

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

(Creada por Ley N° 25265)

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**



TESIS:

**EDITORES DE VIDEOS PARA LA CREACIÓN DE
MATERIALES AUDIOVISUALES EN LOS DOCENTES DEL
NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PERENÉ -
CHANCHAMAYO**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
TIC EN CONTEXTOS EDUCATIVOS**

**PRESENTADO POR:
VIOLETA RAFAEL MELCHOR
VIVIANA RAFAEL MELCHOR**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN:
TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

HUANCVELICA, PERÚ

2022

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

(Creada por Ley N° 25265)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CERTIFICADA ISO 9001 Y 21001

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huancavelica, a los 22 días del mes de junio del año 2022, a horas diecinueve y treinta minutos, se reunieron los miembros del Jurado Evaluador, designados con Resolución N° 0268-2022- D-FCED-UNH de fecha (11.03.2022) conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE (A) : Dr. ABEL GONZALES CASTRO
: <https://orcid.org/0000-0001-7251-3452>
: D.N.I. N° 23275757

SECRETARIO (A) : Dr. JAVIER CARRILLO CALLHUA
: <https://orcid.org/0000-0001-6378-4189>
: D.N.I. N° 20040555

VOCAL : Mtra. YENI YAURI HUIZA
: <https://orcid.org/0000-0001-6935-4817>
: D.N.I. N° 10602013

Con la finalidad de llevar a cabo la sustentación de tesis de forma virtual sincrónica*, a través del Aplicativo MEET. La tesis titulada: "EDITORES DE VIDEOS PARA LA CREACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES EN LOS DOCENTES DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PERENÉ - CHANCHAMAYO", pertenece a los:

EGRESADOS (AS) : VIOLETA RAFAEL MELCHOR
: D.N.I. N° 42969322
: VIVIANA RAFAEL MELCHOR
: D.N.I. N° 44602453

Terminada la sustentación y defensa de la tesis de forma virtual sincrónica, el presidente de jurado evaluador comunica a los (las) egresados (as) y asistentes de forma virtual, que los jurados evaluadores abandonarán la sustentación virtual sincrónica por un momento, con el propósito de deliberar el proceso de la sustentación de tesis. Después de 15 minutos, los jurados evaluadores se reincorporan a la sala de sustentación virtual, donde el secretario del jurado evaluador da lectura del acta de sustentación virtual sincrónica, llegando a la siguiente deliberación:

EGRESADO (A) : VIOLETA RAFAEL MELCHOR
APROBADO (A) POR : UNANIMIDAD
DESAPROBADO (A) POR : _____

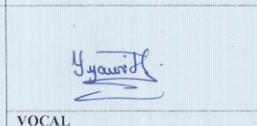
EGRESADO (A) : VIVIANA RAFAEL MELCHOR
APROBADO (A) POR : MAYORÍA
DESAPROBADO (A) POR : _____

OBSERVACIONES:

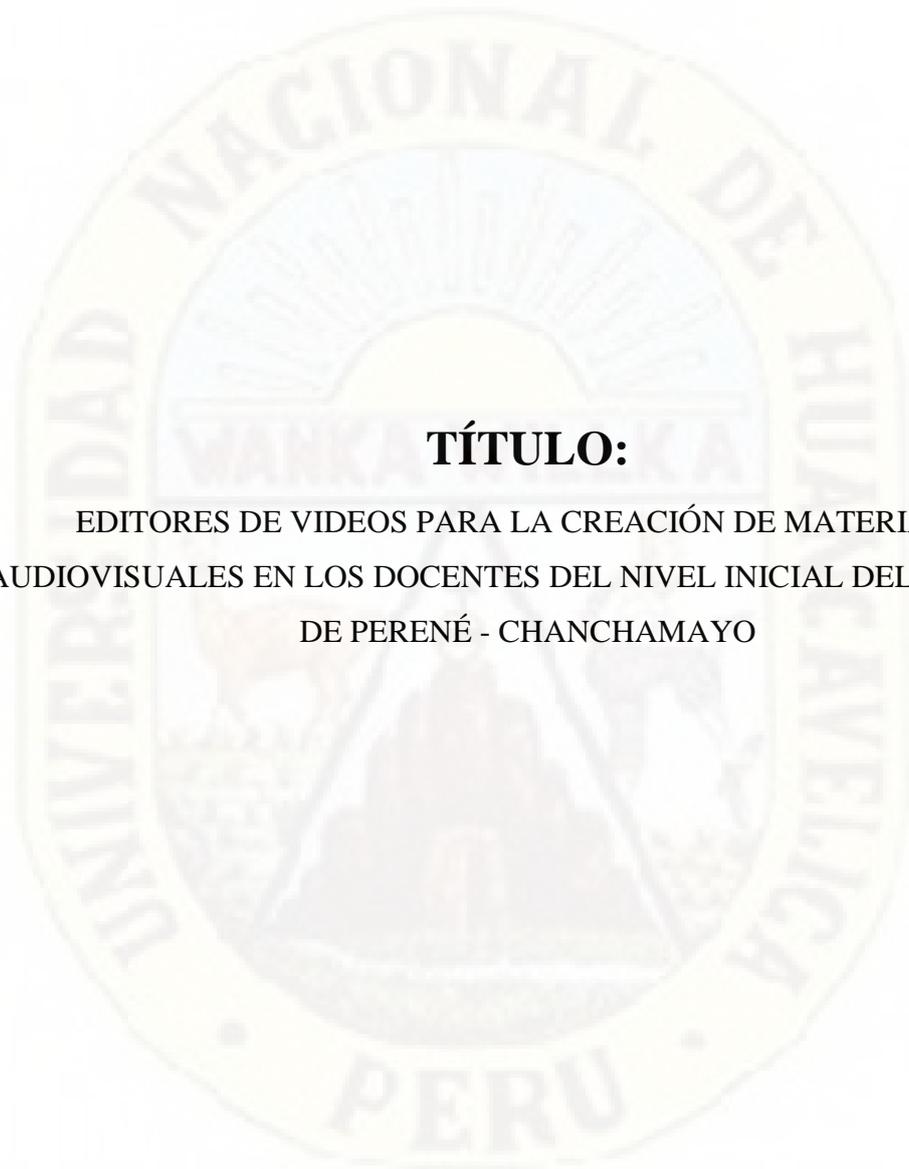
.....
Siendo las veinte horas con cincuenta cinco minutos del mismo día, se da por concluida la sustentación virtual sincrónica. En conformidad a lo actuado firmamos al pie del acta.


PRESIDENTE


SECRETARIO

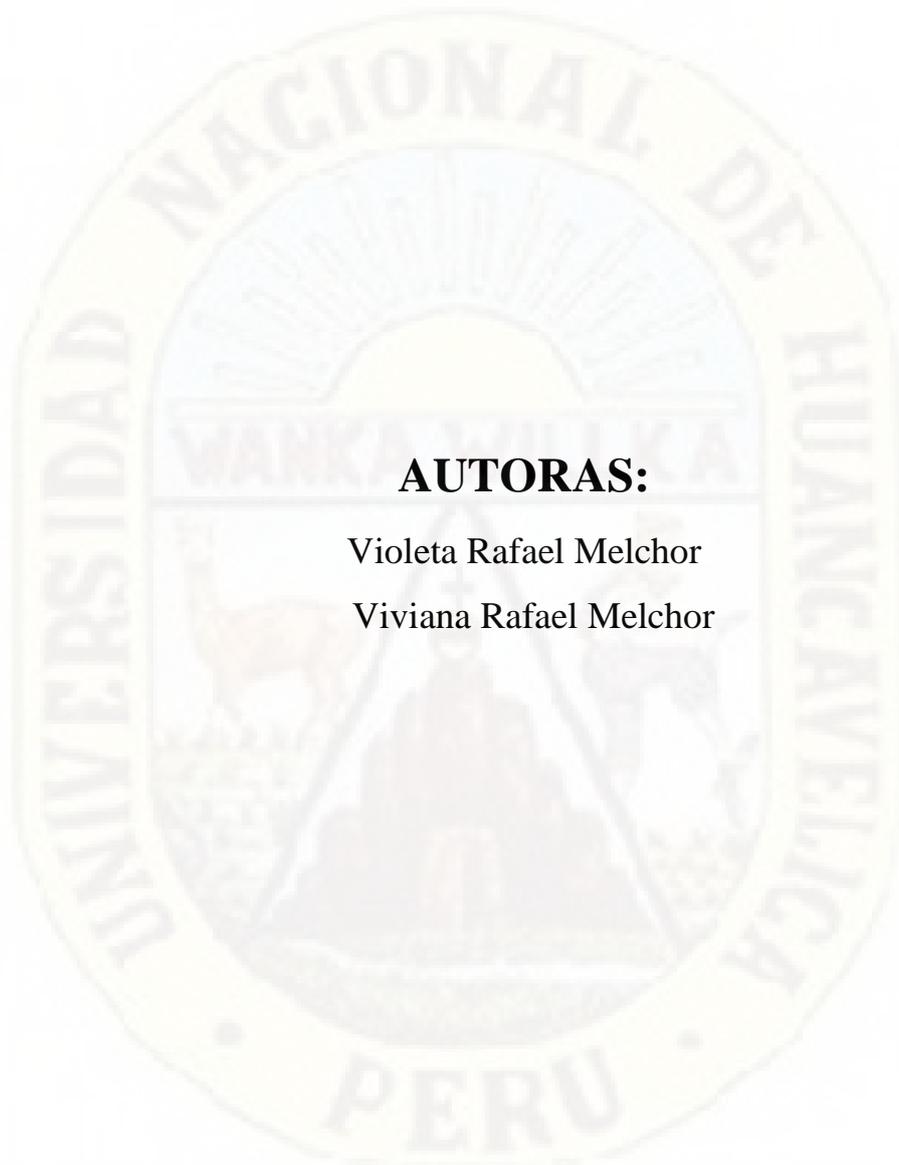

VOCAL

Directiva N° 001-VRAC-UNH



TÍTULO:

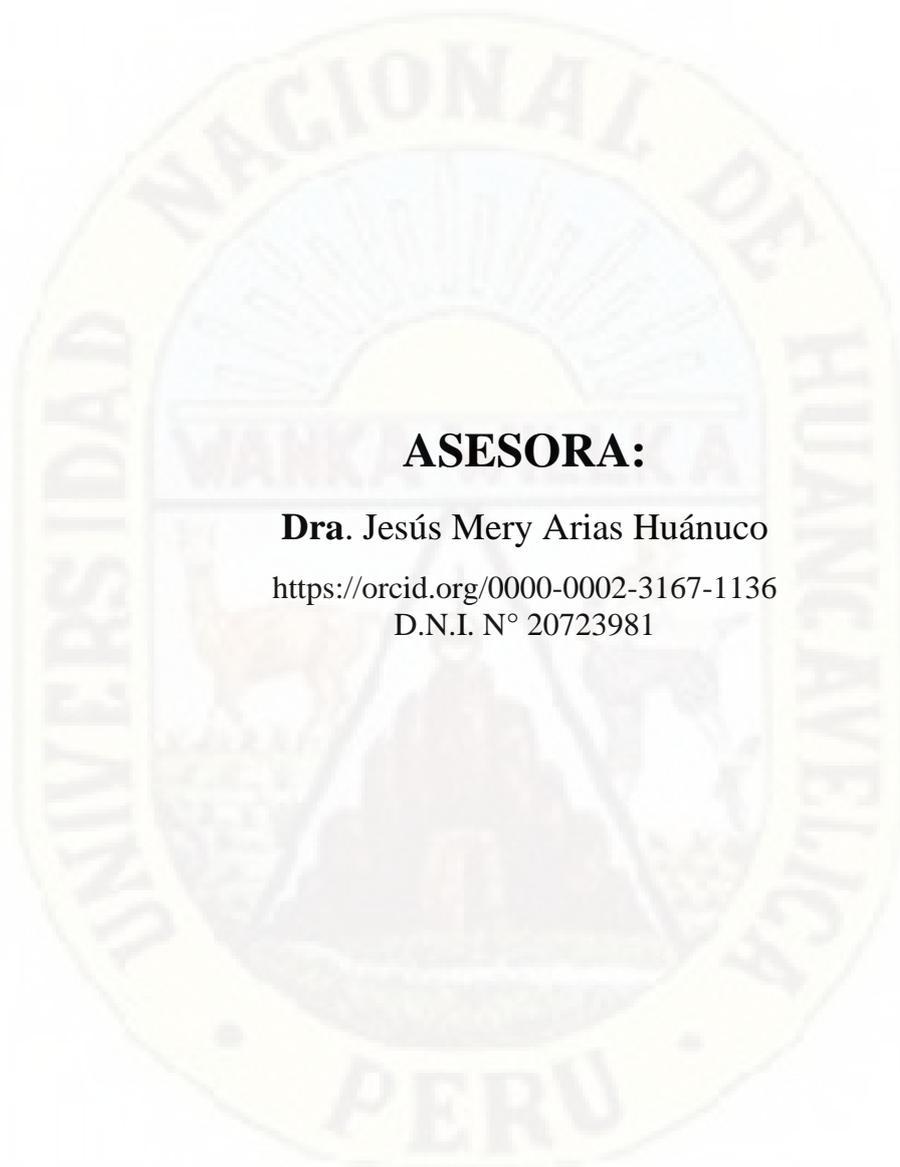
EDITORES DE VIDEOS PARA LA CREACIÓN DE MATERIALES
AUDIOVISUALES EN LOS DOCENTES DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO
DE PERENÉ - CHANCHAMAYO



AUTORAS:

Violeta Rafael Melchor

Viviana Rafael Melchor



ASESORA:

Dra. Jesús Mery Arias Huánuco

<https://orcid.org/0000-0002-3167-1136>

D.N.I. N° 20723981

DEDICATORIA

A mi padre Mario Rafael, por su apoyo incondicional que me permiten continuar con mis estudios profesionales.

Violeta

A mi madre Egidia Melchor, por su cariño y sobre todo por su comprensión que me permiten tener éxitos profesionales.

Viviana

ÍNDICE

Portada.....	i
Acta de sustentación.....	ii
Título.....	iii
Autoras.....	iv
Asesora.....	v
Dedicatoria.....	vi
Índice.....	vii
Resumen.....	xiii
Abstract.....	xiv
Introducción.....	xv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema	17
1.2. Formulación del problema	20
1.3. Objetivos:	20
1.3.1. Objetivo general	20
1.3.2. Objetivos específicos:	20
1.4. Justificación.....	21
1.5. Limitaciones.....	22

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	23
2.2. Bases teóricas	25
2.3. Bases conceptuales.....	26
2.4. Definición de términos.....	40
2.5. Hipótesis.....	41
2.6. Variables	41

2.7. Operacionalización de las variables	42
--	----

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito temporal y espacial	44
3.2. Tipo de investigación	44
3.3. Nivel de investigación.....	44
3.4. Diseño de investigación	45
3.5. Población, muestra y muestreo	45
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	47
3.7. Técnicas y procesamiento de análisis de datos	49

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis de la información	51
4.2. Discusión de resultados.....	81
Conclusiones	84
Recomendaciones.....	85
Referencias bibliográficas	86
Apéndice	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1	Operacionalización de las variables.....	42
Tabla N° 2	Población total.....	45
Tabla N° 3	Ficha técnica del instrumento de recolección de datos	48
Tabla N° 4	Resultados de la aplicación del cuestionario sobre el uso de editores de videos para la creación de materiales audiovisuales.....	52
Tabla N° 5	Resultados de la dimensión editores de videos básicos	53
Tabla N° 6	Resultados de la dimensión editores de videos animados	54
Tabla N° 7	Resultados de la dimensión editores de videos interactivos.....	55
Tabla N° 8	Resultados de la dimensión editores de videos profesionales	56
Tabla N° 9	Resultados del ítem 1.....	57
Tabla N° 10	Resultados del ítem 2.....	58
Tabla N° 11	Resultados del ítem 3.....	58
Tabla N° 12	Resultados del ítem 4.....	59
Tabla N° 13	Resultados del ítem 5.....	60
Tabla N° 14	Resultados del ítem 6	61
Tabla N° 15	Resultados del ítem 7.....	62
Tabla N° 16	Resultados del ítem 8.....	63
Tabla N° 17	Resultados del ítem 9	64
Tabla N° 18	Resultados del ítem 10.....	65
Tabla N° 19	Resultados del ítem 11.....	66
Tabla N° 20	Resultados del ítem 12.....	67
Tabla N° 21	Resultados del ítem 13.....	68
Tabla N°22	Resultados del ítem 14.....	69
Tabla N° 23	Resultados del ítem 15.....	70
Tabla N° 24	Resultados del ítem 16.....	71
Tabla N° 25	Resultados del ítem 17.....	72
Tabla N° 26	Resultados del ítem 18.....	73
Tabla N° 27	Resultados del ítem 19.....	74
Tabla N°28	Resultados del ítem 20.....	75
Tabla N° 29	Resultados del ítem 21.....	76

Tabla N° 30 Resultados del ítem 22.....77
Tabla N° 31 Resultados del ítem 23..... 78
Tabla N° 32 Resultados del ítem 24..... 79



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1	Representación gráfica sobre la variable de estudio	52
Figura N° 2	Representación gráfica de la dimensión editores de videos básicos.....	53
Figura N° 3	Representación gráfica de la dimensión editores de videos animados.....	54
Figura N° 4	Representación gráfica de la dimensión editores de videos interactivos.....	55
Figura N° 5	Representación gráfica de la dimensión editores de videos profesionales.....	56
Figura N° 6	Resultados porcentuales del ítem 1.....	57
Figura N° 7	Resultados porcentuales del ítem 2.....	58
Figura N° 8	Resultados porcentuales del ítem 3.....	59
Figura N° 9	Resultados porcentuales del ítem 4.....	60
Figura N° 10	Resultados porcentuales del ítem 5.....	61
Figura N° 11	Resultados porcentuales del ítem 6.....	62
Figura N° 12	Resultados porcentuales del ítem 7.....	63
Figura N° 13	Resultados porcentuales del ítem 8.....	64
Figura N° 14	Resultados porcentuales del ítem 9.....	65
Figura N° 15	Resultados porcentuales del ítem 10.....	66
Figura N° 16	Resultados porcentuales del ítem 11.....	67
Figura N° 17	Resultados porcentuales del ítem 12.....	68
Figura N° 18	Resultados porcentuales del ítem 13.....	69
Figura N° 19	Resultados porcentuales del ítem 14.....	70
Figura N° 20	Resultados porcentuales del ítem 15.....	71
Figura N° 21	Resultados porcentuales del ítem 16.....	72
Figura N° 22	Resultados porcentuales del ítem 17.....	73
Figura N° 23	Resultados porcentuales del ítem 18.....	74
Figura N° 24	Resultados porcentuales del ítem 19.....	75
Figura N° 25	Resultados porcentuales del ítem 20.....	76
Figura N° 26	Resultados porcentuales del ítem 21.....	77

Figura N° 27 Resultados porcentuales del ítem 22.....	78
Figura N° 28 Resultados porcentuales del ítem 23.....	79
Figura N° 29 Resultados porcentuales del ítem 24.....	80



RESUMEN

La investigación surgió para responder a la interrogante ¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené - Chanchamayo? con el objetivo de determinar el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales. El estudio es de tipo básica de diseño transeccional descriptivo; la población estuvo conformada por 140 docentes (censo poblacional), se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento el cuestionario sobre uso de editores de videos para la creación de materiales audiovisuales. Los resultados encontrados fueron en el nivel de alto 2,86%; medio 11,43% y bajo 85,71%, se arribó a la conclusión que el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales que el 85,71% de los docentes no usan los editores de videos, también se evidenció que el 11,43% muestran un uso parcial sobre los editores de videos y sólo el 2,86% usan los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales.

Palabras clave: Editores de videos, materiales audiovisuales, edición de videos, videos educativos.

ABSTRACT

The research arose to answer the question: What is the level of use of video editors for the creation of audiovisual materials in the teachers of the initial level of the district of Perené - Chanchamayo? with the objective of determining the level of use of video editors for the creation of audiovisual materials. The study is of the basic type with a descriptive transactional design; the population consisted of 140 teachers (population census), the survey technique and the questionnaire instrument on the use of video editors for the creation of audiovisual materials were used. The results found were at the high level 2.86%; medium 11.43% and low 85.71%, it was concluded that the level of use of video editors for the creation of audiovisual materials that 85.71% of teachers do not use video editors, also it was evidenced that 11.43% show a partial use of video editors and only 2.86% use video editors for the creation of audiovisual materials.

Keywords: Video editors, audiovisual materials, video editing, educational videos.

INTRODUCCIÓN

La tesis titulada Editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené - Chanchamayo, aborda el problema a solucionar: ¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené - Chanchamayo?; el objetivo fue determinar el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo, para cumplir el objetivo general se plantearon los objetivos específicos: Identificar el nivel de uso de los editores de videos básicos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo. Identificar el nivel de uso de los editores de videos animados para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo. Identificar el nivel de uso de los editores de videos interactivos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo. Identificar el nivel de uso de los editores de videos profesionales para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo. La hipótesis de investigación se ha redactado de la siguiente manera: El nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo es bajo.

Se realizó un trabajo de investigación desde el enfoque cuantitativo, de tipo básica, nivel descriptivo, para su desarrollo se utilizó el método científico y diseño transeccional descriptivo; la población de estudio está conformada por 140 docentes, de nivel inicial que trabajan en las instituciones educativas del distrito de Perené. (muestra por censo poblacional).

Las herramientas tecnológicas digitales para la creación de videos educativos son de importancia en la impartición de clases en las instituciones educativas y muy particularmente en el nivel inicial, actualmente se observa que la mayoría de los niños y niñas tienen una mayor influencia de aprender de forma dinámica e interactiva por medios audiovisuales, pero en el contexto actual se observa que los docentes no son conscientes de la existencia de diferentes software para crear videos rápidos,

animados, interactivos y/o profesionales, a su vez no cuentan con la formación suficiente en el dominio de las competencias digitales, por lo tanto, ha venido descuidando la integración de los medios tecnológicos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes.

El proyecto de investigación, está estructurado en cuatro capítulos, considerando el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica:

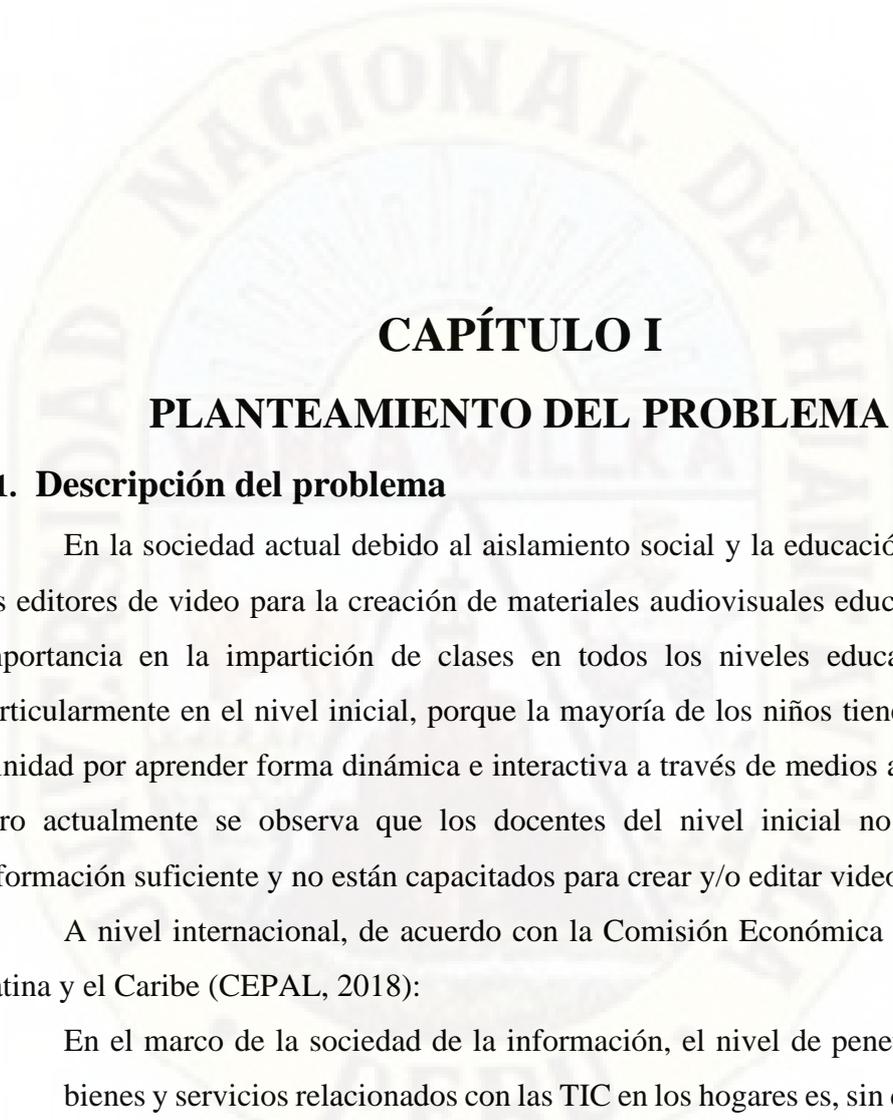
Capítulo I: Planteamiento del problema; se describe y se formula el problema, se establece los objetivos, se justifica el estudio y se da a conocer las limitaciones del estudio.

