

CARTA N° 0013-2026-KEM/AAAT-PSEP-UNH/HVCA.

**A** : **Dra. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO**  
**DIRECTORA DEL PSEP-UNH**

**ASUNTO** : **ELEVO PROYECTO DE TESIS PARA SU TRAMITE DE**  
**APROBACION, INSCRIPCIÓN DE TITULO**

**FECHA** : **Huancavelica, 12 de mayo del 2026**

---

Por medio del presente me dirijo a su Despacho; a fin de remitir 01 proyecto para su trámite de acuerdo a detalle siguiente

EGRESADO (A)	SOLICITA	FECHA PROBABLE DE SUSTENTACION
ROSA GONZALES POTOSI ALFREDO HUAMAN MUÑOZ	<b>APROBACION, INSCRIPCION Y MODIFICACIÓN DE TITULO</b>	MAYO DEL 2027

Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines pertinentes



---

Ing. KATHERINE ESCOBAR MEZA  
(e) AREA DE TITULACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

*Decanatura*



**RESOLUCIÓN N° 0438-2025-D-FCED-R-UNH**

**Huancavelica, 03 de marzo de 2025**

**VISTO:**

Solicitud de los egresados **HUAMAN MUÑOZ, Alfredo** y **GONZALES POTOSI, Rosa**, con Oficio N° 0330-2025-PSEP-FCED/R-UNH, de fecha (26.02.2025), Proyecto de Investigación titulado: Medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en educación física de estudiantes de primaria en una Institución Educativa del Callao, 2024, Presentado en un ejemplar en medio Digital; Copia de DNI de los interesados, derivado con Proveído de Decanatura N° 0643-2025-UNH/FCED, de fecha (26.02.2025); y de Secretaria Docente N° 0549-2025-UNH/SD-FCED, de fecha (27.02.2025), y;

**CONSIDERANDO:**

*El artículo 1° de la ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Ley N° 27269 señala que la misma tiene por “objetivo regular la utilización de las firmas electrónicas otorgándole la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita u otra análoga que conlleve manifestación de voluntad”.*

*En consonancia con ello, el Reglamento de la Ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM, dispone en su artículo 3° que “la firma digital generada dentro de la Infraestructura Oficial de firma Electrónica tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita. En tal sentido, cuando la ley exija la firma de una persona, ese requisito se entenderá cumplido en relación con un documento electrónico si se utiliza una firma digital generado en el marco de la Infraestructura Oficial de la Firma Electrónica (...).”*

*A mayores, el artículo 6° de la norma bajo comentario<sup>7</sup> establece también que la firma digital es aquella firma electrónica que tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita, siempre y cuando haya sido generado por el prestador de servicios de Certificación digital<sup>8</sup> debidamente acreditado<sup>9</sup> ante el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual ( en adelante, el Indecopi), quien desempeña el rol de Autoridad Administrativa competente<sup>10</sup>.*

Que, de conformidad con los Arts. 43°; 44°, inciso e), f), g) h), y i), del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, aprobado con Resolución N° 1068-2024.CU-UNH, de fecha (13.09.2024), el proyecto de investigación se inicia con la presentación de un (01) ejemplar del proyecto de investigación en medio digital formato PDF, al Programa de Segunda Especialidad, solicitando, designación de un docente asesor. El proyecto de investigación será elaborado en forma individual o por dos integrantes de la misma mención de Segunda Especialidad, a partir del II ciclo de estudios, el mismo que se efectuará en un plazo máximo de 2 años, pasado este periodo optará por otro proyecto de investigación o modalidad, El Director del Programa designará al docente asesor teniendo en cuenta el tema de investigación, en un plazo no mayor a diez (10) días hábiles. El Programa, designará a un docente ordinario o contratado (A1 o B1), el asesor designado tendrá un plazo de 15 días hábiles para la revisión de Proyecto de Investigación quien comunicará al Decano para su emisión de la resolución de designación correspondiente. A partir de la designación del asesor. El asesor después de revisar el



Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificadas a través de la siguiente dirección.  
<https://appunh.com/validar-documento/9e10e5bc-45ca-4fe4-ab42-f21cd8decc51/verificar>



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

*Decanatura*



**RESOLUCIÓN N° 0438-2025-D-FCED-R-UNH**

**Huancavelica, 03 de marzo de 2025**

proyecto emitirá el informe respectivo aprobando o desaprobando el proyecto investigación, según formato sugerido. Los que incumplan serán sancionados de acuerdo al Reglamento Interno de la Facultad. Los proyectos de investigación que no sean aprobados, serán devueltos, a través del Programa a los interesados con las correspondientes observaciones e indicaciones para su respectiva corrección. En caso que el asesor incumple sus funciones, al exceder el tiempo de 20 días hábiles sin presentar su informe, será sustituido por otro docente. El proyecto de investigación aprobado, será remitido a la Decanatura, para que esta emita resolución.

Que, los egresados **HUAMAN MUÑOZ, Alfredo y GONZALES POTOSI, Rosa** del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, adjunta el proyecto descrito en el párrafo anterior; y el Director, con **Oficio N° 0330-2025-PSEP-FCED/R-UNH, de fecha (26.02.2025)**, solicita el cambio del asesor **Dr. JORGE LUIS HUERE PEÑA**, quien no respondió en los tiempo oportunos, y no podrá continuar con el asesoramiento, por tanto, los participantes requieren continuar con el proceso para obtener su Título Profesional, por lo que resulta pertinente emitir la resolución correspondiente.

Que, la asesora es la responsable de revisar el Proyecto de Investigación con Título Tentativo: **Medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en educación física de estudiantes de primaria en una Institución Educativa del Callao, 2024**, para su respectiva aprobación mediante un informe.

En uso de las atribuciones que le confieren al Decano, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto vigente de la Universidad Nacional de Huancavelica y Resolución del Comité Electoral Universitario N° 001-2023-CEU-AU-UNH de fecha (28.06.2023);

**SE RESUELVE:**

**ARTÍCULO PRIMERO. - APROBAR LA DESIGNACIÓN**, como asesor al **Mg. CARLOS LAURENTE CHAHUAYO**, del Proyecto de Investigación Titulado: **Medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en educación física de estudiantes de primaria en una Institución Educativa del Callao, 2024**, presentado por los egresados **HUAMAN MUÑOZ, Alfredo y GONZALES POTOSI, Rosa**, a fines de optar el título de Segunda Especialidad Profesional en **Tecnologías de Educación y Comunicación** del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación.

**ARTÍCULO SEGUNDO. - NOTIFICAR** con la presente al asesor, y a los interesados del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación, para los fines que estime conveniente.

**Regístrese, comuníquese y archívese.**



Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección.  
<https://appunh.com/validar-documento/9e10e5bc-45ca-4fe4-ab42-f21cd8decc51/verificar>



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

*Decanatura*



**RESOLUCIÓN N° 0438-2025-D-FCED-R-UNH**

**Huancavelica, 03 de marzo de 2025**

---

**Dr. Abel GONZALES CASTRO**  
Decano  
Facultad de Ciencias de la Educación

---

**Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO**  
Secretario Docente  
Facultad de Ciencias de la Educación

CLTA/\*yvv



Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección.  
<https://appunh.com/validar-documento/9e10e5bc-45ca-4fe4-ab42-f21cd8decc51/verificar>



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

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACION**

<b>Investigador (es)</b>	Alfredo HUAMAN MUÑOZ
	Rosa GONZALES POTOSI
<b>Título del Proyecto de Investigación</b>	Medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en el área de educación física de una institución educativa del Callao.
<b>Asesor (a)</b>	Carlos LAURENTE CHAHUAYO

**ESCALA DE CALIFICACIÓN**

<b>PÉSIMO</b>	<b>MALO</b>	<b>REGULAR</b>	<b>BUENO</b>	<b>EXCELENTE</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

	<b>TÍTULO</b>	<b>ESCALA</b>				
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	El título presenta claridad y precisión (15 a 20 palabras)					X
2	Especifica la variable y/o la relación de variables y la población de estudio					X

<b>CAPÍTULO I [PROBLEMA]</b>	<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
3	Se describe el problema con fundamentación teórica y empírica					X
4	Se delimita y contextualiza el problema					X
5	La redacción del planteamiento del problema es coherente					X

	<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
6	La formulación del problema está redactado sin ambigüedad					X
7	El problema presenta la variable y/o la relación de variables y la población					X

	<b>OBJETIVOS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
8	El objetivo general es claro y evidencia el propósito del estudio					X
9	Los objetivos se vinculan con los problemas de investigación					X
10	Los objetivos específicos se derivan del objetivo general y son factibles de alcanzar					X

	<b>JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
11	Se exponen las razones ¿por qué? y ¿para qué? del estudio				X	

<b>CAPÍTULO II [MARCO TEÓRICO]</b>	<b>ANTECEDENTES</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
12	Se mencionan los antecedentes de estudio				X	
13	En los antecedentes se mencionan el problema, la población y los resultados de la investigación, entre otros.				X	

	<b>BASES TEÓRICAS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
14	Existe relación entre las bases teóricas y el problema de investigación				X	
15	La organización de las bases teóricas es coherente y corresponde a las variables de estudio				X	
16	La redacción de las bases teóricas es clara, coherente y sustentada en fuentes				X	

	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
17	La hipótesis se enuncia de manera clara y precisa				X	
18	La hipótesis responde al problema planteado				X	

	<b>DEFINICIÓN DE TÉRMINOS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
19	Se identifican los conceptos más relevantes del estudio				X	
20	Se definen los conceptos básicos según fuentes				X	



