UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

"El uso de recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel medio de la educación básica"

Autor/a:

Rosmery Mayelly García Mero.

Docente tutor:

Lic. Liliana Rodríguez Mera.

Manta - Manabí - Ecuador

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades
Licenciatura en Educación Básica

"El uso de recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel medio de la educación básica"

Trabajo de Integración Curricular presentado por: Rosmery Mayelly García Mero
Titulación: Licenciatura en Educación Básica
Tutor: Lic. Liliana Rodríguez Mera.

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR

PROPIEDAD INTELECTUAL

Título del Trabajo de Investigación: EL USO DE RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL SUBNIVEL MEDIO DE LA EDUCACION BASICA.

Autor: GARCIA MERO ROSMERY MAYELLY

Fecha de Finalización: 17/08/2025

Descripción del Trabajo:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal comprobar el uso de recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el subnivel de educación básica y la influencia en el rendimiento académico.

Declaración de Autoría:

Yo, GARCIA MERO ROSMERY MAYELLY, con número de identificación 1317913299, declaro que soy autor original y Liliana Hipatia Rodríguez Mera, con número de identificación 1306830728, declaro que soy el coautor, en calidad de tutor del trabajo de investigación titulado " EL USO DE RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL SUBNIVEL MEDIO DE LA EDUCACION BÁSICA ". Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no ha sido copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

Derechos de Propiedad Intelectual:

El presente trabajo de investigación está reconocido y protegido por la normativa vigente, art. 8, 10 de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenecen a los autores y a la Institución a la que represento, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

Firma del Autor:

GARCIA MERO ROSMERY MAYELLY
1317913299

Firma del coautor:

Liliana Hipatia Rodríguez Mera
1306830728

Manta 19, septiembre de 2025

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría de la estudiante GARCIA MERO ROSMERY MAYELLY, legalmente matriculada en la carrera de EDUCACIÓN BÁSICA 2024 AS, período académico 2025-2026(1), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"EL USO DE RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL SUBNIVEL MEDIO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA "*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Viernes, 15 de agosto de 2025.

Lo certifico,

RODRIGUEZ MERA LILIANA HIPATIA
Docente Tutor

APROBACIÓN DEL TRABAJO

A Haga clic aquí para escribir una fecha. convocados por el H. Consejo de Facultad, se dan cita: Haga clic aquí para escribir texto. delegado/a del Decanato de la Facultad y los docentes Haga clic aquí para escribir texto. y Haga clic aquí para escribir texto. para recibir la sustentación del Trabajo de Integración Curricular "Integración curricular de la práctica preprofesional de la carrera Educación Básica en el Proyecto Contextos familiares-comunitarios y aprendizaje de los sujetos educativos del periodo 2016-2"

Una vez discutidas y analizadas las posturas de los miembros del tribunal y previo el cumplimiento de los requisitos de ley, se otorga la calificación de:

Haga clic aquí para escribir texto. **Calificación:** .....

Haga clic aquí para escribir texto. **Calificación:** .....

Haga clic aquí para escribir texto. **Calificación:** .....

SUB TOTAL DE LA DEFENSA: _____

En la ciudad de Manta, a Haga clic aquí para escribir una fecha.

Es legal,

_____

Lic. Octaviana Gutiérrez Cedeño

Secretaria de la Carrera de Educación Básica

DEDICATORIA

Este logro les pertenece a las personas que siempre han estado en cada momento de mi vida, los que me han enseñado y siempre me han brindado su apoyo a pesar de todo. A mis padres les agradezco por cada esfuerzo que han hecho para poder llegar hasta aquí. Sé que esto no es la mitad de todo lo que han hecho por mí, pero espero se sientan muy orgullosos de mí.

A mi hermano guardaré en mi corazón cada vez que me ayudabas a realizar mis manualidades para mis clases, espero ser un ejemplo para ti, a pesar de que el camino es difícil siempre se puede lograr.

A mi amada Rosita que desde el primer momento supe este título debía ser para ella, para poder llegar a contarle cada experiencia que vivía con los niños y lo mucho que me enseñaban día a día, viendo esa sonrisa en su rostro. Mi mami María que en todo momento me decía que yo iba a poder y me mandaba siempre con su bendición. Ambas han dejado las huellas más importantes en mi vida.

A mis tías que desde el principio dudaban si era la mejor carrera para mí y sin embargo, siempre creyeron en mí, gracias por reír y llorar conmigo, por sus palabras de apoyo, por cada anécdota compartida en este proceso, por empujarme cada día que estaba muy cerca de lograrlo que solo debía tener mucha paciencia la que saben que no existe, es un placer decirles que ya tienen a la "Maeta"

A mis amigos, gracias por compartir cada momento, risas, lágrimas, enojos y largas horas de estudio, quedan como las mejores experiencias en esta etapa.

Gracias Dios por guiarme para llegar a esta etapa, por las bendiciones que enviaste a mi vida y por enseñarme a aceptar que las cosas a tu tiempo son perfectas.

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN 2
APROBACIÓN DEL TRABAJO 3
DEDICATORIA 4
RECONOCIMIENTO 5
RESUMEN 8
Palabras clave: 8
ABSTRACT 9
1. Introducción 1
Objetivos de investigación 4
Objetivo General 4
Objetivo especifico 4
2. Fundamentación teórica 5
2.1. Alfabetización Integral 5
2.1.1. Variable 1 5
1.1. Recursos Audiovisuales 5
1.2. Origen de los recursos audiovisuales 6
1.3 Características de los Medios Audiovisuales 7
1.3. Clasificación de los Medios Audiovisuales 8
1.4. Funciones de los Medios Audiovisuales en la educación 9
1.5. Importancia de los medios audiovisuales en la educación 10
1.6. Beneficios de la utilización de medios audiovisuales en la educación básica 11
1.7. Usos de recursos digitales en las aulas 13
1.8. Video y televisión digital 14
1.9. Videojuegos y gamificación 15
1.10. Realidad aumentada 17
2.1.2 Variable 2 18
2.1. Proceso de Enseñanza Aprendizaje 18
Enseñanza 18
Aprendizaje: 19
2.2. Elementos del proceso Enseñanza Aprendizaje 19
Metodología 21
3.1. Tipo de estudio 21
3.2. Unidades de análisis 22
3.3. Instrumentos de recogida de información 23
3.4. Procesamiento de análisis 24
3.5. Consideraciones éticas 25
4. Resultados 25

4.1. Cruce de resultados 28
5. Conclusiones y Recomendaciones 31
5.1. Conclusiones 31
5.2. Recomendaciones 32
Fuentes y referencias 33

RESUMEN

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo" de Manta, con el propósito de analizar el impacto del uso de recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación básica media. El estudio parte de la necesidad de implementar metodologías didácticas más dinámicas y adaptadas a los intereses y estilos de aprendizaje de los niños, reconociendo que los recursos audiovisuales contribuyen significativamente a captar la atención, facilitar la comprensión y promover la participación activa del estudiantado.

Se empleó un enfoque cuantitativo. La población objetivo estuvo conformada por 141 estudiantes de básica media. Se aplicaron encuestas con ítems relacionados al uso, tipo de recursos, participación del estudiante y comprensión del contenido. El análisis se procesó mediante el software JASP, utilizando estadística descriptiva y pruebas como ANOVA y comparaciones post-hoc para identificar diferencias significativas entre grados y géneros. Los resultados evidenciaron que tanto hombres como mujeres utilizan los recursos audiovisuales con una frecuencia similar, aunque se observaron diferencias destacables por grado. El grupo de 5°A reportó un mayor uso de plataformas como YouTube en comparación con otros paralelos. Las estudiantes mujeres también mostraron una participación más activa en clase.

Se concluye que los recursos audiovisuales favorecen el aprendizaje al permitir una enseñanza más visual, auditiva e interactiva. Se recomienda fomentar la capacitación docente para optimizar su integración pedagógica y asegurar una implementación equitativa en las aulas.

Palabras clave:

Recursos, audiovisual, docente, estudiantes.

ABSTRACT

This research was conducted at the "Juan Montalvo" Fiscomisional Educational Unit in Manta, with the purpose of analyzing the impact of audiovisual resources on the teaching-learning process of middle school students. The study stems from the need to implement more dynamic teaching methodologies adapted to children's interests and learning styles, recognizing that audiovisual resources significantly contribute to capturing attention, facilitating comprehension, and promoting active student participation.

A quantitative approach was adopted, with a target population of 141 middle school students. Data were collected through surveys structured around four dimensions: use of resources, type of resources, student participation, and content comprehension. The analysis was carried out using JASP software, applying descriptive statistics, ANOVA tests, and post-hoc comparisons to identify significant differences between grades and genders. The results showed that both male and female students use audiovisual resources with similar frequency, although notable differences were observed by grade. The 5th A group reported greater use of platforms such as YouTube compared to other classes, while female students demonstrated more active participation in class. In conclusion, audiovisual resources enhance learning by fostering a more visual, auditory, and interactive teaching approach. It is recommended to strengthen teacher training to optimize their pedagogical integration and ensure equitable implementation in classrooms.

Keywords: resources, audiovisual, teacher, students.

1. Introducción

En la actualidad, el sistema educativo enfrenta el desafío constante de adaptarse a las transformaciones generadas por el avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En este contexto, los recursos audiovisuales se han convertido en herramientas fundamentales para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, aportando dinamismo, motivación y un mayor grado de comprensión por parte del estudiantado, especialmente en los niveles de educación básica. No obstante, su implementación no siempre obedece a criterios pedagógicos adecuados ni responde de forma precisa a las necesidades de los estudiantes, lo que limita su verdadero potencial educativo.

A nivel internacional, autores como Montenegro-Rueda y Fernández-Cerero (2022) evidencian el impacto positivo de la realidad aumentada en la comprensión de fenómenos complejos, mientras que Rodríguez y Gallardo (2019) destacan los beneficios de la gamificación y los videojuegos en términos de motivación y participación. Aretio (2024), por su parte, subraya el valor de la televisión educativa digital y los videos interactivos para fortalecer el aprendizaje autónomo y adaptado a distintos estilos cognitivos.

Es importante mencionar que estas herramientas modifican la manera de aprendizaje, ya que se puede promover métodos de aprendizaje más dinámicos, interactivos y centrados en el estudiante. Además, que el rol docente también se encuentra en constante evolución es capaz de adaptar diferentes estrategias a cada estilo de aprendizaje.

Desde el ámbito investigativo, diversos estudios nacionales e internacionales han abordado el uso de medios audiovisuales en el aula. En Ecuador, investigaciones realizadas por la Facultad de Filosofía de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí señalan que más del 65% de los docentes de educación básica utilizan herramientas audiovisuales, aunque muchas veces sin una planificación didáctica adecuada (ULEAM, 2023).

Espinoza (2018) resalta que estos recursos potencian el aprendizaje visual y auditivo, incentivando la creatividad y motivación del alumnado. De igual forma, Maza y Espinoza (2023) enfatizan su rol en la construcción de entornos activos y colaborativos, aunque reconocen limitaciones relacionadas con la capacitación docente y el acceso a tecnología.

La incorporación de estos recursos ha avanzado significativamente, aunque existen diversos desafíos, infraestructuras, conectividad y capacitación del docente, en muchas instituciones se usan estos recursos sin una planificación lo que reduce el aprendizaje. Sin embargo, algunas instituciones nos muestran que el uso adecuado a través de las planificaciones integrándolos a los objetivos curriculares elevan el rendimiento.

La presente investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo", ubicada en la ciudad de Manta, donde se ha evidenciado un interés creciente por parte del cuerpo docente en la incorporación de recursos como imágenes, audios, videos, plataformas interactivas y juegos digitales en sus prácticas pedagógicas. Esta tendencia refleja una búsqueda por metodologías más inclusivas, participativas y efectivas, que promuevan una mejor comprensión y retención de los contenidos impartidos.

En este marco, se vuelve indispensable analizar cómo se están utilizando estos recursos audiovisuales en el subnivel de educación básica media, cuál es su relación con el rendimiento académico y cómo son percibidos por los propios estudiantes.

La importancia de esta investigación radica en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del entorno educativo, particularmente frente a la incorporación de medios visuales y auditivos. El uso adecuado de estos recursos favorece la comprensión de la información y promueve la participación activa del estudiante, al mismo tiempo que se alinea con las competencias requeridas por la sociedad actual. Centrarla en una institución específica muestra que herramientas resultan más útiles en la práctica pedagógica y como se refleja en el aprendizaje, además ofrece orientaciones para metodologías más dinámicas y efectivas.

A partir de este panorama, se profundiza el uso de recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de 141 estudiantes de la básica media en la Unidad Educativa "Juan Montalvo", empleando un enfoque que recoja evidencias cuantitativas, aplicando encuestas con ítems relacionadas al uso de estos recursos para el rendimiento académico y su percepción por parte de los estudiantes.

Este análisis se procesó mediante el Software JASP utilizando estadísticas descriptivas y pruebas ANOVA para evidenciar diferencias significativas entre grados; mostrando que estudiantes de 5° "A" hacer mayor uso de plataformas y respecto al género; que las mujeres tienen una participación más activa en clases.

Se concluyó que dichos recursos pueden favorecer de manera significativa para el aprendizaje del alumno ya que permite una enseñanza más dinámica en el aula de clases, pero es necesario fomentar la capacitación de docentes para integrar los recursos audiovisuales de manera adecuada.

Al surgir la necesidad de comprender cómo los recursos audiovisuales impactan en el proceso de enseñanza- aprendizaje, en este contexto, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera influye el uso de recursos audiovisuales en la comprensión, la retención de contenidos y motivación para el aprendizaje en los estudiantes de la básica media de la unidad educativa "Juan Montalvo"? A partir de esto, se formula la siguiente hipótesis: El uso frecuente y diverso de recursos didácticos influye de manera positiva en el desempeño académico y en la participación de los estudiantes, mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica media. Los recursos audiovisuales como imágenes, audios y videos como herramientas didácticas clave que no solo favorecen la comprensión, sino que también contribuyen a una mejor retención del contenido y, por ende, al rendimiento académico.

Objetivos de investigación

Objetivo General

Comprobar el uso de recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de educación básica y la influencia en el rendimiento académico

Objetivo especifico

- Identificar los recursos audiovisuales más útiles
- Analizar su influencia en la comprensión y la retención de los contenidos por parte de los estudiantes.

2. Fundamentación teórica

2.1. Alfabetización Integral

2.1.1. Variable 1

1.1. Recursos Audiovisuales

Los recursos audiovisuales se han convertido en herramientas clave dentro del ámbito educativo, debido a su capacidad para mejorar la comprensión de los contenidos y captar la atención del estudiante. En la actualidad, se busca crear entornos educativos más dinámicos y participativos, donde los estudiantes puedan involucrarse activamente.

Los audiovisuales son una ayuda para el ámbito educativo, que durante los últimos años se ha revolucionado como un mejor proceso de enseñanza que ayuda a la educación a que sea más interactiva y productiva, debido a que sus procesos van cambiando, además el proceso está enfocado a que el docente enseñe de una mejor manera.

> El trabajo en el aula puede estar potenciado por herramientas didácticas que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los medios audiovisuales ofrecen una visión de la realidad diferente a otros medios y el profesor puede utilizarlos como "vehículo" transmisor de información y como elemento específico de organizar la realidad. (Ezpinoza, 2018, pág. 5)

De acuerdo a lo mencionado por el autor se da a conocer que el trabajo dentro del aula de clase es indispensable, como docentes se debe ofrecer técnicas que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo cual el medio audiovisual ayuda a que el estudiante se integre y aprenda de una forma más creativa por lo cual se lo utiliza como un vínculo transmisor de información.

Los materiales audiovisuales permiten que se presente a la información de una forma más clara y atractivo, en donde el estudiante lo captará de una mejor forma,

además que permite que es de fácil acceso, permite un aprendizaje más claro, esto ayudará a que los estudiantes que les toma un poco más de tiempo en aprender este será su mejor ayuda.

El proceso enseñanza-aprendizaje ya no se basa únicamente en la transmisión verbal o escrita del conocimiento, por lo tanto, estos nuevos métodos que fortalece la memoria visual, auditiva y promueven la mejor retención del contenido. Lo que permite al alumnado acceder a documentos que no solo contienen texto, sino también imágenes que favorecen una mejor retención. Además, los videos educativos facilitan el aprendizaje al mostrar de manera más clara los acontecimientos o contenidos abordados.

Varios estudios afirman que los medios audiovisuales no solo apoyan la adquisición de conocimiento, si no que estimula las habilidades como la observación, reflexión y el pensamiento crítico y la inclusión de este método de enseñanza no deben entenderse como un simple complemento, sino como una forma de enseñanza más actualizada y eficaz.

1.2. Origen de los recursos audiovisuales

La educación surgió en la edad de los 1920 en donde los avances de la cinematografía, los profesores y educadores comenzaron a utilizar medios audiovisuales que son de ayuda para los estudiantes de una forma más completa. Además de que en 1950 y 1960 se desarrollaron varias teorías y mejoras en el sistema de comunicación en los procesos educativos. Como resultado de estos estudios, los métodos audiovisuales dejaron de ser considerados un apoyo material en la educación, pasando a ser una parte integrante fundamental del proceso educativo.

En una investigación realizada por la UNESCO demuestra que la memorización se efectúa en la proporción del 30% con relación a lo que se oye, 40% respecto a lo que ve; 50% en lo que oye y ve y un 70% en todo aquello en lo que se participa directamente los medios audiovisuales acortan el tiempo de aprendizaje y aumentan el de retención. Su

aplicación en la enseñanza es muy antigua.

El empleo de esta nueva técnica de enseñanza permite que el alumno asimile una cantidad de información mayor, además permite que el aprendizaje se favorezca cuando el material está organizado y esa organización es percibida por el alumno de forma clara y evidente.

1.3 Características de los Medios Audiovisuales

Los medios audiovisuales tienen las siguientes características: combinan tanto aspectos visuales como sonoros. Permiten la transmisión sincronizada de imágenes fijas o en movimiento y sus respectivos sonidos, ya sea provenientes de la realidad o con fines de entretenimiento, como en la ficción.

> En general, los medios audiovisuales se caracterizan por su capacidad de llegar a grandes audiencias, su velocidad para difundir mensajes y su naturaleza tradicional. A pesar de que el mensaje puede perder vigencia con el tiempo, estos recursos tienen la ventaja de poder ser almacenados y reproducidos múltiples veces, lo que les da un carácter duradero y reutilizable (Instituto Peruano de Publicidad, 2020).

De acuerdo con el instituto peruano de publicidad da a conocer que los medios audiovisuales contienen algunas características como uno de ellos es que pueden llegar a grandes audiencias, un ejemplo de medio audiovisual es el cine, por medio de esto se puede difundir un mensaje más rápido, se puede lograr que estos medios audiovisuales contienen ventajas como el almacenamiento y además se lo puede reproducir constantemente.

Los recursos audiovisuales combinan elementos visuales y auditivos, lo que los convierte en herramientas dinámicas y atractivas. No se limitan a la imagen fija, sino que incorporan movimiento, sonido, color y ritmo, lo que permite captar la atención del

espectador de manera más efectiva. Además, su capacidad para representar situaciones, contextos o hechos que no están presentes físicamente ya sea por distancia o por tratarse de fenómenos abstractos los convierte en aliados valiosos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entre sus principales ventajas se destacan las siguientes:

- Permiten representar realidades distantes en el tiempo y el espacio.
- Combinan imágenes, movimiento, colores y sonidos, enriqueciendo la experiencia educativa.
- Pueden ser reutilizados cuantas veces sea necesario.
- Ofrecen la posibilidad de modificar el tiempo real (por ejemplo, mediante pausas, repeticiones o aceleraciones).
- Hacen visible aquello que, de otro modo, sería difícil de observar.
- Favorecen el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes.
- Estimulan el autoaprendizaje y el desarrollo de la autonomía.

1.3. Clasificación de los Medios Audiovisuales

Los medios audiovisuales se han considerado como un recurso más importante debido a que la mayor información recibida se solicita desde la vista y el audio. Para Barros y Morales, (2015) menciona que "la principal razón para utilizar las imágenes en el proceso educativo es debido a que permite que el estudiante se interese más, una imagen atrae mucho a los jóvenes, llama mucho la atención en los procesos educativos resulta ser motivador, sensibilizador y además estimula el interés". (pág., 6)

Ante lo mencionado se determina que los medios audiovisuales se considerado que es una mayor fuente para que las persona estén informados, y para que aprendan de una manera óptima, debido a que aquí se utilizan el sentido de la vida y el oído. Los medios audiovisuales se pueden clasificar en función de la comunicación, teniendo en

cuenta los sentidos que estimula como lo son:

Auditivos: se componen por grabaciones, radiofonía. Se utilizan instrumentos de registro y de reproducción.

Visual: predomina la vista, se constituye a partir de ilustraciones, fotos, gráficos, diagramas, diapositivas, entre otros.

Audiovisual: engloba las dos antes mencionadas, están conformados por videos, diapositivas con locución, televisión.

Programada: constituida por computadoras y programas informáticos de carácter educativo.

1.4. Funciones de los Medios Audiovisuales en la educación

En un mundo en dónde estamos rodeados de información, que llega de múltiples canales, mantener la atención del estudiante cada vez es más dificultoso, es necesario crear nuevos métodos de enseñanza mediante la innovación. "Los recursos audiovisuales cumplen con las funciones: motivacional, lúdica, expresiva, significativa y evaluadora; facilitan la enseñanza y fortalecen el aprendizaje" (Guamán et, al. 2021)

Ante lo mencionado por el autor se determina que el recurso audiovisual cumple diferentes funciones como lo son la motivación, la expresión debido a que los estudiantes se expresan mejor es una forma lúdica en donde la enseñanza es diferente y evaluadora, además facilita el aprendizaje. Gracias a la capacidad de recrear contenido en diversos formatos, algunas de sus funciones son:

- Motivar y atraer la atención de los estudiantes.
- Favorecer el desarrollo de diferentes inteligencias, por su codificación movilización de determinados sistemas simbólicos.
- Estructurar, organizar y adecuar la realidad a las demandas y características de los alumnos.
- Favorecer el acceso a gran cantidad de información.

- Facilitar el proceso cognitivo de los alumnos con las diferentes actividades que debe abordar su proceso de aprendizaje.
- Propiciar el autoaprendizaje
- Ayuda a transformar nociones abstractas en modelos figurativos, lo que facilita la comprensión de los estudiantes.
- Propiciar el uso de simulaciones que acerquen a la comprensión de determinados fenómenos a los alumnos.
- Acercar al alumno a la sociedad tecnológica.
- Reforzar los conocimientos de los alumnos.

1.5. Importancia de los medios audiovisuales en la educación

Los medios audiovisuales desempeñan un papel fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje al facilitar la comprensión de los contenidos, captar la atención del estudiantado y reforzar la retención de la información. Para Yépez, (2022) afirma que:

> Además de proporcionar diferentes medios de aprendizaje, estimulan el interés, la motivación del estudiante, renuevan la capacidad de atención y ayuda a retener las ideas por más tiempo. Por ese motivo, la educación de hoy es impensable sin lo audiovisual, por ello es importante capacitarse en las diferentes maneras de crear contenidos (pág., 12)

De acuerdo con el autor los medios audiovisuales se ofrece diferentes cosas positivas para el aprendizaje como estimular el interés del alumno por conocer más sobre el tema a tratar, motiva a los estudiantes, renuevan la capacidad de atención y además permite obtener más ideas y una mejor comprensión, por eso es muy importante siempre que los docentes se capaciten sobre el tema y que este actualizado sobre lo último en tecnología. Valdés, (2015) menciona que los medios son siempre educativos debido

a que cuando enseñas por un medio audiovisual el estudiante muestra mayor interés y tiene otra perspectiva de la realidad, además estos medios influyen sobre lo que el joven aprende y la manera en la que la hace (pág., 15)

Ante lo mencionado los medios audiovisuales en el ámbito educativo influyen en el aprendizaje de los jóvenes, permite que se mejoren las condiciones de aprendizaje, ayuda a brindar óptimos recursos tecnológicos. Este medio autoriza explicar conceptos de forma clara y sencilla, lo que facilita la comprensión por parte del estudiante. A través de imágenes, sonidos y animaciones, se despierta mayor interés y se mantiene la atención por más tiempo. Rodríguez (2020) afirma que:

> Las variedades de formatos también permiten adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, haciendo más inclusiva la enseñanza. Por esta razón, no solo es recomendable usarlos, sino también capacitar a los docentes en su creación y uso correcto, de este modo los docentes se van actualizando con algo que les interese a los jóvenes, debido a que los métodos de educación se renuevan, y los jóvenes tienen que aprender que una forma divertida, atractiva y actualizada. (pag.15)

1.6. Beneficios de la utilización de medios audiovisuales en la educación básica

La incorporación de medios audiovisuales en la educación básica potencia significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje, al favorecer la comprensión de conceptos, estimular la motivación del estudiantado y permitir una mayor interacción con los contenidos.

Estos recursos contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, promueven el aprendizaje significativo y facilitan la inclusión de diversos estilos de aprendizaje dentro del aula. De acuerdo con el estudio de Barros & Barros (2015) se determina que el utilizar

medios audiovisuales beneficia a la enseñanza educativa debido a que es un método que le facilita al educador la implementación de sus clases de manera más efectiva, lo que a su vez permite que el niño o joven comprenda mejor los contenidos. Por ello, es importante mencionar algunos de los beneficios que aportan los medios visuales (pág. 6).

Entre las que se pueden mencionar:

De acuerdo con diversos autores, los recursos audiovisuales representan un aporte significativo dentro del proceso educativo, ya que facilitan que los estudiantes logren asimilar mayor cantidad de contenido en menos tiempo. Asimismo, contribuyen a que tanto el alumnado como las instituciones superen las limitaciones físicas y se conecten con un contexto global, favoreciendo una visión más amplia de la realidad. Estos recursos también intervienen en la formación personal del estudiante, influyendo en su comprensión de aspectos como género, etnia y nacionalidad, además de motivarlo a reflexionar sobre su existencia, sus metas y aspiraciones.

Sin embargo, para que su impacto sea verdaderamente efectivo, es necesario que su implementación se encuentre alineada con el currículo educativo y que se defina con claridad el rol de docentes y estudiantes en su uso. De igual forma, se requiere de una preparación adecuada, puesto que, en caso contrario, los resultados esperados difícilmente se alcanzarán (Hernandez, 2018).

Es importante seguir insistiendo que las herramientas audiovisuales en la educación ofrecen beneficios para la enseñanza-aprendizaje que permiten la estimulación y comprensión a través de un aprendizaje interactivo ese intercambio deja a un lado las clases tradicionales fortalece sus destrezas y habilidades. (Flores, (2022, pag.10).

Ante lo mencionado se determinan que los medios audiovisuales son importantes en la educación debido a que benefician la enseñanza y su aprendizaje permitiendo una mejor estimulación, si en el aula de clases existe alguien con alguna discapacidad sea auditiva o visual, estos métodos ayudaran a su enseñanza.

Cando los docentes no saben cómo emplear adecuadamente los medios audiovisuales, esto puede representar un obstáculo importante para lograr que los estudiantes aprendan. Por ello, es fundamental que las instituciones educativas verifiquen si el personal docente cuenta con habilidades digitales que permitan incorporar estos recursos en el desarrollo del proceso educativo. Maza & Espinoza, (2023) menciona que "los medios audiovisuales permiten crear espacios educativos en donde despierta la motivación y el interés de los jóvenes a lo que están aprendiendo, además fomenta una autonomía cognitiva y contribuye al aprendizaje de una forma eficaz" (pág. 15)

De acuerdo con Maza y Espinoza el uso de medios audiovisuales en el entorno escolar favorece la generación de espacios de aprendizaje más atractivos, donde los estudiantes se sienten motivados a participar activamente. Además, estos recursos impulsan la capacidad del alumno para aprender de forma autónoma y facilitan una comprensión más profunda de los contenidos, lo que promueve un aprendizaje con mayor sentido y permanencia.

1.7. Usos de recursos digitales en las aulas

El uso de herramientas audiovisuales como videos, televisión digital, videojuegos, estrategias basadas en el juego, realidad aumentada, dispositivos móviles y tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas con múltiples puntos de contacto o la robótica puede ser una vía efectiva para facilitar el acceso a información y fortalecer el aprendizaje, respondiendo a las diversas necesidades que solicitan los estudiantes para aprender.

1.8. Video y televisión digital

El video y la televisión digital son herramientas tecnológicas que permiten la transmisión y reproducción de contenidos audiovisuales en formatos digitales, caracterizados por una mayor calidad de imagen y sonido, así como por su facilidad de almacenamiento, edición y distribución. En la actualidad se vive en un auge digital donde todos necesitan del internet y los recursos audiovisuales, lograr como el video y la televisión digital, están demostrando ser herramientas muy útiles dentro del proceso educativo.

En el ámbito educativo, estos recursos ofrecen posibilidades interactivas y dinámicas para presentar información, facilitando el acceso a materiales pedagógicos actualizados, fomentando el aprendizaje autónomo y promoviendo la comprensión a través de representaciones visuales significativas. Valverde y Lugone (2023) que:

> La televisión digital terrestre representa un avance tecnológico significativo en el ámbito de la comunicación audiovisual, ya que permite la transmisión de contenidos con mayor calidad de imagen, incluso en alta definición, y con mejor sonido. Este tipo de tecnología no solo transforma la experiencia del espectador, sino que también amplía las posibilidades de acceso a contenidos educativos en entornos digitales.

De acuerdo a lo expuesto por el autor la televisión digital representa un gran avance de la tecnología debido a que por medio de esta se comunican las personas por medio de lo audiovisual, esto permite que el espectador conozca lo que pasa alrededor, y como es una técnica audiovisual que utilicen los docentes. Aretio (2024) afirma que:

> Estos medios no solo acompañan la enseñanza digital, sino que también elevan la motivación del alumnado. Cuando los estudiantes se enfrentan a materiales más visuales y dinámicos, se sienten más interesados y con ganas de participar. Esto mejora no solo su comprensión, sino también su actitud frente al aprendizaje. Además, los recursos audiovisuales permiten explicar temas complejos de forma sencilla, utilizando imágenes, sonidos y ejemplos que conectan con la vida cotidiana de los estudiantes (pag.15)

Ante lo mencionado se determina que los medios audiovisuales potencian la enseñanza digital al aumentar la motivación del estudiantado, facilitando la comprensión de contenidos complejos mediante recursos visuales y sonoros que conectan con su vida cotidiana.

1.9. Videojuegos y gamificación

Los videojuegos y la gamificación representan enfoques pedagógicos creativos que incorporan dinámicas del juego como retos, incentivos y competencia dentro del ámbito educativo, con el propósito de estimular el interés del estudiante, activar su participación y fortalecer su vínculo con el proceso de aprendizaje. Ambas metodologías contribuyen a adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales, favorecen el pensamiento crítico y fomentan una interacción continua en ambientes educativos más atractivos y participativos.

> El juego es una actividad lúdica muy necesaria en la niñez, pues a través de él, el niño aprende a vivir. Con el juego, los niños potencian su individualidad, y descubren el grupo social al que pertenecen. Gracias al juego, se aprende valores humanos y éticos del entorno del que rodea al individuo, otorgándoles pautas de comportamiento, las cuales influye en la personalidad y en el desarrollo integral de cada uno. (Moran, 2020, pág. 10)

De acuerdo a lo mencionado por el autor los juegos son una actividad lúdica que la mayoría de los docentes lo utilizan para que sus niños pongan más atención a clase, además eso permite a los niños a aprender de una forma más divertida, los juegos permiten que aprendan de valores humanos y éticos

Los videojuegos facilitan el desarrollo de habilidades, fomentan la interacción social y promueven el análisis de valores. Además, permiten a los niños gestionar información, planificar estrategias y adaptarse con rapidez a nuevos lenguajes audiovisuales gracias a su familiaridad con entornos digitales. Rodríguez & Gallardo (2019) afirma que se determina que los juegos son algo concreto, mientras que las actividades gamificadas se basan en aprendizajes por medio de elementos didácticos y además esto permite que la mentalidad del joven se desarrolle por medio de actividades lúdicas. Los recursos audiovisuales han ganado importancia en la educación porque hacen más atractivo el aprendizaje, al combinar imágenes y sonidos que captan la atención y facilitan la comprensión, superando la rigidez de las clases tradicionales. Rodríguez y Gallardo (2019) :

> La gamificación y el juego pueden influir en el aprendizaje, ya que motivan al estudiante a participar de forma activa. En este sentido, los recursos audiovisuales pueden incluir elementos del juego, como retos o recompensas, para reforzar los conocimientos. Además, este tipo de herramientas se adapta bien a diferentes estilos de aprendizaje, ya que permite que cada estudiante avance a su ritmo. pag.15)

Ante lo mencionado se determina que la gamificación y los recursos audiovisuales estimulan la participación activa del estudiante, adaptándose a distintos ritmos de aprendizaje y mejorando tanto la comprensión como la motivación educativa.

1.10. Realidad aumentada

El uso conjunto de dispositivos móviles y tecnologías emergentes como la Realidad Aumentada abre nuevas posibilidades para innovar en las metodologías educativas, aprovechando tanto la popularidad de estos equipos como el crecimiento que ha experimentado la RA en los últimos tiempos. "La realidad aumentada es una tecnología con visión directa o indirecta, que permite agregar un objeto irreal a un contexto real, creando de esta forma una nueva realidad" (Berrios Zepeda, 2020, p. 217)

Ante lo mencionado por el autor llega a la conclusión que la realidad aumentada es una tecnólogia más avanzada debido a que permite tener un contexto más real de las cosas creando así una forma de ver las cosas desde otra perspectiva,

La mayoría de las aplicaciones de realidad aumentada están orientadas a la educación únicamente se centran en un aspecto específico o en un área en concreto y los contenidos de estas aplicaciones son generalmente estáticos, es decir, son los especificados por el programador a la hora de desarrollar la aplicación, lo que dificulta la actualización de nuevos contenidos por parte de los profesores que las utilizan.

> El profesorado puede incorporar diverso contenido multimedia como video, imágenes, objetos en 3D e incluso objetos 3D animados (en formato MD2) a sus libros, apuntes, ejercicios. "Los trabajos revisados sugieren que el uso de la realidad aumentada actúa como un elemento que mejora las experiencias de aprendizaje de los estudiantes universitarios" (Montenegro□Rueda & Fernández□Cerero, 2022, p. 100)

Ante lo mencionado se puede determinar que la realidad aumentada actúa de una forma para poder mejorar la experiencia de aprendizaje, de los universitarios o de los alumnos de escuela o colegio, debido a que es otra forma de aprender, más divertida y eficaz.

2.1.2 Variable 2

2.1. Proceso de Enseñanza Aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es una dinámica bidireccional mediante la cual el docente transmite conocimientos, habilidades, valores y actitudes, mientras que el estudiante los asimila, interpreta y aplica. Este proceso no se limita a la simple transmisión de contenidos, sino que implica la interacción activa entre quien enseña y quien aprende, en un contexto determinado y con métodos, recursos y estrategias que facilitan la construcción significativa del conocimiento. Ruiz (2022) afirma:

> Cuando la enseñanza debe adaptarse a las características del grupo y fomentar la participación, la reflexión y el pensamiento crítico del estudiantado. Sostienen que la planificación educativa posibilita un proceso de enseñanza aprendizaje efectivo (pag,16)

De acuerdo con el autor el proceso de enseñanza y aprendizaje se determina de acuerdo al grupo por el cual se tiene que adaptar al grupo con el que se va a trabajar, a su vez se posibilita que el proceso de aprendizaje sea eficaz. Para comprender adecuadamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario delimitar primero qué se entiende por enseñanza y por aprendizaje, reconociéndolos como componentes interdependientes dentro de una dinámica educativa complejo.

Enseñanza

La enseñanza es comprendida como un fenómeno específico de la didáctica, y no como un concepto abstracto o unidimensional. Así lo argumenta González, quien respalda su afirmación con referencias a distintos especialistas en el área, consolidando un consenso académico que reconoce a la enseñanza como el objeto central de estudio de la didáctica. Esta concepción señala que la enseñanza no debe reducirse a una simple transmisión de contenidos, sino que constituye una práctica pedagógica situada, en la que

confluyen múltiples elementos: el docente, el estudiante, los contenidos y el entorno en el que ocurre el acto educativo.

Aprendizaje:

En cuanto al aprendizaje, se reconoce que este es un proceso progresivo mediante el cual el individuo desarrolla la capacidad para resolver problemas, interpretar su entorno y elaborar estructuras complejas de pensamiento. A lo largo de la vida, el aprendizaje transita desde respuestas automáticas o instintivas hacia una participación consciente e intencional del sujeto en la construcción del conocimiento.

El aprendizaje significativo ha surgido como una estrategia fundamental para abordar los desafíos actuales en la docencia, promoviendo que el estudiante no solo memorice, sino que comprenda y relacione conceptos de forma profunda. Aguirre (2021), este tipo de aprendizaje se experimenta como *"es* un proceso que todos llevamos desde que nacemos hasta que morimos, porque cuando uno es pequeño tiene que aprender a caminar, a comer y a otras cosas, en cambio cuando se ingresa a una unidad educativa uno aprende lo que el docente le indica, debido a que ellos son los principales mentores en la unidad educativa, por lo cual la enseñanza y el aprendizaje van juntos en el proceso. (pag,15)

2.2. Elementos del proceso Enseñanza Aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje se compone de diversos factores esenciales que se relacionan de manera dinámica para favorecer la adquisición del conocimiento. Entre estos destacan el profesor, quien orienta y acompaña el proceso educativo; el estudiante, que asume un rol activo en su formación; los contenidos, que constituyen el saber a transmitir; los propósitos formativos, que guían el rumbo del proceso; las

metodologías, que definen la manera en que se enseña; y el entorno educativo, que condiciona la forma en que se desarrolla el aprendizaje.

Cuando estos componentes se integran de forma coherente, se logra una experiencia formativa más efectiva y ajustada tanto a las características del alumnado como al contexto sociocultural en el que se inserta. Medina y Salvador (2009) afirman:

> Fortalecer las habilidades de los estudiantes es necesario abordar de forma integrada diversos tipos de contenidos como los conceptuales, los actitudinales y los prácticos, siempre que estos contribuyan al logro de los objetivos planteados, se alineen con el currículo y fomenten el desarrollo de las competencias establecidas. (pag,15)

De acuerdo con el autor se logra determinar que el docente cumple múltiples funciones en el proceso de aprendizaje y además en este proceso existen algunos elementos integrados como lo son cognitivos, actitudinales y procedimentales los cuales resultan ser muy importante en este proceso debido a que favorecen para poder llegar al objetivo adecuado. Existen elementos que intervienen en el proceso enseñanza aprendizaje, los mismos que son:

- Capacidad: Son las aptitudes o atributos personales de los alumnos, mismos que determinaran el éxito con el que se llevará a cabo la tarea del aprendizaje.
- Esfuerzo: Es la intensidad, las ganas, el interés con el que se usa las capacidades para conseguir el aprendizaje. De esta manera, los alumnos que tienen pocas capacidades, con mayor esfuerzo pueden aprender más que aquellos de mayor capacidad que ponen menos esfuerzo.
- Tiempo: Aquí existen contradicciones pues el hecho de invertir más tiempo no significa que el resultado sea efectivo.

- Calidad de recursos: No solo interviene los elementos materiales que el alumno posea, sino también, todos los referentes a la calidad de la docencia, ambiente físico.

El ser humano vive de una u otra manera la experiencia del aprendizaje a lo largo de toda su vida, y en este proceso intervienen una serie de factores internos y externos que permiten que se lleve a cabo. Todo aprendizaje siempre lleva un complejo proceso, que finalmente resulta en un cambio de conducta o de pensamiento.

Metodología

3.1. Tipo de estudio

Según (Chávez, 2007), el tipo de investigación aplicada tiene como fin principal resolver un problema en un periodo de tiempo corto. Dirigida a la aplicación inmediata mediante acciones concretas para enfrentar el problema. Por tanto, se dirige a la acción inminente y no al desarrollo de la teoría y sus resultados, mediante actividades precisas para enfrentar el problema, (p. 134)

La presente investigación tiene como objetivo aplicar el enfoque cuantitativo donde se pretenderá realizar investigaciones, empleando las metodologías apropiadas que permita conocer la realidad de este fenómeno

Se implementó la investigación descriptiva puesto que describe, analiza e interpreta la naturaleza y composición de los fenómenos que se pretenden abordar, cabe resaltar que, según Bernal (2006), hace referencia de que la investigación descriptiva se guía por las preguntas de investigación que se han planteado por los investigadores o investigador, por lo tanto, este tipo de investigación tiene soporte en técnicas como la encuesta, entrevista, observación y revisión documental.

Enfoque de investigación: El estudio adopta un enfoque que integra el método cuantitativo con el objetivo de ofrecer una comprensión completa y detallada de la

problemática en cuestión. Este enfoque permite aprovechar las fortalezas del método cuantitativo que proporciona datos medibles y estadísticamente significativos que pueden generalizarse a una población más amplia.

3.2. Unidades de análisis

a) Población

De acuerdo con Carhuancho et al. (2019), entiendo que la población "es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones". En mi investigación, considero como población al conjunto de personas o empresas que comparten características comunes y que pueden ser medibles (pág. 105).

En este sentido, seleccioné como población a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo", conformada por un total de 1022 estudiantes de la jornada matutina. Sin embargo, no tomé en cuenta a todos los estudiantes de la institución, sino que trabajé únicamente con el grupo de estudiantes de básica media.

b) Muestra

Siguiendo la perspectiva de Hernández, Fernández y Baptista (2014), comprendo que la muestra es "un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, misma que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población" (pág. 174).

En mi investigación, trabajé con el subnivel de básica media, conformado por un total de 141 estudiantes de la jornada matutina, distribuidos en 3 cursos del mismo nivel, cada uno con dos paralelos; es decir, 6 cursos en total. Apliqué la encuesta con el propósito de obtener datos detallados que me permitieran desarrollar el estudio durante el periodo lectivo 2024–2025.

b) Caracterización del centro involucrado en el estudio

Misión:

Formar ciudadanos de pensamiento crítico, capaces de participar de manera activa de la sociedad del conocimiento, con mentalidad internacional y gestores de la cultura del diálogo y la paz en un mundo diverso y multicultural.

Visión:

Ser una institución educativa integral, inclusiva con visión de mundo que promueve el emprendimiento la innovación educativa y la gestión del aprendizaje significativo para formar jóvenes con una profunda sensibilidad social y humana al servicio de la comunidad y el buen vivir.

Ubicación:

Av. Circunvalación - Vía a San Mateo - calle 5, Manta (Tercera puesta de la uleam)

Información de contacto, Estructura organizacional, etc.

Información de contacto:

Teléfono: (05)262-8883

Estructura Organizacional:

La Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo", con código AMIE 13H02370, Distrito 13D02, Circuito C05-06-07-12, es una institución que está enlazada a la Universidad Laica Eloy Alfaro De Manabí del cantón Manta con dirección a la ciudadela universitaria vía a San Mateo. Cuenta con una oferta académica en: Inicial preparatoria, nivel básico elemental, básica superior y bachillerato. La modalidad que es presencial de jornada matutina, además, cuenta con docentes altamente capacitados.

3.3. Instrumentos de recogida de información

Este estudio se realizó mediante una encuesta, en esta se recolectaron los datos necesarios para llevar a cabo la investigación cumpliendo los objetivos planteados, estaba estructurada por 10 preguntas, y se distribuyeron en 4 dimensiones:

-Uso de recursos audiovisuales consta de 4 ítems.

-Tipos de recursos consta de 2 ítems.

-Participación del estudiante consta de 2 ítems

-Comprensión del contenido consta de 2 ítems

Se conoció el resultado mediante dos escales valorativos del 0 siendo el más bajo y el 4 el valor más alto.

La aplicación se realizó de forma presencial a cada uno de los estudiantes se le entregó una hoja con dichas preguntas donde debían marcar con una "x" lo que ellos creían.

3.4. Procesamiento de análisis

Como primera fase del trabajo consiste en realizar una encuesta a los estudiantes de la básica media, en el aula de clases con el permiso de sus representantes.

Segundo, los datos obtenidos fueron procesados mediante el software estadístico JASP, una herramienta de análisis. Con este programa se efectuó un análisis descriptivo, que incluyó porcentajes, medidas de tendencia central (media), lo que permitió identificar las respuestas y caracterizar el comportamiento de las variables en la muestra estudiada.

Se aplicaron diferentes pruebas estadísticas con el fin de establecer relaciones significativas entre variables; en primer lugar, se empleó un análisis descriptivo para determinar si existían diferencias estadísticamente significativas entre género sobre la frecuencia con la que los estudiantes utilizan los recursos audiovisuales. Y esta técnica permitió comparar que el uso de audiovisuales como estrategia de aprendizaje es similar en ambos géneros.

Además, se utilizó también el análisis (ANOVA) para determinar si existe una diferencia significativa entre los distintos grados en cuanto al uso de la plataforma YouTube como un medio de aprendizaje. Para comparar este se realizó una prueba "Post-hoc" con el método TUKEY HSD para determinar en qué grupo se encuentra la diferencia.

La combinación de estos análisis aportó una visión completa sobre el tema investigado, y permitió validar los objetivos del estudio.