En el Capítulo II: Marco Teórico; se plantea los antecedentes, bases teóricas, se definen los términos básicos, se identifican las variables operacionalizándose, y no se establece la hipótesis por ser un estudio descriptivo simple.

En el Capítulo III: Metodología de la investigación; se describe el ámbito temporal y espacial, se a conocer el tipo, nivel y diseño, se identifica a la población y muestra, se señalan las técnicas e instrumentos, también las técnicas y procesamiento de análisis de datos.

El Capítulo IV: Presentación de resultados. Se describe el trabajo de campo realizado, se presenta, describen e interpretan de resultados, también se discute los resultados.

Las autoras



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

En la sociedad actual debido al aislamiento social y la educación a distancia, los editores de video para la creación de materiales audiovisuales educativos cobran importancia en la impartición de clases en todos los niveles educativos y muy particularmente en el nivel inicial, porque la mayoría de los niños tienen una mayor afinidad por aprender forma dinámica e interactiva a través de medios audiovisuales, pero actualmente se observa que los docentes del nivel inicial no cuentan con información suficiente y no están capacitados para crear y/o editar videos educativos.

A nivel internacional, de acuerdo con la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2018):

En el marco de la sociedad de la información, el nivel de penetración de los bienes y servicios relacionados con las TIC en los hogares es, sin duda, el punto de partida para impulsar políticas públicas que promuevan la conectividad digital. Sin embargo, todavía existen grandes brechas tanto en amplitud acceso como en profundidad, calidad del acceso (párr. 2).

El propósito de la investigación es presentar los aspectos teóricos de los editores de video en la mejora de los procesos de enseñanza, con la finalidad que los docentes puedan tener la iniciativa de utilizar algunos de los programas que describiremos para mejorar su práctica docente en clases virtuales. (Barros B. y Barros M., 2015) menciona que “Es innegable la influencia que tienen los medios

audiovisuales en la sociedad para transmitir información, especialmente el poder de los medios de comunicación como la televisión y a esto se suma la influencia de los vídeos en las redes” (p. 9).

En el Perú, la incursión y actual implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la enseñanza a distancia por parte del Ministerio de Educación, hace necesario que docentes y estudiantes se familiaricen con las diferentes herramientas de creación de materiales digitales y en particular con los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales, también el uso de la tecnología es importante para promover aprendizajes significativos en los estudiantes y a su vez integrar la competencia 28 del CNEB (Desarrollo en entornos virtuales generados por las TIC).

Al respecto, el Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI] (2020) refiere:

En el cuarto trimestre del 2020, el 94,3% de los hogares del país cuentan con al menos una Tecnología de la Información y la Comunicación, mientras que en el mismo trimestre de 2019, en el 93,9% los jefes tienen un nivel de educación primaria o inferior, aumentó en 0,7 punto porcentual y entre los hogares con jefe de escuela secundaria en 0,4 punto porcentual (p. 2).

En esta perspectiva, el creciente acceso a internet en el contexto peruano hace necesario que los docentes se capaciten en el uso de los editores de videos educativos. Al respecto Barbera y Badía (2005):

En la última década, la generalización del acceso a Internet ha crecido progresivamente, el creciente uso de las diversificadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el extraordinario desarrollo de las aplicaciones informáticas en el diseño de espacios educativos virtuales y de contenidos multimedia, provocan la evolución de un modalidad educativa tradicional, a una nueva modalidad educativa basada en tecnología, que favorece el acceso a diversas fuentes de información (p. 11).

En la región Junín, se observó que las actualizaciones a los docentes en cuanto al uso de los editores para la creación de materiales audiovisuales son insuficientes, ya que el desarrollo de las competencias digitales en el factor de adquisición de aplicar la teoría en los procesos prácticos existe sin aumento significativo, también se observa

que tienen más confianza en la enseñanza tradicional con clases presenciales, según el Ministerio de Educación del Perú [MINEDU] (2020):

Participación docente en formación en servicio en programas o estrategias de formación durante el año 2020. Cursos virtuales 87,6%. Formación en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación 73,3%. Conferencias o seminarios virtuales 64,1%. Programa para profesores en el marco de la absorción de matrícula de I.E. privada y pública 8,8% Ninguno 2,6% (p. 2).

Pero las cifras solo muestran información estadística, pues se observa en la realidad docente que no aplican recursos tecnológicos en sus clases a distancia, por lo que los docentes en ejercicio de hoy necesitan estar preparados para ofrecer a sus estudiantes oportunidades de aprendizaje apoyados en herramientas virtuales; utilizarlas y saber cómo pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes.

En las instituciones educativas del distrito de Perené se observa que la mayoría de los docentes realizan sus clases de manera expositiva y sin contar con recursos tecnológico, en consecuencia, tienen dificultades en el uso de editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en situaciones de aprendizaje significativas, según (Palomo et al., 2006) afirman que “Las TICs se están convirtiendo, poco a poco, en un instrumento, cada vez más indispensable en el ámbito educativo” (p. 8).

En consecuencia, según Barros B. y Barros M (2015) “Las herramientas tecnológicas audiovisuales permiten al alumno asimilar una mayor cantidad de información al percibirla simultáneamente a través de dos sentidos: la vista y el oído” (p. 28).

El uso de editores de video actualmente es relevante en las diferentes instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Perené, debido a que son los docentes quienes no cuentan con la información suficiente, por otro lado, si un docente tiene información y hace uso de estos recursos tecnológicos para crear videos educativos los estudiantes adquirirán aprendizajes significativos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos básicos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo?
- b) ¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos animados para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo?
- c) ¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos interactivos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo?
- d) ¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos profesionales para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené - Chanchamayo.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de uso de los editores de videos básicos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo.
- b) Identificar el nivel de uso de los editores de videos animados para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo.
- c) Identificar el nivel de uso de los editores de videos interactivos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo.

d) Identificar el nivel de uso de los editores de videos profesionales para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo.

1.4. Justificación

La investigación se realizó porque se observó que existe poca iniciativa de los docentes que laboran en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Perené en actualizarse sobre los editores de video para la creación de materiales audiovisuales, también se observó que los docentes no están lo suficientemente capacitados para dominar las TICs, por lo tanto, es necesario realizar esta investigación debido a los conocimientos insuficientes de las herramientas tecnológicas y la falta de interés de los docentes en el uso de equipos tecnológicos.

Justificación teórica. Se justifica porque fue desarrollado en base a fuentes confiables de información, teorías y conocimientos sobre la creación y edición de videos educativos; en consecuencia, se seleccionó diferentes softwares para la creación de videos educativos en base a las dimensiones propuestas, tales como editores de video fáciles, videos animados, videos interactivos y videos profesionales.

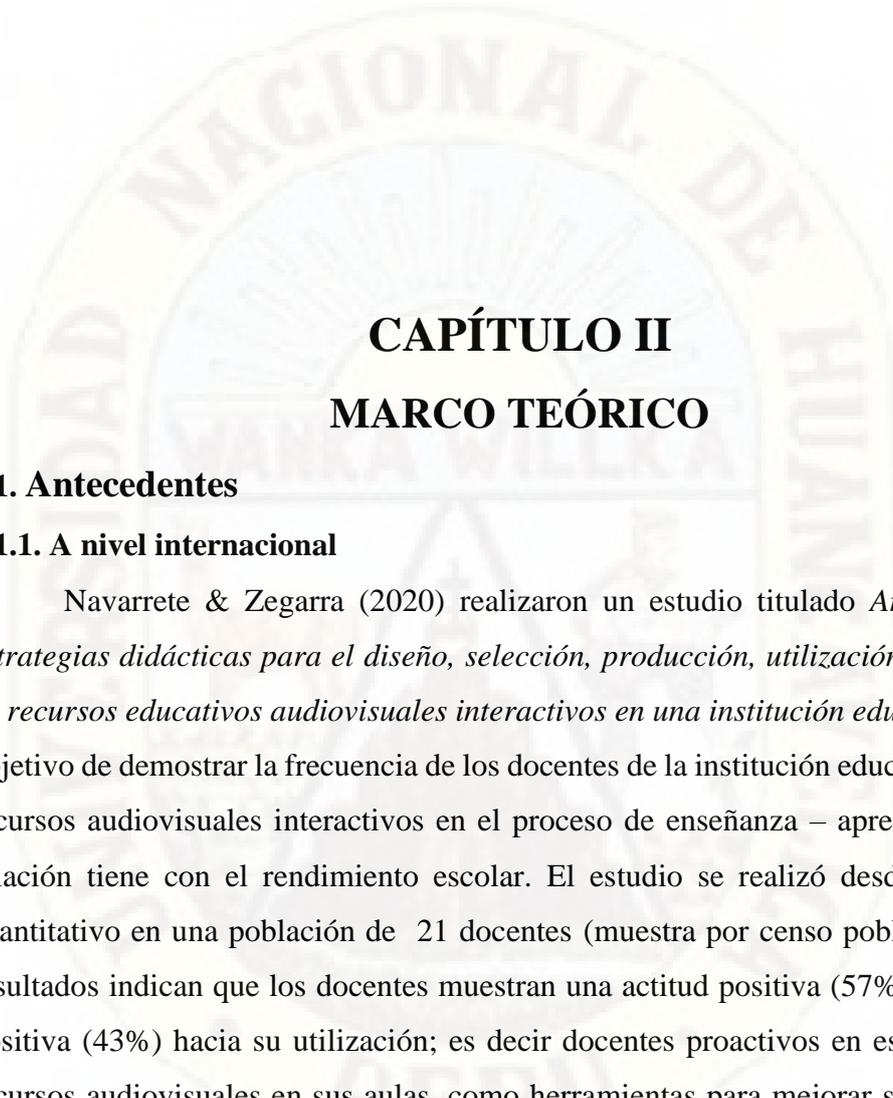
Justificación metodológica. Se justifica por la utilización del diseño transeccional descriptivo que se utilizó y el instrumento que se utilizó para identificar el nivel de conocimiento de los docentes sobre las herramientas tecnológicas, el cual fue validado por expertos en investigación tecnológica, de tal manera, la investigación contribuirá con la selección de los diferentes editores de video para la creación de herramientas audiovisuales, en consecuencia, la investigación podrá ser utilizada con un buen nivel de seguridad en estudios similares.

Justificación práctica. Se justifica porque propone que los docentes de las instituciones educativas puedan utilizar editores de video en las diversas asignaturas como apoyo para el desarrollo de las clases, de esta forma se reforzarían las habilidades cognitivas en los estudiantes mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación; el estudio también estará inmediatamente disponible para desarrollar experiencias similares en la aplicabilidad de editores de video para la creación de materiales audiovisuales en el desarrollo de sus clases a distancia.

1.5. Limitaciones

Se encontró limitaciones en el desarrollo de la investigación en cuanto a la aplicación del instrumento de estudio, debido a las restricciones sanitarias ocasionadas por el COVID 19, la cual fue superada aplicando el instrumento virtual en coordinación anticipada con la muestra de estudio.





CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Navarrete & Zegarra (2020) realizaron un estudio titulado *Análisis de las estrategias didácticas para el diseño, selección, producción, utilización y validación de recursos educativos audiovisuales interactivos en una institución educativa*; con el objetivo de demostrar la frecuencia de los docentes de la institución educativa usan los recursos audiovisuales interactivos en el proceso de enseñanza – aprendizaje y qué relación tiene con el rendimiento escolar. El estudio se realizó desde el enfoque cuantitativo en una población de 21 docentes (muestra por censo poblacional). Los resultados indican que los docentes muestran una actitud positiva (57%) o altamente positiva (43%) hacia su utilización; es decir docentes proactivos en este uso de los recursos audiovisuales en sus aulas, como herramientas para mejorar su docencia y, por tanto, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Arribó a la conclusión que se utilizan los recursos audiovisuales interactivos y su selección y validación, siguiendo criterios pedagógicos que influyen de manera positiva en el aprendizaje.

Mancho et al. (2019) desarrollaron un estudio acerca del *Modelo para el diseño de un curso abierto sobre creación de materiales digitales educativos: Caso de materiales audiovisuales*; con el objetivo de proponer un modelo en el diseño de un espacio de acceso abierto con materiales que, al simplificar los procesos y brindar recomendaciones, ayude a los docentes a crear materiales audiovisuales para ser

utilizados en una variedad de contextos de enseñanza. El estudio realizado fue de enfoque cuantitativo de nivel descriptivo en una población de 256 docentes (muestra por censo poblacional). Los resultados indican que los docentes utilizan en su mayoría las herramientas de edición integradas en Moodle. Grabación y edición de vídeo con Active Presente. Grabación de vídeos en estudio profesional de grabación. Active Presenter. Arribaron a la conclusión que el modelo con los factores básicos que debe contener cualquier curso abierto sobre la creación de materiales digitales se hace hincapié en la idea de partir de materiales preexistentes y utilizar recursos tecnológicos conocidos por el público objetivo y accesible desde el punto de vista tecnológico y económico. La transferibilidad se hace patente cuando se trata de la adquisición de competencias digitales transversales, es decir, aplicables a cualquier área del conocimiento.

2.1.2. A nivel nacional

Bustos (2019) efectuó un estudio titulado *Videos educativos. Conceptos, etapas para la producción de videos educativos, elaboración de videos educativos, material para editar y producción, características de los enlaces, principales herramientas, aplicaciones*, con el objetivo de que la utilización de estos recursos en el sector educativo, brindando una serie de oportunidades para el desarrollo de actividades novedosas en el aula. El estudio realizado fue de tipo básica de diseño descriptivo en una población de 92 docentes (muestra censo poblacional). Los resultados indican que el video educativo se ha consolidado como un recurso audiovisual indispensable, de gran utilidad en la fase de enseñanza y aprendizaje, del conocimiento, que es elaborado por docentes. Su efectividad mantiene una conexión entre la distribución en el ambiente del aula y la aparición de componentes importantes que indican una relación directa entre tus materiales estudiantiles, los cursos, las capacidades que deseas alcanzar, desarrollar y los profesores que las conducen, lo que favorece evolucionar en ellos el pensamiento visual así como la alfabetización en medios tecnológicos.

Sulca (2017) realizó un estudio titulado *Movie maker en la producción de videos educativos en el docente en la I.E. Ricardo Palma, Callao, 2017*, con el objetivo de determinar el efecto de un taller de Movie Maker en el desarrollo de conocimientos para la producción de videos educativos. El estudio se planteó bajo un diseño

experimental del sub tipo pre experimental en una población de 25 docentes (muestra censo poblacional). Los resultados indican que el taller Movie Maker, logró que hasta el 88% de los docentes incrementaron sus conocimientos sobre la producción de videos educativos, logró que hasta el 80% de los docentes incrementaron sus conocimientos sobre la preproducción de videos educativos, logró que hasta el 72% de docentes incrementó sus conocimientos sobre captura y transferencia de videos educativos, finalmente logró que hasta el 92% de los docentes incrementó sus conocimientos sobre post producción.

2.1.3. A nivel regional

Anaya (2017) en la investigación titulada *TICs y proceso enseñanza aprendizaje en la institución educativa N° 31501 Sebastián Lorente – Huancayo*, con el objetivo de establecer la relación entre el uso de las TIC y el proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudio realizado fue de tipo descriptiva correlacional en una población de 42 docentes (muestra censo poblacional). Los resultados indican que de los 42 docentes encuestados, sólo un docente tiene un nivel deficiente, respecto al conocimiento, y el uso de las tics; 27 tienen un conocimiento medio y 14, tienen un conocimiento satisfactorio. Arribó a la conclusión que, sí existe una relación significativa entre las TICs en el proceso de la enseñanza – aprendizaje, en la Institución Educativa N° 30 501 Sebastián Lorente – Huancayo, con un coeficiente de correlación de $\rho = 0.791$, a un nivel de significancia de 0.05.

2.2. Bases teóricas

El estudio es sustentado por la Teoría de la Imagen fundamentada por William John Thomas Mitchell:

Según Mitchell (2009):

La teoría de la imagen parte del interés por abordar la representación pictórica y la cultura visual, cuestionando la forma en que se ha estudiado el fenómeno de la imagen hasta el momento de las posturas y diferentes enfoques epistemológicos y metodológicos, entre los que se encuentran la semiótica: El giro pictórico explora las convenciones y códigos que subyacen en los sistemas simbólicos no lingüísticos desde la perspectiva de la representación visual, desligándose de la tradición que se ha sostenido sobre la imagen desde su

dimensión estrictamente visual, lo que permitiría abordar la imagen articulada a lo lingüístico representaciones, ya que aún no sabemos qué son las imágenes, cuál es su relación con el lenguaje y cómo operan sobre los observadores y sobre el mundo, cómo debe entenderse su historia y qué debe hacerse con o sobre ellas. Metaimágenes. Las imágenes que recurren a otras imágenes para poder dar cuenta de su configuración, es decir, imágenes que sirven para mostrar lo que es una imagen, a partir de las cuales se desarrolla un discurso iconológico, en el sentido de analizar las obras pictóricas desde su configuración iconográfica. (Imágenes, colores, espacios, texturas, etc.) para que sean interpretados en su contexto social, cultural, económico, es decir, ideológico.

Las imágenes y las palabras son abordadas como signos culturales, con el agravante de confirmar constantemente las lecturas culturalistas tradicionales sobre el objeto de arte. La imagen contemporánea es significativa en la medida en que desaloja las relaciones entre sujeto y objeto en el proceso de representación, enfatizando la desestructuración de los mecanismos unidireccionales de aproximación a las imágenes en un momento de la cultura donde el arte pictórico es contemporáneo del cine, la televisión, el audiovisual y otras expresiones artísticas cercanas al mundo digital.

2.3. Bases conceptuales

2.3.1. Concepto de editores de videos

Según Lina (2009) “Es una aplicación que le permite editar videos digitales en una computadora, estas herramientas suelen incluir la capacidad de cortar y pegar secciones de un video, agregar efectos especiales y transiciones, importar y exportar videos en diferentes formatos”(p. 36). De la misma manera (Ortiz, 2018) “Edición es un término específico para los medios magnéticos, ya sean cintas, memorias flash o discos duros. El material audiovisual grabado electrónicamente se utiliza para obtener una cinta o un archivo informático” (p. 2). También (McGuire y Liban, 2010) afirma que “la edición es una forma de arte muy análoga a escribir música mezclada con escribir ficción. El espectador sabe si le gusta o no, pero depende del editor guiarlo hacia un pensamiento o emoción en particular” (p. 81).

Ruiz y Abella (2011) manifiestan:

Son programas y aplicaciones (software) que tienen diversas funciones y pueden ser utilizados por todos siempre y cuando no tengan ningún costo en su funcionamiento. Estas herramientas están a disposición de la comunidad solidaria para ofrecer una alternativa sin licencia a todos aquellos usuarios que quieran cubrir una necesidad en el área de tecnología educativa y no cuentan con los recursos para hacerlo (p. 19).

Los editores de video facilitan la comprensión de conceptos e identifican conocimientos previos para el aporte de conocimientos y la generación de nuevos aprendizajes en los estudiantes.

De acuerdo con Espinosa (2005):

Editar un video consiste simplemente en manipularlo, es decir, unir unas imágenes con otras, eliminar algunas, ampliar o reducir otras ya editadas, incorporar música y sonido, efectos digitales, títulos y cualquier otro material que permita un producto listo para ser duplicado.

La edición de un video se considera que es un proceso mediante el cual un editor coloca clips de video, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual en una cinta o en un archivo de computadora. El objetivo del montaje es presentar un programa terminado para emitirlo por televisión, generar ejemplares para la venta o servir de base para otros más terminados.

2.3.2. Características de los editores de videos

Según Badia y García (2006):

a) Formalismo

Entiende que el uso educativo de las TIC requiere que el estudiante siga instrucciones secuenciales muy definidas, precisas y en muchos casos extremadamente rígidas.

b) Interactividad

Es la interacción entre el sujeto y la información u objetos de aprendizaje enlazados a través de redes, se refiere a que el emisor se desplaza hacia el receptor.

c) **El dinamismo**

Puede transmitir información dinámica para representar fenómenos visuales que cambian durante un período de tiempo.

d) **Multimedia**

Es un sistema o medio informático que permite almacenar desde textos, imágenes, sonido, video, que sirve de soporte para presentar información y mejorar la atención, comprensión y aprendizaje.

e) **Hipermedia**

Es la navegación entre medios donde se vinculan documentos, imágenes, animaciones, sonidos y videos mediante enlaces.

f) **Interconexión**

Es ampliar sus potencialidades y extensiones, la posibilidad de acceder a bases de datos ubicadas a larga distancia, puedes visitar muchos sitios web e interactuar con personas de todo el mundo.

g) **La instantaneidad.**

Es la velocidad de acceso para recibir información en muy poco tiempo.

2.3.3. Tipos de edición

Según Espinosa (2005) da a conocer los siguientes tipos de edición:

a) **Facilidad de acceso al material**

Se puede aumentar o reducir alguna parte de la edición sin afectar al resto, sería una edición no lineal. Por el contrario, la edición lineal requería volver a editar todo el trabajo después de la parte modificada.

b) **Calidad del acabado**

El producto final tiene la calidad deseada, es un producto terminado, sería una edición online. Por el contrario, si se obtiene un resultado intermedio, para dar una idea de lo que se quiere, sería edición offline.

c) **Edición en cinta**

Se realizaba en una cinta de video, grabando un plano tras otro, de tal forma que el montaje finalizaba cuando finalizaba el último plano.

d) **Técnica de grabación utilizada**

La edición se ha hecho en cinta virgen, los autores la definen como edición ensamblada.

e) **Según las transiciones utilizadas**

La transición entre planos es brusca, se denomina edición de corte. Si por el contrario la transición entre planos se hace de forma progresiva mediante algún tipo de fade, wipe o crossfade, sería un roll edición A/B.

2.3.4. Clasificación de los editores de videos

Para Trejos (2018):

Las herramientas para la presentación gráfica de la información, plataformas de libre acceso para la gestión de cursos en línea, herramientas para la creación de evaluaciones o pruebas en línea, servicios de alojamiento y gestión de materiales multimedia, herramientas para la edición de materiales audiovisuales, aplicaciones para la comunicación y gestión de interacciones en medios digitales, herramientas para la creación de páginas web y portafolios educativos (p. 633).

Según Carvajal et al. (2016):

Se deben considerar cuatro aspectos importantes a la hora de seleccionar la herramienta: el usuario accede a la información desde diferentes sentidos (visual y auditivo), se puede acceder al recurso educativo digital a través de diferentes dispositivos (celular, tablet, PC), la herramienta incorpora recursos como audio, video, imagen y texto para presentar la información y la herramienta permite el acceso a la información para cualquier tipo de público.

Carvajal et al. (2016) manifiesta:

Los aspectos a tener en cuenta al momento de crear contenido digital: La herramienta seleccionada permite diseñar estrategias de evaluación que lleven al estudiante a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje, la herramienta permite un seguimiento continuo del aprendizaje del estudiante, la herramienta permite al usuario auto- evaluar su aprendizaje.

