantes. Y por último el tercer proyecto que consistió en el uso de recursos audiovisuales como televisor y documentales para identificar y adoptar emprendimientos exitosos para su contexto. Monitoreo y apoyo: La docente ha estado cumpliendo la función de observador activo en el desarrollo de las actividades de los estudiantes, asistiendo o atendiendo las necesidades visualizadas como retroalimentando según fuese necesario. Brindó permanente motivación para el logro de los objetivos y no se genere distracción por el uso de recursos tecnológicos. Reflexión y retroalimentación: Después de haber cumplido con las actividades programadas en el desarrollo del proyecto se generó un espacio para que los estudiantes en compañía de la docente reflexionaron sobre el producto de su trabajo y su desempeño durante la ejecución, finalizando en una actividad de retroalimentación constructiva. Se promovió acciones de mejora al establecer futuros proyectos de emprendimiento.

Respecto al aprendizaje significativo: Es una teoría y metodología propuesta por Ausubel, y se trata de cómo las personas relacionan el conocimiento nuevo con lo que ya saben, creando conexiones importantes entre ambos. La teoría de Ausubel destaca la importancia de las experiencias previas en el aprendizaje, ya que actúan como base para adquirir nuevos conocimientos. Cuando los estudiantes logran conectar lo nuevo con lo familiar, tienden a comprender y retener de manera más profunda. Esta integración cognitiva mejora la experiencia de aprendizaje al darle más significado (Niño, 2023).

Respecto al proceso Jean Piaget en 1985 explica que el aprendizaje implica un encuentro entre los conocimientos previos y los nuevos. Durante este encuentro pueden ocurrir tres tipos de situaciones: La asimilación, la acomodación y la adaptación inteligente. Para Piaget, la adaptación inteligente es el aprendizaje significativo, donde se fusionan los conocimientos previos y los nuevos para crear un conocimiento más profundo y enriquecido (Clavijo, 2022).

Del mismo modo respecto a las condiciones el aprendizaje significativo no surge de la nada tienen ciertos requerimientos como: El sentido del aprendizaje, la significatividad lógica, la significatividad psicológica, y la motivación según (Díaz, 1027, citado por Clavijo, 2022). El aprendizaje significativo se basa en el descubrimiento realizado por el alumno, que surge de situaciones de "desequilibrio", cambios y la integración con lo que ya se sabía. Esto implica adquirir un nuevo conocimiento, contenido o concepto que se relaciona con los intereses, motivaciones, experimentación y reflexión del aprendiz (Rivera, 2004). Se concluye haciendo mención que el aprendizaje significativo ocurre cuando las ideas simbólicas interactúan de manera profunda y no aleatoria con los conocimientos previos del estudiante. En este caso, "profunda" implica que la conexión no es literal, es decir, no se toma al pie de la letra, y "no aleatoria" significa que la interacción se da con información relevante y específica ya presente en la mente del aprendiz (Moreira, 2012).

Y como marco de soporte o contexto de la mejora del aprendizaje significativo este trabajo consideró el área de educación para el trabajo, el mismo que se sustenta en el Programa Curricular de Educación Secundaria del Ministerio de Educación con el propósito facilitar el acceso de los estudiantes a la educación superior o al mercado laboral mediante empleos dependientes, independientes o generados por ellos mismos, a través del desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes que les permitan proponer y aplicar soluciones a problemas. Además, esta área se enfoca en fomentar y facilitar el desarrollo de la competencia para gestionar proyectos de emprendimiento económico

o social por parte de los estudiantes. (MINEDU, 2016). Complementariamente, para alcanzar los objetivos y metas del proyecto emprendedor, los estudiantes colaboraron en equipo, demostrando un desempeño excelente y responsable en sus roles. Reconocieron y valoraron las contribuciones de sus compañeros, integrando perfiles y habilidades para lograr la sinergia dentro del equipo.

III. METODOLOGÍA

3.1. Aspectos temáticos

Se diagnosticó el contexto educativo actual en el área de educación para el trabajo en una Institución Educativa de la Región Ayacucho, en el periodo marzo a diciembre del 2022. Para ello se revisó la literatura relacionada a los recursos móviles y audiovisuales para atender esta necesidad de lograr el aprendizaje significativo de educación para el trabajo. Así se realizó una descripción detallada de la estrategia propuesta, incluyendo su base teórica y los fundamentos pedagógicos que la sustentan. Además, se utilizaron métodos y técnicas para implementar la estrategia, incluyendo la selección de actividades, recursos y evaluación del aprendizaje.

Se desarrollaron los resultados como la estrategia de la realidad específica de la población en estudio, en Ayacucho, en cuanto a la mejora del aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo de los estudiantes.

Se describió el impacto que generó los resultados en el ámbito social, económico, discusión sobre la efectividad de la estrategia, así como posibles limitaciones y áreas para futuras investigaciones.

Siguiendo con la reflexión sobre el uso de recursos móviles y audiovisuales se establece su implicancia en la enseñanza para la mejora del aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo en la institución de estudio y otras instituciones educativas similares. Permitiendo realizar recomendaciones para profesores y futuras investigaciones en el área.

3.2. Escenario de la experiencia profesional

El escenario donde se implementó el uso de los recurso móviles y audiovisuales para mejorar el aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo es en estudiantes de una Institución Educativa en Ayacucho, quienes presentaban las mismas características físicas, sociales y humanas particulares.

Ambiente físico: La Institución Educativa se encuentra en el departamento de Ayacucho, es una institución de gestión pública con una construcción rústica con techo de calamina, con servicios básicos como luz, agua y desagüe, con aulas parcialmente adecuadas, pero no equipadas con la tecnología, es menester especificar que se cuenta con algunos recursos como laptops y proyectores incluido

tablets, que necesitaban ser usados y explotados pertinentemente con la orientación y guía de un personal o docente.