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

VARIABLES		1	2	3	4	5
21	Se identifica (n) claramente la (s) variable (s) de estudio				X	
22	Se operacionaliza correctamente la (s) variables (s) de estudio				X	
23	Se proponen de manera clara los indicadores de la (s) variable (s) a medir				X	

CAPÍTULO III [METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN]		1	2	3	4	5
24	Se identifica con claridad el ámbito de estudio				X	
25	Se fundamenta el tipo y nivel de investigación				X	
26	Existe correspondencia entre nivel y diseño de investigación				X	
27	Se describen los métodos de investigación a utilizar				X	
28	Se identifican con precisión la población y muestra de estudio				X	
29	Se señala el tipo de muestreo a utilizar				X	
30	Se identifican las técnicas e instrumentos a utilizar en el estudio				X	
31	Se señala la fundamentación para la elaboración del instrumento				X	
32	Se establecen las actividades a realizar para la recolección de datos				X	
33	Se especifican las técnicas estadísticas a utilizar en el análisis de datos				X	

CAPÍTULO IV [ASPECTO ADMINISTRATIVO]		1	2	3	4	5
34	Se señala el potencial humano y los recursos materiales				X	
35	El presupuesto y el cronograma de actividades son coherentes				X	

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA		1	2	3	4	5
36	Las referencias bibliográficas están redactadas según el modelo establecido				X	
37	Existe correspondencia entre las referencias bibliográficas presentadas y las citas de texto				X	

ANEXO		1	2	3	4	5
38	La matriz de consistencia expresa la relación de los elementos de la investigación				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS		1	2	3	4	5
(realice el conteo de marcas en cada una de las cinco categorías de la escala y anote)					28	10
		A	B	C	D	E

Para el **puntaje total** aplicar la siguiente fórmula:

$$Puntaje\ total = 1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E = 4 \times 28 + 5 \times 10 = 162$$

Para el resultado final, ubicar el puntaje obtenido en la siguiente tabla:

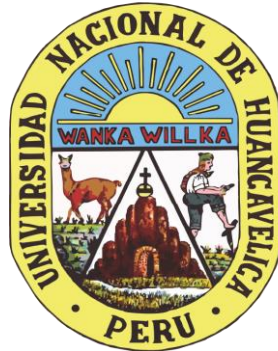
RESULTADO	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	38 – 76
Replantear <input type="radio"/>	77 – 114
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	115 - 190

Nombre del asesor CARLOS LAURENTE CHAHUAYO

**Firma**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA**  
(Creada por Ley N° 25265)

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



**PROYECTO DE TESIS**

Medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en el área de educación física de una institución educativa del Callao.

**LINEA DE INVESTIGACIÓN:**

Tecnologías aplicadas a la educación

**PRESENTADO POR:**

Huamán Muñoz Alfredo

Gonzales Potosí Rosa

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

**HUANCAVELICA, PERU**

2025

# Índice

Índice.....	ii
Título .....	iv
CAPÍTULO I .....	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	5
1.1. Descripción del problema .....	5
1.2. Formulación del problema .....	8
1.3. Objetivos .....	8
1.4. Justificación.....	9
CAPÍTULO II .....	11
MARCO TEÓRICO.....	11
2.1. Antecedentes .....	11
2.2. Bases teóricas.....	14
2.3. Definición de términos.....	21
2.4. Hipótesis.....	25
2.5. Variables.....	26
2.6. Operacionalización de variables .....	27
CAPÍTULO III .....	31
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	31
3.1. Ámbito temporal y espacial .....	31
3.2. Tipo de investigación.....	31
3.3. Nivel de investigación.....	31
3.4. Métodos de investigación .....	32
3.5. Diseño de investigación.....	32
3.6. Población, muestra y muestreo.....	32
3.7. Técnicas e instrumentos para recolección de datos.....	33
3.8. Técnicas y procesamiento de análisis de datos.....	34
CAPÍTULO IV .....	35
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS .....	35
4.1. Potencial humano .....	35

4.2.	Materiales y equipos.....	35
4.3.	Cronograma de actividades .....	35
4.4.	Presupuesto .....	36
4.5.	Financiamiento.....	36
	Referencias bibliográficas .....	37
	Anexos.....	42

## **Título**

Medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en el área de educación física de una Institución Educativa del Callao.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción del problema

En la actualidad, la relación entre el uso de los medios audiovisuales y el desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de educación básica se ha convertido en un tema de creciente interés pedagógico. Aunque estos recursos constituyen herramientas valiosas para potenciar el aprendizaje, su uso excesivo o inadecuado puede afectar negativamente el desarrollo físico y social de los estudiantes. La exposición prolongada a dispositivos digitales tiende a reducir las oportunidades de interacción social directa y de práctica de actividades físicas esenciales, limitando el desarrollo de la coordinación motriz, la motricidad fina y gruesa, así como de las competencias sociales necesarias para la convivencia y el trabajo colaborativo. Esta situación genera desequilibrios en el desarrollo integral de los escolares, comprometiendo tanto su bienestar físico como su capacidad para desenvolverse adecuadamente en contextos sociales.

A nivel internacional, diversas investigaciones han evidenciado el impacto de los medios audiovisuales en la educación. Para Ramos y Méndez (2020), en los últimos años se ha incrementado el interés por estudiar el uso de estos recursos, destacando su potencial para mejorar las técnicas de enseñanza y elevar la motivación del estudiante. Espinoza (2021) señala que la evolución de Internet y la expansión de los medios audiovisuales han generado profundas transformaciones en los procesos educativos, modificando tanto las metodologías docentes como los hábitos de aprendizaje. En esta misma línea, Gavoto et al. (2020) sostienen que la tecnología ha redefinido las formas de vivir, comunicarse y consumir información, por lo que resulta indispensable adaptar la educación a estas nuevas realidades.

En el contexto ecuatoriano, se ha promovido la incorporación de recursos digitales y audiovisuales como parte de metodologías innovadoras que buscan superar los enfoques tradicionales. Esta transformación permite situar

al estudiante como protagonista de su proceso de aprendizaje, mientras que el docente asume un rol de mediador pedagógico apoyado en plataformas como Educandy y Genially (Feicán et al., 2021). Sin embargo, persisten limitaciones importantes relacionadas con el acceso a espacios recreativos y la escasez de oportunidades para la práctica de la educación física, problemática común en diversas regiones en desarrollo. Según UNESCO (2020), estas dificultades obedecen a la falta de infraestructura adecuada y a la poca valoración de las actividades físico-recreativas frente a las académicas. La situación se agravó durante la pandemia, reduciendo la interacción social y la actividad física debido a la educación remota, lo que afectó directamente al desarrollo sociomotriz de miles de estudiantes (UNICEF, 2022). Asimismo, el Banco Mundial (2021) evidenció que la crisis profundizó las desigualdades educativas, especialmente en poblaciones rurales, en situación de pobreza y con discapacidades.

En el ámbito nacional, persiste el reto de mejorar el acceso a herramientas audiovisuales y la conectividad en centros educativos y hogares. Actualmente, solo el 36% de los hogares cuenta con una computadora y apenas el 28% dispone de acceso a Internet, ampliando la brecha tecnológica (Menacho et al., 2024). A pesar de ello, más del 90% de los estudiantes reconoce que las tecnologías y los recursos audiovisuales favorecen nuevas oportunidades de aprendizaje y estimulan su participación, lo que evidencia su importancia en los procesos educativos actuales. En este sentido, Arriola (2020) destaca el impacto positivo de los medios visuales en el rendimiento académico, recomendando su uso pedagógico para optimizar la enseñanza. Del mismo modo, Montoya (2021) subraya la necesidad de los medios audiovisuales para garantizar una educación adecuada durante la educación a distancia.

Por otra parte, se reconoce que las actividades lúdicas dentro del área de Educación Física desempeñan un rol fundamental en el desarrollo de las habilidades sociomotrices. Olvera (2022) afirma que este tipo de actividades favorece el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades tanto

individuales como grupales. Hernández y Rosas (2019) agregan que los juegos educativos facilitan el desarrollo de capacidades sociomotrices, permitiendo que los estudiantes aprendan mientras disfrutan de la experiencia.

En el contexto regional, la implementación de medios audiovisuales ha generado beneficios significativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según Limo (2024), este avance innovador ha marcado una diferencia notable entre el periodo previo y posterior a su adopción. Sin embargo, en el ámbito psicomotor, Olarte (2020) identificó avances en aspectos como la locomoción, la coordinación y la percepción corporal, pero no en áreas como el equilibrio o la autopercepción, lo que revela que el desarrollo psicomotor presenta retos más complejos y heterogéneos.

En la Institución Educativa Pública 5042 Juan Francisco de la Bodega y Cuadra del Callao, se observa que los estudiantes de primaria hacen un uso excesivo de dispositivos electrónicos desde edades tempranas, reduciendo sus oportunidades de participar en actividades físicas esenciales para su desarrollo motor y social. La falta de un equilibrio adecuado entre el tiempo dedicado a los estudios, las actividades recreativas y la interacción familiar ha incrementado comportamientos sedentarios, como ver televisión o jugar videojuegos, disminuyendo el tiempo para el juego al aire libre o la práctica deportiva. Asimismo, la falta de orientación de padres y docentes sobre el uso responsable de la tecnología ha favorecido un uso prolongado y poco regulado de estos dispositivos.

Como consecuencia, se evidencian dificultades en las habilidades de coordinación motora y en las competencias sociomotrices necesarias para interactuar adecuadamente en actividades grupales y deportivas. La reducción de la actividad física y el aislamiento social limitan la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo, resolver conflictos y mantener relaciones saludables con sus pares. Desde el ámbito educativo, se ha identificado una disminución en el rendimiento físico durante las clases de Educación Física, así como la adopción progresiva de un estilo de vida sedentario, que podría

afectar negativamente su bienestar general y dificultar la adquisición de hábitos saludables a largo plazo.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Qué relación existe entre los medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Qué relación existe entre los medios audiovisuales y cooperación en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao?