2.3.5. Concepto de materiales audiovisuales

López y Gonzáles (2016) mencionan que “El video educativo es un medio de comunicación que posee un lenguaje propio, cuya secuencia induce al receptor a sintetizar sentimientos, ideas, concepciones, etc., que pueden reforzar o modificar los previamente sostenidos” (p. 7). (Cebrián, 1994) “El video es ese recurso que ha sido estructurado, generado, con la experiencia y en constante evaluación para insertarse

en una fase definitiva de instrucción y aprendizaje de forma interactiva e innovadora” (p. 34).

Según Ramos (2000) el video educativo como recurso didáctico está presente en diferentes momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje:

Como medio de observación; para la formación y perfeccionamiento de los docentes, la observación de los estudiantes, el registro de datos en un proceso de investigación. Como medio de observación de comportamientos con fines de evaluación. Como medio de expresión para estudiantes y profesores. Como medio de autoaprendizaje donde puede servir como; complemento curricular, para la autoaprendizaje, la educación a distancia o la divulgación. Como video de soporte para el desarrollo de su clase. Como herramienta de transmisión de información y conocimiento de diferente tipo (declarativa, operativa y argumentativa). Como complemento a las clases magistrales que permite evidenciar la aplicación de los conocimientos adquiridos y de realidades que no son cercanas (como conocer paisajes de países lejanos). El almacenamiento de información durante mucho tiempo, para ser utilizado en el futuro y tantas veces como sea necesario.

El video educativo se considera que es un medio tecnológico educativo por excelencia que por sus forma de comunicación expresivas y dinámica puede alcanzar un alto grado de motivación en el estudiante, lo que hace de él una herramienta importante para el aprendizaje, donde su empleo por el profesor puede ser enfocado desde distintos contextos; como complemento didáctico y aprendizaje autónomo.

2.3.6. Importancia de los materiales audiovisuales

Según Moreno (2016):

Da la posibilidad de ser utilizado en diferentes niveles educativos, apoyando el proceso de enseñanza-aprendizaje. El programa elegido puede verse un número indefinido de veces. Intensifica la realidad, nos da la posibilidad de introducir a través de ella mensajes de otros medios como la televisión y el cine. Incrementa la atención del alumno hacia el centro de interés. Mejoran la fijación de conceptos en el alumno, respecto a los métodos tradicionales. Son menos rutinarios y más enriquecedores para el educador y los alumnos. Facilitan el diálogo, el contacto interpersonal y el debate en grupo. Permiten la

comunicación, expresión y creatividad individual y grupal, favoreciendo el entendimiento mutuo y la integración. Ayudan a individualizar los problemas de cada uno de los miembros del grupo. Permite el uso de diferentes técnicas al mismo tiempo.

Traen al aula información difícil de conseguir por otros medios, hechos que de otro modo no podrían ser observados. Incrementa la cantidad y calidad de la información, mejorando la eficiencia de la educación. Proporciona un denominador común de experiencia. Promover la comprensión de las asociaciones abstractas. El docente no adquiere la función tradicional de presentador y repetidor de la información, sino que actúa como mediador y dinamizador de dicha información. Desarrolla la capacidad de relacionar la imagen simbólica con el concepto, acercándose a la realidad, recreando para el espectador hechos reales a la imaginación. Da la posibilidad de unir imagen y movimiento, voz y sonido, en consecuencia tiene efectos motivadores.

Según Ruiz y Abella (2011):

a) **Suscitar interés en relación a un tema:**

Cómo plantear un problema, estimular la participación y promover actitudes investigadoras en el mismo.

b) **Introducir contenido temático**

Brinda una visión general del tema, a partir de la cual se destacan los conceptos básicos a estudiar.

c) **Manejar un tema**

El video puede apoyar las explicaciones del docente, con el contenido específico de un tema.

d) **Examinar o contrastar ideas y planteamientos**

Su uso en clase permitirá a los alumnos analizar y deducir.

e) **Resumir o cerrar un tema**

Mediante el uso de imágenes o partes de una representación audiovisual para verificar el aprendizaje de los estudiantes como resultado de actividades en torno a un tema, tema o problema.

Villegas y Ruiz (2009) mencionan las siguientes ventajas de su uso en el aula:

- Incrementa la atención y concentración del estudiante en el tema.

- Tiene efectos motivadores según el uso didáctico
- Permite obtener imágenes difíciles de observar sin el equipo adecuado
- Desarrolla la habilidad de relacionar las imágenes con la definición, acercándose a la existencia, recreando para el espectador hechos reales, o fases precipitadas.
- Facilita el aprendizaje porque aclara conceptos que, al ser aprendidos sólo verbalmente, pueden resultar poco claros.
- El video puede ser visto un número indefinido de veces.
- Posibilidad de ser utilizado en diferentes niveles educativos.
- Facilidad de manejo.

2.3.7. Clasificación materiales audiovisuales educativos

Según Marques y Neto (1999):

a) Vídeo documental

Muestra los datos de forma ordenada en relación a un tema concreto.

b) Video narrativo

Este tipo de video contiene una trama narrativa a través de la cual se presentan datos de importancia para los estudiantes.

c) Lección monoconceptual

Es un recurso audiovisual de muy corta duración, que se basa en exponer una determinada definición.

d) Lección temática

Llamamos a este el video pedagógico tradicional que se presenta de manera sistemática y con precisión, corrección y profundidad gradual a los destinatarios de las diferentes secciones de un tema definitivo.

e) Video motivacional

Busca llamar la atención, impactar, motivar, atraer espectadores.

Según Ferrés (1995):

a) Función informativa

El vídeo es presentado a los alumnos por el profesor y los motivos por los que se les muestra, indicando los aspectos esenciales a los que se debe dar la mayor importancia.

b) Función motivadora

El recurso audiovisual debe generar, sin prever, conciencia y comprensión, toma de decisiones, comunicación, expresión de una opinión, de una acción.

c) **Función expresiva**

Su interés esencial en la acción comunicativa se fundamenta en el emisor, quien formula sus propias sensaciones en el mensaje o, simplemente, se expresa.

d) **Función de evaluación**

El beneficio de la acción comunicativa se basa en dar valor a los comportamientos, actitudes o habilidades de las personas o los hechos generados por la cámara y retransmitidos a través de un vídeo.

e) **Función investigadora**

El video contribuye a la enseñanza de sus sistemas gráficos y simbólicos, incitando a un comportamiento más crítico del sujeto hacia el medio y los mensajes que transmite.

f) **Función lúdica**

El carácter lúdico de la tecnología del vídeo puede mejorar la fase de conocimiento, especialmente cuando permite al consumidor generar activamente.

g) **Función metalingüística**

El beneficio de la acción comunicativa se fundamenta en el código generado.

2.3.8. Creación de materiales audiovisuales

Ramos (2000) sostiene que “el video es un sistema de captura y reproducción instantánea de imágenes en movimiento y sonido por medios electrónicos, cuenta con una serie de características que lo distinguen del resto de medios que componen el ecosistema audiovisual” (p. 2).

Para Ruiz y Abella (2011):

Son como el conjunto de procesos técnicos y artísticos llevados a cabo para llevar una idea a un producto al público. Los procesos técnicos son las tecnologías utilizadas, como cámaras de video, elementos de sonido, iluminación, programas de edición, entre otros, y los procesos artísticos se

refieren a los creativos, es decir, la idea, la elección del tema, los planos, la música y el enfoque.

Según Millerson (1991) la reproducción manifiesta por etapas:

a) **Primera etapa**

Se busca asegurar las condiciones óptimas para la producción de un video. Se consideran actividades de esta etapa la escritura de guiones y la organización de la producción. En esta etapa se busca evitar errores y descuidos posteriores, así como optimizar tiempos y costos. La preproducción comienza con la elección del tema, pasa por la formulación del guion que describe el desarrollo del video y finaliza con la organización del plan de rodaje.

b) **Segunda etapa**

Una vez formulado el guion y organizado el plan de rodaje, se inicia la etapa de Producción. Aquí se recopilan elementos auditivos y visuales que integrarán la producción final, para lo cual se da la búsqueda de materiales complementarios o imágenes de archivo.

c) **Tercera etapa**

Después de observar completamente el material grabado y de archivo, se debe optimizar el tiempo y la calidad en la edición de imagen y sonido. Finalmente, se decide el orden y duración de los planos a presentar; aquí se implementan los sonidos, los gráficos y los efectos especiales.

Según Daza et al. (2013) “En la edición final se recompone la realidad, construyendo relaciones sonoras y visuales significativas. La edición está compuesta por las operaciones realizadas sobre el material grabado, dando como resultado la versión completa y definitiva de la producción audiovisual” (p. 9).

2.3.9. Consideraciones para la producción de materiales audiovisuales

Morales (2015) señala:

- a) Dar permanencia a los mensajes que permitan su intercambio y conservación.
- b) La grabación se puede reproducir al instante.
- c) Es reutilizable indefinidamente.
- d) Permite ordenar los planos y secuencias en la edición.

- e) Admite la transferencia de producciones realizadas en otros soportes.
- f) Presenta baja definición de imagen.
- g) Permite micro comunicación original.

2.3.10. Tipos de materiales audiovisuales

Según Daza et al. (2013):

a) Vídeos científicos

Conocidos normalmente como documentales, aquellos que contienen conocimientos e investigaciones que posee la humanidad sobre el mundo físico y social, sus leyes y sus aplicaciones a la actividad humana para el mejoramiento de la vida.

b) Vídeos educativos

Buscan mejorar la enseñanza-aprendizaje, facilitando la asimilación de nuevos conocimientos y el desarrollo de habilidades en diversos aspectos del desarrollo humano.

c) Vídeos pedagógicos

Destacan guías filosóficas de comportamiento o de orientación en los procesos de formación, de forma que la jerarquía de valores ocupe un lugar destacado en la orientación general.

d) Video social

Se relacionan con el contexto social de la comunidad, localidad, región o nación y es su abordaje lo que le otorga un carácter educativo, en la medida en que se aparta de la manipulación ideológica o caracterización planetaria.

e) Video para el desarrollo

Es parte del video social, es parte de una estrategia metodológica en los planes de desarrollo nacional, regional o local.

f) Video-Proceso

Utilizado no sólo como producto final, sino principalmente como proceso de formación, haciendo que todas las etapas de producción sean eminentemente didácticas.

g) Videoarte o creativo

Los creadores exploran las posibilidades específicas de la imagen electrónica, investigan las aportaciones peculiares que ofrece la tecnología,

ensayan nuevas fórmulas de expresión, aprovechando las posibilidades de generación y manipulación electrónica de la imagen.

2.3.11. Dimensiones de los editores de video para la creación de materiales audiovisuales

a) Editores de videos básicos

Las herramientas tecnológicas para la edición de videos básicos, según Vargas (2019):

- **Editor de Facebook.** Esta es la opción más rápida con la que puede contar. El administrador comercial de Facebook le permite convertir rápidamente imágenes y textos en videos de 15 segundos.
- **Quik by GoPro.** Es una herramienta que facilita el acceso, la edición y el disfrute de sus fotos y videos de GoPro. Es fácil de usar, ya que solo tiene que cargar automáticamente su contenido y puede crear instantáneamente videos increíbles con música sincronizada con solo unos pocos clics.
- **Stayfilm.** Es una herramienta para crear videos en línea con fantásticos efectos visuales y una calidad de cine excepcional. En esta herramienta no tienes que editar nada. Todo se hace a través de una selección automatizada de fotos y videos, de tus redes sociales o de archivos subidos.
- **Legend.** Convierte palabras en impresionantes animaciones de texto, en GIF o video animado. Es una manera fácil de crearlo desde tu iPhone. Legend aún no está disponible para Android.
- **Vidlab.** Es un editor de video en línea que le permite editar instantáneamente múltiples pistas y múltiples clips. Lo que te permite crear fácilmente videos hermosos y divertidos. Te permite agregar textos, ilustraciones, música, videos y sonidos.
- **Cinema Graph Pro.** Es una herramienta de creación de videos en línea que le permite redefinir la narración visual a través de la fotografía, las redes sociales y la publicidad digital utilizando cinemagraphs.

b) Editores de videos animados

Las herramientas tecnológicas para la edición de vídeo animados, según Isaza (2015):

- **Movly.** Te permite crear videos animados a partir de una serie de plantillas o hacer todo desde cero. Además de brindar acceso a una extensa biblioteca que permite insertar todo tipo de objetos, las personas pueden subir sus propias imágenes o audios si así lo desean. Esta herramienta incluye una versión gratuita limitada que te permite crear videos de hasta 10 minutos y en una definición no muy alta.
- **PowToons.** Presenta una serie de plantillas a partir de las cuales los usuarios pueden empezar a crear su vídeo o empezarlo desde cero. Cada plantilla presenta una biblioteca que es relevante para ella, ya que incluye objetos y estilos similares. Lo mejor de todo es que PowToon está constantemente creando nuevos diseños y elementos, lo que obviamente se traduce en beneficio de los usuarios.
- **Wideo.** Permite elegir diseños y estilos a partir de los cuales los usuarios pueden crear sus videos. Al igual que Powtoon, crea diapositivas que facilitan la edición de videos y presenta una interfaz que a primera vista hace que Wideo parezca bastante fácil de usar en comparación con otras opciones.
- **Go Animate.** Una herramienta muy atractiva que incluye diseños y animaciones que pueden ayudarte a causar una gran impresión en cualquier persona que tenga interés en tu empresa. Al estar especialmente diseñado para negocios, incluye personajes que se adaptan muy bien a las necesidades de las empresas.
- **MakeWebVideo.** Te permite seleccionar diferentes plantillas de video de una extensa galería que tiene. Una vez seleccionada la plantilla, el usuario puede proceder a editar diferentes partes de la misma, pudiendo personalizar los textos y gráficos que aparecen dentro de las mismas, modificando tanto su color como su tamaño.
- **Animaker.** Es una herramienta interesante aún en etapa de prueba. Una vez que las personas acceden al editor, pueden ver un tutorial en inglés para aprender cómo funciona. Al igual que Go Animate, muestra unos personajes y animaciones que dan muy buena impresión visual, y que además pueden realizar diferentes movimientos y animaciones.

c) Editores de videos interactivos

Las herramientas tecnológicas para la edición de vídeo interactivos, según Martín (2016):

- **Vialogues.** Si tu objetivo es generar debate en torno a un vídeo, esta herramienta puede resultarte muy útil. Permite añadir comentarios, encuestas, preguntas, opiniones, etc. Y no solo en nuestros propios vídeos, sino también en otros de Youtube para convertirlos en material interactivo.
- **Meograph.** Esta herramienta nos ofrece la posibilidad de crear y compartir historias a través de un formato audiovisual, al que podemos añadir voces en off grabadas. Perfecto para realizar presentaciones remotas y explicar lo que se muestra sin tener que escribirlo.
- **Edpuzzle.** Entre todas las herramientas que existen para crear videos interactivos, Edpuzzle es la que tiene un mayor enfoque en videos educativos. Te permite trabajar con vídeos de YouTube para añadir notas de audio, crear preguntas de autoformación, conocer el comportamiento de los alumnos al visualizar el vídeo y dividirlos en secciones para centrar la atención en partes concretas.
- **Vibby.** Vibby le permite identificar las partes más importantes de cada video de los videos creados en YouTube. De esta forma, podemos ir a la parte que más nos interese. Además, te permite dividir los videos en secciones y navegar por cada una de ellas y permite que los usuarios comenten cada parte.
- **Playposit.** Playposit se basa en diferentes tipos de videos, desde screencasts hasta charlas TED y videos de Khan Academy, entre otros, para transformarlos en videos interactivos, rompiendo la monotonía y la pasividad de los videos tradicionales. Te permite añadir imágenes, textos y ecuaciones, así como preguntas de autoformación. Pero además, se pueden integrar fácilmente con la mayoría de las plataformas de aprendizaje, como Canvas, Moodle o Blackboard.
- **Metta.** Esta herramienta está pensada sobre todo para el entorno educativo. Te permite crear videos muy atractivos para explicar lecciones. Permite incluir videos, textos y datos obtenidos de redes sociales y otras

herramientas digitales. Además, podemos añadir preguntas a los vídeos para generar debate en clase.

d) Editores de videos profesionales

Las herramientas tecnológicas para la edición de vídeo profesionales, según Morales (2015):

- **Final Cut Pro.** Este programa de Apple se ha convertido en uno de los referentes en el mercado de la edición de vídeo profesional, siendo uno de los más potentes y con más funcionalidades, pero eso no impide que ofrezca una interfaz sencilla e intuitiva.
- **Adobe Premiere Pro.** Las mejores alternativas profesionales para que como usuario le saques el máximo partido a la edición de tus vídeos. Su panel de control necesita un período de aprendizaje, pero una vez que lo superes descubrirás sus enormes posibilidades.
- **Adobe After Effects.** Un complemento para Adobe Premiere Pro que, aunque requiere un nivel algo avanzado, permite crear animaciones, gráficos 3D con movimiento y efectos para incluir en los vídeos, dando un toque muy profesional.
- **Avid Media Composer.** Aunque para el usuario doméstico no es tan popular como los dos anteriores, en los estudios profesionales de postproducción de cine y televisión es muy común debido a su dinámico flujo de trabajo con proyectos en las más altas resoluciones, transcodificación de video en segundo plano, audio y cientos de posibilidades en cuanto a efectos y manejo de medios.
- **PinnacleStudio.** Aunque sea la primera vez que te enfrentas a una edición de vídeo, no tendrás ningún problema. Corta, arrastra y coloca de forma cómoda y aprovecha la enorme variedad de títulos, efectos y plantillas disponibles, sin renunciar a un acabado profesional.
- **Sony Vegas Pro.** Este potente software tiene una estética en la línea de Sony algo diferente a otros como Premiere o Final Cut, aunque la interfaz permite personalizar completamente todos los módulos alrededor de la línea de tiempo.

2.4. Definición de términos

a) Edición

Es la elaboración de un programa o video para ser publicado, cuidando su forma y contenido (Ortiz, 2018).

b) Editores de videos

Es el conjunto de procesos técnicos y artísticos llevados a cabo para acercar al público una idea en un producto. Los procesos técnicos son las tecnologías utilizadas, como cámaras de video, elementos sonoros, iluminación, programas de edición y los procesos artísticos se refieren a los creativos, es decir, la idea, elección del tema, planos, música y el planteamiento (Ruiz y Abella, 2011).

c) Editores de videos básicos

Es poder editar sin ningún orden, incluso duplicar tomas y saltar a cualquier fotograma de la fuente o master, de ahí el término acceso aleatorio (Ohanian, 1996).

d) Editores de videos animados

Son gráficos que ganan movimiento en la pantalla principalmente cuando el objetivo es transmitir ideas de una forma más didáctica y divertida (Hotmart, 2018).

e) Editores de videos interactivos

Es cuando el espectador realiza acciones para transformar el concepto original del video, como manipular una transmisión o agregar imágenes que representen un movimiento, integrando diferentes tipos de interacción (PlayPosit, 2020).

f) Editores de videos profesionales

Es cuando más funciones cubre para satisfacer diversas necesidades, ya sea resolución 4K, impresión de profundidad para películas 3D, o grabaciones 360° para videos VR (realidad virtual) (IONOS, 2021).

g) Herramientas tecnológicas educativas

Es un conjunto de aplicaciones y dispositivos que permiten la interrelación entre docente y alumnos en el proceso de aprendizaje (Punín et al. 2014).

h) Materiales audiovisuales

Es un sistema de captura y reproducción instantánea de imagen y sonido en movimiento por procedimientos electrónicos. Como medio audiovisual, cuenta con

una serie de características que lo distinguen del resto de medios que componen el ecosistema audiovisual (Ramos, 2000).

i) Materiales audiovisuales educativos

Es un medio de comunicación que tiene un lenguaje propio, cuya secuencia induce al receptor a sintetizar sentimientos, ideas, concepciones, etc., que pueden reforzar o modificar los previamente sostenidos. (López y Gonzáles, 2016).

j) Video

Sistema que permite la grabación de imágenes y sonidos en una cinta magnética que luego pueden ser reproducidos y visualizados en una pantalla de televisión (Ortiz, 2018).

2.5. Hipótesis

El nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo es bajo.

2.6. Variables

La variable que se empleó en la presente investigación es de fenómeno educativo. Al respecto Paitán et al. (2014):

Son variables del fenómeno o hecho educativo las siguientes: objetivos educativos, competencias, enseñanza, aprendizaje, desempeño escolar, deserción escolar, aprovechamiento, fracaso escolar, evaluación educativa, habilidades sociales, habilidades mentales, inteligencia, memoria, capacidades, desempeño docente, métodos, técnicas y estrategias pedagógicas, etc. (p. 186).

2.6.1. Univariable

Editores de videos para la creación de materiales audiovisuales.