Ambiente social y humano: En cuanto al ambiente social y humano, los estudiantes de la institución, provienen de diversos contextos socioeconómicos y culturales, reflejando la diversidad propia de la ciudad de Ayacucho. Se observaron grupos y subgrupos de estudiantes que se organizaban de acuerdo a intereses académicos y actividades extracurriculares, así como a sus niveles de competencia y habilidades. Los estudiantes mostraron una relativa motivación y compromiso con su proceso de aprendizaje, lo que generó un ambiente propicio para la implementación del uso de los recursos móviles y audiovisuales.

Los docentes y personal administrativo, fueron profesionales enfocados en su capacitación permanente en búsqueda de la calidad educativa. Existió una cultura institucional de trabajo en equipo y colaboración, donde se promovió la innovación pedagógica y se fomentó el desarrollo profesional continuo. La dirección de la comunicación fue abierta y fluida, facilitando la comunicación efectiva entre los actores de dicho contexto educativo.

El escenario donde se desarrolló el uso de recursos móviles y audiovisuales fue un entorno con necesidad y demanda de recurso físico moderno y adecuado para el proceso de enseñanza - aprendizaje, enmarcado por una comunidad estudiantil diversa y motivada, así como por un equipo docente comprometido con la calidad. Estas características proporcionaron un contexto adecuado para la implementación y evaluación de recursos móviles y audiovisuales para mejorar el aprendizaje significativo de área de educación para el trabajo en estudiantes en una institución de estudio del departamento de Ayacucho.

3.3. Participantes

Los participantes de este trabajo fueron los estudiantes matriculados del año lectivo 2022 en una Institución Educativa Secundaria de Ayacucho. Para el presente trabajo fueron seleccionados los estudiantes VII ciclo abarcando diferentes niveles de competencia en el área de educación para el trabajo, sus necesidades socioeconómicas y motivaciones de estudio.

Además, es necesario mencionar la labor de la plana docente de dicha institución en coadyuvar el uso de los recursos móviles y audiovisuales de manera

pertinente. Su experiencia y retroalimentación fueron fundamentales para comprender cómo estos recursos impactaron en la mejora del aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo y para identificar posibles mejoras en otras áreas.

En cuanto a las fuentes de información, se recopilaron datos a través de observaciones didácticas en el aula durante la implementación de la estrategia. Así como mediante entrevistas estructuradas o cuestionarios aplicados a los estudiantes y docentes participantes. Estos métodos permitieron obtener una visión integral de la efectividad de la estrategia didáctica y de su impacto en el desarrollo de la producción oral en el contexto específico de la Institución Educativa de Ayacucho.

3.4. Aspectos éticos

Se adhirió rigurosamente a lo establecido en la resolución N° 0340-2021-UCV. Esta resolución enfatiza la importancia de la científicidad, la práctica de valores como responsabilidad, honestidad y rigurosidad en el trabajo de índole científico. Por tanto, se garantizó que el estudio fuese responsable y transparente: Los principios éticos adoptados fueron: veracidad, autonomía, confidencialidad, equidad, la citación adecuada las fuentes según la norma APA 7ma edición, para evitar el plagio intelectual, originalidad al cumplir hacer conocer la postura del autor.

IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL

4.1. Descripción de la experiencia

Resultado 1. Aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo a través de recursos móviles (Youtube).

El resultado 1° respondió al primer objetivo específico donde se dio uso del YouTube a través del recurso móvil con el propósito de lograr un aprendizaje significativo, duradero en la experiencia de cada uno de los estudiantes, lo mismo que se evidencia en el anexo 1. La secuencia de las actividades se trabajó con un proyecto denominado “Producimos paños bordados para cocina con la ayuda de tutoriales de YouTube”, para el logro del mismo se siguió los siguientes procedimientos.

Primera etapa: La docente y los estudiantes reconocieron y/o establecieron el objetivo de su proyecto denominado “Producimos paños bordados para cocina con la ayuda de tutoriales de YouTube”, donde los estudiantes se mostraron motivados porque harían uso de los recursos tecnológicos para su aprendizaje, de modo que se formaron grupos en pares para navegar en el YouTube, y encontrar tutoriales que les pudiese enseñar a realizar bordados, el desarrollo toda actividad estaba monitoreada por la docente de aula, lo que permitió que los estudiantes no se distrajesen con otras actividades que no estuviesen relacionados con el desarrollo del proyecto. Aunque el proceso de esta actividad fue fructífero gracias a la buena conectividad que permitía realizar la navegación y un sinnúmero de tutoriales para los propósitos trazados, se presentó algunas desventajas como los siguientes: Algunos tutoriales eran muy extensos, otros tutoriales estaban en otros idiomas, y la publicidad era permanente, lo que retrasó el tiempo de ver la mayor cantidad de videos y creó o generó la indecisión de los estudiantes de seguir un modelo porque no facilitaba la selección de modelo a trabajar, pero finalmente cada grupo definió el modelo a trabajar, uniendo los modelos visualizados y su creatividad.

Segunda etapa: En esta etapa los estudiantes debatieron y reflexionaron en qué medida su proyecto de emprendimiento podía afectar el medio ambiente, si el hecho de buscar oportunidades y/o mejoras personales afecta a otras personas o seres viviente. Como consecuencia de ello acordaron ejecutar el proyecto con el uso de material reusable (blusas usadas para los paños), además de las agujas, hilos, tijeras y otros, De ese modo dieron inicio con su proyecto de emprendimiento, de

acuerdo a los tutoriales visualizados y juntando con su creatividad, mientras eran monitoreados por la docente quien también realizó una versión similar del mismo trabajo, el cual siguió su curso incluso fuera de aula, pues los estudiantes en horas del recreo, se sentaban en grupos y avanzaban y del mismo modo las semanas posteriores, del mismo modo la profesora les asistía en cada oportunidad, por iniciativa propia o atendiendo a la consulta del estudiante.