3.5. Consideraciones éticas

Se respetaron los principios fundamentales en todo el proceso investigativo. Los estudiantes participaron de manera voluntaria, previa autorización informada de sus representantes legales. Se aseguró la confidencialidad de los datos personales, y se garantizó que los resultados del estudio no tendrían repercusiones académicas. La investigación se desarrolló conforme a los lineamientos institucionales

4. Resultados

¿Con que frecuencia utilizo diapositivas de PowerPoint en el aula de clases (Texto, imágenes, videos)?

Tabla 1.- Estadísticos Descriptivos

	URA		URA2		URA3		URA4		URA5	
	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino
Válido	62	76	62	76	62	76	62	76	62	76
Ausente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media	1.484	1.579	1.387	1.474	2.177	2.013	1.758	1.855	2.016	1.605
Desviación Típica	0.784	0.970	0.817	1.000	1.000	1.183	0.970	0.989	1.287	1.266

Estadísticos Descriptivos

	URA		URA2		URA3		URA4		URA5	
	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino
Mínimo	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
Máximo	4.000	4.000	4.000	4.000	4.000	4.000	4.000	4.000	4.000	4.000

Nota. Se excluyeron del análisis 2 filas, que corresponden a los valores ausentes de la variable Gènero de división

Se realizó un análisis descriptivo por género con el propósito de identificar la frecuencia con la que los estudiantes utilizan los recursos audiovisuales en su proceso de aprendizaje. La medición se efectuó mediante una escala tipo Likert, organizada por dimensiones y variables. Los resultados evidenciaron que, en la variable URA2, tanto hombres como mujeres emplean estas plataformas entre las categorías "casi nunca" y "ocasionalmente", con una media de 1.38 en mujeres y 1.47 en hombres.

En contraste, la variable URA3 mostró medias de 2.17 en mujeres y 2.01 en hombres, lo que indica que los recursos audiovisuales "ocasionalmente" son utilizados dentro del salón de clases. Finalmente, en las variables URA, URA2 y URA5 se observó que el uso de los recursos audiovisuales como estrategia de aprendizaje mantiene una tendencia similar en ambos géneros, ubicándose consistentemente en la escala señalada.

¿La plataforma YouTube la uso como medio de aprendizaje?

Tabla N 2.- ANOVA - URA2

Casos	Suma de Cuadrados	Gl	Cuadrado Medio	F	P
Grado	15.009	5	3.002	3.734	0.003
Residuals	107.733	134	0.804		

Nota. Suma de Cuadrados Tipo III

Tabla N3.- Descriptivos

Descriptivos - URA2

Grado	N	Media	DT	ET	Coeficiente de variación
5 A	24	2.000	0.834	0.170	0.417
5 B	29	1.172	1.037	0.193	0.885
6 A	20	1.400	0.940	0.210	0.672
6 B	22	1.727	0.985	0.210	0.570
7 A	12	1.583	0.793	0.229	0.501
7B	33	1.121	0.740	0.129	0.660

Tabla N 4.- Comparaciones Post-hoc - Grado

		Diferencia de Medias	ET	gl	T	p_{Tukey}
5 A	5 B	0.828	0.247	134	3.345	0.013
	6 A	0.600	0.271	134	2.210	0.240
	6 B	0.273	0.265	134	1.030	0.907
	7 A	0.417	0.317	134	1.314	0.777
	7B	0.879	0.241	134	3.653	0.005
5 B	6 A	-0.228	0.261	134	-0.873	0.952
	6 B	-0.555	0.254	134	-2.189	0.250
	7 A	-0.411	0.308	134	-1.335	0.765
	7B	0.051	0.228	134	0.224	1.000
6 A	6 B	-0.327	0.277	134	-1.181	0.845
	7 A	-0.183	0.327	134	-0.560	0.993
	7B	0.279	0.254	134	1.097	0.882
6 B	7 A	0.144	0.322	134	0.447	0.998
	7B	0.606	0.247	134	2.456	0.145
7 A	7B	0.462	0.302	134	1.529	0.646

Nota. Valor P ajustado para comparar una familia de estimaciones de 6.

Se realizó un análisis con ANOVA en la variable URA2 para determinar si existe diferencia significativa entre los distintos grados en cuanto al uso de YouTube como medio de aprendizaje, la diferencia que sugiere es de 0.003, es por esto que se utilizó la prueba Post -hoc con el método Tukey HSD para determinar en qué grupo se encuentra la diferencia.

Los resultados indican que la diferencia es entre 5 "A" y 5 "B" con 7 "B" nos indica que los alumnos de 5 "A" utilizan YouTube como herramienta de aprendizaje

en mayor medida que 7 "B", en cambio en los otros grados los niveles del uso de la plataforma son similares.

¿La enseñanza con recursos audiovisuales hace que la clase sea mas participativa?

Tabla N5.- Estadísticos Descriptivos

	PDE		PDE2	
	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino
Válido	62	76	62	76
Ausente	0	0	0	0
Media	2.903	2.684	3.032	2.776
Desviación Típica	0.918	0.927	0.829	1.001
Mínimo	0.000	0.000	1.000	0.000
Máximo	4.000	4.000	4.000	4.000

Nota. Se excluyeron del análisis 2 filas, que corresponden a los valores ausentes de la variable Genero de división

Se realizó un análisis descriptivo de las variables PDE Y PDE2 diferenciando por género con el objetivo de identificar la participación del estudiante, se puede evidenciar que en la variable PDE las mujeres tienen una media de 2.903 y los hombres 2.684 que nos indica ambos participan "ocasionalmente". Sin embargo, en la PDE2 las mujeres obtuvieron la media de 3.032 y los hombres 2.776 refiriendo que ambas medias se relacionan al nivel de "Casi siempre" aunque las mujeres tengan una percepción más alta.

4.1. Cruce de resultados

El análisis que se realizó en esta investigación demuestra que resultados obtenidos mediante análisis descriptivos y pruebas inferenciales (ANOVA y comparaciones post-hoc) en función del género y el grado escolar, muestran que tanto mujeres como hombres tienen una frecuencia de uso similar en la mayoría de las variables que componen la dimensión URA, indicando que no existe diferencias de género marcadas en la frecuencia

Se realizó un ANOVA para identificar si existen diferencias significativas entre los grados indica que los estudiantes de 5°A utilizan YouTube como herramienta de aprendizaje con mayor frecuencia en comparación de otros grados. No se encontraron diferencias significativas entre los otros grados, lo que muestra que puede ser influenciada por factores como la metodología del docente o el acceso a dispositivos.

El análisis descriptivo también incluyó la dimensión de Participación del Estudiante por género sugiriendo que las mujeres no solo utilizan más frecuentemente recursos audiovisuales, sino que también se involucran más activamente en los procesos participativos, y por grado que los niveles más bajo presentan un uso más frecuente con plataformas para su aprendizaje

5. Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

Los estudiantes expresan una percepción positiva respecto al uso de recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consideran que herramientas como imágenes, audios y videos contribuyen significativamente a hacer el aprendizaje más adecuado, efectivo y motivador. Estos medios captan la atención de manera dinámica y permiten construir conocimiento a través de formas visuales, auditivas e interactivas La evidencia empírica identificada sugiere que los recursos audiovisuales como imágenes para ejemplificar conceptos, audios para facilitar la información verbal y videos para presentar contenidos de forma integrada son especialmente útiles en el contexto educativo analizado.

No solo es capaz de incrementar el interés de los estudiantes al momento de aprender por sus características también se ajusta a la etapa de desarrollo en la que ellos se encuentran. Si bien los recursos audiovisuales representan una herramienta para fortalecer el proceso de enseñanza, es necesario fomentar su implementación de manera más equitativa, y capacitar a los docentes para integrar estas herramientas de forma adecuada, ya que no todos aplican de forma constante estos recursos por falta de formación en su manejo o carencias tecnológicas, generando una desigualdad en el aprendizaje.

5.2. Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos, se sugiere que las instituciones educativas implementen talleres para capacitar a los docentes en el uso de recursos audiovisuales para integrarlos en el aula de clases de manera más planificada. Asimismo, se necesita de un mayor compromiso en la institución para que se pueda garantizar el uso igualitario a estas herramientas asegurando que se adapte más a las necesidades de los estudiantes.

Se considera que los alumnos deben usar estos recursos de manera responsable para contribuir a su formación académica dando el interés necesario para aprender de manera autónoma y creativa como apoyo en su proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula de clases.

Fuentes y referencias

Aretio, L. G. (2025, enero 20). *La utilidad educativa de radio, tv, audio y video en la sociedad.* En *Contextos universitarios mediados*. Recuperado de https://aretio.hypotheses.org/10143

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). pp. 26-31*. Recuperado de http://rus.ucf.edu.cu/

Berrios R. (2020). Realidad aumentada: Uso estratégico en Comercialización y Educación. *REDMARKA. Revista de Marketing Aplicado, 24(2), 217–237.* Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/7077/707778206014.pdf

Flores-Coronado, A. (2022). Fortalecimiento en el aprendizaje de conceptos básicos a través de herramientas audiovisuales. Revista Electrónica de Educación, 4(4), 120–130. Recuperado de https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-01692023000400160&script=sci_arttext

Guamán-Gómez, V. J., Chapa-Argudo, C. E., & Marín-Reyes, I. P. (2021). *Importancia de los medios audiovisuales para la enseñanza y el aprendizaje. Revista Transdisciplinaria de Estudios Sociales y Tecnológicos, 1(2),* 48–56. Disponible en Dialnet: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9250528

Maza-Ramírez, J. M., & Espinoza-Freire, E. E. (2023). La influencia de los medios audiovisuales en Educación General Básica. *Ciencia y Sociedad, 3(1), 85–96.* Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8746782

Medina, A. y Salvador, F. (2009). Didáctica General. España: Pearson, Educación.

Montenegro-Rueda, M., & Fernández-Cerero, J. (2022). Realidad aumentada en la educación superior: posibilidades y desafíos. *Tecnología, Ciencia y Educación, 23, 95–114. https://doi.org/10.51302/tce.2022.858* (Descargado desde https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/download/858/5493)

Rodríguez & Gallardo, (2019). Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *EDETANIA 56, 61-82.* Recuperado de : https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7518831.pdf

Valdés, G. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación. *Revista cubana de información en ciencias de la salud, 7(3). Disponible* en SciELO: https://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202015000300005&script=sci_arttext

Valverde Lojano, C. A., & Lugones Muro, M. (2023). Conocimiento de la televisión digital terrestre y usos en las sociedades receptoras. *ALCANCE Revista Cubana de Información y Comunicación, 12(32), 302–316.* Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2411-99702023000200302&lng=es&nrm=iso

Yépez, M. (2022). *La importancia de los medios audiovisuales en la educación.* Observatorio de Innovación Pedagógica, Universidad Continental. Recuperado de https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/importancia-de-los-medios-audiovisuales-en-la-educacion/notas-destacadas/

ANEXOS

Anexo 1: Consentimiento informado del profesor/a

Manta de Octubre del 2024

Estimado Represéntate de Padre/Madre de Familia:

Reciban un cordial saludo de parte del grupo de investigación Desarrollo, Igualdad de Género e Interculturalidad, liderado por la Lcd. Liliana Hipatia Rodriguez, y García Mero Rosmery Mayelly, investigador(a) novel de la carrera de Educación Básica de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

El propósito de esta carta es solicitar su autorización para la participación de su representado en el estudio **Uso de recursos audiovisuales en proceso de enseñanza-aprendizaje en instituciones educativas,** a los estudiantes de quinto, sexto y séptimo Año Básica. Este estudio se realizará sin riesgos asociados, ya que se llevará a cabo dentro de las instalaciones de la misma institución educativa. Cabe destacar que no se ofrece compensación económica, pues el estudio forma parte de una actividad investigativa en el ámbito de la formación docente. La confidencialidad está garantizada, porque la información recabada será anónima y utilizada exclusivamente para los fines de esta investigación.
Para confirmar que ha comprendido la información suministrada y acepta participar voluntariamente, le solicitamos firmar y devolver este consentimiento informado.

Agradecemos de antemano su consideración para participar en este estudio.

Atentamente,

Lcd. Liliana Rodríguez Hipatia.
Líder del grupo de Investigación
Docente de la carrera de E. Básica

_____

Srta. Rosmery Mayelly García Mero.

.....
.....

Yo _____representante ☐ legal ☐ del estudiante_____autorizo SI ☐ NO ☐ que participe en el estudio comparativo en uso de audiovisuales en instituciones educativas del cantón Manta de estudiantes de 7mo Año Básica.

Manta,

Firma_____
CI._____

Anexo 2: Registro anecdóticos de las experiencias práctica

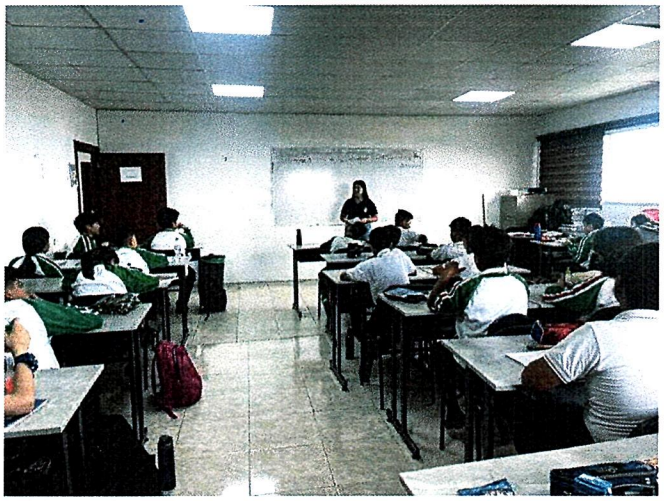

Figura 1
Estudiantes en clase durante la explicación de la docente.

Figura 2
Estudiantes trabajando en actividades en clase

Figura 2
Docente orientando a los estudiantes durante la clase.

Anexo 3: Instrumentos de investigación

ENCUESTA:

Estimado/a : La presente encuesta tiene como objetivo determinar el uso de recursos audiovisuales en instituciones del subnivel medio de la educación básica y su influencia en el rendimiento académico. Por lo cual, sus respuestas serán importantes para nuestro estudio. Además, es confidencial por lo que le solicitamos veracidad en sus respuestas.

Datos informativos:
Edad: _____ Género: Masculino_____Femenino _____
Grado: _____Paralelo: A____B____
Instrucción:
Colocar una X según su criterio.

N.º	Preguntas	Muy Frecuente	Frecuente	Ocasionalmente	Casi Nunca	Nunca
01	¿Con que frecuencia utilizó diapositivas de PowerPoint en el aula de clases (Texto, imágenes, videos)?					
02	¿La plataforma YouTube la uso como medio de aprendizaje?					
03	¿En el salón de clases usan proyectores y equipos de audio?					
04	¿En casa observo videos tutoriales para comprender algún tema?					
05	¿Muestro interés o entusiasmo por aprender con videos o imágenes de algún tema específico?					
		Totalmente de acuerdo	**De acuerdo**	**Indeciso**	**En desacuerdo**	**Totalmente desacuerdo**
06	Considero que hay mejor concentración en clases virtuales que en las presenciales					
07	¿Considero que los quizz hacen que las lecciones sean más entretenidas?					
08	¿Los recursos audiovisuales (imágenes, audios, videos) mejoran la retención y comprensión de ideas?					
09	¿Me parece interesante que el docente en al aula de clases aplique clips animados sobre conceptos básicos referente a alguna asignatura?					
10	Considero que con la plataforma educativa de la institución se hace el aprendizaje más flexible					

Gracias por su participación.