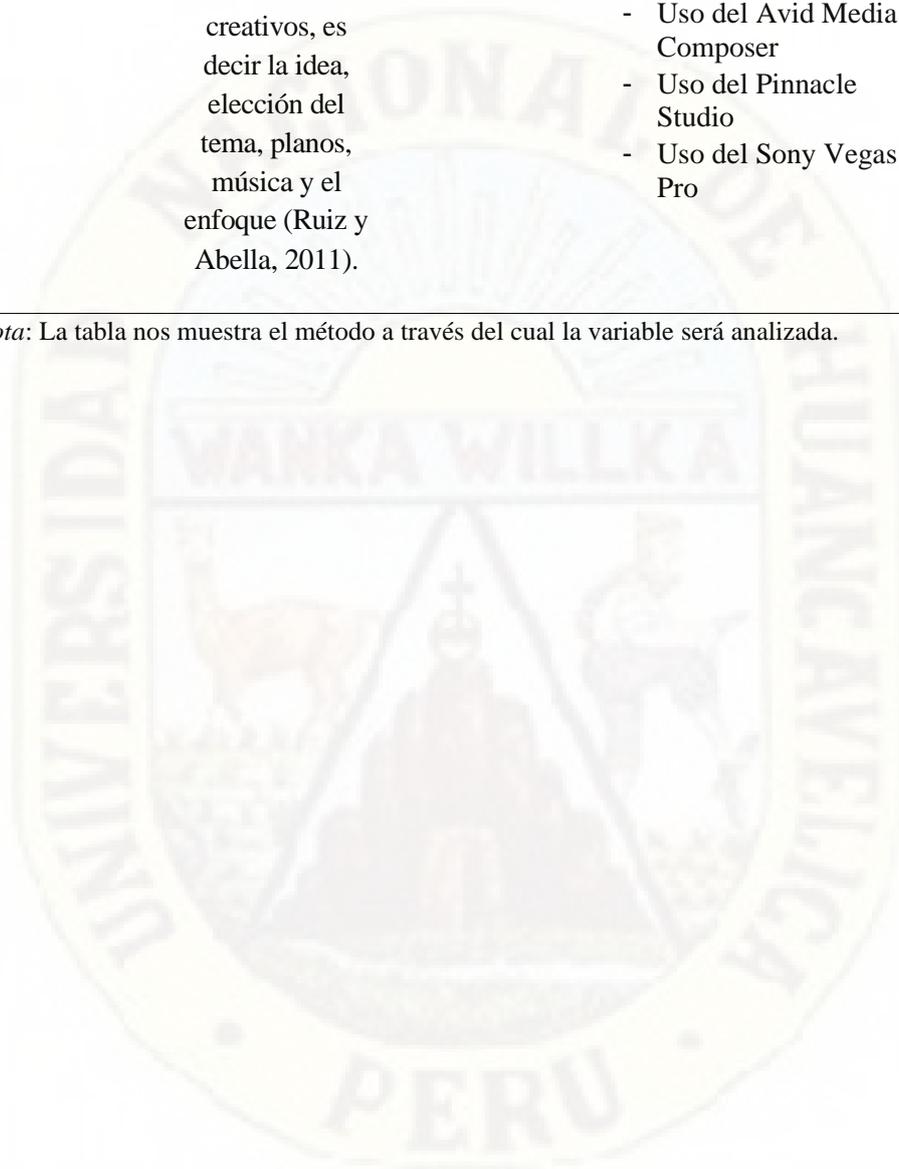
a) Definición conceptual

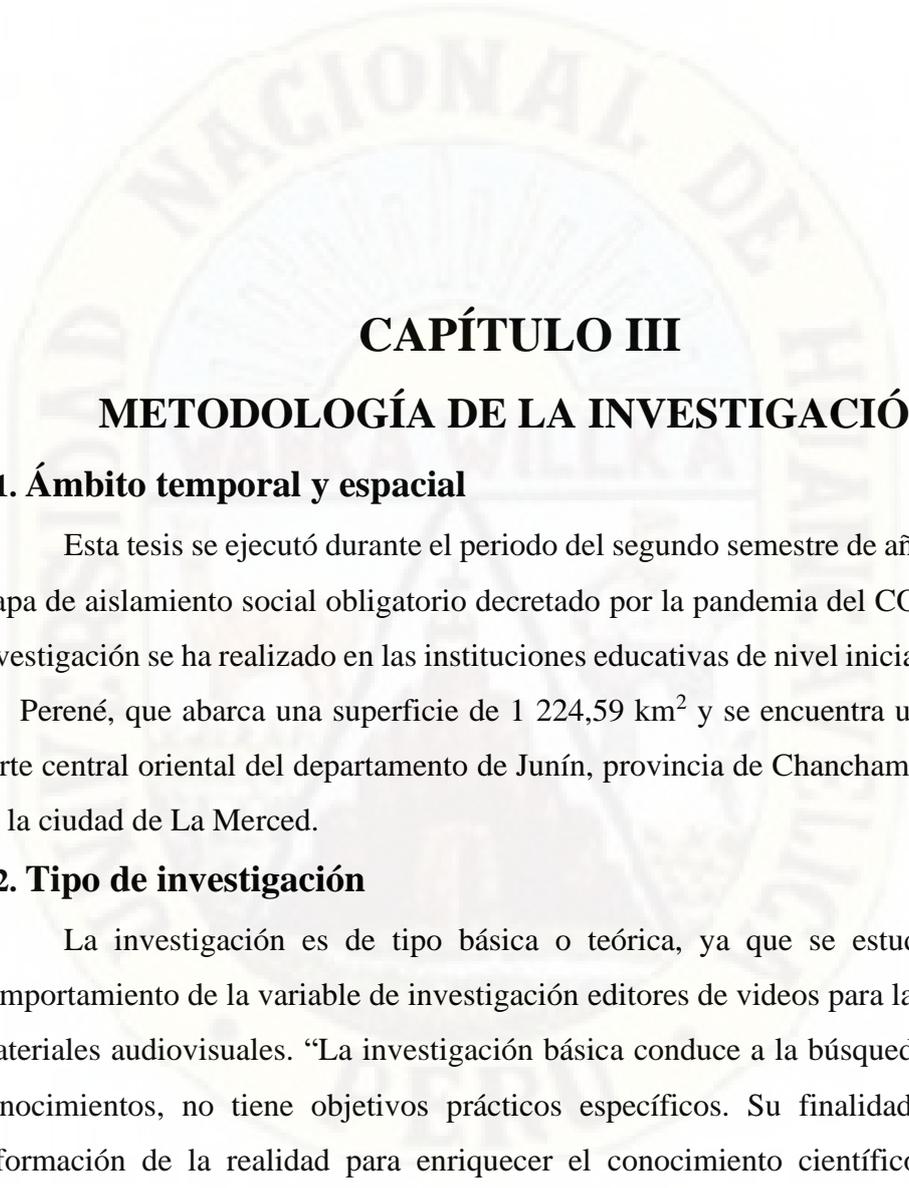
Son un conjunto de procesos técnicos y artísticos llevados a cabo para acercar al público una idea en un producto. Los procesos técnicos son las tecnologías utilizadas, como cámaras de video, elementos de sonido, iluminación, programas de edición, entre otros, y los procesos artísticos se refieren a los creativos, es decir, la idea, la elección del tema, los planos, la música y el enfoque (Ruiz y Abella, 2011).

edición, entre otras y los procesos artísticos están referidos a los creativos, es decir la idea, elección del tema, planos, música y el enfoque (Ruiz y Abella, 2011).

-
- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| - Editores de videos profesionales | - Uso del Final Cut Pro |
| | - Uso del Adobe Premiere Pro |
| | - Uso del Adobe After Effects |
| | - Uso del Avid Media Composer |
| | - Uso del Pinnacle Studio |
| | - Uso del Sony Vegas Pro |

Nota: La tabla nos muestra el método a través del cual la variable será analizada.





CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito temporal y espacial

Esta tesis se ejecutó durante el periodo del segundo semestre de año 2021 en la etapa de aislamiento social obligatorio decretado por la pandemia del COVID-19. La investigación se ha realizado en las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Perené, que abarca una superficie de 1 224,59 km² y se encuentra ubicado en la parte central oriental del departamento de Junín, provincia de Chanchamayo a 25 km de la ciudad de La Merced.

3.2. Tipo de investigación

La investigación es de tipo básica o teórica, ya que se estudió sobre el comportamiento de la variable de investigación editores de videos para la creación de materiales audiovisuales. “La investigación básica conduce a la búsqueda de nuevos conocimientos, no tiene objetivos prácticos específicos. Su finalidad es recoger información de la realidad para enriquecer el conocimiento científico” (Reyes y Sánchez, 2006).

3.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación corresponde a nivel descriptivo, porque se caracterizó la variable herramientas tecnológicas para la creación de videos educativos. Según Cortés e Iglesias (2004):

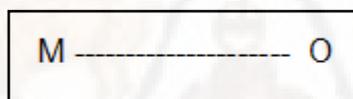
El estudio descriptivo identifica características del universo de investigación, señala formas de comportamiento, identifica y establece comportamientos específicos, comprobando asociación entre variables de la información empírica disponible que puede provenir de diferentes fuentes de otras investigaciones sobre el problema (p. 23).

Para su construcción se utilizó el método descriptivo. “El método descriptivo busca precisar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que sea objeto de análisis” (Hernández y Torres, 2018, p. 152).

3.4. Diseño de investigación

El diseño que se utilizó es el transeccional descriptivo. “Investigan la incidencia de las modalidades, categorías o niveles de una o más variables en una población; son estudios puramente descriptivos” (Hernández y Torres, 2018, p. 178).

El esquema que corresponde a este diseño es:



Dónde:

M : Muestra de estudio

O : Información recogida a cerca de los niveles de editores de videos para la creación de materiales audiovisuales

3.5. Población, muestra y muestreo

3.5.1. Población

La población estuvo constituida por 140 docentes que trabajan en las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Perené, provincia de Chanchamayo, departamento de Junín.

Tabla 2

Población total

Nombre de IE	Docentes (Censo educativo 2021)	Total de docentes
349	4	140
245	2	
248	3	
267	3	

272	3
273	1
277	4
280	1
PUCHARINI	3
31261	1
EBEN EZER	1
440	1
FILADELFIA	1
733	3
762	3
447	2
387	3
288	3
290	2
655	3
RICARDO PALMA SORIANO	3
905	2
906	4
910	1
908	2
DIVINO REDENTOR	1
ADVENTISTA FERNANDO STAHL	1
CONTINENTAL AMERICANO	2
938 LAS GOLONDRINAS	2
912	3
LA CATOLICA	1
1043	3
1042	1
1044	1
1045	2
2115	2
31844	1
31268	1
31581	1
31438	1
31497	1
31697	1
31496	1
31064	1
SAN JUAN PERENE	1
JOSE MARIATEGUI LA CHIRA	2
31579	2
31436	2
JOSE OLAYA	1
31297	1
30958	1
30882	2
31616	1
31992	1
JORGE BASADRE	1

AL AZHAR DE EL CAIRO	1
2104	1
30905	2
30001-243	2
2121	2
31475 SANTA ROSA DE ALTO ZOTANI	1
2114	2
31451	1
1410	1
1406	1
1407	1
1409	1
1414	2
1415	1
30874	1
30941	1
30001-192	1
31494	1
30875	1
30918	2
31656 SANTA ROSA DE TOTERANI	1
30873	1
2128	1
2132	1
2134	1
2138	1
31293	1
31231	1
31266	1
2141	1
2144	1
2145	1
31659	1

Nota: Población total de las instituciones educativas del distrito de Perené. Tomado de: (MINEDU, 2021) <http://escale.minedu.gob.pe/web/inicio/padron-de-iiiee;jsessionid>

3.5.2. Muestra

Se realizó por censo poblacional, estando conformada por 140 docentes que trabajan en las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Perené. “Cuando se recaba información a todas las personas que están involucradas en el problema en estudio este diseño adopta el nombre de censo” (Lys y Sabino, 1992, p. 77).

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para la recolección de los datos se utilizó la técnica de la encuesta. “La encuesta es una técnica destinada a obtener información primaria, de un número representativo de individuos de una población, para proyectar sus resultados sobre la población total” (Gallardo y Moreno, 1999, p. 80).

3.6.1. Validación y confiabilidad de los instrumentos

La validación de los instrumentos estuvo a cargo de 3 profesionales expertos en investigación educativa tecnológica con el Grado Académico de Maestría:

- Mg. Rosas Córdor Liseth = 0.98
- Mg. Núñez Mercado Gabriela Indira = 0.94
- Mg. Bullón Casas Nilton César = 0.96

De lo cual se obtuvo un coeficiente de valoración de 0.96, en tal sentido, se concluyó que el instrumento se ubica en la categoría de aprobado $<0.70 - 1.00]$ y se procedió a su aplicación, adjuntamos en el anexo las fichas validación de los expertos.

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos se realizó por una encuesta piloto, aplicando un cuestionario virtual a 12 docentes del nivel inicial del distrito de Pichanki ubicada en la provincia de Chanchamayo, departamento de Junín; los resultados se procesó estadísticamente mediante el software estadístico SPSS 25, Alfa de Cronbach (α), obteniendo del procesamiento de casos validos = 12. N° de elementos 24. Alfa de Cronbach: 0,980. Concluimos que como $0,980 > 0,900$ se encuentra en la escala de excelente y procedió su aplicación (George y Mallery, 2003, p. 231).

3.7. Técnicas y procesamiento de análisis de datos

Se realizó utilizando las técnicas propias de la estadística descriptiva:

Estadística descriptiva tiene como objeto fundamental, procesar, resumir y analizar un conjunto de datos obtenidos de las variables estudiadas. “Estudia un conjunto de medidas o estadísticos a través de los cuales es posible comprender la magnitud de las variables estudiadas, tales como medidas de tendencia central y medidas de dispersión” (Paitán et al., 2014, p. 254).

Para el procedimiento de los datos que se obtuvieron en el cuestionario se realizó mediante las operaciones estadísticas como: la revisión crítica, depuración, ordenación, clasificación, tabulación y graficación de datos; planteamiento propuesto por Paitán, et al. (2014) detallándose a continuación:

- Revisión crítica. Consta de tres operaciones básicas: Ver si se han recibido todos los instrumentos. Comprobar que se registran todas las respuestas. Depurar instrumentos sospechosos de respuestas defectuosas o incongruentes. Ordenar los datos de menor a mayor o viceversa.

- Clasificación de datos. Consiste en organizar los datos, formando clases o grupos de datos, con el fin de construir una tabla de frecuencias manejable.
- Graficación de datos: consisten en graficar los datos de la tabla de frecuencias mediante histogramas, polígono de frecuencias, circulares, etc.



CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis de la información

La investigación se realizó con el objetivo de determinar el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales, los datos se obtuvieron aplicando una encuesta virtual de tipo Likert a 140 docentes de nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo; el estudio se trabajó con las dimensiones: Editores de videos básicos (6 ítems). Editores de videos animados (6 ítems). Editores de videos interactivos (6 ítems). Editores de videos profesionales (6 ítems).

Asimismo, para saber con objetividad el comportamiento de la variable editores de videos para la creación de materiales audiovisuales se estableció las escalas: Nunca = 1. Raramente = 2. Ocasionalmente = 3. Frecuentemente = 4. Muy frecuentemente = 5; también se precisó los baremos para la variable: Bajo [24-56 \geq]. Medio [57-88 \geq]. Alto [89-120]. Para las dimensiones: Bajo [6-14 \geq]. Medio [15-23 \geq]. Alto [24-30]. Para la obtención de escala del baremo para la variable se realizó considerándose los 24 ítems del cuestionario, procediéndose a localizar el valor mínimo = 24, el máximo = 120, luego se halló el rango = 96 y finalmente se dividió en 3 obteniéndose la amplitud = 32 y para las dimensiones se consideró los 6 ítems del cuestionario. “El baremo es una norma cuantitativa que se establece después de un proceso de investigación denominado estandarización de un instrumento. Puede ser expresado en puntuación ponderada tipo escala percentil, típica que estanine u otro criterio que adopte el investigador” (Sánchez et al., 2018, p. 23).

4.1.1. Resultados de la variable editores de videos para la creación de materiales audiovisuales

Tabla 4

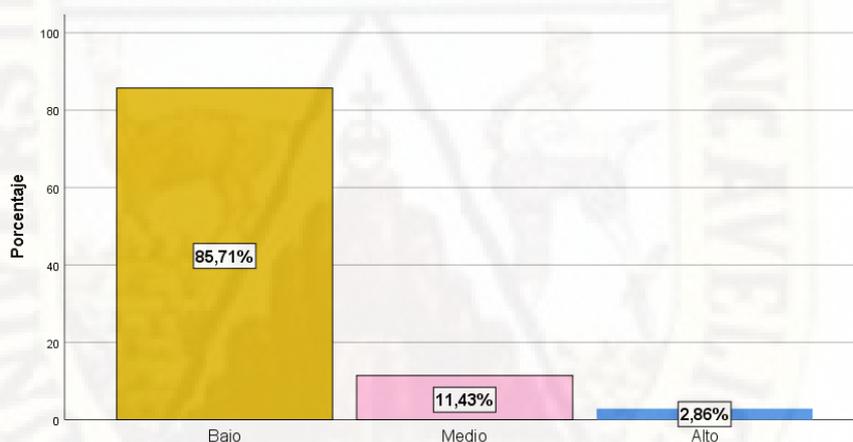
Resultados de la aplicación del cuestionario sobre el uso de editores de videos para la creación de materiales audiovisuales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	120	85,7	85,7	85,7
	Medio	16	11,4	11,4	97,1
	Alto	4	2,9	2,9	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados de nivel de uso de los docentes del distrito de Perené.

Figura 1

Representación gráfica sobre la variable de estudio



Nota: Porcentajes obtenidos de la aplicación del instrumento de estudio.

Interpretación. En la tabla 4 y figura 1, los resultados indican que de un total de 140 encuestados, se aprecia que el 2,86% se ubica en el nivel de alto, es decir solo 4 docentes hacen uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en sus dimensiones: editores de videos básicos, videos animados, videos interactivos y/o videos profesionales. El 11,43% se ubican en el nivel de medio, considerándose que 16 docentes algunas veces han hecho uso de los editores de videos; y el 85,71% que equivale a 120 docentes se ubica en el nivel de bajo, evidenciándose que la mayoría de los docentes no están haciendo uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Perené.

4.1.2. Resultados de la dimensión editores de videos básicos

Tabla 5

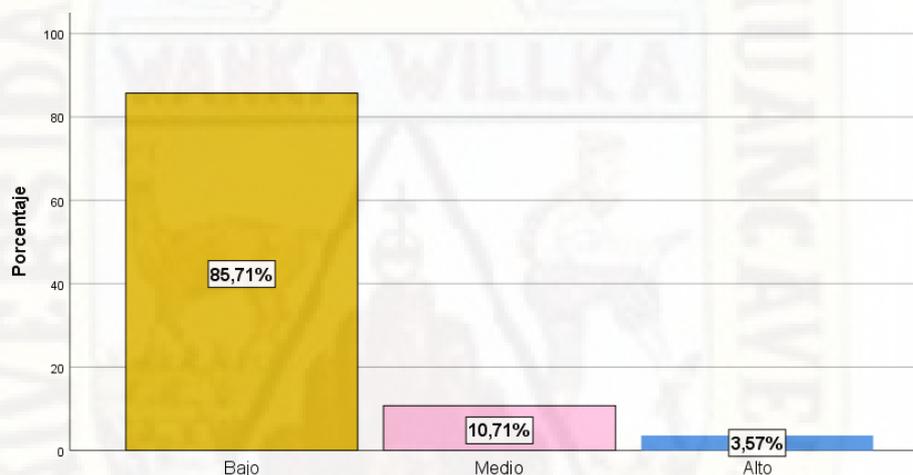
Resultados de la dimensión editores de videos básicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	120	85,7	85,7	85,7
	Medio	15	10,7	10,7	96,4
	Alto	5	3,6	3,6	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: La tabla nos muestra el total de puntuaciones obtenidas de la dimensión 1.

Figura 2

Representación gráfica de la dimensión editores de videos básicos



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la aplicación del cuestionario en la dimensión 1.

Interpretación. En la tabla 5 y figura 2 de acuerdo a los resultados de los 140 encuestados en la dimensión editores de videos básicos, se aprecia en sus 6 ítems, que el mayor promedio porcentual se ubica en el nivel bajo 85,71%; demostrándose que los docentes no usan editores de videos básicos, también se evidencia que el 10,71% muestran un conocimiento parcial y solo el 3,57% muestran un nivel alto de conocimiento de editores de videos básicos debido que los docentes no hacen uso constante de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza.

4.1.3. Resultados de la dimensión editores de videos animados

Tabla 6

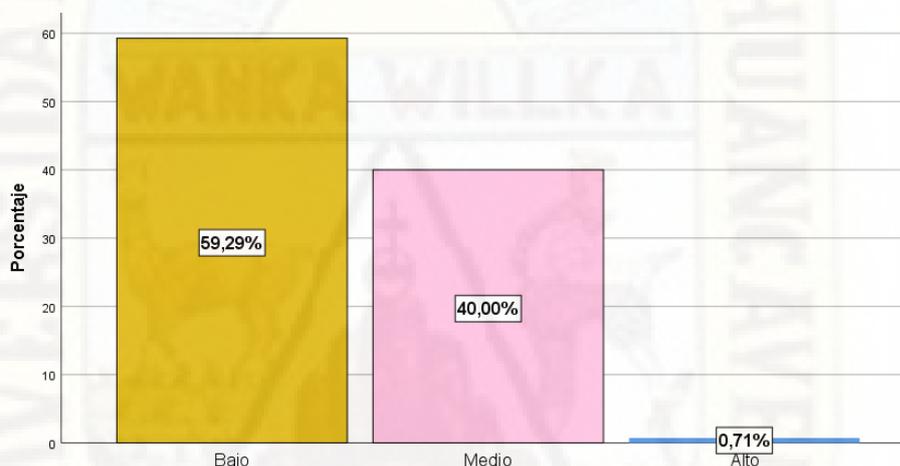
Resultados de la dimensión editores de videos animados

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	83	59,3	59,3	59,3
	Medio	56	40,0	40,0	99,3
	Alto	1	,7	,7	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: La tabla nos muestra el total de puntuaciones obtenidas de la dimensión 2.

Figura 3

Representación gráfica de la dimensión editores de videos animados



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la aplicación del cuestionario en la dimensión 2.

Interpretación. En la tabla 6 y figura 3 de acuerdo a los resultados de los 140 encuestados en la dimensión editores de videos animados, se aprecia en sus 6 ítems, que el mayor promedio porcentual se ubica en el nivel bajo 59,29%; demostrándose que los docentes no usan editores de videos animados, también se evidencia que el 40,00% muestran un conocimiento parcial y solo el 0,71% muestran un nivel alto de conocimiento de editores de videos animados debido que los docentes no están integrando las sesiones de aprendizaje con medios virtuales.

4.1.4. Resultados de la dimensión editores de videos interactivos

Tabla 7

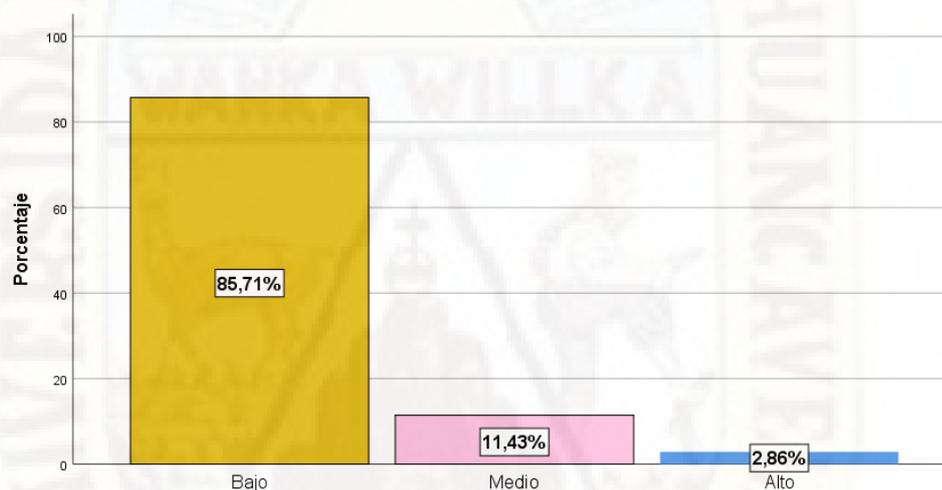
Resultados de la dimensión editores de videos interactivos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	120	85,7	85,7	85,7
	Medio	16	11,4	11,4	97,1
	Alto	4	2,9	2,9	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: La tabla nos muestra el total de puntuaciones obtenidas de la dimensión 3.

Figura 4

Representación gráfica de la dimensión editores de videos interactivos



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la aplicación del cuestionario en la dimensión 3.

Interpretación: En la tabla 7 y figura 4 de acuerdo a los resultados de los 140 encuestados en la dimensión editores de videos interactivos, se aprecia en sus 6 ítems, que el mayor promedio porcentual se ubica en el nivel bajo 85,71%; demostrándose que los docentes no usan editores de videos interactivos, también se evidencia que el 11,43% muestran un conocimiento parcial y solo el 2,86% muestran un nivel alto de conocimiento de editores de videos interactivos debido que los docentes desconocen los beneficios para el fortalecimiento de las competencias de los estudiantes.

4.1.5. Resultados de la dimensión editores de videos profesionales

Tabla 8

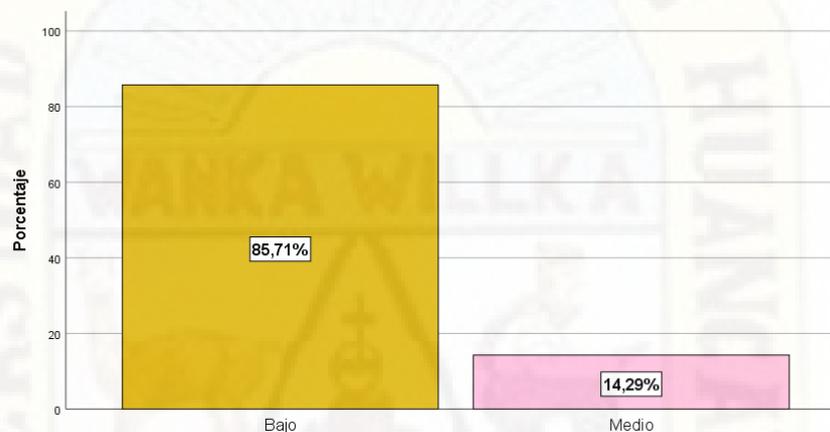
Resultados de la dimensión editores de videos profesionales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	120	85,7	85,7	85,7
	Medio	20	14,3	14,3	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: La tabla nos muestra el total de puntuaciones obtenidas de la dimensión 4.

Figura 5

Representación gráfica de la dimensión editores de videos profesionales



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la aplicación del cuestionario en la dimensión 4.

Interpretación: En la tabla 8 y figura 5 de acuerdo a los resultados de los 140 encuestados en la dimensión editores de videos profesionales, se aprecia en sus 6 ítems, que el mayor promedio porcentual se ubica en el nivel bajo 85,71%; demostrándose que los docentes no usan editores de videos profesionales, también se evidencia que el 14,29% muestran un conocimiento parcial y el 0,00% muestran un nivel alto de conocimiento de editores de videos profesionales debido que los docentes no tienen estudios en Tecnologías de la Información y Comunicación para que produzcan videos del alto impacto en los estudiantes.