Tercera etapa: Finalmente, en esta última etapa se socializó el trabajo final de los estudiantes como evidencias o producto del proyecto, haciendo conocer los materiales, la importancia, el porqué de los diseños que representa su trabajo, su experiencia en cuanto a tiempo y espacio para el logro final. Cada estudiante mostró dos versiones de su trabajo cumpliendo con el objetivo. Además, el producto generó ingresos económicos tras venderlo en una simulación de feria al personal docente de dicha institución y personal en su conjunto, direccionándose hacia un emprendimiento económico.

Resultado 2 Aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo a través de recursos móviles (Navegador google).

El segundo resultado muestra el objetivo específico 2, del presente trabajo de investigación, lo que se evidencia en el anexo 2, la secuencia de las actividades, se trabajó con un proyecto denominado “Descubrimos diversos proyectos de emprendimiento de nuestro interés a través del navegador google”; para el logro del mismo se siguió los siguientes procedimientos, 3 fases, que a continuación se describió.

Primera etapa: La docente y los estudiantes tuvieron un espacio de análisis y reflexión de su último proyecto emprendido para la elaboración de los paños de cocina con la ayuda de los tutoriales de YouTube, las experiencias que han vivido de manera personal, grupal e incluido en casa. Acto seguido la docente motivó a los estudiantes a dar continuidad con el buen uso al acceso del internet desde su celular, por tanto, puso en conocimiento el siguiente proyecto denominado “Descubrimos diversos proyectos de emprendimiento de nuestro interés a través del navegador google”; con el propósito de identificar en un ámbito abierto lo que en otros contextos y realidades han ido creando otros jóvenes, niños o adultos, para ello, darían uso del navegador google, un espacio de libre acceso. En dicho espacio usaron palabras claves como:

Emprendimiento 2022; formas de emprendimiento económico; ¿Cómo empezar con un emprendimiento económico?; ¿Cuáles son los requisitos para emprender?, y otros similares.

Segunda etapa: Los estudiantes usaron las computadoras de la Institución Educativa para realizar la navegación en google, encontrando información textual en diferentes versiones como PDFs, PPTs (slideshare) y las otras que tienen enlace directo a información más calificada como artículos, revistas, tesis y otros. Posteriormente los estudiantes sistematizaron las ideas encontradas en un organizador de conocimiento en un ppt, teniendo en cuenta el tipo de proyectos de emprendimiento, costo, tiempo, los requisitos que demanda y otros y dieron inicio con su próximo emprendimiento.

Tercera etapa: Cada grupo de los estudiantes se familiarizó con su nuevo proyecto de emprendimiento presentando está en diversas variedades como: variedad de comida de un mismo producto, realizando nuevo invento o mejorando los que ha visto con material reciclado. Este proceso fue más diferenciado, porque cada uno buscó información lo procesó y llegó a establecer un resultado.

Resultado 3 Aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo a través de recursos audiovisuales (documentales – presentados en TV).

El resultado 3° responde al tercer objetivo específico donde se dio uso de recursos audiovisuales (documentales – presentados en TV) para la mejora del aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo. Este resultado se evidencia en el anexo 3, la secuencia de las actividades, se trabajó con un proyecto denominado recursos audiovisuales (documentales – presentados en TV) en la mejora del aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo, para el logro del mismo se siguió los siguientes procedimientos.

Primera etapa: La docente y los estudiantes discutieron sobre el posible proyecto emprender, teniendo en cuenta que se seguirá con la misma línea de los proyectos anterior, la docente tras escuchar las posturas de los estudiantes hizo conocer el título del presente proyecto que era “Conocemos emprendimientos éxitos a través y documentales presentados en TV”. Tras la presentación del título los estudiantes, en principio, se empoderan de ¿qué es un documental?, porque antes no los habían escuchado y mucho menos usado, pero tras la aclaración de la docente,

muchos manifestaron decir que, si los habían utilizado en algún momento, pero, desconocían del hecho de denominarse documentales, y cuáles eran los tipos de información que compartían. Tras el espacio de debate, los estudiantes y docente seleccionaron el tipo de documentales con emprendimientos exitosos, para analizarlos y contextualizarlos en su entorno.

Segunda etapa: Los estudiantes en grupos de dos estudiantes seleccionaron y observaron un determinado documental de emprendimientos exitoso, analizando y organizando la información para identificar la trascendencia en la historia, contexto y ámbitos como sociales, ambientales y económicos éstas son plasmadas en diferentes organizadores de conocimiento enfatizando las ventajas y considerando de por qué sería viable ejecutarlo en su contexto.

Tercera etapa: Se socializó la presentación final de los organizadores de conocimiento tras una exposición, terminando en un debate, y tras finalizar las presentaciones y exposiciones analizaron las opciones que sería más pertinente emprenderlo en el contexto de su desenvolvimiento, dando la oportunidad de surgir un nuevo proyecto a trabajar en los posteriores.

Resultado 4 (Diseño gráfico funcional de propuesta)

El resultado 4, giró en torno a la propuesta de diseño gráfico funcional que se presente en el anexo 4, cabe mencionar que la incorporación de los recursos móviles y audiovisuales como estrategia didáctica para la mejora del aprendizaje significativo tuvo un gran alcance según la experiencia laboral consignada en este trabajo, es así que en el anexo según el diagnóstico de identificó los problemas reales y tras ello, como respuesta a cada problema se planteó los objetivos visto como logros ideales tras la ejecución de diferentes actividades con el uso del recurso móvil a través del YouTube, el navegador google y los recursos audiovisuales como: los documentales presentados en la televisión, planteados a través de diferentes proyectos, que tras ser desarrollados y debatidos fueron evaluados a través de la auto evaluación, coevaluación y hetero evaluación. Brindando una experiencia positiva que puede ser generalizada en contextos diversos o implementada en diversas instituciones educativas que el docente desee poner en marcha como una experiencia personal.