¿Qué relación existe entre los medios audiovisuales y comunicación motriz en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao?

¿Qué relación existe entre los medios audiovisuales y respeto y resolución de problemas motrices en interacción en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre los medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

Determinar la relación que existe entre los medios audiovisuales y cooperación en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.

Determinar la relación que existe entre los medios audiovisuales y comunicación motriz en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.

Determinar la relación que existe entre los medios audiovisuales y respeto y convivencia motriz en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.

Determinar la relación que existe entre los medios audiovisuales y respeto y resolución de problemas motrices en interacción en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.

## **1.4. Justificación**

### **Justificación teórica**

Este estudio se fundamenta en un marco conceptual sólido que articula aportes de las teorías del aprendizaje multimodal, la pedagogía activa y la psicomotricidad educativa. Desde la perspectiva cognitiva, diversos autores explican que los estímulos audiovisuales favorecen la atención, la percepción significativa y la construcción de aprendizajes integrados; mientras que, desde el enfoque sociomotriz, las interacciones corporales permiten el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y colaborativas fundamentales para la formación integral del estudiante. Al relacionar ambos componentes, la investigación contribuye a ampliar el cuerpo teórico existente, reforzando la comprensión del papel que cumplen los recursos audiovisuales en la mejora de las habilidades sociomotrices dentro del área de Educación Física. Esta

fundamentación teórica otorga rigor al estudio y ofrece bases científicas consistentes para futuras investigaciones en el ámbito educativo y psicopedagógico.

### **Justificación práctica**

La pertinencia de esta investigación radica en su utilidad directa para los escenarios educativos, donde el uso de medios audiovisuales y las actividades sociomotrices constituyen estrategias efectivas para dinamizar la enseñanza de Educación Física. La evidencia empírica señala que estos recursos potencian la motivación, la participación activa, la comprensión de instrucciones motrices y la interacción colaborativa entre los estudiantes. En este sentido, los resultados del estudio podrán traducirse en propuestas y orientaciones pedagógicas que docentes e instituciones podrán aplicar para mejorar sus sesiones de aprendizaje. Asimismo, se promueve el fortalecimiento de competencias esenciales como la cooperación, el respeto, la comunicación motriz y la resolución de problemas en interacción, todas ellas indispensables para el adecuado desarrollo físico, emocional y social del alumnado.

### **Justificación metodológica**

Metodológicamente, el estudio se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo de tipo correlacional, lo que permite analizar la relación existente entre los medios audiovisuales y las habilidades sociomotrices de los estudiantes. Para ello se emplearán instrumentos validados y confiables, tales como cuestionarios estructurados y matrices de observación, que aseguran la precisión y objetividad en la recolección de datos. La utilización de técnicas estadísticas adecuadas garantiza la validez interna de los hallazgos y posibilita la replicabilidad del estudio en contextos educativos similares. Este rigor metodológico no solo respalda la credibilidad de los resultados, sino que también aporta un referente técnico para futuras investigaciones que busquen explorar variables similares en el campo de la Educación Física.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes**

##### **A nivel internacional**

Suárez y Cevallos (2024) desarrollaron el estudio titulado *Herramientas de medios audiovisuales en el proceso de enseñanza en lectoescritura en los estudiantes de 6 a 8 años*, publicado en la *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. La investigación, realizada en Ecuador, tuvo como propósito identificar las herramientas audiovisuales empleadas en la enseñanza de la lectoescritura en niños de 6 a 8 años. Se utilizó un enfoque cualitativo bajo un paradigma interpretativo, con un método inductivo, aplicando un diseño de Investigación-Acción complementado con un diseño cuasiexperimental con grupo control. La población estuvo conformada por estudiantes de primer a tercer grado de primaria. Los resultados demostraron que el uso de herramientas audiovisuales incrementa la comprensión lectora y motiva significativamente a los estudiantes. Los autores concluyen que dichos recursos son altamente efectivos para la enseñanza de la lectoescritura al promover una participación activa y un aprendizaje más dinámico.

Toscano y Castro (2023) llevaron a cabo el estudio *La interacción sociomotriz en el aprendizaje cooperativo dentro de la clase de educación física en niños de 3 a 5 años*, publicado en la plataforma Dialnet. Su investigación, desarrollada en Ecuador, tuvo como finalidad analizar la influencia de la interacción sociomotriz en el aprendizaje cooperativo en niños de educación inicial. Se empleó un diseño preexperimental con mediciones pre-test y post-test, una intervención de ocho semanas y un enfoque longitudinal–correlacional. La muestra estuvo constituida por 21 niños. Para la evaluación se aplicó el Test de Psicomotricidad (TEPSI). Los resultados evidenciaron incrementos significativos en las dimensiones de coordinación,

lenguaje y motricidad, lo que confirma la importancia de las interacciones sociomotrices en el desarrollo psicomotor infantil.

Escandón (2021) realizó el estudio titulado *Acompañamiento pedagógico de la gestión directiva en la mejora del desempeño docente*, inscrito en el repositorio de la Universidad Estatal del Milagro. Aunque el título se orienta a la gestión directiva, la investigación abordó la mejora de habilidades y destrezas motrices mediante actividades lúdicas en futbolistas de 8 a 10 años. Se aplicó un enfoque experimental explicativo, con una fase diagnóstica y un sistema de juegos recreativos implementado durante cuatro meses. El análisis mediante la prueba de Wilcoxon ( $p = 0.000$ ) demostró mejoras significativas entre el pre-test y post-test, confirmando que el sistema de actividades recreativas fortalece el desarrollo de habilidades motrices en deportistas en formación.

#### **A nivel nacional**

García (2024) elaboró la tesis intitulada *Medios audiovisuales y aprendizaje del inglés en discentes de secundaria de una institución educativa, Los Olivos – 2023*, depositada en el repositorio de la Universidad César Vallejo. La investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el uso de medios audiovisuales y el aprendizaje del inglés. Se aplicó un enfoque cuantitativo con diseño correlacional no experimental en una muestra de 127 estudiantes. El análisis estadístico reportó una relación significativa entre las variables ( $X^2 = 4.563a$ ;  $p = 0.035$ ), concluyéndose que los medios audiovisuales favorecen la motivación y la adquisición de conceptos en el aprendizaje del idioma.

Salazar et al. (2024), en su artículo *Aplicación de recursos audiovisuales en estudiantes universitarios del medio rural*, publicado en la *Revista Internacional de Cultura Visual*, estudiaron las experiencias de 1240 estudiantes universitarios respecto al aprendizaje tradicional basado en papel y el aprendizaje audiovisual. Desde un enfoque cuantitativo descriptivo–correlacional, los autores concluyeron que existe una marcada preferencia por

el aprendizaje híbrido, respaldada por análisis factorial confirmatorio. Se sugiere la adopción de modelos educativos que integren recursos audiovisuales para fortalecer la calidad formativa.

Chambi (2023) elaboró el estudio *Habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública, Ate – 2023*, publicado en la Universidad César Vallejo. El objetivo fue analizar la relación entre ambas variables mediante un enfoque cuantitativo no experimental en una muestra de 28 estudiantes. Los resultados mostraron un uso alto de medios audiovisuales por parte de los estudiantes y niveles medios en expresión oral; sin embargo, no se halló relación significativa entre el uso de medios audiovisuales y la expresión oral, aunque sí se identificó un vínculo con la dimensión cinésica.

Salazar (2023), en su tesis *Gestión de habilidades sociomotrices y las relaciones interpersonales en estudiantes de una institución pública de Ucayali – 2023*, examinó la relación entre la gestión de habilidades sociomotrices y las relaciones interpersonales en una muestra de 150 estudiantes. Utilizó un enfoque cuantitativo no experimental, correlacional y transversal. Se encontró una relación positiva y significativa entre las variables ( $r = 0.673^{**}$ ,  $p < 0.01$ ), demostrando que el desarrollo de habilidades sociomotrices se asocia al fortalecimiento de las relaciones interpersonales.

Raza (2019) desarrolló la investigación *Medios audiovisuales y nivel de expresión oral en estudiantes del quinto grado de la I.E. 3051, Independencia – Lima*, inscrita en la Universidad César Vallejo. El estudio analizó la relación entre habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en una muestra de 160 estudiantes mediante un diseño no experimental correlacional. Los resultados indicaron una correlación baja pero significativa ( $\rho = 0.957$ ;  $p = 0.000$ ), evidenciando que las actividades lúdicas contribuyen de manera importante al desarrollo motor y sociomotriz.

## **A nivel regional**

Limo (2024) desarrolló la investigación *Ventajas del uso de medios audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de tercero de secundaria de una institución pública del Callao*, con enfoque cualitativo interpretativo. La muestra incluyó a tres docentes de Comunicación y 30 estudiantes. Los hallazgos mostraron que los medios audiovisuales generan mejoras significativas en la construcción del aprendizaje y en la práctica pedagógica, convirtiéndose en un recurso innovador que transformó positivamente las dinámicas de enseñanza.

Delgado (2019) presentó el estudio *Habilidades motrices básicas y aprendizaje significativo de Educación Física en estudiantes de cuarto ciclo, I.E. Juan Linares – Callao*, con un enfoque cuantitativo y diseño correlacional transversal. La muestra estuvo conformada por 160 estudiantes. Los resultados revelaron una correlación baja y no significativa ( $r = 0.147$ ;  $p = 0.064$ ), por lo que se aceptó la hipótesis nula. Se concluye que no existe relación significativa entre las habilidades motrices básicas y el aprendizaje significativo en el grupo evaluado.