4.1.6. Análisis de la información por preguntas

Tabla 9

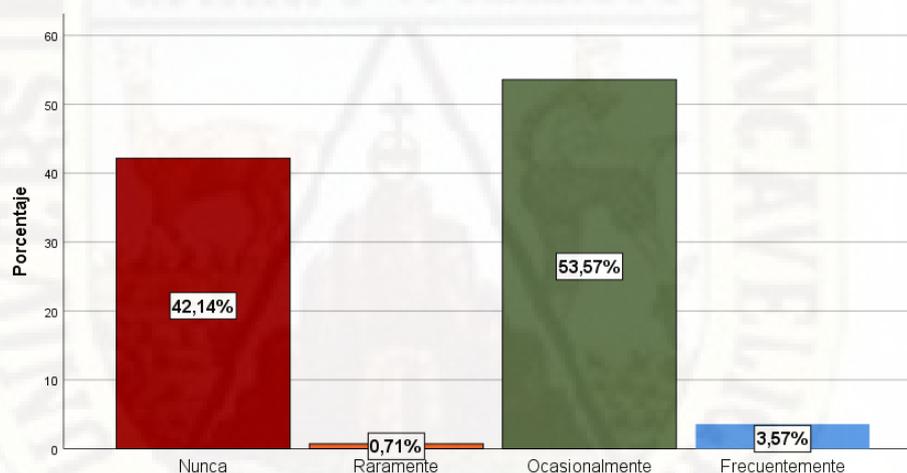
Resultados del ítem 1: ¿Usas el Editor de Facebook para producir tus materiales audiovisuales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	59	42,1	42,1	42,1
	Raramente	1	,7	,7	42,9
	Ocasionalmente	75	53,6	53,6	96,4
	Frecuentemente	5	3,6	3,6	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 6

Resultados porcentuales del ítem 1



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 1.

Interpretación: En la tabla 9 y figura 6 que corresponde a los resultados de la pregunta 1, se aprecia que los docentes usan el Editor de Facebook para producir sus materiales audiovisuales en los porcentajes: En la escala de nunca 42.14%. Raramente 0.71%. Ocasionalmente 53.57%. Frecuentemente 3.57%. Muy frecuentemente 0%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes parcialmente utilizan el Editor de Facebook.

Tabla 10

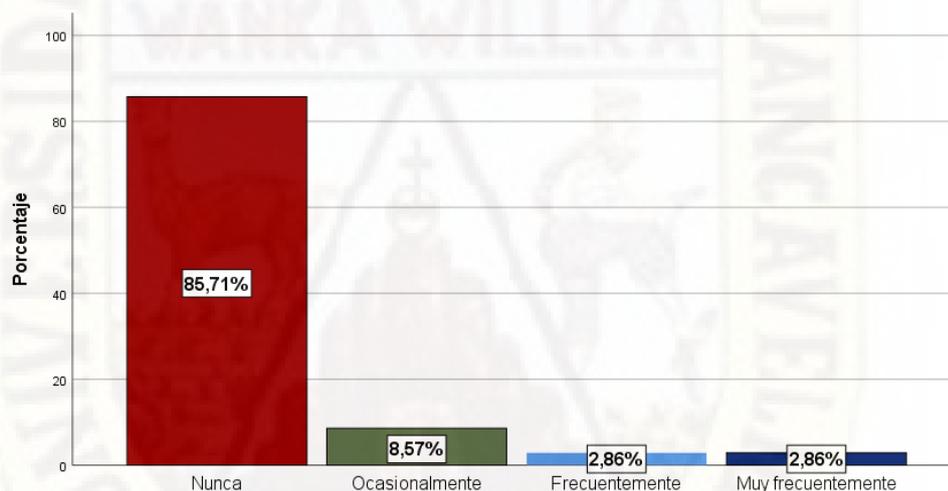
Resultados del ítem 2: ¿Usas Quik By Gopro para producir tus materiales audiovisuales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	120	85,7	85,7	85,7
	Ocasionalmente	12	8,6	8,6	94,3
	Frecuentemente	4	2,9	2,9	97,1
	Muy frecuentemente	4	2,9	2,9	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 7

Resultados porcentuales del ítem 2



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 2.

Interpretación: En la tabla 10 y figura 7 que corresponde a los resultados de la pregunta 2, se aprecia que los docentes usan el editor Quik By Gopro para producir tus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 85.71%. Raramente 0.00%. Ocasionalmente 8.57%. Frecuentemente 2.86%. Muy frecuentemente 2.86%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes no utilizan el editor Quik By Gopro.

Tabla 11

Resultados del ítem 3: ¿Usas Stayfilm para producir tus materiales audiovisuales?

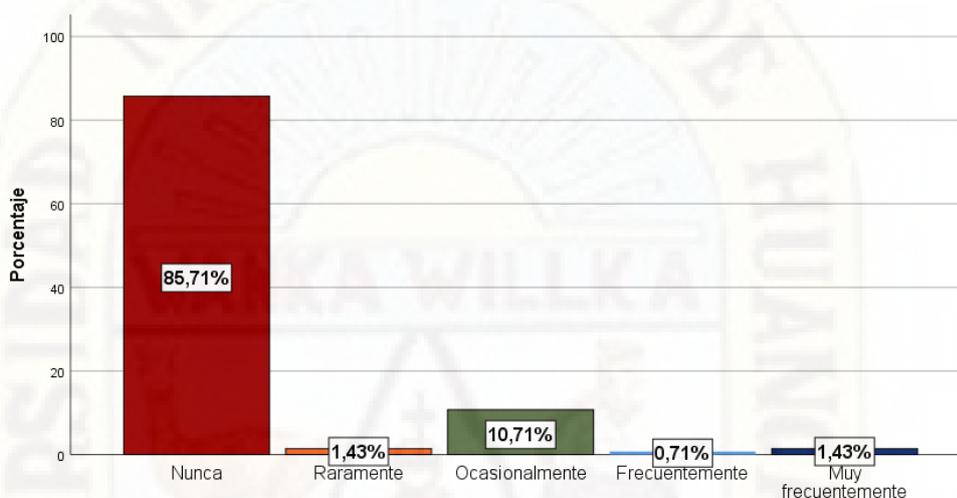
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	120	85,7	85,7	85,7

Raramente	2	1,4	1,4	87,1
Ocasionalmente	15	10,7	10,7	97,9
Frecuentemente	1	,7	,7	98,6
Muy frecuentemente	2	1,4	1,4	100,0
Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 8

Resultados porcentuales del ítem 3



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 3.

Interpretación: En la tabla 11 y figura 8 que corresponde a los resultados de la pregunta 3, se aprecia que los docentes usan el editor Stayfilm para producir sus materiales audiovisuales en los porcentajes: En la escala de nunca 85.71%. Raramente 1.43%. Ocasionalmente 10.71%. Frecuentemente 0.71%. Muy frecuentemente 1.43%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes desconocen el editor de Stayfilm.

Tabla 12

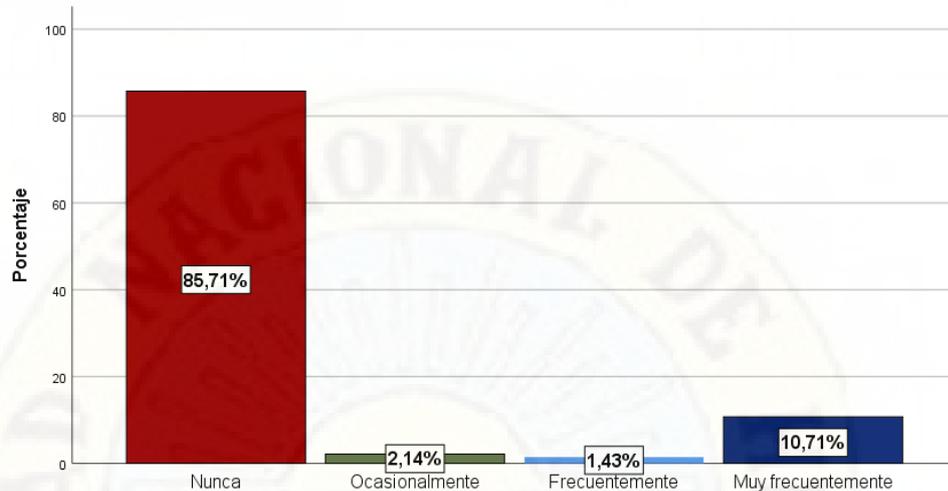
Resultados del ítem 4: ¿Usas Legend para producir tus materiales audiovisuales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	120	85,7	85,7	85,7
	Ocasionalmente	3	2,1	2,1	87,9
	Frecuentemente	2	1,4	1,4	89,3
	Muy frecuentemente	15	10,7	10,7	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 9

Resultados porcentuales del ítem 4



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 4.

Interpretación: En la tabla 12 y figura 9 que corresponde a los resultados de la pregunta 4, se aprecia que los docentes usan el editor Legend para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 85.71%. Raramente 0.00%. Ocasionalmente 2.14%. Frecuentemente 1.43%. Muy frecuentemente 10,71%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes desconocen el funcionamiento del editor Legend.

Tabla 13

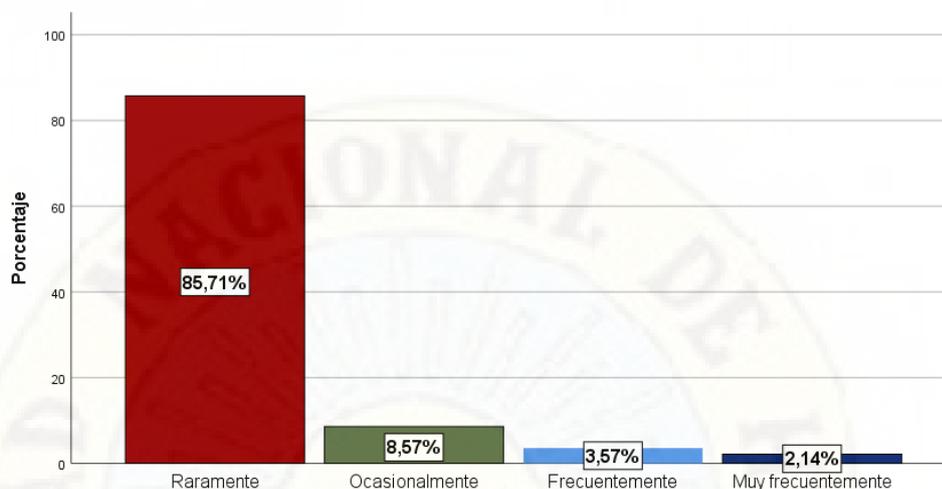
Resultados del ítem 5: ¿Usas Vidlab para producir tus materiales audiovisuales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Raramente	120	85,7	85,7	85,7
	Ocasionalmente	12	8,6	8,6	94,3
	Frecuentemente	5	3,6	3,6	97,9
	Muy frecuentemente	3	2,1	2,1	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 10

Resultados porcentuales del ítem 5



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 5.

Interpretación: En la tabla 13 y figura 10 que corresponde a los resultados de la pregunta 5, se aprecia que los docentes usan el editor Vidlab para producir sus materiales audiovisuales en los porcentajes: En la escala de nunca 0.00%. Raramente 85.71%. Ocasionalmente 8.57%. Frecuentemente 3.57%. Muy frecuentemente 2.14%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes tienen alguna noción de información del editor Vidlab.

Tabla 14

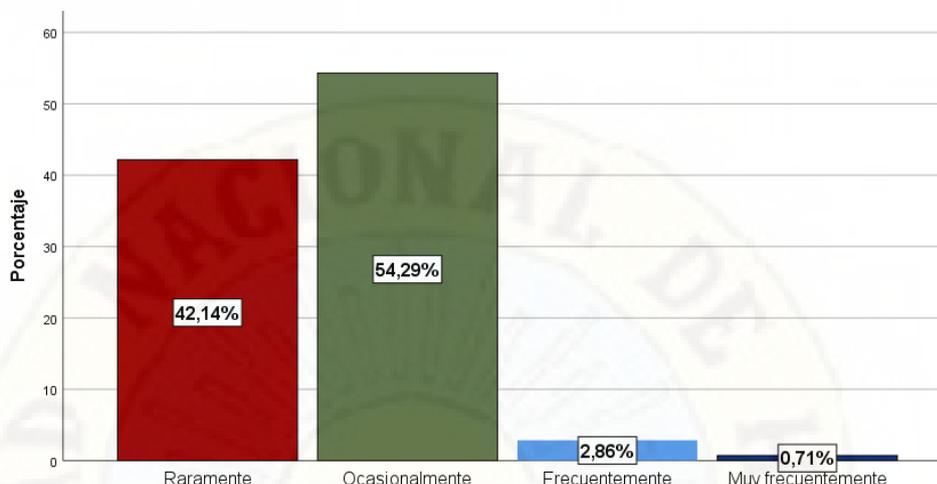
Resultados del ítem 6: ¿Usas Cinema Graph Pro para producir tus materiales audiovisuales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Raramente	59	42,1	42,1	42,1
	Ocasionalmente	76	54,3	54,3	96,4
	Frecuentemente	4	2,9	2,9	99,3
	Muy frecuentemente	1	,7	,7	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 11

Resultados porcentuales del ítem 6



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 6.

Interpretación: En la tabla 14 y figura 11 que corresponde a los resultados de la pregunta 6, se aprecia que los docentes usan el editor Cinema Graph Pro para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 0.00%. Raramente 42.14%. Ocasionalmente 54.29%. Frecuentemente 2.86%. Muy frecuentemente 0.71%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes utilizan parcialmente el editor Cinema Graph Pro.

Tabla 15

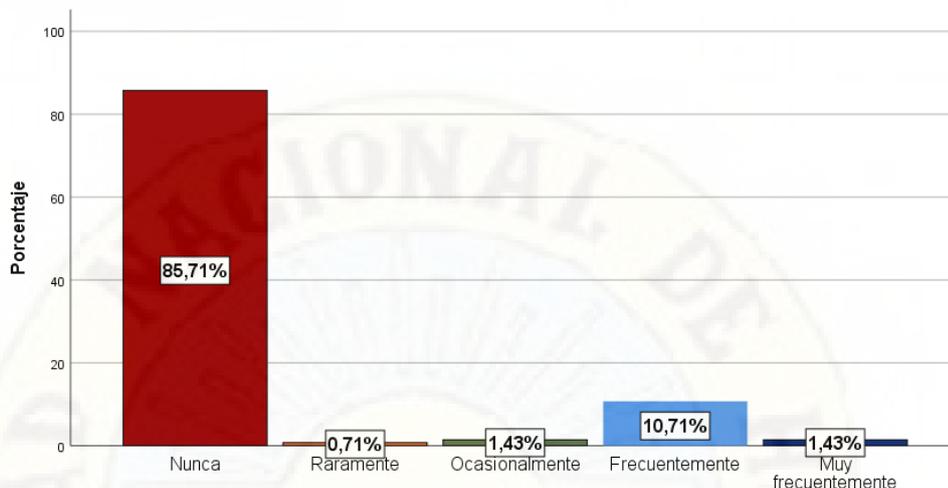
Resultados del ítem 7: ¿Editas tus materiales audiovisuales usando Moovly?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	120	85,7	85,7	85,7
	Raramente	1	,7	,7	86,4
	Ocasionalmente	2	1,4	1,4	87,9
	Frecuentemente	15	10,7	10,7	98,6
	Muy frecuentemente	2	1,4	1,4	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 12

Resultados porcentuales del ítem 7



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 7.

Interpretación: En la tabla 15 y figura 12 que corresponde a los resultados de la pregunta 7, se aprecia que los docentes usan el editor Moovly para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 85.71%. Raramente 0.71%. Ocasionalmente 1.43%. Frecuentemente 10.71%. Muy frecuentemente 1.43%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes desconocen sobre el editor Moovly.

Tabla 16

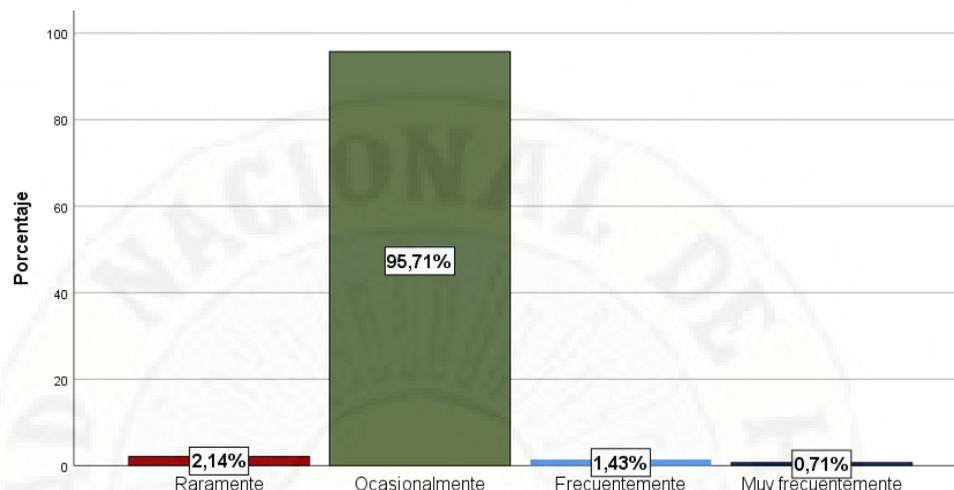
Resultados del ítem 8: ¿Editas tus materiales audiovisuales usando PowToon?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Raramente	3	2,1	2,1	2,1
	Ocasionalmente	134	95,7	95,7	97,9
	Frecuentemente	2	1,4	1,4	99,3
	Muy frecuentemente	1	,7	,7	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 13

Resultados porcentuales del ítem 8



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 8.

Interpretación: En la tabla 16 y figura 13 que corresponde a los resultados de la pregunta 8, se aprecia que los docentes usan el editor PowToon para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 2.14%. Raramente 0.00%. Ocasionalmente 95.71%. Frecuentemente 1.43%. Muy frecuentemente 0.71%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes en a veces usan el editor PowToon.

Tabla 17

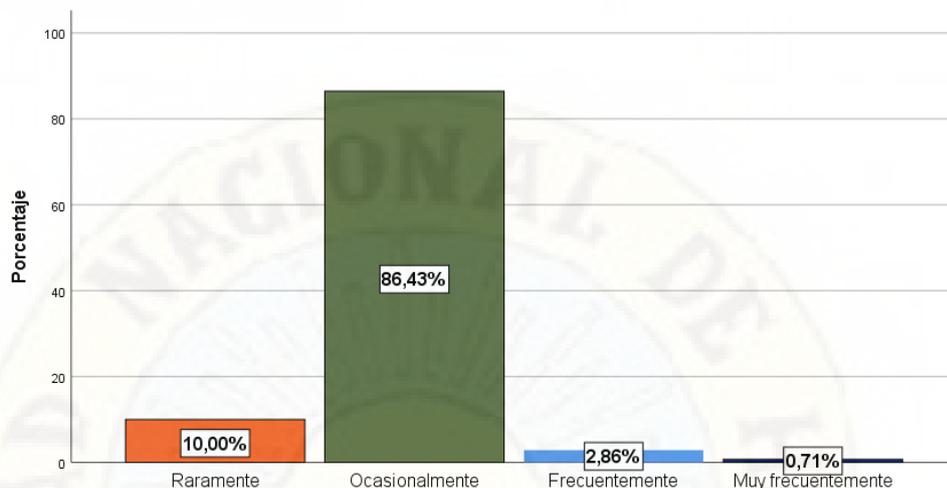
Resultados del ítem 9: ¿Editas tus materiales audiovisuales usando Wideo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Raramente	14	10,0	10,0	10,0
	Ocasionalmente	121	86,4	86,4	96,4
	Frecuentemente	4	2,9	2,9	99,3
	Muy frecuentemente	1	,7	,7	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 14

Resultados porcentuales del ítem 9



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 9.

Interpretación: En la tabla 17 y figura 14 que corresponde a los resultados de la pregunta 9, se aprecia que los docentes usan el editor Wideo para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 0.00%. Raramente 10.00%. Ocasionalmente 86.43%. Frecuentemente 2.86%. Muy frecuentemente 0.71%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes parcialmente usan el editor Wideo.

Tabla 18

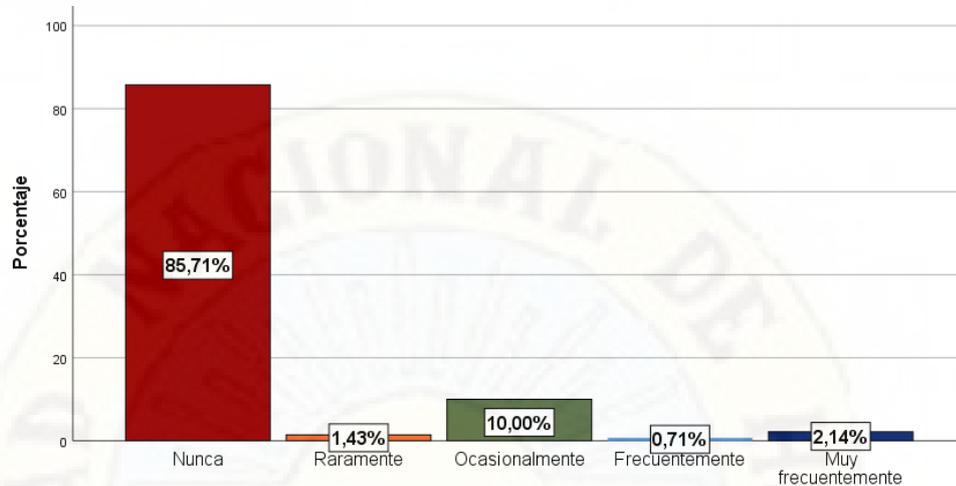
Resultados del ítem 10: ¿Editas tus materiales audiovisuales usando Go Animate?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	120	85,7	85,7	85,7
	Raramente	2	1,4	1,4	87,1
	Ocasionalmente	14	10,0	10,0	97,1
	Frecuentemente	1	,7	,7	97,9
	Muy frecuentemente	3	2,1	2,1	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 15

Resultados porcentuales del ítem 10



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 10.

Interpretación: En la tabla 18 y figura 15 que corresponde a los resultados de la pregunta 10, se aprecia que los docentes usan el editor Go Animate para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 85.71%. Raramente 1.43%. Ocasionalmente 10.00%. Frecuentemente 0.71%. Muy frecuentemente 2.14%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes desconocen del uso del editor Go Animate.

Tabla 19

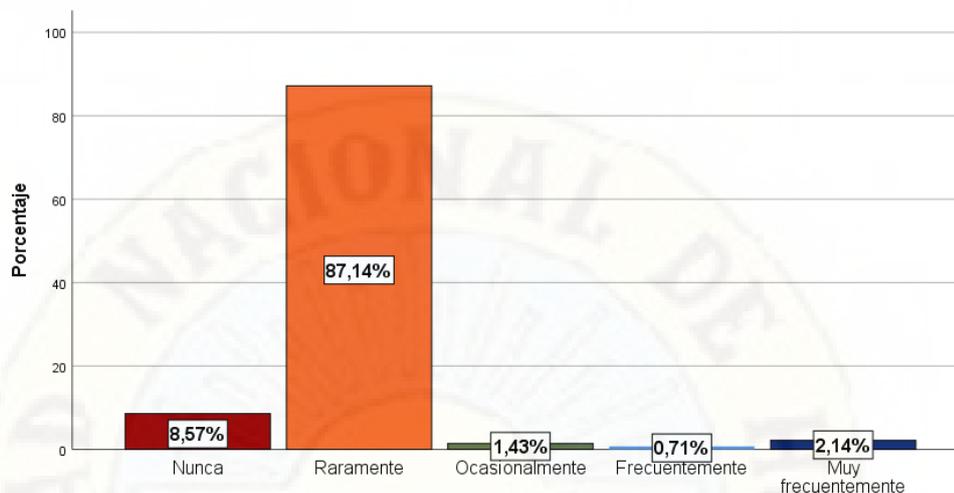
Resultados del ítem 11: ¿Editas tus materiales audiovisuales usando MakeWebVideo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	12	8,6	8,6	8,6
	Raramente	122	87,1	87,1	95,7
	Ocasionalmente	2	1,4	1,4	97,1
	Frecuentemente	1	,7	,7	97,9
	Muy frecuentemente	3	2,1	2,1	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 16

Resultados porcentuales del ítem 11



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 11.