4.2. Impacto de la experiencia

Respecto a los recursos móviles (You tube) en la mejora del aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo. Esta se presentó como una estrategia educativa importante que generó la participación permanente del estudiante en la adquisición de conocimientos. El YouTube tras considerarse un recurso móvil de uso masivo se involucró con propósitos educativos, es así que surtió efecto su uso en la mejora del aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo tras el desarrollo del proyecto “Producimos paños bordados para cocina con la ayuda de tutoriales de YouTube”, proceso de aprendizaje que tuvo y permitió seguimiento de parte de la docente, y cumplimiento responsable de las diferentes fases de parte de los estudiantes. En ese sentido, se rescató la información obtenida respecto al aprendizaje móvil (M- Learning), concluyendo que la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en el aprendizaje era un componente fundamental del Modelo Educativo (Aguilar et al., 2010). Y sobre "el uso de YouTube como una herramienta de aprendizaje", se observó que tanto la sociedad en general como los estudiantes en particular recurrieron cada vez más a esta plataforma para aprender sobre una amplia gama de temas, desde el funcionamiento de la transmisión de un automóvil hasta la preparación de integrales (Posligua & Zambrano, 2020). Por otro lado, tras investigación de la influencia del uso de los dispositivos móviles concluye en que estas estimulaban la creatividad, despertaban el interés y fomentaba el desarrollo del pensamiento de los estudiantes (Campuzano-López et al., 2021). Adicionalmente se sostuvo que un dispositivo móvil no se limita exclusivamente al ámbito de la telefonía. Para ser más precisos, se podría definir como un dispositivo electrónico compacto que cuyas características básicas son: El tamaño que permitió la facilidad en su desplazamiento, ofreció las mismas bondades de una computadora y almacenamiento de datos e incluyó elementos de entrada/salida básicos, como una pantalla y/o un teclado (Arias & Timoteo, 2019).

Respecto a los recursos móviles (Navegador google) en la mejora del aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo. El navegador google permitió la búsqueda selectiva de información de interés de cada aprendiz. En tal sentido, el recurso móvil cumplió las mismas funciones que una laptop, tablet o computadora, fue un recurso que trajo resultado muy favorable a la mejora del aprendizaje significativo de área de educación para el trabajo, cada vez que esta

también fue incorporada y asesorada en su uso, para no caer en las distracciones que pudo encontrarse por naturaleza en el mismo aplicativo, este recurso ha sido posible aplicarlo en el desarrollo del proyecto, “Descubrimos diversos proyectos de emprendimiento de nuestro interés a través del navegador google”; dicho recurso permitió a los estudiantes acercarse a los diferentes proyectos de diferentes realidades y conocer sus emprendimientos.

En ese sentido, el recursos móvil en el navegador google fue importante dado al fácil acceso que tienen los adolescentes a las pantallas de internet, especialmente teniendo en cuenta que muchos de ellos poseen smartphones y tablets, los medios audiovisuales estuvieron presentes en todas las áreas de su vida: desde lo cotidiano hasta su educación, ya sea formal o informal como los sustenta (Botía & Marín, 2019). Al mismo tiempo, tras el desarrollo del modelo educativo por competencias, la implementación de contenidos educativos digitales permitió valorar el desempeño de los estudiantes como también conocer el nivel que han alcanzado, mediante el uso de los mismos (Monroy-Peña et al., 2023). Respecto a la educación en línea en el aprendizaje significativo se afirmó que existe una conexión sólida y significativa entre la educación virtual y el aprendizaje de calidad (Ronceros, 2022).

Finamente, con propósitos de aclarar el presente objetivo, se permitió reafirmar su importancia tras la experiencia durante y pos pandemia, además como literatura adicional se obtuvo una compilación de las herramientas virtuales como lo estudiado en este trabajo que son las aplicaciones móviles como móviles tales como Canva, EdPuzzle, FlipGrid, Genially, jigsawplanet, Kahoot, entre otros para que puedan ser empleadas en el desarrollo de sesiones de aprendizaje y fortaleciendo los nuevos saberes de los estudiantes y fomentando el uso de las TICs (Aroni et al., 2021).

Respecto al impacto del aprendizaje significativo controlados por recursos audiovisuales (documentales – presentados en TV) en la mejora del aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo. Es de conocimiento que dichos recursos tecnológicos talvez tuvieron más antigüedad en su existencia y uso en el ámbito educativo, pero no han sido aprovechados adecuadamente, pues según el resultado obtenido durante la experiencia del proceso de enseñanza aprendizaje para la mejora del aprendizaje significativo del área de educación para el trabajo se mostró evidencias contundentes de sus bondades al ser utilizados de manera

pertinente, a través de este recurso se buscó desarrollar el proyecto “Conocemos emprendimientos exitosos a través y documentales presentados en TV”. Y se logró identificar en la historia el surgimiento, evolución y trascendencia de algunos emprendimientos que ahora son referentes locales, nacionales o internacionales.