## **2.2. Bases teóricas**

### **- Medios Audiovisuales**

Lavandero et al. (2020) definen los medios audiovisuales como dispositivos que utilizan procesos electromecánicos para reproducir, grabar y difundir mensajes visuales y auditivos. Estos medios tienen como objetivo facilitar la presentación de información, apoyar el aprendizaje y promover ciertos comportamientos. Además, desempeñan un papel esencial en la educación, sirviendo como un canal de comunicación entre profesores y alumnos.

Katherville y Hashim (2020) sostienen que los medios audiovisuales son recursos interactivos que combinan texto, imágenes y videos. De manera similar, Guevara (2018) afirma que estos medios son esenciales en las técnicas visuales y auditivas que mejoran la comprensión de las ideas.

Por otro lado, Díaz (2019) resalta que los medios audiovisuales son cruciales en el ámbito educativo, ya que facilitan la transmisión de información a través de los sentidos visual y auditivo, promoviendo un aprendizaje significativo.

Quiroz (2019) destacó que estas herramientas son esenciales en todas las áreas del currículo, ya que promueven efectos positivos en los estudiantes al incentivar la interacción en el aula, fortalecer sus conocimientos y facilitar el proceso de aprendizaje.

Corrales y Sierras (2002) destacan que los materiales audiovisuales se han incorporado de manera notable en los procesos educativos. Esto se debe a su facilidad de creación y uso, su bajo costo, su accesibilidad y su capacidad de adaptarse a las necesidades de los estudiantes. Entre los recursos más utilizados se encuentran el proyector, la pizarra, las diapositivas, los textos impresos, los papeles y las fotografías.

#### - **Teorías que refuerza a la variable medios audiovisuales**

##### **Teoría del conectivismo**

En cuanto a las teorías fundamentales, destaca la teoría conectivismo. En tanto, Siemens (2004) sostiene que el conectivismo es un enfoque de aprendizaje ideal para la era digital, donde el conocimiento se construye a partir de redes de conexiones con personas en contextos adecuados para el aprendizaje. Asimismo, Corbett (2020) describe el conectivismo como la intersección entre el conocimiento accesible digitalmente y el aprendizaje humano. Por otro lado, Prado (2021) sugiere que la labor del docente debe centrarse en proporcionar materiales digitales y multimedia, además de permitir que los estudiantes elijan el método didáctico que consideren más adecuado. De esta manera, se fomenta la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje.

En cuanto a los medios audiovisuales, Moore (1990) argumenta que estos recursos didácticos buscan proporcionar una experiencia de aprendizaje más directa y accesible, involucrando los sentidos a través de

la combinación de imágenes, sonidos y texto. Estos medios pueden presentarse en formatos impresos o digitales, lo que amplía su aplicabilidad en diversos contextos. Adame (2009) añade que, en el ámbito educativo, los medios audiovisuales no solo complementan las clases, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes mediante la incorporación de métodos innovadores que fomentan un aprendizaje reflexivo y crítico.

Por otro lado, Barros (2015) destaca la importancia de estos recursos en la educación, tanto en entornos presenciales como virtuales, al considerar que actúan como herramientas de apoyo en la labor docente. Estos formatos modernos favorecen la inclusión en el proceso educativo, ofreciendo diversas maneras de comunicación y conexión con los contenidos. Además, Martínez (2015) señala que las metodologías tradicionales a menudo no son suficientes para abordar la diversidad entre los estudiantes, lo que subraya la necesidad urgente de integrar medios audiovisuales en la enseñanza.

### **Teoría del aprendizaje significativo**

El uso pedagógico de medios audiovisuales se alinea también con la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (2002), dado que las representaciones visuales y auditivas ayudan a relacionar los nuevos contenidos con las estructuras cognitivas previas. Desde enfoques constructivistas, se considera que estos recursos promueven la exploración, la interacción y la construcción activa del conocimiento (Jonassen, 2014).

#### **- Dimensión 1: Calidad del contenido audiovisual**

La calidad del contenido audiovisual se refiere a la claridad, pertinencia, coherencia y adecuación pedagógica de los materiales utilizados. Una producción audiovisual educativa debe cumplir con criterios técnicos y didácticos que garanticen su utilidad como recurso de enseñanza (Cabero & Barroso, 2016).

De acuerdo con Mayer (2009), los materiales audiovisuales de calidad deben evitar la sobrecarga cognitiva, organizar la información de manera jerárquica y emplear principios de diseño multimedia, como la coherencia, contigüidad y señalización. La calidad incide directamente en el nivel de comprensión y motivación del estudiante.

- **Dimensión 2: Interactividad y participación**

Esta dimensión alude al grado en que los medios audiovisuales permiten la participación activa del estudiante, ya sea mediante actividades guiadas, interacción con la plataforma o retroalimentación inmediata. La teoría del aprendizaje activo señala que el estudiante aprende mejor cuando participa de manera directa en el proceso educativo (Prince, 2004).

La interactividad es un elemento clave del enfoque socioconstructivista, pues posibilita la construcción conjunta del conocimiento, fomenta la reflexión y potencia el compromiso cognitivo (Vygotsky, 1978). Los audiovisuales interactivos, como videos con preguntas, simuladores o tutoriales dinámicos, fortalecen la atención y la transferencia del aprendizaje.

- **Dimensión 3: Acceso y disponibilidad tecnológica**

Esta dimensión considera la facilidad con la que estudiantes y docentes pueden acceder a los recursos audiovisuales, incluyendo dispositivos, conectividad y plataformas digitales. Según Area-Moreira (2018), el acceso es un factor determinante para garantizar la equidad educativa y el aprovechamiento de las tecnologías.

La teoría del acceso equitativo a las TIC plantea que la disponibilidad tecnológica no solo implica infraestructura, sino también condiciones adecuadas de uso, soporte técnico y competencias digitales (UNESCO, 2019). Sin estos elementos, el potencial pedagógico de los medios audiovisuales se ve limitado.

- **Dimensión 4: Uso pedagógico de los medios audiovisuales**

El uso pedagógico se refiere a la capacidad del docente para integrar los medios audiovisuales en actividades significativas, planificadas y coherentes con los objetivos de aprendizaje. Cabero (2020) señala que la tecnología adquiere valor educativo cuando se articula con estrategias metodológicas activas.

El enfoque TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) explica que la calidad del uso tecnológico depende de la articulación entre el conocimiento disciplinar, pedagógico y tecnológico (Mishra & Koehler, 2006).

Asimismo, el modelo SAMR propone que el uso tecnológico debe evolucionar desde la sustitución de materiales tradicionales hasta la redefinición de tareas que antes no eran posibles (Puentedura, 2014).

- **Habilidades sociomotrices**

Parlebas (2015) analiza las habilidades sociomotrices como la capacidad de interactuar eficazmente en un entorno social mediante el movimiento y las acciones físicas; estas habilidades incluyen la cooperación, la competencia saludable y la comunicación a través del movimiento, fomentando la inclusión y la resolución constructiva de conflictos. También abarcan el uso de estrategias físicas para alcanzar objetivos comunes en diversas actividades, así como la participación activa en eventos recreativos y deportivos; son esenciales para el desarrollo físico, social y emocional de las personas, ya que facilitan su integración en grupos y su capacidad para enfrentar situaciones sociales complejas.

Chaverra y Uribe (2007) describen la sociomotricidad como el proceso de comunicación e interacción que ocurre mediante el movimiento entre personas que participan en actividades físicas; en este contexto, la

sociomotricidad resalta la dimensión social del comportamiento, permitiendo la presencia de tanto oponentes como aliados durante el juego.

- **Teoría que refuerza la variable habilidades sociomotrices**

La teoría de la praxiología motriz, propuesta por Parlebas, se centra en el desarrollo de habilidades motoras a través de la interacción continua entre el individuo y su entorno; Parlebas (2018) argumenta que tanto la conducta como la competencia motriz no son meros conceptos teóricos, sino que están respaldados por investigaciones que integran datos científicos, biológicos y psicosociales. Desde esta perspectiva, la competencia motriz se define como la capacidad de dar significado a las acciones dentro de un contexto específico, lo que implica gestionar eficazmente las acciones necesarias para llevarlas a cabo; esto significa que el individuo no solo debe ejecutar movimientos, sino también comprender su entorno, lo que le permite adaptarse a diversas situaciones, tanto esperadas como imprevistas. Así, la praxiología motriz se presenta como un enfoque educativo que abarca dimensiones afectivas, cognitivas y relacionales, garantizando una ejecución efectiva de las acciones motoras.

Además, Parlebas (2018) destaca la importancia de cómo los individuos construyen y procesan la información durante el aprendizaje motor; este proceso no consiste únicamente en recibir datos de manera mecánica, sino en interpretar los estímulos del entorno según la acción que se esté realizando. Esta interpretación semiótica permite a los aprendices no solo imitar movimientos, sino también comprender el sentido y el contexto de sus acciones; por lo tanto, la capacidad de leer el entorno y responder adecuadamente es crucial para desarrollar competencia motriz, lo que convierte a la praxiología motriz en una herramienta fundamental para la educación física contemporánea, abarcando tantos aspectos técnicos como comprensivos del contexto.

En la misma línea, las habilidades sociomotrices, según Castañer y Camerino (2001), son fundamentales en la educación física; estas

habilidades combinan destrezas motoras y competencias sociales en un contexto interactivo. Implican la capacidad de coordinar movimientos con otros, fomentando la colaboración y el entendimiento mutuo; son vitales no solo para el desarrollo, sino también para el crecimiento social y emocional, ya que incluyen la comunicación a través del movimiento y la sincronización con el entorno físico y las personas. De este modo, las habilidades sociomotrices no solo promueven la cohesión y cooperación en grupo, sino que también aumentan la empatía y el respeto entre los participantes; esto contribuye a un ambiente de aprendizaje más inclusivo y participativo.

- **Teoría del Aprendizaje social**

La teoría del aprendizaje social de Bandura (1986) sustenta que las habilidades sociomotrices se desarrollan mediante la observación, la imitación y la interacción dentro de un contexto social significativo.

- **Dimensiones de la variable habilidades motrices**

**Dimensión 1: Cooperación**

La cooperación implica la capacidad de trabajar con otros para lograr objetivos comunes. En el ámbito motriz, esta habilidad se manifiesta en actividades donde los estudiantes coordinan movimientos, estrategias y roles. Según Johnson y Johnson (2014), la cooperación fortalece el respeto mutuo, la responsabilidad compartida y el éxito grupal.

El enfoque socioconstructivista sostiene que la interacción social es clave para el aprendizaje, ya que permite la construcción conjunta de significados (Vygotsky, 1978). En Educación Física, la cooperación se favorece mediante juegos cooperativos, dinámicas grupales y retos de colaboración motriz.

**Dimensión 2: Comunicación motriz**

La comunicación motriz hace referencia a las formas en que las personas transmiten y reciben mensajes a través del cuerpo: gestos,

posturas, ritmos, desplazamientos y acciones colectivas. Parlebas (2001) define la comunicación motriz como un intercambio simbólico y corporal que regula la participación y la interacción en los juegos motores.

Desde la teoría de la expresión corporal, el movimiento es un medio de comunicación que permite expresar emociones, intenciones y significados (Le Boulch, 2008). Esta dimensión fortalece habilidades como la empatía, la sincronización grupal y el entendimiento no verbal.

### **Dimensión 3: Respeto y convivencia motriz**

Esta dimensión se relaciona con el cumplimiento de normas, el reconocimiento del otro y la práctica de conductas prosociales en contextos motrices. La convivencia motriz se sustenta en valores como la tolerancia, la responsabilidad, el autocontrol y el juego limpio.

Bandura (1986) explica que las conductas respetuosas se desarrollan mediante procesos de modelamiento social. En Educación Física, los entornos motrizmente compartidos favorecen la interiorización de normas y actitudes que regulan la convivencia (Sáenz-López, 2017).

### **Dimensión 4: Resolución de problemas motrices en interacción**

Esta dimensión aborda la capacidad de tomar decisiones, adaptarse a situaciones cambiantes y coordinar acciones estratégicas con otros. Parlebas (2001) sostiene que los juegos motores con incertidumbre constituyen escenarios ideales para desarrollar habilidades cognitivas y sociales relacionadas con la resolución de problemas.

El enfoque del aprendizaje basado en retos señala que los estudiantes desarrollan pensamiento crítico, creatividad y toma de decisiones cuando enfrentan situaciones problemáticas reales o simuladas (Larmer et al., 2015). En Educación Física, estas situaciones incluyen juegos colectivos, circuitos, dinámicas cooperativas y desafíos grupales.

## **2.3. Definición de términos**

### **1. Medios audiovisuales**

Los *medios audiovisuales* son recursos tecnológicos que combinan elementos visuales y auditivos —como videos, animaciones, presentaciones y simulaciones— con la finalidad de facilitar el aprendizaje mediante experiencias multisensoriales. Cabero (2020) sostiene que estos medios diversifican la información, incrementan la atención y favorecen la comprensión a través de códigos visuales y sonoros. Por su parte, Mayer (2009) señala que los materiales multimedia permiten organizar y procesar la información de forma más significativa cuando se emplean adecuadamente los principios del diseño educativo.

En esta investigación, los medios audiovisuales se entienden como aquellos recursos digitales que el docente utiliza en el área de Educación Física para apoyar la enseñanza, motivar a los estudiantes y promover la participación activa durante las actividades motrices.

## **2. Calidad del contenido audiovisual**

La *calidad del contenido audiovisual* se refiere al nivel de pertinencia, claridad, coherencia, diseño y adecuación pedagógica del material mostrado. Mayer (2009) explica que los recursos audiovisuales deben evitar la sobrecarga cognitiva y presentar la información de manera clara, organizada y con elementos visuales esenciales. Cabero y Barroso (2016) destacan que la calidad influye directamente en la comprensión y el rendimiento académico, por lo que un material educativo debe cumplir estándares técnicos y didácticos.

## **3. Interactividad y participación**

La *interactividad* es el nivel en que el estudiante puede manipular, responder o influir en el contenido audiovisual, mientras que la *participación* se refiere al grado de involucramiento activo durante el proceso de aprendizaje. Prince (2004) sostiene que la participación incrementa la retención de conocimientos y promueve procesos cognitivos de mayor profundidad. Para Vygotsky (1978), la interacción activa con los

materiales y con los demás apoya el aprendizaje significativo y la construcción conjunta del conocimiento.

#### **4. Acceso y disponibilidad tecnológica**

El *acceso y la disponibilidad tecnológica* aluden a las condiciones materiales y técnicas que permiten a docentes y estudiantes utilizar los medios audiovisuales: conectividad, dispositivos, plataformas digitales y recursos tecnológicos adecuados. Area-Moreira (2018) afirma que la disponibilidad de infraestructura tecnológica es un requisito esencial para asegurar la equidad y aprovechamiento real de las TIC. Asimismo, la UNESCO (2019) resalta que el acceso efectivo implica no solo contar con tecnología, sino también con condiciones ambientales y competencias digitales.

#### **5. Uso pedagógico de los medios audiovisuales**

El *uso pedagógico* se refiere a la manera en que el docente integra los medios audiovisuales en actividades de enseñanza planificadas y coherentes con los aprendizajes esperados. Desde el modelo TPACK, Mishra y Koehler (2006) argumentan que el uso efectivo de la tecnología depende de la capacidad del docente para articular el conocimiento pedagógico, disciplinar y tecnológico. Cabero (2020) enfatiza que los recursos audiovisuales adquieren valor educativo cuando se emplean dentro de un enfoque didáctico adecuado.

#### **6. Habilidades sociomotrices**

Las *habilidades sociomotrices* son capacidades que permiten a los estudiantes interactuar motrizmente con otros mediante el cuerpo, desarrollando competencias sociales como la cooperación, la comunicación, el respeto y la resolución de problemas en interacción. Según Parlebas (2001), la sociomotricidad comprende los comportamientos motores que surgen en contextos de relación e interdependencia con otros

participantes. Le Boulch (2008) afirma que estas habilidades fortalecen la expresión corporal, la convivencia y el desarrollo integral.

En esta investigación, las habilidades sociomotrices se entienden como aquellas competencias que los estudiantes demuestran durante actividades de Educación Física al interactuar, cooperar, comunicar y resolver situaciones motrices junto a sus compañeros.

## **7. Cooperación**

La *cooperación* consiste en la capacidad de trabajar junto a otros para alcanzar un objetivo común mediante la coordinación de movimientos, roles y estrategias. De acuerdo con Johnson y Johnson (2014), la cooperación fomenta la responsabilidad compartida, la solidaridad y el éxito colectivo. En el ámbito motor, esta habilidad se manifiesta en juegos grupales, actividades de equipo y dinámicas de apoyo mutuo.

## **8. Comunicación motriz**

La *comunicación motriz* es el proceso de intercambio de mensajes a través del movimiento corporal, como gestos, desplazamientos, posturas y ritmos. Parlebas (2001) la define como la interacción simbólica y corporal que regula las relaciones durante los juegos motores. Le Boulch (2008) destaca que esta forma de comunicación es esencial para comprender intenciones, coordinar acciones y fortalecer la expresión emocional.

## **9. Respeto y convivencia motriz**

El *respeto y la convivencia motriz* comprenden conductas prosociales que regulan la interacción con los demás durante actividades físicas: cumplimiento de normas, tolerancia, autocontrol y juego limpio. Bandura (1986) explica que estas conductas se desarrollan por observación y modelamiento social. En Educación Física, la convivencia motriz es indispensable para mantener un ambiente seguro y armonioso (Sáenz-López, 2017).

## **10. Resolución de problemas motrices en interacción**

La *resolución de problemas motrices en interacción* consiste en la capacidad de tomar decisiones, adaptarse a situaciones cambiantes y coordinar estrategias con otros durante actividades físicas. Parlebas (2001) sostiene que los juegos motores con incertidumbre favorecen el pensamiento táctico y la toma de decisiones en tiempo real. El aprendizaje basado en retos también refuerza estas habilidades al promover la creatividad y la cooperación (Larmer et al., 2015).

### **2.4. Hipótesis**

#### **2.4.1. Hipótesis general**

Existe una relación significativa entre los medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.

#### **2.4.2. Hipótesis específicas**

Existe una relación significativa entre los medios audiovisuales y cooperación en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.

Existe una relación significativa entre los medios audiovisuales y comunicación motriz en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.

Existe una relación significativa entre los medios audiovisuales y respeto y convivencia motriz en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.

Existe una relación significativa entre los medios audiovisuales y respeto y resolución de problemas motrices en interacción en el área de

educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.

## **2.5. Variables**

Variable 1: Medios audiovisuales

Variable 2: Habilidades sociomotrices

## 2.6. Operacionalización de variables

<b>Variable: Medios Audiovisuales</b>					
<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala</b>
Recursos tecnológicos que combinan elementos visuales y auditivos (videos, animaciones, presentaciones, simuladores) destinados a facilitar y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante experiencias multisensoriales (Cabero, 2020; Mayer, 2009).	Se mide mediante un cuestionario tipo Likert (Nunca–A veces–Siempre) que evalúa la presencia y calidad del contenido audiovisual, su nivel de interactividad, el acceso y la disponibilidad tecnológica y el uso pedagógico por parte del docente en el área de Educación Física. Puntajes altos indican mayor presencia y calidad en el uso de medios audiovisuales.	Calidad del contenido audiovisual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Claridad y comprensión del contenido.</li> <li>2. Actualización y pertinencia pedagógica.</li> <li>3. Atractivo visual y diseño.</li> <li>4. Adecuación al nivel del estudiante.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los videos utilizados presentan información clara y fácil de comprender.</li> <li>2. Los videos o animaciones utilizados contienen información actual.</li> <li>3. El contenido audiovisual se relaciona directamente con los temas de educación física.</li> <li>4. Los recursos audiovisuales apoyan los aprendizajes esperados de la clase.</li> <li>5. Los recursos audiovisuales mantienen la atención del estudiante por su diseño.</li> <li>6. Los colores, gráficos y estructura del material son adecuados.</li> <li>7. Los recursos audiovisuales se adaptan al ritmo de aprendizaje de los alumnos.</li> </ol>	Likert Nunca (1), A veces (2), Siempre (3).
		Interactividad y participación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interacción estudiante–contenido.</li> <li>2. Participación activa.</li> <li>3. Motivación e interés.</li> <li>4. Retroalimentación generada.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Los videos motivan a los estudiantes a realizar movimientos o ejercicios.</li> <li>9. Los recursos permiten detener, repetir o explorar libremente el contenido.</li> <li>10. El uso de videos fomenta la ejecución de ejercicios durante la clase.</li> <li>11. Los recursos audiovisuales incrementan el interés por las actividades físicas.</li> <li>12. El contenido audiovisual genera curiosidad y deseo de aprender más.</li> </ol>	

				<p>13. Los videos proporcionan modelos adecuados de ejecución física.</p> <p>14. El uso del recurso permite identificar errores y mejorar la ejecución motriz.</p>	
		Acceso y disponibilidad tecnológica	<p>1. Acceso a equipos y dispositivos.</p> <p>2. Conectividad y disponibilidad.</p> <p>3. Facilidad de uso.</p> <p>4. Compatibilidad con actividades pedagógicas.</p>	<p>16. La institución cuenta con equipos suficientes para el uso de audiovisuales.</p> <p>17. El docente tiene acceso a medios audiovisuales sin dificultades.</p> <p>18. Los estudiantes pueden acceder a los contenidos desde la escuela.</p> <p>19. Los equipos tecnológicos son fáciles de utilizar.</p> <p>20. El docente maneja sin dificultad los recursos audiovisuales.</p> <p>21. Los estudiantes entienden cómo utilizar los materiales interactivos.</p> <p>22. Los recursos audiovisuales funcionan correctamente con los dispositivos disponibles.</p> <p>23. Los audiovisuales pueden integrarse sin problemas en las actividades de la clase</p>	
		Uso pedagógico de los medios audiovisuales	<p>1. Planificación e integración pedagógica.</p> <p>2. Frecuencia de uso.</p> <p>3. Pertinencia metodológica.</p> <p>4. Capacidad del docente para su aplicación.</p>	<p>24. El docente planifica actividades que incluyen medios audiovisuales.</p> <p>25. Los recursos audiovisuales se integran adecuadamente en el desarrollo de la clase.</p> <p>26. El material audiovisual complementa las actividades físicas programadas.</p> <p>27. El uso de audiovisuales responde a las necesidades del aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>28. Los recursos seleccionados facilitan el logro de las competencias de Educación</p>	

				Física. 29. El profesor selecciona adecuadamente los materiales audiovisuales. 30. El docente evalúa el impacto del uso de estos recursos en el aprendizaje.	
--	--	--	--	--	--

<b>Variable: Habilidades sociomotrices</b>					
<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala</b>
Conjunto de capacidades motrices y sociales que permiten a los estudiantes interactuar corporalmente con otros, desarrollando competencias como cooperación, comunicación motriz, respeto y resolución conjunta de problemas en contextos motrices (Parlebas, 2001; Le Boulch, 2008).	Se mide mediante un cuestionario tipo Likert (Nunca–A veces–Siempre) y/o observación estructurada que evalúa el desempeño del estudiante en cooperar, comunicarse motrizmente, respetar normas y resolver problemas motrices durante actividades de Educación Física. Puntajes altos indican mayor desarrollo de	Cooperación	1. Participación conjunta en actividades. 2. Apoyo entre compañeros. 3. Responsabilidad compartida. 4. Cumplimiento de roles.	1. Participo activamente en las actividades grupales para lograr un objetivo común. 2. Comparto responsabilidades con mis compañeros durante las dinámicas físicas. 3. Brindo apoyo a mis compañeros cuando tienen dificultades en una actividad motriz. 4. Trabajo en equipo respetando el rol que me corresponde.	Likert: Nunca (1), A veces (2), Siempre (3).
		Comunicación motriz	1. Interpretación de señales corporales. 2. Expresión mediante gestos y movimientos. 3. Coordinación mediante señales. 4. Comprensión de intenciones motrices.	5. Comprendo los gestos o señales que realizan mis compañeros durante los juegos. 6. Utilizo movimientos o gestos para comunicarme durante las actividades físicas. 7. Coordino mis acciones motrices mediante señales corporales con mis compañeros. 8. Interpreto con facilidad las posturas corporales que indican intenciones de movimiento.	

	habilidades sociomotrices.	Respeto y convivencia motriz	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cumplimiento de reglas.</li> <li>2. Autocontrol en competencia.</li> <li>3. Respeto del espacio personal.</li> <li>4. Aceptación de resultados.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Respeto las reglas y normas establecidas durante las actividades físicas.</li> <li>10. Mantengo el autocontrol cuando participo en juegos competitivos.</li> <li>11. Respeto el espacio personal de mis compañeros durante las actividades motrices.</li> <li>12. Acepto los resultados de las actividades o juegos sin generar conflictos.</li> </ol>	
		Resolución de problemas motrices en interacción	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toma de decisiones en tiempo real.</li> <li>2. Adaptación motriz ante cambios.</li> <li>3. Aplicación de estrategias en equipo.</li> <li>4. Creatividad táctica.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>13. Tomo decisiones rápidas ante situaciones que se presentan durante los juegos.</li> <li>14. Modifico mis acciones motrices según los movimientos de mis compañeros u oponentes.</li> <li>15. Aplico estrategias para resolver desafíos motrices que requieren coordinación con otros.</li> <li>16. Me adapto a los cambios repentinos en la dinámica del juego mediante movimientos adecuados.</li> </ol>	

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Ámbito temporal y espacial**

##### **Ámbito temporal.**

La investigación se desarrollará durante el periodo lectivo 2025, comprendiendo las fases de diseño, prueba piloto, recolección de datos y análisis, enfocado en los estudiantes de educación primaria dentro del contexto de la educación básica regular.

##### **Ámbito espacial.**

El estudio se llevará a cabo en la Institución Educativa Pública N.º 5042 “Juan Francisco de la Bodega y Cuadra” — Callao. El ámbito espacial comprende las aulas y las instalaciones deportivas (gimnasio, patio) donde se desarrollan las sesiones del área de Educación Física.

#### **3.2. Tipo de investigación**

Este estudio se llevará a cabo como una investigación de tipo básica, enfocada en profundizar en la comprensión teórica de conceptos fundamentales, sin buscar una aplicación inmediata; su intención es analizar en detalle los fenómenos en su forma más pura, lo que permitirá la generación de nuevas teorías y el fortalecimiento del conocimiento existente. Este estudio pretende identificar leyes y teorías que permitan generalizar los resultados obtenidos; su propósito es contribuir al avance científico en diversas áreas de investigación (Sánchez y Reyes, 2015).

#### **3.3. Nivel de investigación**

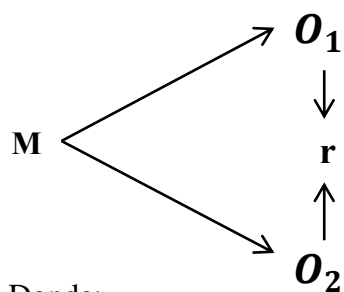
El nivel de esta investigación será de naturaleza descriptivo correlacional; con esto se busca identificar relaciones entre variables sin manipularlas directamente. según Guillén et al. (2020), este tipo de investigación revela la relación entre una o más variables para comprender su comportamiento en un momento determinado.

### 3.4. Métodos de investigación

El abordaje a emplear será el método hipotético-deductivo; permitirá desarrollar hipótesis y deducir conclusiones lógicas. Como señala Marfull (2019), el progreso del conocimiento científico se caracteriza por una transición desde lo concreto hacia lo abstracto y de lo general a lo específico; este procedimiento incorpora tanto el razonamiento inductivo como el deductivo, lo que permite la creación de hipótesis preliminares para establecer leyes generales.

### 3.5. Diseño de investigación

En esta investigación se considerará el diseño no experimental; este enfoque permitirá la observación y análisis de variables sin manipularlas directamente. De acuerdo con Hernández et al. (2014), este tipo de investigación se concentra en la observación de las variables en su entorno natural, sin intentar intervenir en ellas.



M = Muestra de estudio.

O1 = Medios audiovisuales.

O2 = Habilidades sociomotrices.

r = Relación entre medios audiovisuales y habilidades sociomotrices.

### 3.6. Población, muestra y muestreo

#### Población

La población estará compuesta por 648 estudiantes de nivel primaria de la Institución Educativa Pública 5042 Juan Francisco de la Bodega y Cuadra del Callao; esta muestra permitirá analizar diversas variables relevantes al estudio. En el contexto de una investigación, la población se refiere al conjunto total de individuos, eventos o elementos que poseen características relevantes para el estudio; este grupo completo forma la base para seleccionar muestras para el análisis, permitiendo generalizaciones y conclusiones válidas sobre el tema (Stratton, 2021).

### **Muestra**

La muestra estará conformada por 95 estudiantes de quinto grado; provenientes de las secciones A, B y C. Hernández y Mendoza (2018) señalan que la muestra representa una parte de la población; su propósito es recopilar información que permita generalizar los resultados de la investigación.

### **Muestreo**

En este estudio se empleará un muestreo no probabilístico intencional por conveniencia; esto permitirá seleccionar a los participantes que estén disponibles y sean más adecuados para el propósito de la investigación. Según Hernández et al. (2017), una muestra no probabilística es una parte de la población seleccionada según características específicas del estudio; en lugar de basarse en probabilidades.

## **3.7. Técnicas e instrumentos para recolección de datos**

En esta investigación se aplicarán una técnica e instrumentos específicos; estos son:

### **La encuesta**

Para este estudio, se utilizará la técnica de la encuesta; esta metodología facilita la recopilación rápida y eficiente de datos representativos y cuantificables. De este modo, se simplifica el análisis estadístico y se ofrece una base sólida para la toma de decisiones en distintos contextos. Sánchez et

al. (2018) define la técnica como el conjunto de directrices y herramientas; estas son esenciales para llevar a cabo el proceso de investigación.

### **Selección de instrumentos**

El instrumento que se empleará estará compuesto por dos cuestionarios; cada uno se centrará en una de las variables del estudio. Las preguntas han sido formuladas teniendo en cuenta las dimensiones correspondientes de cada variable, asegurando que sean claras, pertinentes y adecuadas. Sánchez et al. (2018) describe el instrumento como el componente que facilita la medición de variables en una investigación; este elemento es esencial para obtener datos precisos y confiables.

### **3.8. Técnicas y procesamiento de análisis de datos**

En esta investigación, los datos se procesarán mediante estadísticas descriptivas; se utilizarán tablas y gráficos para mostrar la distribución de frecuencias y porcentajes. Los programas SPSS V.27 y Microsoft Excel, serán empleados para este fin; se aplicará el coeficiente de correlación de Spearman para probar las hipótesis. Orellana y Huamán (1999) señalan que el análisis de datos consiste en una serie de procedimientos destinados a organizar, resumir, agrupar y evaluar la información obtenida.

## CAPÍTULO IV

### ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

#### 4.1. Potencial humano

- Investigadores: 02
- Asesor: 01
- Asesor estadístico: 01
- Asesor Metodológico: 01
- Expertos validadores: 03

#### 4.2. Materiales y equipos

- Lapiceros
- USB
- Papel Bond
- Folder
- Internet
- Laptop
- Impresora
- Escritorio

#### 4.3. Cronograma de actividades

ACTIVIDAD	2025		2026				
	N	D	E	F	M	A	M
1. Determinar y plantear el Problema.	X						
2. Elaboración y aprobación y aprobación del Plan.		X					
3. Recolección de información de fuentes bibliográficas.			X				
4. Elaboración del Instrumento.				X			
5. Aplicación del Instrumento.					X		

6. Tabulación de datos estadísticos.					X		
7. Procesamiento de datos estadísticos.						X	
8. Presentación del trabajo de investigación.						X	
9. Sustentación de la investigación.							X

#### 4.4. Presupuesto

##### *Presupuesto*

<b>Materiales</b>	<b>Unidad</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo Unitario</b>	<b>Costo total</b>
<b>Lapiceros</b>	Unidad	05	0.50	2.50
<b>USB</b>	Unidad	01	20.00	20.00
<b>Papel Bond</b>	Millar	01	25.00	25.00
<b>Digitación</b>	Unidad	01	150.00	150.00
<b>Internet</b>	Horas	50	1.00	50.00
<b>Estadístico</b>	Persona	01	150.00	150.00
<b>Copias</b>	Unidad	500	0.10	500.00
<b>Impresión</b>	Unidad	1000	0.10	100.00
<b>Imprevistos</b>				200.00
<b>Total</b>				<b>1,197.50</b>

#### 4.5. Financiamiento

El financiamiento de la presente investigación correrá a cargo de la investigadora en un 100%

## Referencias bibliográficas

- Adame, A. (2009). Medios Audiovisuales en aula. C/Recogidas N° 45 – 64 18005 Granada. <https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas>
- Arriola, J. (2020). *Impacto de los medios visuales en el rendimiento académico de estudiantes de educación básica*. Revista de Innovación Educativa, 12(3), 45–58.
- Ausubel, D. (2002). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Trillas.
- Area-Moreira, M. (2018). La escuela en la era digital. Editorial Graó.
- Banco Mundial. (2021). *Impacto de la pandemia en el desarrollo infantil y la educación en América Latina y el Caribe*. Banco Mundial.
- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Prentice-Hall.
- Barros Bastida, C., y Morales, R. B. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. Revista Universidad y Sociedad, 7(3), 1-10. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v7n3/rus04315.pdf>
- Cabero, J. (2020). Tecnologías digitales para la educación del futuro. Síntesis.
- Cabero, J., & Barroso, J. (2016). Recursos tecnológicos para la enseñanza. Narcea.
- Castañer, M., y Camerino, O. (2001). La educación física en la enseñanza primaria: una propuesta currículo para la reforma. Inde Publicaciones. [https://www.google.com.pe/books/edition/La\\_educaci%C3%B3n\\_f%C3%ADsica\\_en\\_la\\_ense%C3%B1anza\\_p/qfKvHKCQzPQC?hl=es&gbpv=1](https://www.google.com.pe/books/edition/La_educaci%C3%B3n_f%C3%ADsica_en_la_ense%C3%B1anza_p/qfKvHKCQzPQC?hl=es&gbpv=1)
- Espinoza, M. (2021). *Transformaciones educativas en la era digital: Retos y oportunidades*. Revista Latinoamericana de Educación, 15(2), 112–130.

- Feicán, C., Moreta, P., & Suárez, D. (2021). *Recursos digitales y metodologías innovadoras en la educación ecuatoriana*. Revista Tecnología y Educación, 8(1), 55–70.
- Feicán, T. V., García, D. G., y Erazo, C. A. (2021). Recursos audiovisuales para la enseñanza de lectoescritura. EPISTEME KOINONIA, 4(8), 247–264. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1355>
- Gavoto, E., Martínez, L., & Rivas, P. (2020). *Tecnología y sociedad: Nuevas formas de comunicación y aprendizaje*. Editorial Universitaria del Cono Sur.
- Hernández, A., & Rosas, M. (2019). *El juego educativo como estrategia para el desarrollo sociomotriz*. Revista de Pedagogía y Movimiento, 5(1), 33–48.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. (2014). *Cooperation in the classroom*. Interaction Book Company.
- Jonassen, D. (2014). *Learning to solve problems*. Routledge.
- Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). *PBL for the 21st century classroom*. Buck Institute for Education.
- Le Boulch, J. (2008). *La educación psicomotriz*. Paidós.
- Limo, J. (2024). *Uso de medios audiovisuales y mejora del aprendizaje en instituciones educativas de la región Callao*. Revista de Tecnología Educativa, 10(1), 22–37.
- Mayer, R. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Menacho, F., Quispe, L., & Huamán, R. (2024). *Brecha digital y acceso a recursos tecnológicos en estudiantes peruanos*. Observatorio de Educación y TIC, 18(2), 75–92.

- Mishra, P., & Koehler, M. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for integrating technology in teaching. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Montoya, S. (2021). *Los medios audiovisuales como soporte esencial en la educación a distancia*. *Revista de Educación Virtual*, 9(4), 14–28.
- Olarte, P. (2020). *Desarrollo psicomotor en estudiantes de primaria: Análisis comparativo en entornos digitales y presenciales*. *Revista de Motricidad y Desarrollo Humano*, 7(2), 89–105.
- Olvera, J. (2022). *Actividades lúdicas y su influencia en las habilidades sociomotrices en educación física*. *Revista de Educación Física y Desarrollo*, 4(1), 56–70.
- Orellana, G. y Huamán, L. (1999). *Diseño y elaboración de proyectos de investigación pedagógica*. Editorial Instituto Andino peruano. IAP.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad*. Paidotribo.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
- Puentedura, R. (2014). *SAMR: A contextualized introduction*. Hippasus.
- Ramírez, A. (2009). *La biblioteca escolar: de la biblioteca tradicional a la biblioteca que desarrolla competencias básicas*. Universidad de Córdoba. [https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/19780/2009\\_Boletín%20Asociación%20Bibliotecarios\\_Ramírez.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/19780/2009_Boletín%20Asociación%20Bibliotecarios_Ramírez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ramos, M., & Méndez, A. (2020). *Medios audiovisuales y motivación en el aprendizaje escolar*. *Revista Internacional de Tecnología Educativa*, 6(2), 101–120.
- Sáenz-López, M. (2017). *Educación Física y valores*. Inde.

- Salazar, E. A. (2023). Gestión de habilidades sociomotrices y las relaciones interpersonales en estudiantes de una institución pública de Ucayali 2023 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/131061>
- Salazar, S., Huamán, YL, Szczepansky, D., y Alarcón, A. (2024). Aplicación de Recursos Audiovisuales en Estudiantes Universitarios del Medio Rural. *REVISIÓN VISUAL. Revista Internacional de Cultura Visual Revista Internacional De Cultura Visual*, 16(2), 137–151. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5251>
- Sánchez, C., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Universidad Ricardo Palma. <https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/1480>
- Sánchez, H., y Reyes, C. (2015). Metodología y diseños en la investigación científica. Business Support Aneth. [https://lc.cx/bTWBR\\_](https://lc.cx/bTWBR_)
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Conectados En El Ciberespacio*, (5), 1-10. <https://n9.cl/c6n5>
- Stratton, S. J. (2021). Population Research: Convenience Sampling Strategies. *Prehospital and Disaster Medicine*, 36(4), 373–374. <https://doi.org/DOI:10.1017/S1049023X21000649>
- Suárez, J. R., y Cevallos, D. (2024). Herramientas de medios audiovisuales en el proceso enseñanza en lectoescritura en los estudiantes de 6 a 8 años: Audiovisual media tools in the process of teaching reading and writing to students from 6 to 8 years old. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(1), 355 – 369. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1593>

UNESCO. (2019). Marco de competencias digitales docentes. UNESCO.

UNESCO. (2020). *La importancia de la actividad física en la educación básica*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

UNICEF. (2022). *Impacto de la pandemia en la actividad física y el desarrollo socioemocional de niños y adolescentes*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society*. Harvard University Press.

## **Anexos**

### Matriz de consistencia

#### Título: Medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en el área de educación física de una institución educativa del Callao.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p><b>Problema general</b> ¿Qué relación existe entre los medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao?</p> <p><b>Problemas específicos</b> ¿Qué relación existe entre los medios audiovisuales y cooperación en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao?</p> <p>¿Qué relación existe entre los medios audiovisuales y comunicación motriz en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao?</p> <p>¿Qué relación existe entre los medios audiovisuales y respeto y</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación que existe entre los medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Determinar la relación que existe entre los medios audiovisuales y cooperación en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.</p> <p>Determinar la relación que existe entre los medios audiovisuales y comunicación motriz en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.</p> <p>Determinar la relación que existe entre los medios audiovisuales y</p>	<p><b>Hipótesis general</b> Existe una relación significativa entre los medios audiovisuales y habilidades sociomotrices en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> Existe una relación significativa entre los medios audiovisuales y cooperación en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.</p> <p>Existe una relación significativa entre los medios audiovisuales y comunicación motriz en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.</p> <p>Existe una relación significativa entre los medios audiovisuales y</p>	<p><b>Variable X:</b> Medios audiovisuales</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Calidad del contenido audiovisual.</li> <li>• Interactividad y participación.</li> <li>• Acceso y disponibilidad tecnológica</li> <li>• Uso pedagógico de los medios audiovisuales</li> </ul> <p><b>Variable Y:</b> Habilidades sociomotrices.</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperación</li> <li>• Comunicación motriz</li> <li>• Respeto y convivencia motriz</li> <li>• Resolución de problemas motrices en interacción</li> </ul>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Básico.</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> Correlacional.</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> No experimental, descriptivo correlacional.</p> <pre> graph LR     M --&gt; O1     M --&gt; O2     O1 &lt;--&gt;  r  O2     </pre> <p>Dónde: M: Muestra. O<sub>1</sub>: medios audiovisuales. O<sub>2</sub>: Habilidades sociomotrices. r: Coeficiente de correlación entre variables</p> <p><b>Población:</b> 648 estudiantes de una I.E 5042.</p> <p><b>Muestra:</b> 95 estudiantes.</p>

<p>convivencia motriz en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao?</p> <p>¿Qué relación existe entre los medios audiovisuales y respeto y resolución de problemas motrices en interacción en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao?</p>	<p>respeto y convivencia motriz en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.</p> <p>Determinar la relación que existe entre los medios audiovisuales y respeto y resolución de problemas motrices en interacción en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.</p>	<p>respeto y convivencia motriz en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.</p> <p>Existe una relación significativa entre los medios audiovisuales y respeto y resolución de problemas motrices en interacción en el área de educación física de la Institución Educativa Pública N° 5042 - Juan Francisco de la Bodega y Quadra de la provincia Constitucional del Callao.</p>		<p><b>Técnica e instrumentos de recolección de datos</b></p> <p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumento:</b> Cuestionario.</p>
--	---	---	--	---

## Propuesta de instrumento

### CUESTIONARIO - MEDIOS AUDIOVISUALES

**Instrucción:** A continuación, te presentamos una serie de preguntas sobre los medios audiovisuales; marca con una X la opción que consideres adecuada, teniendo en cuenta la siguiente tabla.

Escala de Likert		
Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)

N°	Ítems	ESCALA		
<b>Dimensión: Calidad del contenido audiovisual</b>				
1	Los videos utilizados presentan información clara y fácil de comprender.	1	2	3
2	Los videos o animaciones utilizados contienen información actual.	1	2	3
3	El contenido audiovisual se relaciona directamente con los temas de educación física.	1	2	3
4	Los recursos audiovisuales apoyan los aprendizajes esperados de la clase.	1	2	3
5	Los recursos audiovisuales mantienen la atención del estudiante por su diseño.	1	2	3
6	Los colores, gráficos y estructura del material son adecuados.	1	2	3
7	Los recursos audiovisuales se adaptan al ritmo de aprendizaje de los alumnos.	1	2	3
<b>Dimensión: Interactividad y participación</b>				
8	Los videos motivan a los estudiantes a realizar movimientos o ejercicios.	1	2	3
9	Los recursos permiten detener, repetir o explorar libremente el contenido.	1	2	3
10	El uso de videos fomenta la ejecución de ejercicios durante la clase.	1	2	3
11	Los recursos audiovisuales incrementan el interés por las actividades físicas.	1	2	3
12	El contenido audiovisual genera curiosidad y deseo de aprender más.	1	2	3
13	Los videos proporcionan modelos adecuados de ejecución física.	1	2	3
14	El uso del recurso permite identificar errores y mejorar la ejecución motriz.	1	2	3
<b>Dimensión: Acceso y disponibilidad tecnológica</b>				

15	La institución cuenta con equipos suficientes para el uso de audiovisuales.	1	2	3
16	El docente tiene acceso a medios audiovisuales sin dificultades.	1	2	3
17	Los estudiantes pueden acceder a los contenidos desde la escuela.	1	2	3
18	Los equipos tecnológicos son fáciles de utilizar.	1	2	3
19	El docente maneja sin dificultad los recursos audiovisuales.	1	2	3
20	Los estudiantes entienden cómo utilizar los materiales interactivos.	1	2	3
21	Los recursos audiovisuales funcionan correctamente con los dispositivos disponibles.	1	2	3
22	Los audiovisuales pueden integrarse sin problemas en las actividades de la clase	1	2	3
23	Los recursos audiovisuales se reproducen sin interrupciones técnicas.	1	2	3
<b>Dimensión: Uso pedagógico de los medios audiovisuales</b>				
24	El docente planifica actividades que incluyen medios audiovisuales.	1	2	3
25	Los recursos audiovisuales se integran adecuadamente en el desarrollo de la clase.	1	2	3
26	El material audiovisual complementa las actividades físicas programadas.	1	2	3
27	El uso de audiovisuales responde a las necesidades del aprendizaje de los estudiantes.	1	2	3
28	Los recursos seleccionados facilitan el logro de las competencias de Educación Física.	1	2	3
29	El profesor selecciona adecuadamente los materiales audiovisuales.	1	2	3
30	El docente evalúa el impacto del uso de estos recursos en el aprendizaje.	1	2	3

## CUESTIONARIO - HABILIDADES SOCIOMOTRICES

**Instrucción:** A continuación, se presenta una lista de preguntas relacionadas a las habilidades sociomotrices. Marca con un aspa (X) la respuesta que creas conveniente, teniendo en cuenta la siguiente tabla.

Escala de Likert		
Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)

N°	Ítems	ESCALA		
<b>Dimensión: Cooperación</b>				
1	Participo activamente en las actividades grupales para lograr un objetivo común.	1	2	3
2	Comparto responsabilidades con mis compañeros durante las dinámicas físicas.	1	2	3
3	Brindo apoyo a mis compañeros cuando tienen dificultades en una actividad motriz.	1	2	3
4	Trabajo en equipo respetando el rol que me corresponde.	1	2	3
<b>Dimensión: Comunicación motriz</b>				
5	Comprendo los gestos o señales que realizan mis compañeros durante los juegos.	1	2	3
6	Utilizo movimientos o gestos para comunicarme durante las actividades físicas.	1	2	3
7	Coordino mis acciones motrices mediante señales corporales con mis compañeros.	1	2	3
8	Interpreto con facilidad las posturas corporales que indican intenciones de movimiento.	1	2	3
<b>Dimensión: Respeto y convivencia motriz</b>				
9	Respeto las reglas y normas establecidas durante las actividades físicas.	1	2	3
10	Mantengo el autocontrol cuando participo en juegos competitivos.	1	2	3
11	Respeto el espacio personal de mis compañeros durante las actividades motrices.	1	2	3
12	Acepto los resultados de las actividades o juegos sin generar conflictos.	1	2	3
<b>Dimensión: Resolución de problemas motrices en interacción</b>				
13	Tomo decisiones rápidas ante situaciones que se presentan durante los juegos.	1	2	3
14	Modifico mis acciones motrices según los movimientos de mis	1	2	3

	compañeros u oponentes.			
15	Aplico estrategias para resolver desafíos motrices que requieren coordinación con otros.	1	2	3
16	Me adapto a los cambios repentinos en la dinámica del juego mediante movimientos adecuados.	1	2	3