Interpretación: En la tabla 19 y figura 16 que corresponde a los resultados de la pregunta 11, se aprecia que los docentes usan el editor MakeWebVideo para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 8.57%. Raramente 87.14%. Ocasionalmente 1.43%. Frecuentemente 0.71%. Muy frecuentemente 2.14%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes tienen alguna noción de uso del editor MakeWebVideo.

Tabla 20

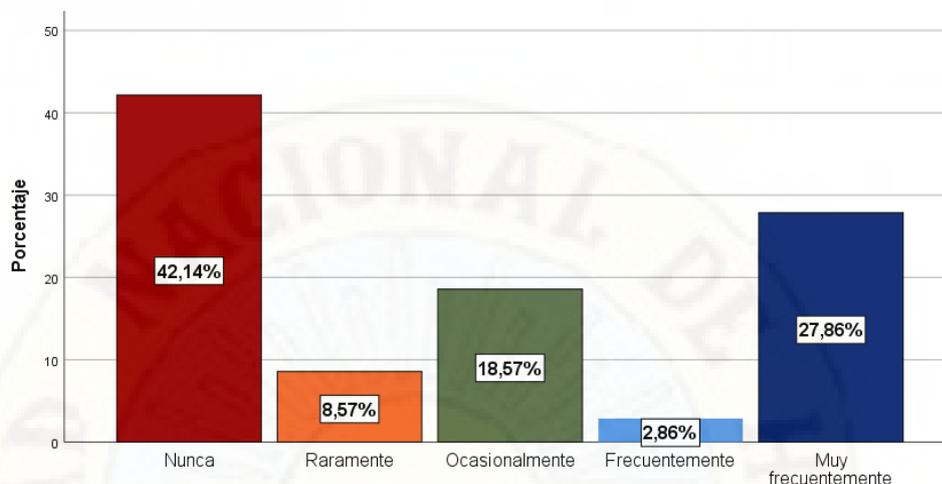
Resultados del ítem 12: ¿Editas tus materiales audiovisuales usando Animaker?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	59	42,1	42,1	42,1
	Raramente	12	8,6	8,6	50,7
	Ocasionalmente	26	18,6	18,6	69,3
	Frecuentemente	4	2,9	2,9	72,1
	Muy frecuentemente	39	27,9	27,9	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 17

Resultados porcentuales del ítem 12



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 12.

Interpretación: En la tabla 20 y figura 17 que corresponde a los resultados de la pregunta 12, se aprecia que los docentes usan el editor Animaker para producir sus materiales audiovisuales en los porcentajes: En la escala de nunca 42.14%. Raramente 8.57%. Ocasionalmente 18.57%. Frecuentemente 2.86%. Muy frecuentemente 27.86%; evidenciándose según los mayores promedios porcentuales que la mayoría de los docentes que conocen y trabajan con el editor Animaker.

Tabla 21

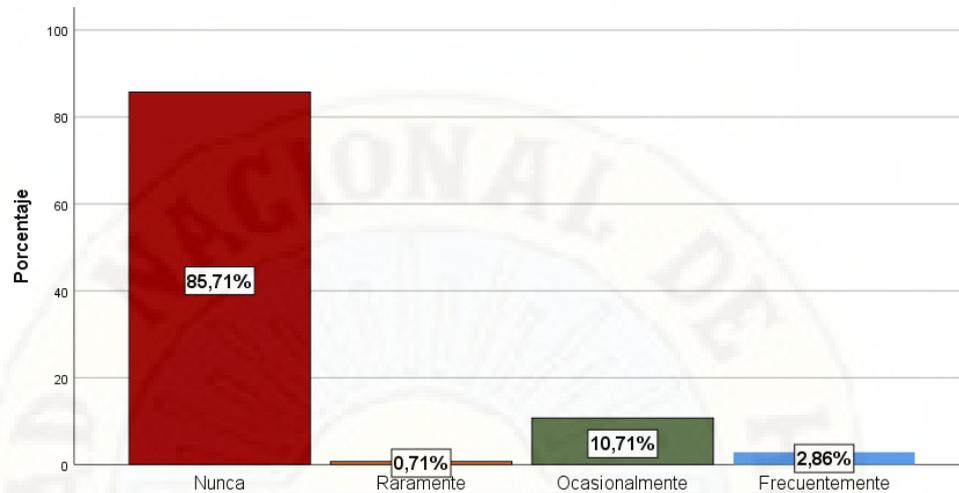
Resultados del ítem 13: ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas Vialogues?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	120	85,7	85,7	85,7
	Raramente	1	,7	,7	86,4
	Ocasionalmente	15	10,7	10,7	97,1
	Frecuentemente	4	2,9	2,9	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 18

Resultados porcentuales del ítem 13



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 13.

Interpretación: En la tabla 21 y figura 18 que corresponde a los resultados de la pregunta 13, se aprecia que los docentes usan el editor Vialogues para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 85.71%. Raramente 0.71%. Ocasionalmente 10.71%. Frecuentemente 2.86%. Muy frecuentemente 0.86%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes no tienen información del editor Vialogues.

Tabla 22

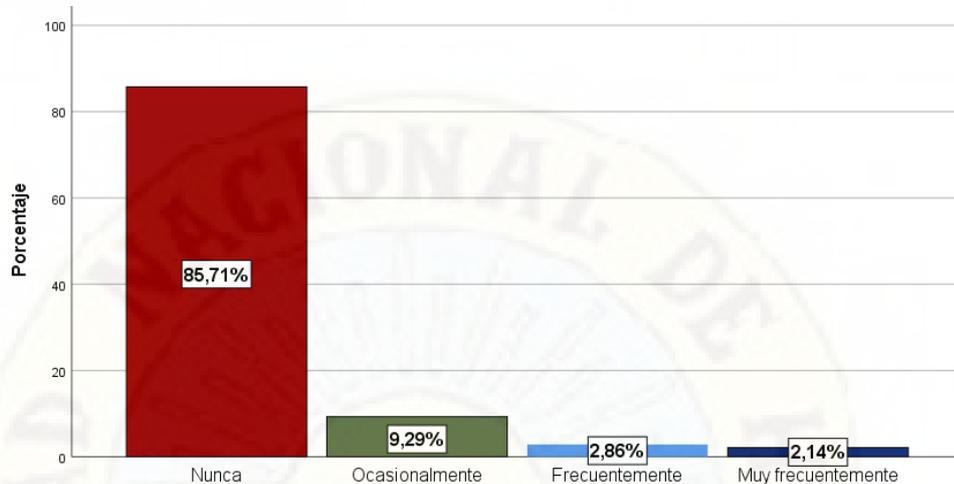
Resultados del ítem 14: ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas Meograph?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	120	85,7	85,7	85,7
Ocasionalmente	13	9,3	9,3	95,0
Frecuentemente	4	2,9	2,9	97,9
Muy frecuentemente	3	2,1	2,1	100,0
Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 19

Resultados porcentuales del ítem 14



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 14.

Interpretación: En la tabla 22 y figura 19 que corresponde a los resultados de la pregunta 14, se aprecia que los docentes usan el editor Meograph para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 85.71%. Raramente .00%. Ocasionalmente 9.29%. Frecuentemente 2.86%. Muy frecuentemente 2.14%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes no están informados sobre el editor Meograph.

Tabla 23

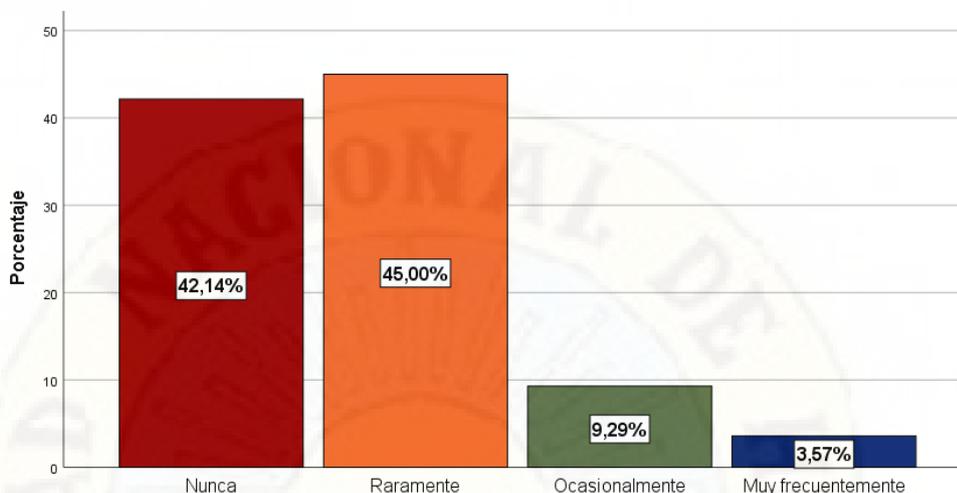
Resultados del ítem 15: ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas Edpuzzle?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	59	42,1	42,1	42,1
	Raramente	63	45,0	45,0	87,1
	Ocasionalmente	13	9,3	9,3	96,4
	Muy frecuentemente	5	3,6	3,6	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 20

Resultados porcentuales del ítem 15



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 15.

Interpretación: En la tabla 23 y figura 20 que corresponde a los resultados de la pregunta 15, se aprecia que los docentes usan el editor Edpuzzle para producir sus materiales audiovisuales en los porcentajes: En la escala de nunca 42.14%. Raramente 45.00%. Ocasionalmente 9.29%. Frecuentemente 0.00%. Muy frecuentemente 3.57%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes desconocen el editor Edpuzzle.

Tabla 24

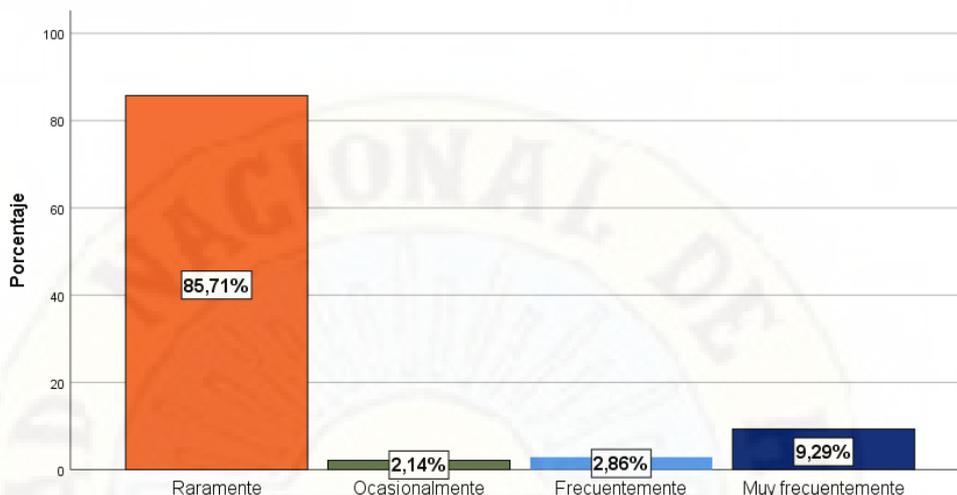
Resultados del ítem 16: ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas Vibby?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Raramente	120	85,7	85,7	85,7
	Ocasionalmente	3	2,1	2,1	87,9
	Frecuentemente	4	2,9	2,9	90,7
	Muy frecuentemente	13	9,3	9,3	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 21

Resultados porcentuales del ítem 16



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 16.

Interpretación: En la tabla 24 y figura 21 que corresponde a los resultados de la pregunta 16, se aprecia que los docentes usan el editor Vibby para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 0.00%. Raramente 85.71%. Ocasionalmente 2.14%. Frecuentemente 2.86%. Muy frecuentemente 9.29%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes no están actualizados en el uso del editor Vibby.

Tabla 25

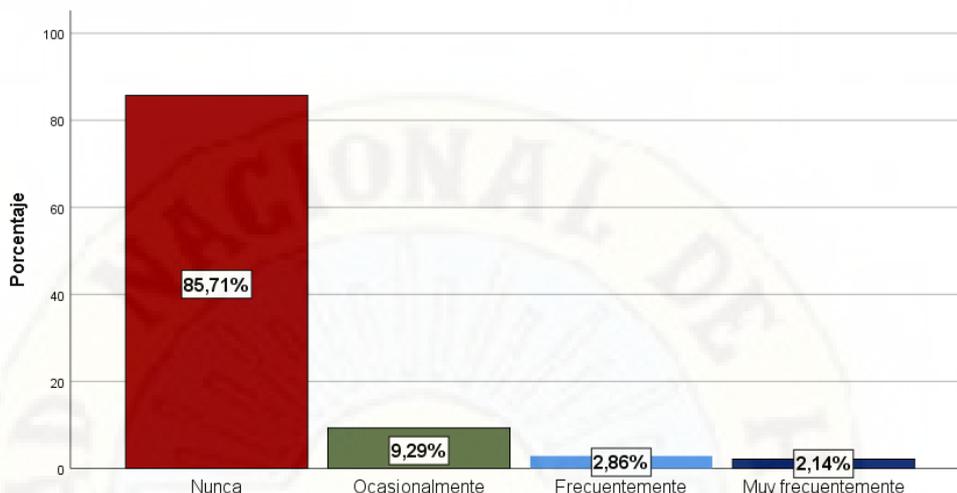
Resultados del ítem 17: ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas Playposit?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	120	85,7	85,7	85,7
	Ocasionalmente	13	9,3	9,3	95,0
	Frecuentemente	4	2,9	2,9	97,9
	Muy frecuentemente	3	2,1	2,1	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 22

Resultados porcentuales del ítem 17



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 17.

Interpretación: En la tabla 25 y figura 22 que corresponde a los resultados de la pregunta 17, se aprecia que los docentes usan el editor Playposit para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 85.71%. Raramente 0.0%. Ocasionalmente 9.29%. Frecuentemente 2.86%. Muy frecuentemente 2.14%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes no tienen información en el uso del editor Playposit.

Tabla 26

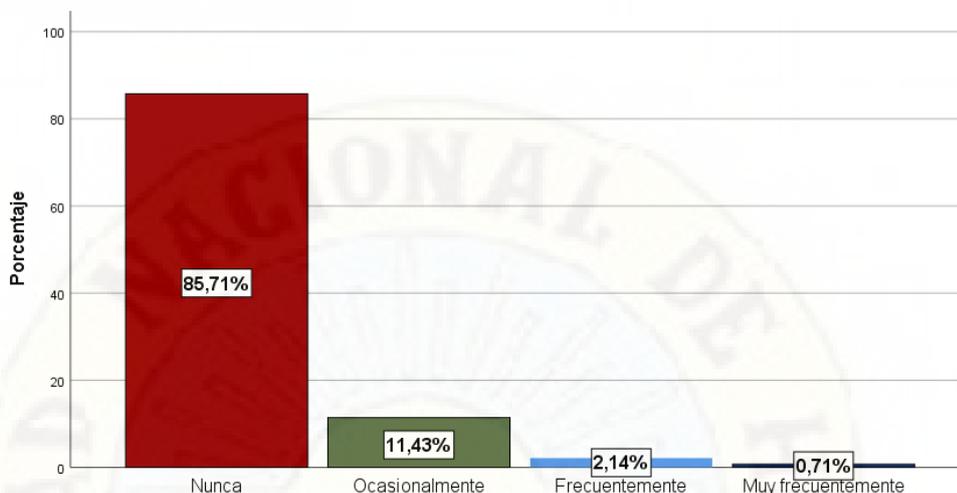
Resultados del ítem 18: ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas Metta?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	120	85,7	85,7	85,7
	Ocasionalmente	16	11,4	11,4	97,1
	Frecuentemente	3	2,1	2,1	99,3
	Muy frecuentemente	1	,7	,7	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 23

Resultados porcentuales del ítem 18



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 18.

Interpretación: En la tabla 26 y figura 23 que corresponde a los resultados de la pregunta 18, se aprecia que los docentes usan el editor Metta para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 85.71%. Raramente 0.00%. Ocasionalmente 11.43%. Frecuentemente 2.14%. Muy frecuentemente 0.71%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes no dominan el uso del editor Metta.

Tabla 27

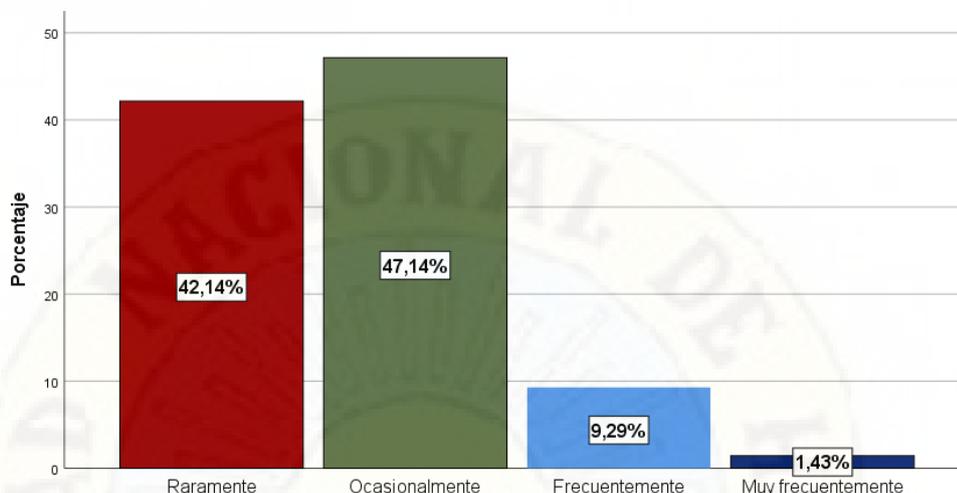
Resultados del ítem 19: ¿Utilizas Final Cut Pro para editar tus materiales audiovisuales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Raramente	59	42,1	42,1	42,1
	Ocasionalmente	66	47,1	47,1	89,3
	Frecuentemente	13	9,3	9,3	98,6
	Muy frecuentemente	2	1,4	1,4	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 24

Resultados porcentuales del ítem 19



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 19.

Interpretación: En la tabla 27 y figura 24 que corresponde a los resultados de la pregunta 19, se aprecia que los docentes usan el editor Final Cut Pro para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 0.00%. Raramente 42.14%. Ocasionalmente 47.14%. Frecuentemente 9.29%. Muy frecuentemente 1.43%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes tienen alguna información sobre el uso del editor Final Cut Pro.

Tabla 28

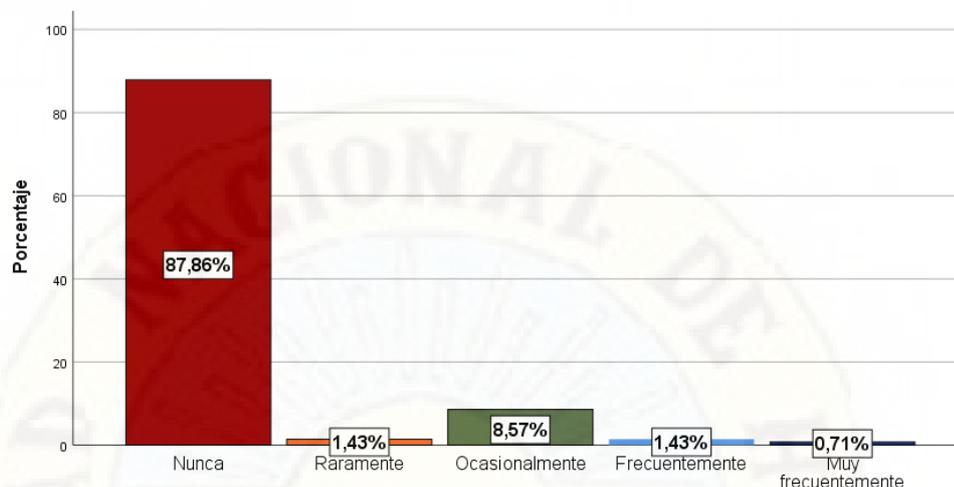
Resultados del ítem 20: ¿Utilizas Adobe Premiere Pro para editar tus materiales audiovisuales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	123	87,9	87,9	87,9
	Raramente	2	1,4	1,4	89,3
	Ocasionalmente	12	8,6	8,6	97,9
	Frecuentemente	2	1,4	1,4	99,3
	Muy frecuentemente	1	,7	,7	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 25

Resultados porcentuales del ítem 20



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 20.

Interpretación: En la tabla 28 y figura 25 que corresponde a los resultados de la pregunta 20, se aprecia que los docentes usan el editor Adobe Premiere Pro para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 87.86%. Raramente 1.43%. Ocasionalmente 8.57%. Frecuentemente 1.43%. Muy frecuentemente 0.71%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes no tienen información del editor Adobe Premiere Pro.

Tabla 29

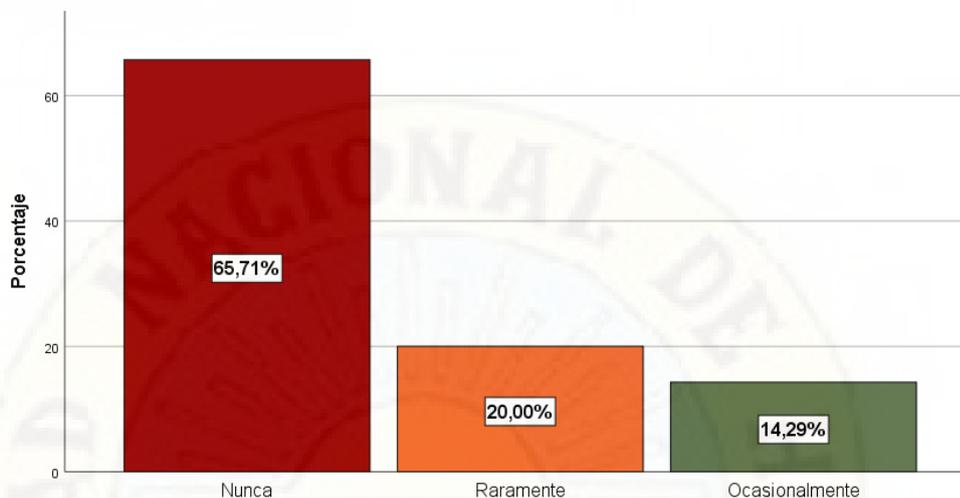
Resultados del ítem 21: ¿Utilizas Adobe After Effects para editar tus materiales audiovisuales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	92	65,7	65,7	65,7
	Raramente	28	20,0	20,0	85,7
	Ocasionalmente	20	14,3	14,3	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 26

Resultados porcentuales del ítem 21



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 17.

Interpretación: En la tabla 25 y figura 22 que corresponde a los resultados de la pregunta 17, se aprecia que los docentes usan el editor Adobe After Effects para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 65.71%. Raramente 20.00%. Ocasionalmente 14.29%. Frecuentemente 0.00%. Muy frecuentemente 0.00%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes desconocen el funcionamiento del editor Adobe After Effects.