Para realizar una comparación de los resultados se consideró algunos resultados de estudios, por tanto, se volvió a sostener que es esencial utilizar recursos audiovisuales para desarrollar la competencia de aprender a aprender, fomentando así la formación autónoma. Esto se evidencia en el aumento del consumo de canales de televisión en línea, una tendencia creciente según datos del Instituto Nacional de Estadística (Marcos & Moreno, 2020). La significancia en la enseñanza tras el empleo de recursos tecnológicos permitió una conexión directa y sustancial entre la utilización de recursos tecnológicos y el logro de aprendizaje significativo (Mauricio & Rivera, 2019). Adicionalmente el uso de las TICs mejoró significativamente el aprendizaje de los educandos en la asignatura de Educación para el Trabajo (Sandoval, 2022). Asimismo, utilizar herramientas audiovisuales en el ámbito educativo fue una forma efectiva de fomentar el análisis crítico de las actividades académicas cada vez que estas fuesen aprovechando adecuadamente, los recursos audiovisuales disponibles, como internet, redes sociales, correos electrónicos, entre otros. Además, el uso de medios audiovisuales no está integrado como una política educativa de la institución debido a los altos costos de adquisición, lo cual requirió una inversión adicional que muchas veces no es accesible para todos. A pesar de esto, la tecnología sigue siendo una herramienta fundamental para presentar las actividades académicas (Cossío, 2020). Los estudiantes tuvieron acceso constante a recursos audiovisuales a través de diversas pantallas, especialmente gracias a sus dispositivos móviles. Estos dispositivos, como tabletas y teléfonos inteligentes, se transforman en espacios personales de entretenimiento, permitiendo tanto el consumo como la creación de contenido audiovisual por parte de los estudiantes, lo que los convirtió en prosumidores (Hidalgo & Aliaga, 2020). Debido al nuevo panorama tecnológico, el rol de la televisión, uno de los medios tradicionales clave en educación se vio obligada a adaptarse a un renovado papel de una sociedad con múltiples pantallas enfocándose en ir más allá de su función educativa convencional, abordando la transversalidad de contenidos y priorizando los aspectos fundamentales de un currículum orientado a la formación ciudadana (Aguaded & Ortiz-Sobrino, 2021).

Respecto al impacto a la propuesta del diseño gráfico funcional, se reafirmó que la consideración de los móviles y recursos audiovisuales como estrategia didáctica fue crucial en la mejora del aprendizaje significativo puesto que los estudiantes, docentes y la comunidad educativa en su conjunto, tras ser parte de esta experiencia lograron la perspectiva de que cada uno puede acudir y también incorporarlos en sus propias áreas y actividades, además de recalcar que no solo damos su uso en el desarrollo de actividades sino también para la evaluación de las mismas.

En este sentido, se consideró como literatura referente que el uso de medios audiovisuales resultó beneficioso, ya que estimula los sentidos y facilita la comprensión y retención de información. En resumen, el texto abogó por la integración efectiva de recursos didácticos y audiovisuales para mejorar el proceso educativo y promover el aprendizaje significativo, Estos recursos son fundamentales para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, fomentando actitudes positivas, motivación y relaciones afectivas en el entorno educativo (Rumiguano, 2016). Se recomienda el uso de medios audiovisuales en la enseñanza, enfocándose en su capacidad para facilitar un aprendizaje significativo. Los profesores que utilizaron recursos visuales son percibidos como más preparados y profesionales por sus estudiantes. Sin embargo, es crucial tener criterios selectivos y críticos al elegir y utilizar estos recursos, ya que su uso inadecuado puede saturar a los estudiantes. Un buen material audiovisual debe ser fácilmente visible y legible, evitar la sobrecarga de información y complementar el mensaje oral del profesor de manera clara y concisa (Repetto & Calvo, 2003). Además, el uso de medios audiovisuales en la historia de la educación fue fundamental para ampliar el conocimiento de los estudiantes y fomentar su desarrollo cognitivo, especialmente a través de la vista y el oído al interactuar con contenido audiovisual. Recursos como cámaras de video, televisión y proyectores ganaron importancia en el entorno digital, ofreciendo oportunidades de aprendizaje y creación de contenido para los nativos digitales a través de plataformas supervisadas por docentes. Es menester recalcar que la pandemia de COVID-19 sorprendió a muchos sin preparación para utilizar eficazmente entornos virtuales y herramientas tecnológicas en la educación, a pesar de que la educación a distancia virtual ya existía, aunque no estaba completamente integrada en todos los niveles educativos pese a lo avances tecnológicos. El

incremento en porcentajes de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se convirtieron en aliadas fundamentales para la enseñanza virtual, especialmente en el uso de medios audiovisuales que han despertado el interés de maestros y estudiantes por su aplicabilidad educativo (Chávez et al., 2021). Por último, la evaluación se consideró esencial para mejorar y se vio como una estrategia necesaria. Además, actuó como retroalimentación para mejorar la planificación y el desarrollo de los procesos. Es un componente central del proceso de enseñanza-aprendizaje y cumplió varias funciones importantes: selecciona, orienta, comunica, forma y motiva y también pudo ser desarrollada a través de los recursos tecnológicos (Pérez-Cabezas et al., 2018).

V. CONCLUSIONES

- Primero : En la conclusión para el aprendizaje significativo a través de recursos móviles (YouTube), se evidenció que sus bondades fueron utilizadas como estrategia didáctica tras lograr los objetivos de los proyectos con el uso de los tutoriales y generando un progreso significativo del área de educación para el trabajo.
- Segundo : El aprendizaje significativo a través de recursos móviles (Navegador google), alcanzó reafirmar que esta es una herramienta integral para el aprendizaje significativo al proporcionar acceso a una amplia variedad de recursos educativos, facilitar la organización y colaboración, y ofrecer funciones avanzadas de búsqueda y traducción.
- Tercero : El aprendizaje significativo a través de recursos audiovisuales (televisión -documentales), fue comprobado que, aunque su uso se daba desde tiempos atrás, en el campo educativo se confirmó que depende del uso pertinente su valor y significancia.
- Cuarto : En conclusión, respecto a la propuesta de diseño gráfico se experimentó la eficiencia y eficacia que ofreció el uso de los recursos móviles y audiovisuales en la mejora del aprendizaje significativo, brindando resultados óptimos.

VI. RECOMENDACIONES

Primero: El uso de los recursos móviles (YouTube), los recursos móviles (navegador google) y los recursos audiovisuales como la TV. Debe ser considerado como una estrategia didáctica se evidenció las bondades de estos recursos móviles como estrategia didáctica para todas las áreas y/o Instituciones Educativas siendo estas monitoreadas o acompañadas por un responsable.

Segundo: Se debe fomentar talleres de sensibilización del uso de lo aplicativos en los móviles dirigido a docentes, estudiantes, administrativos y toda la comunidad educativa.

Tercero: Se debe integrar la televisión de manera creativa y estratégica en el entorno educativo, para poder enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y motivarlos a explorar el conocimiento de formas innovadoras.

Cuarto: Se debe socializar los trabajos de esta índole como base de literatura e incorporación del mismo en diferentes contextos educativos.

REFERENCIA

- Aguaded, I., & Ortiz-Sobrino, M. A. (2021). La educación en clave audiovisual y multipantalla. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 31-39. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31454>
- Alarcón, A. A. (2021). *El uso de recursos audiovisuales y materiales didácticos estructurados en la enseñanza de la matemática, en los estudiantes de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Las Américas”, del cantón Ambato*. [bachelorThesis, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/34058>
- Andrade-Lotero, L. (2012). Teoría de la carga cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje: Un estado del arte. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 5(10), Article 10. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m5-10.tccd>
- Arias, W. R., & Timoteo, W. S. (2019). *Programación de aplicativos para equipos móviles en el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes del IV grado de educación secundaria del área de educación para el trabajo de la institución educativa San Miguel, distrito de Acobamba provincia de Tarma – región Junín* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/804>
- Aroni, J., Cardenas, T. L., Lizbeth, T., Duymovish, G. C., & Flores, D. E. (2021). *Aplicaciones móviles para el aprendizaje interactivo en educación primaria*. [Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico]. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/items/2cdc5bf3-bc9c-41ba-afe3-13ae73b1c2de>
- Baque -Reyes, G. R., & Portilla-Faican, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(5), 75-86.
- Bizarro, L. D. Y. (2022). *Medios audiovisuales y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa pública, San Juan de Miraflores— 2022* [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/99968>
- Botía, M., & Marín, A. (2019). *La contribución de los recursos audiovisuales a la educación*. 91-102.

- Campuzano -López, J. G., Pazmiño- Campuzano, M. F., & San Andrés -Laz, E. M. (2021). Dispositivos móviles y su influencia en el aprendizaje de la Matemática. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 31.
- Chávez, L. E., Hualpa, A. M. del C., Luis, E., & Vásquez, E. H. (2021). Importancia de los recursos audiovisuales en los docentes y estudiantes durante la Pandemia por Covid-19. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(30), 1.
- Clavijo, Y. L. (2022). *Diseño de estrategia basada en el aprendizaje significativo para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Historia, bloque 1, primer año BGU* [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9080/1/UNACH-EC-FCEHT-PHCS-00007-2022.pdf>
- Cordova, L. R. (2022). *Uso de tabletas y aprendizaje significativo de estudiantes de una institución educativa de Junín 2022* [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/100058>
- Cossío, J. de la C. (2020). *Aplicaciones audiovisuales para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria*. [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/52669>
- Daher, M., Rosati, A., Hernández, A., Vásquez, N., & Tomicic, A. (2022). TIC y metodologías activas para promover la educación universitaria integral. *Revista electrónica de investigación educativa*, 24(08), 1-18. <https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e08.3960>
- Escobar-Reynel, J. L., Baena-Navarro, R., Giraldo-Tobón, B., Macea-Anaya, M., & Castaño-Rivera, S. (2021). Modelo de desarrollo para la construcción de aplicaciones móviles educativas. *TecnoLógicas*, 24(52), 110-135. <https://doi.org/10.22430/22565337.2065>
- Fuentes, I. L. (2022). Las estrategias innovadoras y el aprendizaje significativo. *Revista Docencia Universitaria*, 3(2), 65-78. <https://doi.org/10.46954/revistadusac.v3i2.53>
- García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 77(2), 1-21. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>

- Guamán-Gómez, V. J., Chapa-Argudo, C. E., & Marín-Reyes, I. P. (2021). Importancia de los medios audiovisuales para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista Transdisciplinaria de Estudios Sociales y Tecnológicos*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.58594/rtest.v1i2.17>
- Hidalgo, J., & Aliaga, S. E. (2020). Análisis de las estrategias didácticas para el diseño, selección, producción, utilización y validación de recursos educativos audiovisuales interactivos en una institución educativa. Estudio inicial. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 23, Article 23. <https://doi.org/10.17561/10.17561/reid.n23.5>
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=CAVIOrW3vYAC&oi=fnd&pg=PA11&dq=Jean+Lave+y+Etienne+Wenger&ots=OEICus3IDp&sig=toLJZOGgUUIHAejOc-b3t1LtFmQ#v=onepage&q&f=false>
- Marcos, M., & Moreno, M. (2020). La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social «Disertaciones»*, 13(1), 97-117. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.7310>
- Mauricio, R. C., & Rivera, J. A. (2019). *Recursos tecnológicos y aprendizaje significativo en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Emblemática “Daniel Alcides Carrión” de Chaupimarca—Pasco* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/1987>
- Maza-Ramírez, J. M., & Espinoza-Freire, E. E. (2023). *La influencia de los medios audiovisuales en Educación General Básica | Revista Ciencia & Sociedad*. 3(1), 85-96.
- Monroy-Peña, M. C., Olvera-Cuellar, M., Cruz-Resendiz, J. C., & Vite-Rojo, A. D. (2023). Contenidos Educativos Digitales en el proceso enseñanza aprendizaje, estrategia para el desarrollo del aprendizaje significativo. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v2i1.29>
- Moreira, M. A. (2012). *¿Al final, qué es aprendizaje significativo?* 25, 29-56.
- Niño, N. R. (2023). *Modelo didáctico basado en herramientas digitales para el aprendizaje significativo dirigido a estudiantes universitarios, Lambayeque*

- Peñalosa, E., Castañeda, S., & Ramírez, L. (2016). *El aprendizaje móvil: Revisión de dimensiones y propuesta de un modelo teórico*. 34, 1-13.
- Pérez-Cabezas, V., Ruiz-Molinero, M. C., Moral-Muñoz, J. A., González-Medina, G., Oliva-Ruiz, P., Martín-Valero, R., Núñez-Moraleta, B. M., & Carmona-Barrientos, I. (2018). *Desarrollo de recursos audiovisuales en alumnos del Grado de Fisioterapia*.
- Posligua, R., & Zambrano, L. (2020). El empleo del youtube como herramienta de aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(1), 11-20. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6795941>
- Pozo, F. X., & Vega, S. C. (2022). Las apps y el aprendizaje de matemática de números reales. *MQRInvestigar*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1668-1685>
- Prada, R., Hernández, C. A. H., & Gamboa, A. A. (2021). Aula invertida mediada por TIC: Un enfoque para el aprendizaje de la ciencia. *Revista Boletín Redipe*, 10(13), Article 13. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i13.1793>
- Repetto, E., & Calvo, J. R. (2003). La utilización de recursos audiovisuales en la enseñanza universitaria. *el Guiniguada*, 12, Article 12. <https://ojsspdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/article/view/619>
- Rivera, J. L. (2004). El Aprendizaje Significativo y la Evaluación de los Aprendizajes. *Investigación Educativa*, 8(14), Article 14. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/7098>
- Roncero, R. M. (2022). *Educación virtual y aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Tecnología en estudiantes de secundaria* [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/90203>
- Rumiguano, P. J. (2016). *Los recursos audiovisuales en el aprendizaje de las ciencias sociales de los y las estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa Simón Bolívar del cantón Latacunga* [bachelorThesis, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/23074>

- Sandoval, E. F. (2022). *Uso de TICS en aprendizaje de Educación para el trabajo con estudiantes de secundaria. I.E. N°21572-Barranca, 2020* [Universidad San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe//handle/20.500.129076/20985>
- Torres, J. (2023). *Diseño de objeto de aprendizaje móvil (OAM) como herramienta para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza—Aprendizaje en el Centro de Desarrollo Rural y Minero CEDRUM, SENA Regional Norte de Santander, Colombia, 2022* : [masterThesis, Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación]. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=tesis&d=Jte2667>
- Torres, J. M. (2019). *Uso de las TIC y el aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del 4to de secundaria de la institución educativa 20955-2 Naciones Unidas 2019* [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38851>
- Vidal, M. J., Gavilondo, X., Rodríguez, A., & Cuéllar, A. (2015). Aprendizaje móvil. *Educación Médica Superior*, 29(3), 669-679. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0864-21412015000300024&lng=es&nrm=iso&tlng=es

ANEXOS 1.

Proyecto de aprendizaje 1 (3 semanas) **“Producimos paños bordados para cocina con la ayuda de tutoriales de YouTube”**

I. DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTE	BETZA YOBANA, GAMBOA GUTIÉRREZ			ÁREA	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO				
GRADO	3º	SECCIÓN	A y B	DURACIÓN	2 horas	FECHA	17- 24 - 31	08	2022

II. PROPOSITO Y EVALUACION DE APRENDIZAJE

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	<ul style="list-style-type: none"> • Crea propuestas de valor. • Aplica habilidades técnicas. • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo resolviendo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación e entrevistas grupales estructuradas. • Seleccionan procesos de producción de un bien o servicio, y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo. 	<p>Crea y diseña propuestas de valor sobre “pañños bordados para la cocina”</p> <p>Evidencia un trabajo cooperativo con sus compañeros.</p>	Paños bordados para cocina
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
				Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	
Competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC: Problematisa situaciones para hacer indagación		Accede a herramientas virtuales para desarrollar aprendizajes de diversas áreas curriculares seleccionando opciones, herramientas y aplicaciones, y realizando configuraciones de manera autónoma y responsable.	Hace uso de dispositivos móviles.	
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES	
BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN		Solidaridad	Respetan la opinión de sus compañeros.	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

TIEMPO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
---------------	-------------------------------

17/08/2022	La docente y los estudiantes reconocen y/o establecen el objetivo de su próximo proyecto denominado “ Producimos paños bordados para cocina con la ayuda de tutoriales de YouTube ”, y revisan los diferentes tutoriales en grupos para crear diversidad de diseños.
24/08/2022	Los estudiantes se abastecen de material reciclado básicamente de blusas usadas, agujas, hilos, tijeras y otros y dan inicio con su proyecto de emprendimiento, de acuerdo a los tutoriales observado, adicionalmente considerando su creatividad, mientras son monitoreados por la docente quien también realiza una versión similar del mismo trabajo.
31/08/2022	Se socializa la presentación final de los productos en dos versiones por cada estudiante, y se ofrece al personal docente de dicha institución y otras para ser vendidas y generar ingresos económico, direccionándose hacia un emprendimiento económico.

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario re planificar la sesión?	Si	No	Otros		

V°B° Director

Prof. Betza Yobana Gamboa Gutiérrez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

ÁREA

: Educación para el trabajo

COMPETENCIA

: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

	Grado y sección : 3° A	Crea y diseña propuestas de valor sobre “paños bordados para la cocina”		Evidencia un trabajo cooperativo con sus compañeros.	
		SÍ	NO	SÍ	NO
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					

ANEXOS 2.

Proyecto de aprendizaje 2 (3 semanas)

“Descubrimos diversos proyectos de emprendimiento de mi interés a través del navegador google”

I. DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTE	BETZA YOBANA, GAMBOA GUTIÉRREZ			ÁREA	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO				
GRADO	3º	SECCIÓN	A y B	DURACIÓN	2 horas	FECHA	07- 14 - 21	09	2022

II. PROPOSITO Y EVALUACION DE APRENDIZAJE

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CRITEROS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	<ul style="list-style-type: none"> • Crea propuestas de valor. • Aplica habilidades técnicas. • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación e entrevistas grupales estructuradas. • Seleccionan procesos de producción de un bien o servicio, y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo. 	<p>Crea y diseña propuestas de valor sobre “paños bordados para la cocina”</p> <p>Evidencia un trabajo cooperativo con sus compañeros.</p>	<p>Análisis de cuadro comparativo de proyectos de emprendimiento económico y social.</p> <p>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>Lista de cotejo</p>
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	
Competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC: Problematisa situaciones para hacer indagación		Accede a herramientas virtuales para desarrollar aprendizajes de diversas áreas curriculares seleccionando opciones, herramientas y aplicaciones, y realizando configuraciones de manera autónoma y responsable.	Hace uso de dispositivos móviles (Navegador google)	
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE INTERCULTURAL		Respeto a la identidad cultural	Respetan la opinión de sus compañeros.	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

TIEMPO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
--------	------------------------

07/09/2022	<p>La docente y los estudiantes tienen un espacio de análisis y reflexión de su último proyecto emprendido para la elaboración de los paños de cocina con la ayuda de los tutoriales de YouTube, las experiencias que han vivido de manera personal, grupal e incluido en casa. Acto seguido la docente motiva a los estudiantes a dar continuidad de buen uso al acceso del internet desde su celular, por tanto, pone en conocimiento que este siguiente proyecto denominado "Descubrimos diversos proyectos de emprendimiento de nuestro interés a través del navegador google"; con el propósito de identificar en un ámbito abierto lo que en otros contextos y realidades han ido creando otros jóvenes, niños o adultos, para ello, darán uso del navegador google, un espacio de libre acceso. Usan palabras claves como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emprendimiento 2022 - Formas de emprendimiento económico - ¿Cómo empezar con un emprendimiento económico? - ¿Cuáles son los requisitos para emprender?, y - Otros similares.
14/09/2022	<p>Los estudiantes hacen uso de los computadores de la institución Educativa, para realizar la navegación en google, encontrando información textual en diferentes versiones como PDFs, PPTs (slideshare) y las otras que tienen enlace directo a información más calificada como artículos, revistas, tesis y otros. Posteriormente los estudiantes sistematizar las ideas encontradas en un organizador de conocimiento en un ppt, teniendo en cuenta el tipo de proyectos de emprendimiento, costo, tiempo, los requisitos que demanda y otros y dan inicio para su próximo emprendimiento.</p>
21/09/2022	<p>Cada grupo de los estudiantes se ha familiarizado con su nuevo proyecto de emprendimiento variando está en diversas variedades como: variedad de comida de un mismo producto, realizando nuevo invento o mejorando los que ha visto, con material reciclado. Este proceso es más diferenciado, porque cada uno busca información lo procesa y llega a establecer un resultado.</p>

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

V°B° Director

Prof. Betza Yobana Gamboa Gutiérrez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

ÁREA

: Educación para el trabajo

COMPETENCIA

: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

	Criterios de evaluación	Crea y diseña propuestas de valor sobre "pañños bordados para la cocina"		Evidencia un trabajo cooperativo con sus compañeros.	
		Grado y sección : 3° A	SÍ	NO	SÍ
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					

Anexo 3.

Proyecto de aprendizaje 3 (3 semanas)

“Conocemos emprendimientos éxitos a través y documentales presentados en TV.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTE	BETZA YOBANA, GAMBOA GUTIÉRREZ			ÁREA	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO				
GRADO	3º	SECCIÓN	A y B	DURACIÓN	2 horas	FECHA	28 - 04 - 11	10	2022

II. PROPOSITO Y EVALUACION DE APRENDIZAJE

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CRITEROS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	<ul style="list-style-type: none"> • Crea propuestas de valor. • Aplica habilidades técnicas. • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación e entrevistas grupales estructuradas. • Seleccionan procesos de producción de un bien o servicio, y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo. 	<p>Crea y diseña propuestas de valor sobre “paños bordados para la cocina”</p> <p>Evidencia un trabajo cooperativo con sus compañeros.</p>	<p>Mapas conceptuales de emprendimientos exitosos</p> <p>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>Lista de cotejo</p>
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	
Competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC: Problematisa situaciones para hacer indagación		Accede a herramientas virtuales para desarrollar aprendizajes de diversas áreas curriculares seleccionando opciones, herramientas y aplicaciones, y realizando configuraciones de manera autónoma y responsable.	Hace uso de Recursos audiovisuales (TV)	
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES	
Igualdad de género		Respeto Solidaridad	Respetan la opinión de sus compañeros.	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

TIEMPO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
--------	------------------------

17/08/2022	La docente y los estudiantes discuten sobre el posible proyecto emprender de acuerdo teniendo en cuenta que se seguirá con la misma línea de los proyectos anterior, la docente tras escuchar las posturas de los estudiantes hace conocer el título del presente proyecto que viene a ser “ Conocemos emprendimientos éxitos a través y documentales presentados en TV. ” Acto seguido definen los documentales que serán analizados en este proyecto.
24/08/2022	Los estudiantes en grupos de dos estudiantes observan un determinado documental de emprendimientos exitosos, analizando y organizando la información para identificar la trascendencia en la historia, contexto y ámbitos como sociales, ambientales y económicos en diferentes organizadores de conocimiento.
31/08/2022	Se socializa la presentación final de los organizadores de conocimiento tras una exposición, terminando en un debate, y tras finalizar las presentaciones y exposiciones analizan las opciones que sería más pertinente emprenderlo en el contexto de su desenvolvimiento y por qué, dando la oportunidad de surgir un nuevo proyecto. A trabajar en los posteriores

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

V°B° Director

Prof. Betza Yobana Gamboa Gutiérrez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

ÁREA

: Educación para el trabajo

COMPETENCIA

: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

	Criterios de evaluación	Crea y diseña propuestas de valor sobre “paños bordados para la cocina”		Evidencia un trabajo cooperativo con sus compañeros.	
		SI	NO	SI	NO
	Grado y sección : 3° A				
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					

ANEXOS 4.