Tabla 30

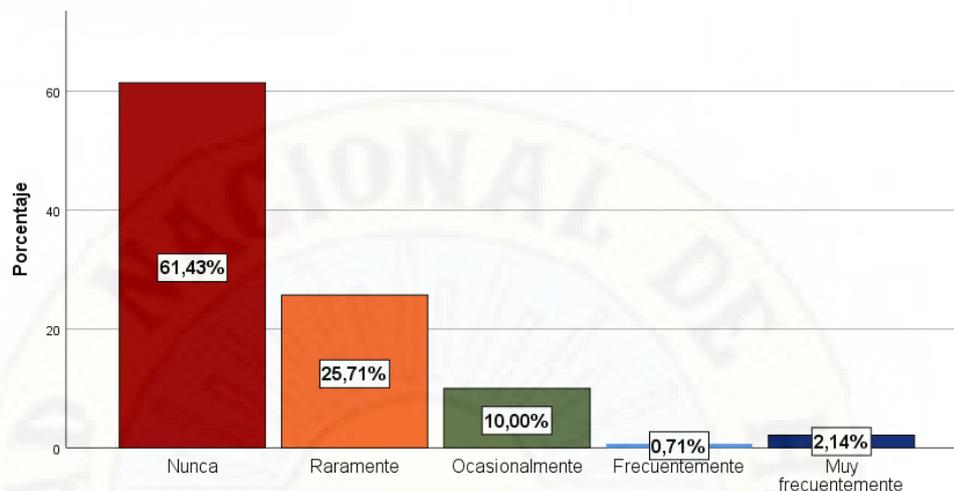
Resultados del ítem 22: ¿Utilizas Avid Media Composer para editar tus materiales audiovisuales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	86	61,4	61,4	61,4
	Raramente	36	25,7	25,7	87,1
	Ocasionalmente	14	10,0	10,0	97,1
	Frecuentemente	1	,7	,7	97,9
	Muy frecuentemente	3	2,1	2,1	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 27

Resultados porcentuales del ítem 22



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 18.

Interpretación: En la tabla 26 y figura 23 que corresponde a los resultados de la pregunta 18, se aprecia que los docentes usan el editor Avid Media Composer para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 61.43%. Raramente 25.71%. Ocasionalmente 10.00%. Frecuentemente 0.71%. Muy frecuentemente 2.14%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes desconocen las funciones del editor Avid Media Composer.

Tabla 31

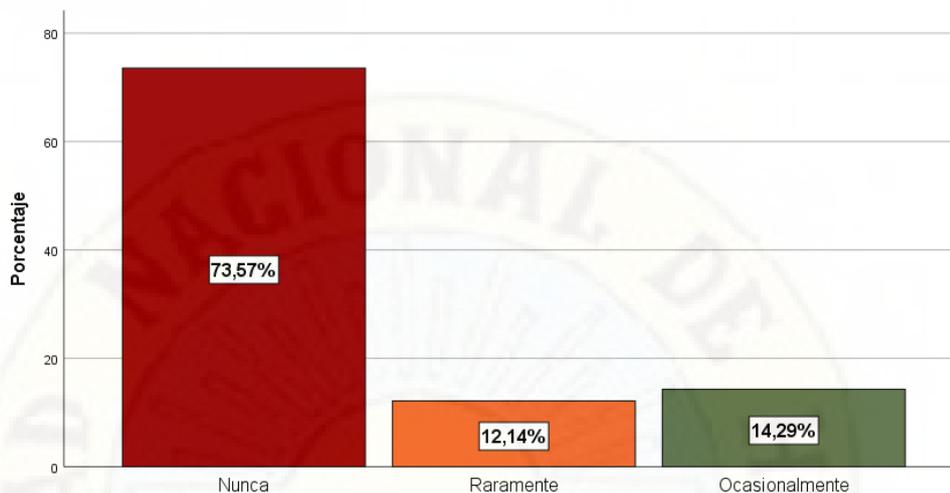
Resultados del ítem 23: ¿Utilizas Pinnacle Studio para editar tus materiales audiovisuales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	103	73,6	73,6	73,6
	Raramente	17	12,1	12,1	85,7
	Ocasionalmente	20	14,3	14,3	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 28

Resultados porcentuales del ítem 23



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 19.

Interpretación: En la tabla 27 y figura 24 que corresponde a los resultados de la pregunta 19, se aprecia que los docentes usan el editor Pinnacle Studio para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 73.57%. Raramente 12.14%. Ocasionalmente 14.29%. Frecuentemente 0.00%. Muy frecuentemente 0.00%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes no tienen información del editor Pinnacle Studio.

Tabla 32

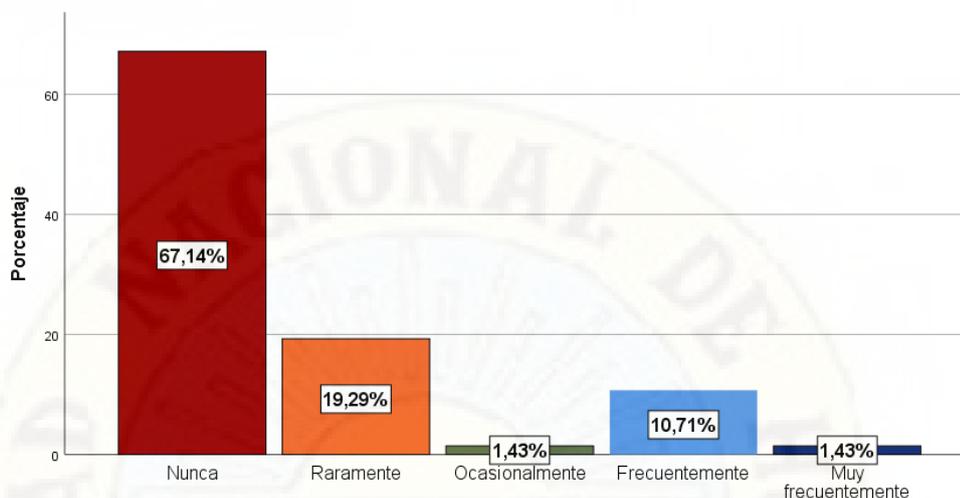
Resultados del ítem 24: ¿Utilizas Sony Vegas Pro para editar tus materiales audiovisuales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	94	67,1	67,1	67,1
	Raramente	27	19,3	19,3	86,4
	Ocasionalmente	2	1,4	1,4	87,9
	Frecuentemente	15	10,7	10,7	98,6
	Muy frecuentemente	2	1,4	1,4	100,0
	Total	140	100,0	100,0	

Nota: Resultados obtenidos de acuerdo a la escala de valoración del cuestionario.

Figura 29

Resultados porcentuales del ítem 24



Nota: La figura nos muestra los porcentajes obtenidos de la pregunta 20.

Interpretación: En la tabla 28 y figura 25 que corresponde a los resultados de la pregunta 20, se aprecia que los docentes usan el editor Sony Vegas Pro para producir sus materiales audiovisuales en los porcentuales: En la escala de nunca 67.14%. Raramente 19.29%. Ocasionalmente 1.43%. Frecuentemente 10.71%. Muy frecuentemente 1.43%; evidenciándose según el mayor promedio porcentual que la mayoría de los docentes no están actualizados para hacer un uso eficiente del editor Sony Vegas Pro.

4.2. Demostración de la hipótesis

Según la hipótesis descriptiva planteada al inicio del estudio: El nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo es bajo.

De acuerdo a los resultados obtenidos, se demostró que: El nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo es bajo.

4.3. Discusión de resultados

Considerando que se realizó un estudio desde el enfoque cuantitativo y de acuerdo a los resultados estadísticos se afirma:

Al inicio del estudio se planteó el objetivo general: Determinar el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené - Chanchamayo. Los resultados muestran que los docentes se ubican en el nivel bajo 85,71%; regular 11,43% y alto 2,86% en cuanto al uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales; al contrastar los resultados con los investigadores (Navarrete & Zegarra, 2020) en la tesis *Análisis de las estrategias didácticas para el diseño, selección, producción, utilización y validación de recursos educativos audiovisuales interactivos en una institución educativa*; se comprueba que los resultados son diferentes a los nuestros porque ellos manifiestan que los docentes muestran una actitud positiva (57%) o altamente positiva (43%) hacia su utilización; es decir docentes proactivos en este uso de los recursos audiovisuales en sus aulas, como herramientas para mejorar su docencia y, por tanto, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al inicio del estudio se planteó el objetivo específico 1: Identificar el nivel de uso de los editores de videos básicos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo. Los resultados muestran que los docentes se ubican en el nivel de bajo 85,71%; en el nivel regular 10,71% en el nivel de alto 3,57% en cuanto al uso de los editores de videos básicos, al contrastar los resultados con los investigadores (Mancho et al., 2019) en la tesis; *Modelo para el diseño de un curso abierto sobre creación de materiales digitales educativos: Caso de materiales audiovisuales*; se comprueba que los resultados son diferentes a los nuestros porque ellos manifiestan que los docentes utilizan en su mayoría las herramientas de edición integradas en Moodle. Grabación y edición de vídeo con Active Presente. Grabación de vídeos en estudio profesional de grabación. Active Presenter.

Al inicio del estudio se planteó el objetivo específico 2: Identificar el nivel de uso de los editores de videos animados para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo. Los resultados

muestran que los docentes se ubican en el nivel de bajo 59,29%; regular 40,00% alto 0,71% en cuanto al uso de los editores de videos animados, al contrastar los resultados con el investigador (Bustos, 2019) en la tesis; *Videos educativos. Conceptos, etapas para la producción de videos educativos, elaboración de videos educativos, material para editar y producción, características de los enlaces, principales herramientas, aplicaciones*; se comprueba que los resultados son diferentes a los nuestros porque ellos manifiestan que los docentes consideran que el video educativo se ha consolidado como un recurso audiovisual indispensable, Su efectividad mantiene una conexión entre la distribución en el ambiente del aula y la aparición de componentes importantes que indican una relación directa entre tus materiales estudiantiles, los cursos, las capacidades que deseas alcanzar, desarrollar y los profesores que las conducen, lo que favorece evolucionar en ellos el pensamiento visual así como la alfabetización en medios tecnológicos.

Al inicio del estudio se planteó el objetivo específico 3: Identificar el nivel de uso de los editores de videos interactivos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo. Los resultados muestran que los docentes se ubican en el nivel de bajo 85,71%; regular 11,43% alto 2,86% en cuanto al uso de los editores de videos interactivos, al contrastar los resultados con el investigador (Sulca, 2017) en la tesis; *Movie maker en la producción de videos educativos en el docente en la I.E. Ricardo Palma, Callao, 2017* se comprueba que los resultados son diferentes a los nuestros porque ellos manifiestan que los docentes lograron incrementar hasta el 88% sus conocimientos sobre la producción de videos educativos, logró que hasta el 80% de los docentes incrementaron sus conocimientos sobre la preproducción de videos educativos, logró que hasta el 72% de docentes incrementó sus conocimientos sobre captura y transferencia de videos educativos, finalmente logró que hasta el 92% de los docentes incrementó sus conocimientos sobre post producción.

Al inicio del estudio se planteó el objetivo específico 4: Identificar el nivel de uso de los editores de videos profesionales para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo. Los resultados muestran que los docentes se ubican en el nivel de bajo 85,71%; regular 14,29% alto 0,00% en cuanto al uso de los editores de videos profesionales, al contrastar los

resultados con el investigador (Anaya, 2017) en la tesis; *TICs y proceso enseñanza aprendizaje en la institución educativa N° 31501 Sebastián Lorente – Huancayo*, se comprueba que los resultados son diferentes a los nuestros porque ellos manifiestan que de los 42 docentes encuestados, sólo un docente tiene un nivel deficiente, respecto al conocimiento, y el uso de las tics; 27 tienen un conocimiento medio y 14, tienen un conocimiento satisfactorio.



CONCLUSIONES

1. Se determinó que el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales de los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo que el 85,71% de los docentes no usan los editores de videos, también se evidenció que el 11,43% muestran un uso parcial sobre los editores de videos y sólo el 2,86% usan los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales.
2. Se identificó que el nivel de uso de los editores de videos básicos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo que el 85,71%; de los docentes no usan editores de videos básicos, también se evidenció que el 10,71% muestran un uso parcial de los editores de videos básicos y solo el 3,57% usan los editores de videos básicos para la creación de materiales audiovisuales.
3. Se identificó que el nivel de uso de los editores de videos animados para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo que el 59,29% de los docentes no usan editores de videos animados, también se evidenció que el 40,00% muestran un uso parcial de los editores de videos animados y solo el 0,71% usan los editores de videos animados para la creación de materiales audiovisuales.
4. Se identificó que el nivel de uso de los editores de videos interactivos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo que el 85,71% de los docentes no usan editores de videos interactivos, también se evidenció que el 11,43% muestran un uso parcial de los editores de videos interactivos y solo el 2,86% usan los editores de videos interactivos para la creación de materiales audiovisuales.
5. Se identificó que el nivel de uso de los editores de videos profesionales para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo que el 85,71%; de los docentes no usan editores de videos profesionales, también se evidenció que el 14,29% muestran un uso parcial de los editores de videos profesionales y el 0,00% usan los editores de videos profesionales para la creación de materiales audiovisuales.

RECOMENDACIONES

1. Se deben promover en los docentes de educación inicial el uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales porque permiten que mejoren sus clases virtuales o presenciales y estimulan el aprendizaje de los estudiantes.
2. Se deben impulsar el trabajo de los docentes del nivel inicial el uso de videos educativos porque ayudan que las clases sean más significativas y son útiles para mejorar la retención, fijación de ideas y conceptos en los estudiantes.
3. Los especialistas de la UGEL Pichanaki deben realizar actualizaciones continuas para fortalecer las competencias digitales de los docentes de nivel inicial en la edición de videos para la creación de materiales audiovisuales debido que estos recursos elevan la atención e interés de los estudiantes.
4. Se debe mejorar la conectividad a internet en las instituciones educativas del nivel inicial de las zonas rurales del distrito de Perené para que los docentes puedan desarrollar materiales educativos con el uso de editores de videos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anaya Amiquero, M. L. (2017). Tics y proceso enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa N° 31501 Sebastián Lorente – Huancayo. *Universidad Nacional del Centro del Perú*.
<http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/5172>
- Badia, T., & García, C. (2006). Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 3(2).
- Barbera, E., & Badia, A. (2005). Hacia el aula virtual: Actividades de enseñanza y aprendizaje en la red. *Revista Iberoamericana de educación*, 36(9), 1-21.
- Barros Bastida, C., & Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31.
- Bustos Rocca, F. A. (2019). *Videos educativos. Conceptos, etapas para la producción de videos educativos, elaboración de videos educativos, material para editar y producción, características de los enlaces, principales herramientas, aplicaciones*.
- Carvajal Monsalve, E. Y., Torres Valderrama, C., & Escudero Londoño, M. A. (2016). *Estudiantes que laboran y cursan el programa de trabajo social en Uniminuto seccional Bello: Estrategias para la conciliación laboral y académica* [PhD Thesis]. Trabajo Social.
- Cebrián de la Serna, M. (1994). Los videos didácticos: Claves para su producción y evaluación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 1, 31-42.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2018, diciembre 17). *Una mirada regional al acceso y tenencia de tecnologías de la información y comunicaciones – TIC, a partir de los censos* [Text]. CEPAL.
<https://www.cepal.org/es/enfoques/mirada-regional-al-acceso-tenencia-tecnologias-la-informacion-comunicaciones-tic-partir>
- Cortés Cortés, M. E., & Iglesias León, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. Universidad Autónoma del Carmen.

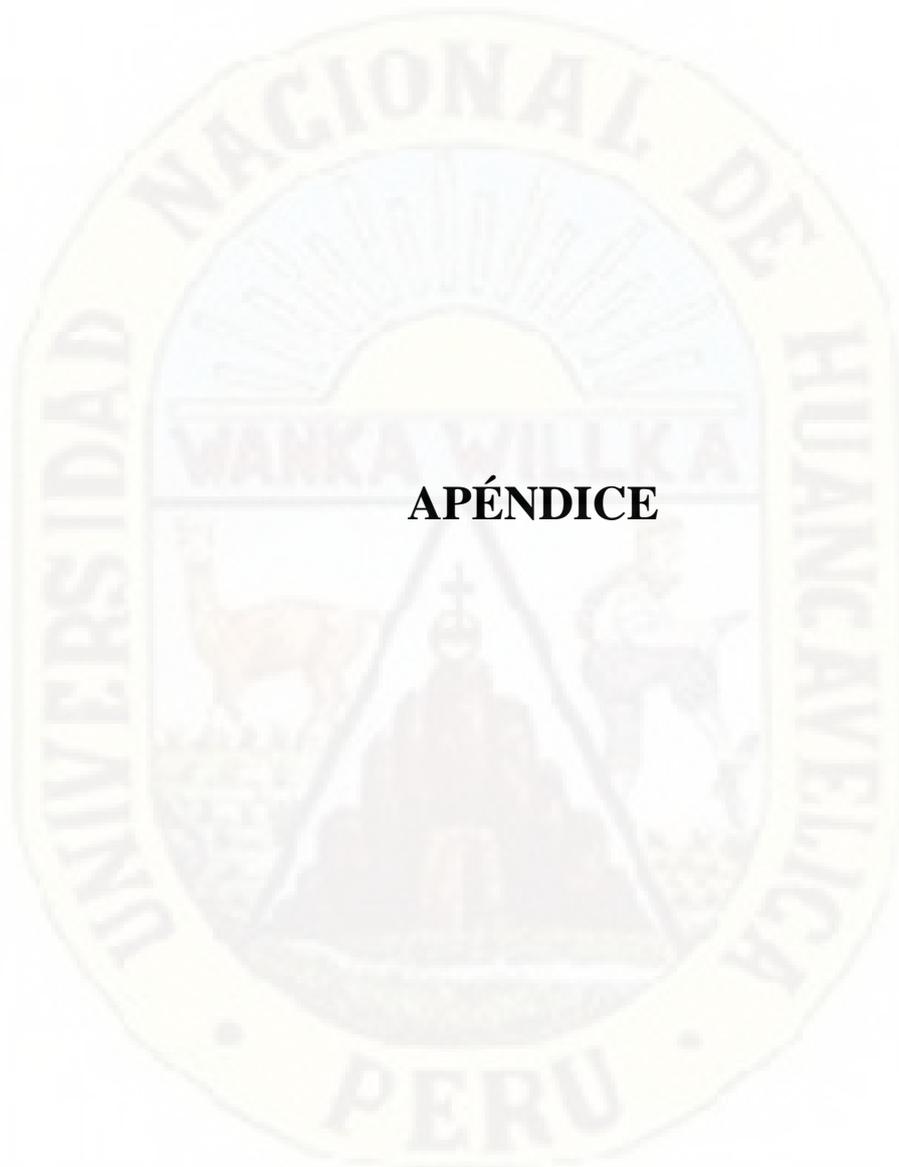
- Daza, R. J. M., Ruiz, C. P., & Aguilar, L. J. (2013). Implementación Web para la Fusión de Imágenes Satelitales. *CISTI'2013 (8 Conferencia Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información)*, 2, 191.
- Espinosa, S. (2005). *La producción de video en el aula*. Ediciones Colihue SRL.
- Ferrés, J. (1995). Televisión, espectáculo y educación. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 2(4), 37-41.
- Gallardo, Y., & Moreno, A. (1999). Serie Aprender a investigar. Módulo 3: Recolección de la información. *Bogotá: Instituto Colombiano para el fomento de la educación superior, ICFES, 152*.
- George, P. D., & Mallery, P. (2003). Alfa de Cronbach. *de SPSS for windows Step by step: A simple guide and reference*, 231.
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). McGraw-Hill Interamericana México^ eD. F DF.
- Hotmart. (2018, diciembre 5). *Videos animados: ¿qué es motion y por qué usarlo en tu estrategia?* Hotmart. <https://blog.hotmart.com/es/videos-animados/>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2020). *PERÚ Instituto Nacional de Estadística e Informática*. <https://www.inei.gob.pe/biblioteca-virtual/boletines/tecnologias-de-la-informacion/1/>
- IONOS. (2021). *Los mejores programas de edición de vídeo de 2021 para aficionados y profesionales*. IONOS Digitalguide. <https://www.ionos.es/digitalguide/online-marketing/vender-en-internet/programas-de-edicion-de-video/>
- Isaza, J. J. (2015, diciembre 1). 12 Herramientas para crear videos animados. *Bien Pensado*. <https://bienpensado.com/12-herramientas-para-crear-videos-animados/>
- Lina, J. (2009). *Definición de Editor de video (video editing software) / Herramientas para editar videos e imágenes*. <https://jorgelinaa.wordpress.com/2009/06/12/definicion-de-editor-de-video-video-editing-software/>
- López, C., & Gonzáles, M. (2016). El video como herramienta educativa. *Universidad Pedagógica Nacional*, 8(1).

- Lys, T., & Sabino, J. S. (1992). Research design issues in grouping-based tests. *Journal of Financial Economics*, 32(3), 355-387.
- Mancho, A. C., Sein-Echaluze, M. L., & López, A. M. (2019). *Modelo para el diseño de un curso abierto sobre creación de materiales digitales educativos: Caso de materiales audiovisuales*.
- Marques Filho, O., & Neto, H. V. (1999). *Processamento digital de imagens*. Brasport.
- Martín, B. (2016, agosto 3). Crear vídeos interactivos: 8 Herramientas que te serán útiles. *Productora audiovisual - Videocontent: Vídeos Creativos*. <https://videocontent.es/blog/videos-interactivos/crear-videos-interactivos-herramientas/>
- McGuire, S., & Liban, D. (2010). Chapter 1—The Video Editor. En S. McGuire & D. Liban (Eds.), *The Video Editor's Guide to Soundtrack Pro* (pp. 1-14). Focal Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-81173-4.00001-3>
- Millerson, G. (1991). *Manual de producción de video*. Paraninfo Madrid.
- MINEDU. (2021). *Servicios Educativos—ESCALE - Unidad de Estadística Educativa*. Escale. <http://escale.minedu.gob.pe/web/inicio/padron-de-iiiee;jsessionid=fe743ea9334b59fadac44d0d6527>
- Ministerio de Educación del Perú. (2020). *Ministerio de Educación del Perú / MINEDU*. <http://www.minedu.gob.pe/politicas/docencia/>
- Mitchell, W. T. (2009). *Teoría de la imagen* (Vol. 5). Ediciones Akal.
- Morales, D. (2015, mayo 5). *Mejores programas para crear y editar vídeos en PC y Mac*. <https://aulacm.com/programas-edicion-videos/>
- Moreno Olivios, T. (2016). *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje: Reinventar la evaluación en el aula*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Navarrete, J. H., & Zegarra, S. E. A. (2020). Análisis de las estrategias didácticas para el diseño, selección, producción, utilización y validación de recursos educativos audiovisuales interactivos en una institución educativa. Estudio inicial. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 23, 79-98.
- Ohanian, T. A. (1996). *Edición digital no lineal*. Instituto Oficial de Radio Televisión Española.

- Ortiz Campos, L. A. (2018). *El uso del software Net Support School en la edición de videos educativos para los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Integrada N° 34047 “César Vallejo”; Yanacancha–Pasco–2016.*
- Paitán, H. Ñ., Mejía, E. M., Ramírez, E. N., & Paucar, A. V. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis.* Ediciones de la U.
- Palomo, R., Ruiz, J., & Sánchez, J. (2006). Las TIC como agentes de innovación educativa. *Sevilla: Junta de Andalucía, Consejería de Educación, Dirección General de Innovación Educativa y Formación del Profesorado.*
- PlayPosit. (2020). *PlayPosit | Interactive Video Learning Objects.* PlayPosit. <https://go.playposit.com>
- Punín, M. I., Martínez, A. C., & Rencoret, N. A. (2014). Medios digitales en Ecuador: Perspectivas de futuro. *Comunicar, 21(42), 199-207.*
- Ramos, J. L. (2000). El vídeo educativo. *Guía Metodológica. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid, Madrid.*
- Reyes, C., & Sánchez, H. (2006). Metodología y diseño de la investigación científica. *Lima: Edit. Visión Universitaria.*
- Ruiz Franco, M., & Abella García, V. (2011). *Creación de un blog educativo como herramienta TIC e instrumento TAC en el ámbito universitario.*
- Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejía Sáenz, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística.*
- Sulca Molero, J. L. (2017). *Movie maker en la producción de videos educativos en el docente en la IE Ricardo Palma, Callao, 2017.*
- Trejos Reyes, R. D. (2018). *Diseño e implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza de la suma de números racionales haciendo uso de herramientas ofimáticas en el grado séptimo de la institución educativa rural El Yarumo.*
- Vargas. (2019, mayo 25). *12 Herramientas gratuitas para crear videos online para tus anuncios en Facebook e Instagram • Imagine Hub.* <https://imagine-hub.com/blog/12-herramientas-gratuitas-para-crear-videos-online-para-tus-anuncios-en-facebook-e-instagram/>

Villegas, C. P., & Ruiz, M. P. (2009). La implementación del blog en la Educación Superior: El caso del curso tecnología educativa y recursos para el aprendizaje. *InterSedes*, 10(18).





APÉNDICE



APÉNDICE
MATRIZ DE CONSISTENCIA

EDITORES DE VIDEOS PARA LA CREACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE PERENÉ - CHANCHAMAYO

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
<p align="center">General</p> <p>¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené - Chanchamayo?</p> <p align="center">Específicos</p> <p>PE1: ¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos básicos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo?</p> <p>PE2: ¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos animados para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo?</p> <p>PE3: ¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos interactivos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo?</p> <p>PE4: ¿Cuál es el nivel de uso de los editores de videos profesionales para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo?</p>	<p align="center">General</p> <p>Determinar el nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené - Chanchamayo.</p> <p align="center">Específicos</p> <p>OE1: Identificar el nivel de uso de los editores de videos básicos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo.</p> <p>OE2: Identificar el nivel de uso de los editores de videos animados para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo.</p> <p>OE3: Identificar el nivel de uso de los editores de videos interactivos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo.</p> <p>OE4: Identificar el nivel de uso de los editores de videos profesionales para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo.</p>	<p>El nivel de uso de los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales en los docentes del nivel inicial del distrito de Perené – Chanchamayo es bajo.</p>	<p align="center">Variable</p> <p>Editores de videos para la creación de materiales audiovisuales</p> <p align="center">DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> - D1: Editores de videos básicos - D2: Editores de videos animados - D3: Editores de videos interactivos - D4: Editores de videos profesionales 	<p>Tipo de investigación: Básica</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Diseño: Transeccional descriptivo</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>M ----- O</p> </div> <p>Donde: M = Muestra O = Observación de la variable</p> <p>Población 140 docentes de nivel inicial</p> <p>Muestra 140 docentes de nivel inicial (censo poblacional)</p> <p>Técnicas e Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnica: Encuesta - Instrumento: Cuestionario <p>Técnicas de procesamiento de datos Estadística descriptiva. Los datos obtenidos en el cuestionario se procesaron mediante las operaciones estadísticas: la revisión crítica, depuración, ordenación, clasificación, tabulación, graficación de datos, finalmente la interpretación.</p>



APÉNDICE
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

CUESTIONARIO SOBRE USO DE EDITORES DE VIDEOS PARA LA CREACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES

1. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	
NIVEL	Inicial
FECHA	

2. INSTRUCCIONES:

Estimado(a) docente, suplicamos su respuesta sincera a nuestro propósito de obtener información sobre los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales, razón por la cual, le pedimos que marque con una (X) dentro de un casillero, le agradeceremos mucho su gentileza.

N°	Ítems	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy frecuentemente
Dimensión: Editores de videos básicos						
1.	¿Usas el “ Editor de Facebook ” para producir tus materiales audiovisuales?					
2.	¿Usas “ Quik By Gopro ” para producir tus materiales audiovisuales?					
3.	¿Usas “ Stayfilm ” para producir tus materiales audiovisuales?					
4.	¿Usas “ Legend ” para producir tus materiales audiovisuales?					
5.	¿Usas “ Vidlab ” para producir tus materiales audiovisuales?					
6.	¿Usas “ Cinema Graph Pro ” para producir tus materiales audiovisuales?					
Dimensión: Editores de videos animados						
7	¿Editas tus materiales audiovisuales usando “ Moovly ”?					
8	¿Editas tus materiales audiovisuales usando “ PowToon ”?					
9	¿Editas tus materiales audiovisuales usando “ Wideo ”?					
10	¿Editas tus materiales audiovisuales usando “ Go Animate ”?					
11	¿Editas tus materiales audiovisuales usando “ MakeWebVideo ”?					

12	¿Editas tus materiales audiovisuales usando “ Animaker ”?					
Dimensión: Editores de videos interactivos						
13	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “ Vialogues ”?					
14	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “ Meograph ”?					
15	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “ Edpuzzle ”?					
16	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “ Vibby ”?					
17	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “ Playposit ”?					
18	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “ Metta ”?					
Dimensión: Editores de videos profesionales						
19	¿Utilizas “ Final Cut Pro ” para editar tus materiales audiovisuales?					
20	¿Utilizas “ Adobe Premiere Pro ” para editar tus materiales audiovisuales?					
21	¿Utilizas “ Adobe After Effects ” para editar tus materiales audiovisuales?					
22	¿Utilizas “ Avid Media Composer ” para editar tus materiales audiovisuales?					
23	¿Utilizas “ Pinnacle Studio ” para editar tus materiales audiovisuales?					
24	¿Utilizas “ Sony Vegas Pro ” para editar tus materiales audiovisuales?					



APÉNDICE
CONSTANCIA DE APLICACIÓN



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE TESIS

La que suscribe, Especialista de Educación Inicial, UGEL N° 310
- Pichanaki, hace

CONSTAR:

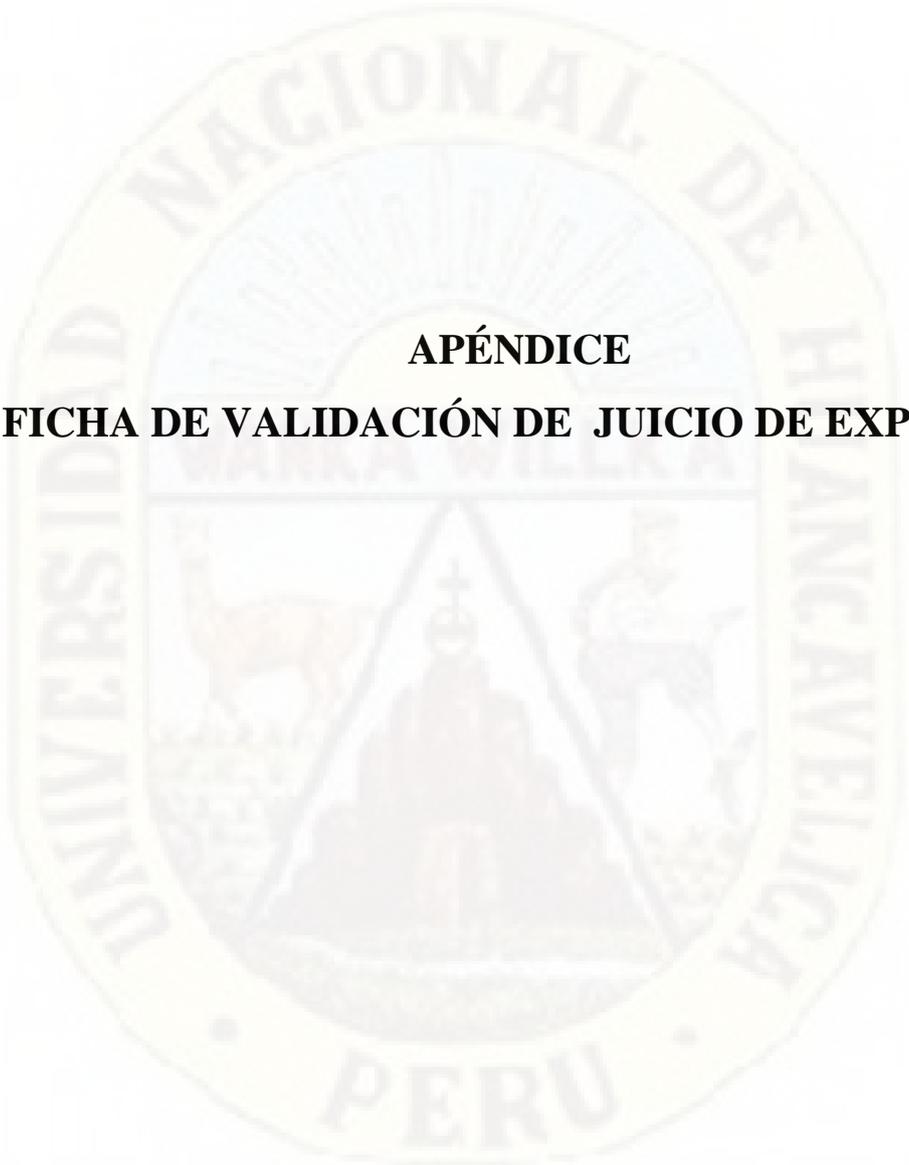
Que, Violeta RAFAEL MELCHOR y Viviana RAFAEL MELCHOR, estudiantes del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Especialidad de Tecnologías de la Información y Comunicación, en atención a su solicitud, aplicaron el instrumento virtual de tesis en los profesores de las instituciones educativas del nivel inicial de la Ugel Pichanaki, en el mes de diciembre del año 2021 para la tesis titulada: *"EDITORES DE VIDEO PARA LA CREACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES EN LOS DOCENTES DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PERENÉ - CHANCHAMAYO"*.

En tal virtud,

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que estimen por conveniente.

Pichanaki, 30 de diciembre de 2021


NANCY ZEVALLOS CASTILLO
DNI N° 21121837
ESPECIALISTA DE EDUC. INICIAL



APÉNDICE
FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
 CRITERIO DE JUECES**

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : Bullón Casas Nilton César
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente I.E.I. Matun Xauxa
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario sobre editores de videos
Para la creación de materiales audiovisuales
 1.4. Autor (es) del instrumento : Violeta Rafael Melchor
V. Miana Rafael Melchor

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS	A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				2	8

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0 + 0 + 0 + 8 + 40}{50} = 0.96$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado ○	[0,00 – 0,60]
Observado ○	<0,60 – 0,70]
Aprobado ○ <u>X</u>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Es aplicable

Lugar: Perené - Chanchamayo
 Huancavelica, 10 de octubre del 20.21

Bullón Casas
 Mtro. Nilton César Bullón Casas
 CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Reg. N° A01093361
 Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Mujoz Mercado Gabriela Indira.
 1.2 Cargo e institución donde labora : Directora de la I.E. 2019 Boca Huatunavi.
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario sobre editores de videos para la creación de materiales audiovisuales.
 1.4. Autor (es) del instrumento : RAFAEL MELCHOR Violeta.
RAFAEL MELCHOR Viviana.

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los items					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS	A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				3	7

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0 + 0 + 0 + 12 + 35}{50} = 0.94$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es adecuado para su aplicación.

Lugar: Perené - Chanchamayo.

Huancavelica 10 de diciembre del 20.21

Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : ROSAS CONDOR, Liseth
 1.2 Cargo e institución donde labora : Directora de la I.E. No. 30001-26-H.
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario sobre editores de videos para la creación de materiales audiovisuales
 1.4. Autor (es) del instrumento : Rafael Melchor, Violeta
 : Rafael Melchor, Viviana

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS	A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				1	9

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0 + 0 + 0 + 4 + 45}{50} = 0.98$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 - 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 - 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 - 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es adecuado para su aplicación en el trabajo de investigación.

Lugar: Chanchamayo

Huancavelica 09 de diciembre del 20 21

Ros Condor

Firma del juez



APÉNDICE
Confiabilidad del instrumento

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

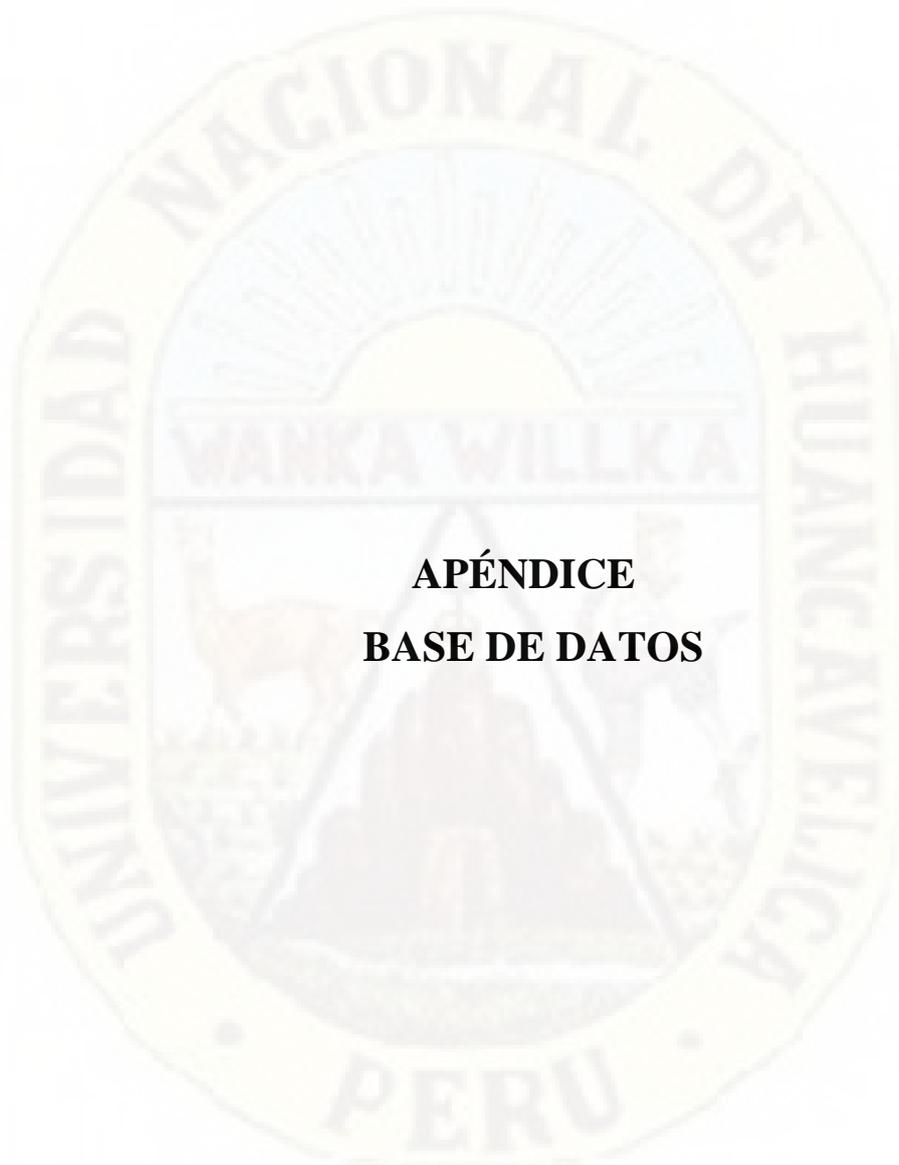
Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,980	24

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
¿Usas el “Editor de Facebook” para producir tus materiales audiovisuales?	71,50	584,273	,405	,981
¿Usas “Quik By Gopro” para producir tus materiales audiovisuales?	71,75	510,750	,947	,979
¿Usas “Stayfilm” para producir tus materiales audiovisuales?	71,92	562,447	,928	,979
¿Usas “Legend” para producir tus materiales audiovisuales?	71,08	569,356	,725	,980
¿Usas “Vidlab” para producir tus materiales audiovisuales?	71,33	539,879	,890	,978
¿Usas “Cinema Graph Pro” para producir tus materiales audiovisuales?	71,08	566,083	,804	,979
¿Editas tus materiales audiovisuales usando “Moovly”?	71,17	572,879	,638	,980
¿Editas tus materiales audiovisuales usando “PowToon”?	71,58	593,356	,307	,981
¿Editas tus materiales audiovisuales usando “Wideo”?	71,83	551,970	,802	,979
¿Editas tus materiales audiovisuales usando “Go Animate”?	70,92	561,174	,960	,978
¿Editas tus materiales audiovisuales usando “MakeWebVideo”?	72,00	518,364	,987	,978

¿Editas tus materiales audiovisuales usando “Animaker”?	71,50	584,273	,405	,981
¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Vialogues”?	71,58	545,720	,933	,978
¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Meograph”?	71,50	545,545	,915	,978
¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Edpuzzle”?	71,92	514,447	,986	,978
¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Vibby”?	72,00	517,091	,974	,978
¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Playposit”?	71,75	556,568	,931	,978
¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Metta”?	71,67	551,152	,923	,978
¿Utilizas “Final Cut Pro” para editar tus materiales audiovisuales?	72,50	536,273	,926	,978
¿Utilizas “Adobe Premiere Pro” para editar tus materiales audiovisuales?	71,75	556,568	,931	,978
¿Utilizas “Adobe After Effects” para editar tus materiales audiovisuales?	71,58	548,811	,877	,978
¿Utilizas “Avid Media Composer” para editar tus materiales audiovisuales?	70,83	564,697	,803	,979
¿Utilizas “Pinnacle Studio” para editar tus materiales audiovisuales?	71,08	570,629	,794	,979
¿Utilizas “Sony Vegas Pro” para editar tus materiales audiovisuales?	71,50	543,727	,895	,978



APÉNDICE
BASE DE DATOS

RESULTADOS DE APLICACIÓN

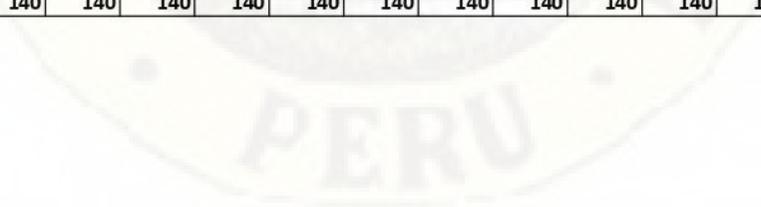
CUESTIONARIO SOBRE USO DE EDITORES DE VIDEOS PARA LA CREACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES

ENCUESTADOS	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20	Ítem 21	Ítem 22	Ítem 23	Ítem 24
	¿Usas el "Editor de Facebook" para producir tus materiales audiovisuales?	¿Usas "Quik By Gopro" para producir tus materiales audiovisuales?	¿Usas "Stayfilm" para producir tus materiales audiovisuales?	¿Usas "Legend" para producir tus materiales audiovisuales?	¿Usas "Vidlab" para producir tus materiales audiovisuales?	¿Usas "Cinema Graph Pro" para producir tus materiales audiovisuales?	¿Editas tus materiales audiovisuales usando "Moovly"?	¿Editas tus materiales audiovisuales usando "Powtoon"?	¿Editas tus materiales audiovisuales usando "Wideo"?	¿Editas tus materiales audiovisuales usando "GoAnimate"?	¿Editas tus materiales audiovisuales usando "MakeWebVideo"?	¿Editas tus materiales audiovisuales usando "Animaaker"?	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas "Vialogues"?	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas "Meograph"?	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas "Edpuzzle"?	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas "Vibby"?	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas "Playposi"?	¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas "Metta"?	¿Utilizas "Final Cut Pro" para editar tus materiales audiovisuales?	¿Utilizas "Adobe Premiere Pro" para editar tus materiales audiovisuales?	¿Utilizas "Adobe After Effects" para editar tus materiales audiovisuales?	¿Utilizas "Avid Media Composer" para editar tus materiales audiovisuales?	¿Utilizas "Pinnacle Studio" para editar tus materiales audiovisuales?	¿Utilizas "Sony Vegas Pro" para editar tus materiales audiovisuales?
1	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1
2	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
3	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1
4	4	4	2	3	4	4	3	2	4	2	2	5	4	4	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3
5	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	2
6	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1
7	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	2
8	4	5	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3	5	4	3	3	3	1	3	4	3	2
9	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
10	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1
11	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1
12	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
13	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1
15	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	5	4	3	3	3	1	3	3	3	4
16	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1
17	4	4	2	3	4	4	3	2	4	2	2	3	4	4	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3
18	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1
19	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
20	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1
21	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
22	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	2	2	1	1
23	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	2
24	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1

25	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	
26	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1
27	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2
28	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
29	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1
30	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
31	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4
32	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2
33	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2
34	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1
35	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
36	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4
37	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1
38	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2
39	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	2	1
40	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1
41	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	2	1	2	1	1
42	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
43	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	2
44	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1
45	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
46	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
47	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
48	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1
49	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2
50	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1
51	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4
52	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	1	2	1	1	3	1	1	2	1	2
53	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1
54	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4
55	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1
56	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1
57	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1
58	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1
59	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1
60	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	2
61	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1
62	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
63	4	5	3	5	5	3	4	3	2	5	5	5	4	5	3	5	5	3	4	3	3	5	3	4
64	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
65	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
66	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	5	4	3	3	3	1	3	3	3	4
67	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
68	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	2

69	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1
70	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2
71	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1
72	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
73	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
74	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	2
75	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
76	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1
77	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4
78	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1
79	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
80	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1
81	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
82	4	5	3	5	5	3	4	3	2	5	5	4	4	5	3	5	5	3	4	3	3	5	3	4
83	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
84	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1
85	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2
86	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1
87	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2
88	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1
89	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1
90	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2
91	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
92	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
93	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4
94	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	1
95	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	2
96	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
97	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1
98	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
99	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
100	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4
101	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
102	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1
103	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1
104	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
105	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	3	5	3	5
106	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	2
107	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
108	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
109	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
110	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4
111	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	2	1	2	1	1
112	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1

113	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
114	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	2	1
115	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
116	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4
117	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
118	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
119	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2
120	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	1
121	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
122	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2
123	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1
124	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
125	2	4	3	5	4	3	4	5	4	3	3	3	2	4	3	5	4	3	4	5	3	3	3	4
126	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2
127	3	3	3	5	3	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4
128	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	2
129	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	2	2	1	1	1
130	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
131	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	2	1	2	1	1
132	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	2	1	1	2	1
133	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2
134	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
135	3	5	5	3	4	5	5	4	3	3	3	4	3	5	5	3	4	5	5	4	3	3	3	5
136	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	2
137	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	5	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
138	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1
139	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	2
140	1	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
Nunca	59	120	120	120	0	0	120	0	0	120	12	59	120	120	59	0	120	120	0	103	92	86	103	94
Raramente	1	0	2	0	120	59	1	3	14	2	122	12	1	0	63	120	0	0	59	22	28	36	17	27
Ocasionalmente	75	12	15	3	12	76	2	134	121	14	2	26	15	13	13	3	13	16	66	12	20	14	20	2
Frecuentemente	5	4	1	2	5	4	15	2	4	1	1	4	4	4	0	4	4	3	13	2	0	1	0	15
Muy frecuentemente	0	4	2	15	3	1	2	1	1	3	3	39	0	3	5	13	3	1	2	1	0	3	0	2
TOTAL	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140





APÉNDICE
INSTRUMENTO APLICADO

CUESTIONARIO SOBRE EDITORES DE VIDEOS PARA LA CREACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES

Institución Educativa *

N° 290

INSTRUCCIONES:

Estimado(a) docente, suplicamos su respuesta sincera a nuestro propósito de obtener información sobre los editores de videos para la creación de materiales audiovisuales, razón por la cual, le pedimos que seleccione una alternativa, le agradeceremos mucho su gentileza.

Dimensión:

Editores de videos básicos

1) ¿Usas el “Editor de Facebook” para producir tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

2) ¿Usas “Quik By Gopro” para producir tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

3) ¿Usas “Stayfilm” para producir tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

4) ¿Usas “Legend” para producir tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

5) ¿Usas “Vidlab” para producir tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

6) ¿Usas “Cinema Graph Pro” para producir tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

Dimensión:
Editores de videos animados

7) ¿Editas tus materiales audiovisuales usando "Moovly"? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

8) ¿Editas tus materiales audiovisuales usando "PowToon"? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

9) ¿Editas tus materiales audiovisuales usando "Wideo"? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

10) ¿Editas tus materiales audiovisuales usando “Go Animate”? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

11) ¿Editas tus materiales audiovisuales usando “MakeWebVideo”? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

12) ¿Editas tus materiales audiovisuales usando “Animaker”? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

Dimensión:
Editores de videos interactivos

13) ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Vialogues”? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

14) ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Meograph”? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

15) ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Edpuzzle”? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

16) ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Vibby”? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

17) ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Playposit”? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

18) ¿Para la edición de tus materiales audiovisuales usas “Metta”? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

Dimensión:
Editores de videos profesionales

19) ¿Utilizas “Final Cut Pro” para editar tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

20) ¿Utilizas “Adobe Premiere Pro para editar tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

21) ¿Utilizas “Adobe After Effects” para editar tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

22) ¿Utilizas “Avid Media Composer” para editar tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

23) ¿Utilizas “Pinnacle Studio” para editar tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

24) ¿Utilizas “Sony Vegas Pro” para editar tus materiales audiovisuales? *

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios