



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

DESARROLLO DE RECURSOS AUDIOVISUALES COMO APOYO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO "A" DEL COLEGIO MARIO MINUCHE DE LA CIUDAD DE MACHALA.

**OCHOA LAJONES JOSSEL NEHEMIAS
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**DESARROLLO DE RECURSOS AUDIOVISUALES COMO
APOYO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y
LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE
BACHILLERATO "A" DEL COLEGIO MARIO MINUCHE DE LA**

**OCHOA LAJONES JOSSEL NEHEMIAS
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**DESARROLLO DE RECURSOS AUDIOVISUALES COMO
APOYO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y
LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE
BACHILLERATO "A" DEL COLEGIO MARIO MINUCHE DE LA**

**OCHOA LAJONES JOSSEL NEHEMIAS
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

CRUZ NARANJO SARA GABRIELA

**MACHALA
2024**



TESIS OCHOA (4)

5%
Textos sospechosos



4% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
< 1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: TESIS OCHOA (4).docx
ID del documento: b3f33cb217fa14b4b629f7de68119c8a32ee9d00
Tamaño del documento original: 3,72 MB
Autores: []

Depositante: CRUZ NARANJO SARA GABRIELA
Fecha de depósito: 29/1/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 29/1/2025

Número de palabras: 13.921
Número de caracteres: 96.901

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes de similitudes

Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.ui1.es Técnicas de producción audiovisual https://www.ui1.es/blog-ui1/tecnicas-de-produccion-audiovisual 3 fuentes similares	2%		Palabras idénticas: 2% (357 palabras)
2	repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/22374/1/Trabajo_Titulacion_1941.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (95 palabras)
3	educatics.ar La importancia de los recursos audiovisuales en el aprendizaje activo https://educatics.ar/la-importancia-de-los-recursos-audiovisuales-en-el-aprendizaje-activo/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)
4	repositorio.ucv.edu.pe https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/145570/1/Gamboa_GBY-SD.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)
5	repositorio.unae.edu.ec La ludificación para el fortalecimiento del proceso de ens... http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3432 9 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	latam.redilat.org https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2359#:~:text=Esta revisión sistemática de la lite...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (34 palabras)
2	Documento de otro usuario #1b1474 El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)
3	repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/22378/1/Trabajo_Titulacion_1938.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)
4	AMBAR_PAMALA.docx AMBAR_PAMALA #26d7f3 El documento proviene de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (16 palabras)
5	acacia.red Guía Metodología de evaluación de prototipo innovador - UA https://acacia.red/ua/sdm_downloads/guia-metodologia-de-evaluacion-de-prototipo-innovador/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (13 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	https://maps.app.goo.gl/tmZyf6PPbdhNv3GZ7
2	https://www.esuelasecuador.com/colegio-de-bachillerato-mario-minuche-el-oro-machala-07h00035
3	https://intef.es/Noticias/los-medios-audiovisuales-en-el-aula-seleccion-de-recursos/
4	https://educrea.cl/medios-audiovisuales/
5	https://nearpod.com/

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, OCHOA LAJONES JOSSEL NEHEMIAS, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado **DESARROLLO DE RECURSOS AUDIOVISUALES COMO APOYO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO "A" DEL COLEGIO MARIO MINUCHE DE LA CIUDAD DE MACHALA.**, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



OCHOA LAJONES JOSSEL NEHEMIAS

0706105855

DEDICATORIA

Agradezco a Dios por ser mi guía constante durante este proceso de investigación y por brindarme fortaleza y sabiduría para superar cada obstáculo presente en el camino. En las largas noches de trabajo, su presencia fue un grato consuelo que renovó mis energías y me permitió avanzar con dedicación hacia mis metas y me brindó la oportunidad de superarme continuamente durante mi carrera.

También a mi madre y hermana por ser mis mayores pilares en días difíciles que me impulsaron a seguir adelante y ejercer de manera perseverante y profesional mi carrera. Su apoyo incondicional y palabras de aliento me permitieron llegar hasta aquí y, no solo creyeron en mí incluso cuando dudé de mis propias capacidades, sino que me otorgaron lealtad y esperanza, siendo este logro merecedor de ellas.

A los docentes, quienes con paciencia y dedicación compartieron sus conocimientos, donde sus enseñanzas no solo enriquecieron mi formación académica, sino que también moldearon mi carácter y forma de ver el contexto real. También por ser ejemplos de compromiso, vocación y pasión por la educación, ofreciendo cada consejo fue una virtud valiosa que me permitió crecer y dar lo mejor de mí en cada momento.

Jossel Nehemías Ochoa Lajones

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecerle a Dios por brindarme esperanza en momentos de incertidumbre y paz en las dificultades para emprender mi camino y futuro con total tranquilidad ante las oportunidades presentadas y metas planteadas.

Agradezco a mi familia, mi más grande fuente de apoyo, por ser mi inspiración y fuerza en días difíciles, por sus sacrificios, palabras de aliento y paciencia donde cada paso que doy es un reflejo de todo lo que han hecho por mí.

A mi tutora de tesis Ing. Sara Cruz, expresé mi sincero agradecimiento por su dedicación, paciencia y guía durante todo el proceso de investigación. Su compromiso con mi formación y su disposición para orientarme en cada detalle fueron fundamentales para alcanzar este objetivo y mi crecimiento profesional.

Agradezco profundamente a la UTMACH por brindarme un espacio de aprendizaje y crecimiento, otorgándome la formación académica y los valores inculcados durante mi estancia en la universidad, siendo pilares fundamentales en mi desarrollo profesional, competente y personal.

A los participantes del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” que me abrió sus puertas para realizar las experiencias enfocadas al prototipo y culminar esta etapa, donde cada interacción y enseñanza en este espacio fue invaluable para mi formación y para el desarrollo de mi tesis.

Jossel Nehemías Ochoa Lajones

RESUMEN

DESARROLLO DE RECURSOS AUDIOVISUALES COMO APOYO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA.

Autor: Ochoa Lajones Jossel Nehemías

Tutora: Ing. Cruz Sarango Sara Gabriela

La experiencia dentro de los recursos audiovisuales educativos es una gran manera de conseguir que los docentes aprendan, mejoren e inculquen diversas habilidades y actitudes en el aula, siendo el aprendizaje innovador el foco de atención de las instituciones educativas como una nueva forma de estimular diferentes enfoques pedagógicos dependiendo de su adaptación.

El actual estudio tiene por objetivo principal desarrollar recursos audiovisuales en la herramienta Nearpod como fuente de apoyo en el proceso de enseñanza para promover un aprendizaje significativo en la disciplina de Lengua y Literatura en los educandos de primer año de bachillerato, cuya especialidad es la informática, del paralelo “A” en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche Murillo” de la ciudad de Machala.

En esta investigación, se ha utilizado el enfoque cualitativo donde se empleó la técnica de la entrevista tomando en cuenta la opinión de la docente, mientras que en el enfoque cuantitativo se seleccionó la técnica de encuesta para recopilar datos e información referente a los educandos. Además, en este estudio se utilizó el modelo ADDIE, que es una guía de instrucción de cinco fases para la incorporación de recursos audiovisuales educativos en Nearpod con una interfaz fácil de usar, cuya experiencia de aprendizaje motiva a los educandos a participar en clases a través de materiales multimedia, actividades y temáticas planteadas en el Plan de Unidad Didáctica (PUD).

Para la elaboración de los recursos, se utilizó diversos elementos estratégicos y multimedia de manera sencilla y práctica adaptables a diferentes temas, permitiendo desarrollar un contexto de aprendizaje experimental que enfoque a los educandos a utilizar significativamente sus conocimientos de forma constructiva y autónoma.

La ejecución del prototipo prevalece en dos experiencias gratificantes: en primera estancia, los recursos aplicados en Nearpod se centraron en las unidades y temáticas de

la unidad didáctica PUD otorgados por la docente de Lengua y Literatura y en la inclusión de herramientas digitales para mejorar la experiencia y actividades recreativas, contando con la participación de la docente, la cual otorgó sus opiniones e ideales sobre el prototipo. Para la segunda experiencia, se socializó y participó con los educandos, fomentando un enfoque de aprendizaje innovador, diverso e interactivo, lo que dio lugar a una mejor interacción docente-alumno y una mejor reflexión pedagógica.

Los resultados garantizan una positividad en torno a la estructura del prototipo y los elementos multimedia que han facilitado la enseñanza y aprendizaje de los educandos, incorporando la tecnología como una estrategia principal cuando se trata de un enfoque actualizado de la educación y la construcción de futuros competentes del saber.

Palabras claves: recursos audiovisuales, PEA, retroalimentación, estrategia tecnológica, Lengua y Literatura.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF AUDIOVISUAL RESOURCES AS SUPPORT FOR TEACHING IN THE SUBJECT OF LANGUAGE AND LITERATURE.

Author: Ochoa Lajones Jossel Nehemías

Tutor: Ing. Cruz Sarango Sara Gabriela

The experience within educational audiovisual resources is a great way to get teachers to learn, improve and instill various skills and attitudes in the classroom, being innovative learning the focus of attention of educational institutions as a new way to stimulate different pedagogical approaches depending on their adaptation.

The current study's main objective is to develop audiovisual resources in the Nearpod tool as a source of support in the teaching process to promote meaningful learning in the discipline of Language and Literature in first year high school students, whose specialty is computer science, of the parallel “A” in the High School “Mario Minuche Murillo” in the city of Machala.

In this research, the qualitative approach has been used where the interview technique was used taking into account the opinion of the teacher, while in the quantitative approach the survey technique was selected to collect data and information regarding the students. In addition, this study used the ADDIE model, which is a five-phase instructional guide for the incorporation of educational audiovisual resources in Nearpod with a user-friendly interface, whose learning experience motivates learners to participate in classes through multimedia materials, activities and themes proposed in the Didactic Unit Plan (PUD).

For the development of the resources, various strategic and multimedia elements were used in a simple and practical way, adaptable to different topics, allowing the development of an experiential learning context that focuses learners to significantly use their knowledge in a constructive and autonomous way.

The execution of the prototype prevails in two rewarding experiences: in the first stay, the resources applied in Nearpod were focused on the units and themes of the PUD didactic unit provided by the Language and Literature teacher and the inclusion of digital tools to enhance the experience and recreational activities, with the participation of the

teacher, who gave her opinions and ideals about the prototype. For the second experience, there was socialization and participation with the students, promoting an innovative, diverse and interactive learning approach, which resulted in better teacher-student interaction and pedagogical reflection.

The results guarantee a positivity around the structure of the prototype and the multimedia elements that have facilitated the teaching and learning of the learners, incorporating technology as a main strategy when it comes to an updated approach to education and the construction of competent futures of knowledge.

Key words: audiovisual resources, PEA, feedback, technological strategy, Language and Literature.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I	15
DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	15
1.1 Ámbito de aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	15
1.1.1 Planteamiento del problema del tema de investigación.....	15
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.	16
1.1.3 Problema central.	18
1.1.4 Problemas complementarios.	18
1.1.5 Objetivos de investigación.....	18
1.1.6 Población y muestra.....	19
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.	20
1.1.8 Descripción de los participantes.	21
1.1.9 Características de la investigación.....	21
1.2 Establecimiento de requerimientos.	26
1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo.	27
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer	28
1.4 Marco referencial	29
1.4.1 Referencias conceptuales	29
CAPÍTULO II.....	41
DESARROLLO DEL PROTOTIPO	41
2.1 Definición del prototipo.	41
2.2 Fundamentación teórica del prototipo.....	42
2.3 Objetivos del prototipo.....	43
2.4 Diseño del prototipo.....	43
2.5 Desarrollo del recurso.	44
2.6 Herramientas de desarrollo.	50

2.7 Descripción del recurso.....	51
CAPÍTULO III.....	53
EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO	53
3.1. EXPERIENCIA I	53
3.1.1. Planeación.....	53
3.1.2. Experimentación.	55
3.1.3. Evaluación y reflexión.....	56
3.1.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA I.	57
3.2. EXPERIENCIA II.....	60
3.2.1. Planeación.....	60
3.2.2. Experimentación.	62
3.2.3. Evaluación y reflexión.....	64
3.2.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA II Y PROPUESTAS FUTURAS DE MEJORA DEL PROTOTIPO	64
3.2.5. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE SATISFACCIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES.....	69
3.2.6 Propuestas de mejora del prototipo a futuro.	78
Conclusiones.....	79
Recomendaciones	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
ANEXOS	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Información del Colegio de Bachillerato "Mario Minuche"	19
Tabla 2 Muestra de estudio	21
Tabla 3 Dimensiones de recursos audiovisuales.....	24
Tabla 4 Dimensiones de apoyo de enseñanza.....	25
Tabla 5 Recursos audiovisuales más destacados	37
Tabla 6 Viabilidad del prototipo	41
Tabla 7 Planeación para la primera experiencia	54
Tabla 8 Actividades del prototipo a presentar	54
Tabla 9 Actividades desarrolladas en el prototipo	55
Tabla 10 Planeación para la segunda experiencia.....	60
Tabla 11 Actividades experiencia II Postest.....	61
Tabla 12 Lineamientos de interacción con los educandos.....	63
Tabla 13 Matriz de consistencia	95
Tabla 14 Matriz de Operacionalización de Variables.....	96

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación geográfica del Colegio "Mario Minuche"	17
Figura 2 Recursos audiovisuales	36
Figura 3 Metodología ADDIE	44
Figura 4 Contenidos del recurso	45
Figura 5 Bosquejo del recurso a ser aplicado	45
Figura 6 Primera plantilla de Bienvenida	46
Figura 7 Video de bienvenida.....	47
Figura 8 Contenidos para la clase	48
Figura 9 Actividades de conocimientos previos	48
Figura 10 Trabajo colaborativo	48
Figura 11 Evaluación por unidad.....	49
Figura 12 Aplicación de la tecnología y estrategias	70
Figura 13 Materiales audiovisuales	70
Figura 14 Mejorar capacidad crítica	71
Figura 15 Recursos tecnológicos	72
Figura 16 Contenidos y actividades.....	73
Figura 17 Incorporación de recursos audiovisuales.....	74
Figura 18 Proceso de aprendizaje	75
Figura 19 Calidad de los recursos.....	76
Figura 20 Primera experiencia con la profesora	91
Figura 21 Entrevista a la profesora	91
Figura 22 Entrevista dirigida a la profesora de Lengua y Literatura.....	92
Figura 23 Experiencia II con los estudiantes	93
Figura 24 Encuesta aplicada a estudiantes.....	93
Figura 25 Formato de la encuesta aplicada.....	94

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXOS	91
ANEXO A	91
ANEXO B	92
ANEXO C	93
ANEXO D	94
ANEXO E	95

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación pasa por cambios significativos que requiere que los educadores estén constantemente actualizados sobre la innovación tecnológica y los nuevos ejes de factores fundamentales en la pedagogía, así como en el uso de herramientas audiovisuales, donde estas herramientas son fundamentales para respaldar el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo el acceso a una amplia gama de recursos pro-dinámicos y formativos en el área de Lengua y Literatura (Gómez-Gómez, 2023a). Sin embargo, a pesar de los avances tecnológicos en las TIC, muchos docentes aún no comprenden plenamente su utilidad para mejorar la calidad educativa, por ende, esta falta de comprensión se refleja en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que, un buen uso de las TIC puede aumentar la efectividad y calidad de los procesos educativos, las tecnologías podrían contribuir a mejorar continuamente la educación de los estudiantes durante su escolaridad, promoviendo el aprendizaje y desarrollo competente (Guamán-Gómez et al., 2021).

Los recursos tecnológicos educativos como aplicaciones, plataformas y entornos virtuales promueven el aprendizaje en áreas fundamentales de la educación. Estos recursos tienen importancia en el desarrollo de conocimientos en diversas asignaturas y en el fortalecimiento de habilidades relacionadas con temáticas de aprendizaje, competencias digitales y la utilización de recursos disponibles de manera crucial y efectiva, lo que permite a los docentes y estudiantes mantenerse al día con las innovadoras y nuevas tecnologías y utilizarlas de manera productiva en el proceso educativo.

Es esencial que los docentes cuenten con una orientación pedagógica actualizada para integrar recursos audiovisuales en su enseñanza, lo que resulta beneficioso y significativo en el aula, promoviendo un aprendizaje activo y dinámico que estimula creativamente a los estudiantes de manera positiva. La utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y la inclusión de recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura son cruciales para cultivar estudiantes críticos y reflexivos, otorgando un ambiente de enseñanza lúdico, participativo y formativo, además de promover la empatía entre todos los participantes del proceso educativo (Feicán-Zumba et al., 2021).

La integración de herramientas digitales juega un papel crucial en el ámbito educativo al proporcionar un entorno comprensible que ofrece una amplia gama de información y elementos interactivos, facilitando un aprendizaje significativo y la realización de actividades que contribuyen a la formación académica en todos los niveles educativos, por ende, cumple con diferentes propósitos sirviendo como medios de comunicación, fuentes de información y recursos pedagógicos para el proceso áulico.

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha experimentado una evolución constante a lo largo del tiempo, con un precedente destacado en el siglo XIX que marcó un cambio en el modelo educativo hacia uno más activo. Según la teoría de Jean Piaget, los conocimientos no deben ser simplemente transmitidos, sino que deben ser generados o construidos por los propios alumnos (Cajilema-Lema & Pastuña-Cuchiparte, 2022).

El propósito de este proyecto es desarrollar recursos educativos audiovisuales para apoyar el proceso de enseñanza, brindando a los docentes recursos que les permitan impartir sus clases mediante actividades interactivas y dinámicas, facilitando a los educandos la construcción de sus propios conocimientos en un entorno de aprendizaje atractivo. Asimismo, este trabajo de investigación se llevó a cabo mediante un proceso de interacción con los estudiantes de primero de bachillerato, con el propósito de mejorar significativamente el proceso de enseñanza en la disciplina de Lengua y Literatura a través de la implementación de elementos audiovisuales.

Este estudio comprende tres capítulos bien estructurados, donde el primer apartado analiza el diagnóstico de las necesidades y requisitos identificados en la institución educativa, estableciendo así la base de la investigación al exponer la problemática y los objetivos a alcanzar; el segundo apartado se centra en el diseño y desarrollo del prototipo, fundamentado en la conceptualización y explicación detallada y el tercer apartado se dedica a la implementación y evaluación del prototipo junto con sugerencias para futuras mejoras destinadas a modernizar el estudio actual.

CAPÍTULO I.

DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 Ámbito de aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1 Planteamiento del problema del tema de investigación.

En la actualidad, la educación ha debido ajustarse a los avances tecnológicos, los cuales constituyen un respaldo fundamental para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje; dicho desafío implica que la planificación de clases incorpore recursos y materiales complementarios con el fin de estimular el interés y la concentración de los educandos (Gómez-Gómez, 2023b). Por tanto, los medios tecnológicos ofrecen a los educadores una amplia gama y variedad de herramientas útiles para enriquecer el proceso educativo, permitiendo que los contenidos de todas las áreas de aprendizaje se beneficien del uso de las tecnologías.

En las instituciones educativas, la mayoría de los estudiantes exhiben un bajo nivel de competencia en el área de Lengua y Literatura, particularmente en lo que respecta a la comprensión lectora, por ende, esta deficiencia repercute negativamente en sus habilidades comunicativas e informativas y a la falta de comprensión textual que conduce a interpretaciones divergentes, evidenciando la urgencia de implementar nuevas estrategias metodológicas para fortalecer las habilidades lingüísticas clave (Tumbaco & Cevallos, 2024).

La situación educativa que repercute al cambio escolar se deriva de una postura autocrítica y reflexiva, por ello, Valentín-Melgarejo et al. (2023) señalan que:

La amplificación lectora en los estudiantes de escuela a nivel regional se sitúa en un 70% de los niveles de desempeño I y II, donde el rendimiento académico en el área lingüística guarda relación con la capacidad de comprender textos a partir de claves tanto explícitas como implícitas, lo que facilita la realización de actividades sobre el significado de los textos y sus objetivos de comunicación (p.15).

Consecuentemente, el 30% de los educandos experimentan inconvenientes para expresar el conocimiento adquirido en el marco del desempeño lectoral, donde resulta en

obstáculos para la comunicación al instante de pronunciar o leer determinadas frases y palabras, lo que puede dificultar la fluidez en la comunicación de términos más complejos.

Como resultado, muchos docentes no precisan un buen dominio en el manejo de recursos tecnológicos, lo que hace que subestimen la creación y aplicación de materiales digitales como facilitador en el proceso pedagógico y didáctico, adoptando un lema ambiguo enfocado al material físico (pizarra, marcador, carteles, etc.) que a lo digital (videos, presentaciones, animaciones, etc.), por tanto, el desarrollo de capacitaciones en los entornos educativos son fundamentales para brindar apoyo en la utilización de herramientas digitales y las nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje (Pérez, 2022).

En base a las observaciones realizadas en las prácticas preprofesionales, se ha notado que los docentes no incorporan recursos tecnológicos en sus clases debido a su poca familiaridad con ellos (Alvarado et al., 2022). Esta carencia de creatividad por parte del profesor en la elaboración de recursos didácticos es lo que lleva a depender únicamente del pizarrón como herramienta pedagógica en el aula y la falta de diversificación en los recursos didácticos provoca que los alumnos se sientan desmotivados.

Al usar recursos audiovisuales y plasmarlos en la herramienta Nearpod para tener una mejor perspectiva de los contenidos de la Cátedra de Lengua y Literatura, se facilita la realización de tareas y se fomenta una mejor colaboración y comunicación entre estudiantes y profesores (Prado-Prado et al., 2020). Por tanto, mejora el desarrollo de habilidades en escritura, lectura y expresión oral, al tiempo que promueve un entorno reflexivo que permite a los alumnos conocer sus puntos fuertes y áreas de mejora, posibilitando una mayor interacción con el contexto real.

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.

El enfoque expuesto hacia el objeto de estudio y la investigación representa un paso crucial para dirigir un nuevo estándar pertinente al ámbito educativo, el cual se centra en una población o individuo delimitado por el investigador (Luna-Miranda et al., 2020).

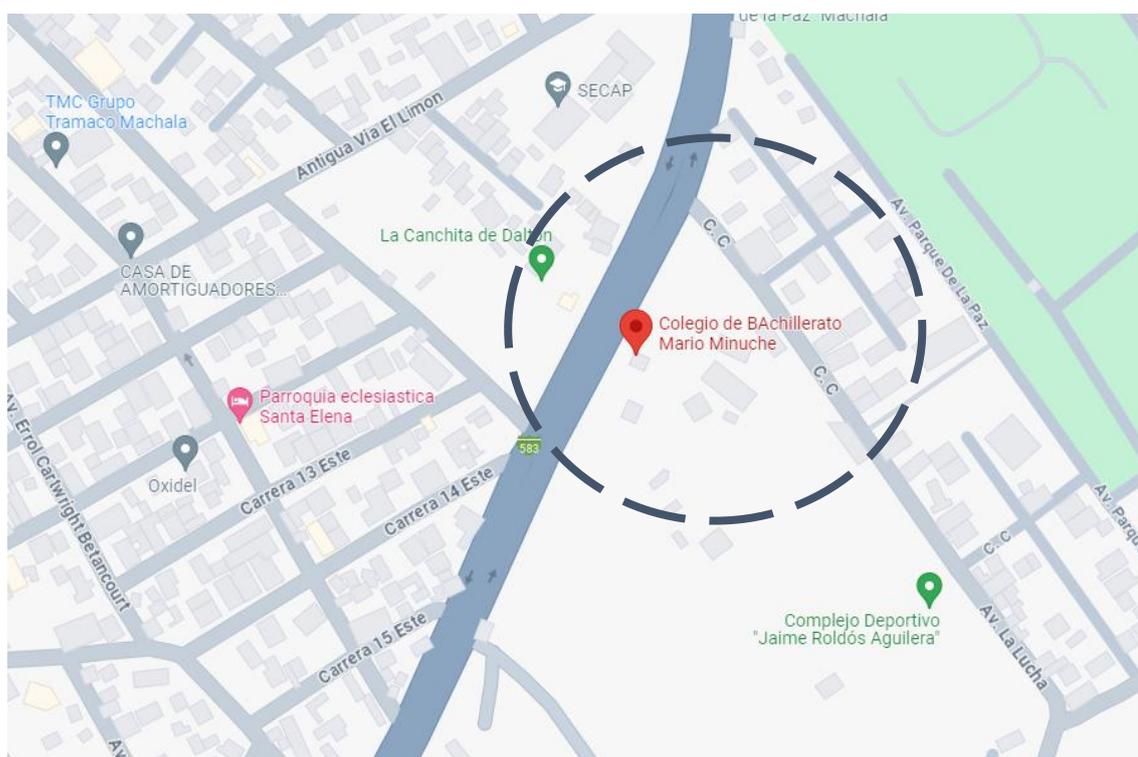
Esta perspectiva se considera como una acción reflexiva de interrelación entre lo teórico y práctico.

Los recursos audiovisuales se superponen como una estrategia innovadora en la disciplina de Lengua y Literatura, que orienta significativamente a los estudiantes de primero de bachillerato A Ciencias en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” a una mejor comprensión lectora subyacente a los contenidos vistos en clases.

El colegio se encuentra localizado en la Avenida Edgar Córdova Polo, en el área conocida como La Lucha, con el código AMIE 07H00035, en la provincia de El Oro, específicamente en el Cantón Machala y la parroquia La Providencia.

Figura 1

Ubicación geográfica del Colegio "Mario Minuche"



Nota: Ubicación del lugar de estudio donde se efectuará la investigación. **Fuente:** Google. (s.f.). [Ubicación de Google Maps del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”]. (2024), <https://maps.app.goo.gl/tmZyf6PPbdhNv3GZ7>

1.1.3 Problema central.

¿Cómo contribuye el desarrollo de recursos audiovisuales al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato A Ciencias en la asignatura de Lengua y Literatura del Colegio “Mario Minuche”?

1.1.4 Problemas complementarios.

- ¿Cuáles son las bases conceptuales de los recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos?
- ¿Cómo el material audiovisual brinda a los objetivos y contenidos de la asignatura Lengua y Literatura aspectos de comprensión lectora y análisis crítico?
- ¿Qué recursos audiovisuales aportan una mayor integración efectiva al proceso de enseñanza y aprendizaje?
- ¿Cómo incide el impacto de los recursos audiovisuales en el aprendizaje de los estudiantes?

1.1.5 Objetivos de investigación.

Objetivo General

Desarrollar recursos audiovisuales como herramientas de apoyo para el mejoramiento del proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de primero de bachillerato A Ciencias del Colegio Mario Minuche.

Objetivos específicos

- Definir las bases conceptuales de los recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos.
- Diseñar el material audiovisual alineado a los objetivos y contenidos de la asignatura seleccionada, abordando aspectos como la comprensión de textos y análisis crítico.

- Aplicar los recursos audiovisuales desarrollados en las sesiones de clase, asegurando su integración efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Evaluar el impacto de los recursos audiovisuales en el aprendizaje de los estudiantes para realizar ajustes y mejoras pertinentes.

1.1.6 Población y muestra.

El Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” cuenta actualmente con una población de 351 estudiantes en su totalidad, abarcando una variedad de niveles pedagógicos desde Educación General Básica (EGB) y Bachillerato General Unificado (BGU). Para este estudio, se ha seleccionado una docente encargada de la Cátedra de Lengua y Literatura, así como una muestra de 38 estudiantes de primer año de bachillerato paralelo “A” Ciencias, cuyas edades abarca entre 14 a 16 años.

En la siguiente tabla se presenta una descripción de los datos institucionales obtenidos a partir de la exploración, observación e investigación realizada:

Tabla 1

Información del Colegio de Bachillerato "Mario Minuche"

Nombre de la institución	Código AMIE	Dirección de ubicación	Tipo de educación	Provincia	Cantón
Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”	07H00035	Avenida Edgar Córdova Polo La Lucha	Educación Regular	El Oro	Machala
Parroquia	Nivel educativo que ofrece	Tipo de Unidad Educativa	Zona	Régimen escolar	Educación
La Providencia	EGB y Bachillerato	Fiscal	Urbana INEC	Costa	Hispana

Modalidad	Tenencia del inmueble	Jornada	Forma de acceso	Número de docentes	Número de estudiantes
Presencial	Propio	Matutina Vespertina	Terrestre	20	351

Nota. Datos del objeto de estudio Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”. **Fuente:** Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”. (2023). Escuelas Ecuador. <https://www.escuelasecuador.com/colegio-de-bachillerato-mario-minuche-el-oro-machala-07h00035>

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.

El contexto investigativo de este proyecto corresponde a la población seleccionada que expone lo siguiente:

- La docente de primer año de bachillerato paralelo “A” Ciencias encargada de la Cátedra de Lengua y Literatura en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” perteneciente a la ciudad de Machala en el periodo 2024-1.
- Alumnos de primer año de bachillerato paralelo “A” Ciencias del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” perteneciente a la ciudad de Machala en el periodo 2024-1.

Con la descripción especificada anteriormente sobre el contexto poblacional se determina la unidad de investigación:

- Docente pedagógica de primer año de bachillerato paralelo “A” Ciencias que inculca un aprendizaje significativo por medio de la disciplina de Lengua y Literatura en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”, colaborando con acciones informativas e investigativas a través de una técnica de estudio “entrevista” que ofertará resultados importantes en el proceso de estudio para consolidar verazmente la aplicación de recursos tecnológicos en el aula de clases.
- Población estudiantil conformada por 38 estudiantes de primer año de bachillerato paralelo “A” Ciencias del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”, interpretes

del desarrollo de destrezas y habilidades cognitivas a través de medios y recursos tecnológicos como fuente de motivación e interés en las diferentes áreas de aprendizaje.

1.1.8 Descripción de los participantes.

En el periodo de la elaboración del proyecto investigativo, mediante la observación e investigación se seleccionó la muestra correspondiente de estudiantes del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”, cuya muestra está compuesta por 38 estudiantes que conforma 17 hombres y 21 mujeres con edades que abarcan entre los 14 a 16 años. Este enfoque educativo estudiado requería de dicha cantidad específica para la obtención y recolección de resultados sobre el empleo de recursos audiovisuales aplicados en el aula de clases.

Tabla 2

Muestra de estudio

Alumnos de primero paralelo “A” de la disciplina de Lengua y Literatura en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”	
Población	Cantidad
Docente de la disciplina Lengua y Literatura	1
Estudiantes	38
Total	39

Nota. Población participante en el proceso de estudio.

1.1.9 Características de la investigación.

Una vez establecido el tema y los recursos audiovisuales por utilizar, se proyectan los contextos teóricos para explorar los conceptos relacionados con el objeto de estudio y la propuesta de investigación. Luego, se emplean técnicas específicas para recopilar datos

con el fin de presentar e interpretar los resultados de modo claro y preciso, permitiendo a este proceso llegar a conclusiones verídicas sobre la integración de herramientas digitales durante las clases presenciales.

1.1.9.1 Enfoque de la investigación.

El proceso de estudio se enfoca en un contexto mixto, derivada de un enfoque cualitativo y cuantitativo detalladas a continuación:

La investigación cualitativa se fundamenta en la percepción individual de la realidad, lo que facilita un análisis detallado, exploratorio y reflexivo sobre los resultados esperados en el transcurso de la investigación, en línea con los objetivos establecidos (Javier et al., 2023). Es crucial considerar minuciosamente los métodos y técnicas a emplear para describir las acciones necesarias para una comprensión más profunda de criterios complejos.

La investigación cuantitativa se distingue por su objetividad, enfoque deductivo, empleo de estadísticas y control riguroso de las variables, lo que implica una recolección y análisis sistemáticos y estructurados de información con el fin de identificar una realidad externa y asegurar que la información sobre el fenómeno estudiado sea verídico y detallado, permitiendo explicar la necesidad, identificar problemas, establecer relaciones y cuantificarlos (Nizama-Valladolid & Nizama-Chávez, 2020).

Así que ambas cuestiones permiten observar que aborden una mejor percepción de recursos audiovisuales en el campo educativo como alternativa a problemas, consolidando al proceso de aprendizaje de los estudiantes mejores resultados al aplicarse en las diversas áreas de enseñanza.

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.

Este estudio de investigación adopta un enfoque descriptivo, ya que implica la recopilación de información tanto de manera conjunta como independiente de las unidades de investigación y pedagógicas (Alban et al., 2020). Este tipo de estudio facilita la agrupación de información recopilada, incluyendo las características relevantes de los

estudiantes con dificultad en adquirir conocimientos por medio de contenidos no comprensibles, por ende, se examinaron recursos digitales que ayudan a mejorar el desarrollo de enseñanza-aprendizaje.

Al emplear datos recopilados y técnicas cuantitativas y cualitativas en la investigación, se amplía el conocimiento sobre el tema en cuestión, dando respuesta a la problemática del proyecto y optando por utilizar recursos audiovisuales, lo que posiciona a la investigación en el ámbito del manejo de las nuevas tecnologías y permitiendo que los estudiantes interactúen con ello (Cotán-Fernández, 2020). Además del análisis elaborado, se consideran métodos pedagógicos, plan curricular y material académico, así como la orientación formativa por la docente para fomentar nuevos alcances ilustrativos en la educación.

Este estudio se basa en un enfoque pedagógico y constructivista que permite al docente incorporar recursos tecnológicos educativos en el aula, con el fin de mejorar las habilidades de resolución de problemas y fortalecer el proceso de enseñanza en alumnos de primer año de bachillerato “A” Ciencias en la disciplina de Lengua y Literatura en el Colegio Mario Minuche correspondiente a la ciudad de Machala.

1.1.9.3 Método de investigación.

El enfoque de la investigación educativa adopta una perspectiva experimental con el propósito principal de acercarse a la realidad del tema estudiado mediante la observación, el intercambio de experiencias y la recopilación de información, permitiendo la implementación de nuevos estándares en el sistema, destacando así su eje central.

El estudio de investigación actual exploró aspectos clave de la Investigación Basada en Diseño (IBD), lo que permitió identificar alternativas para resolver el problema del impacto de los recursos de formación en los estudiantes. De igual manera, se reconoció la presencia significativa de los recursos audiovisuales como benefactores en el proceso de enseñanza, especialmente en la redacción de citas de artículos científicos revisados en bases de datos y textos renovados, incluyendo un preciso análisis, recolección y presentación de resultados (Castañeda et al., 2020).

La Investigación Basada en Diseño es un proceso sistemático enfocado en contextos educativos innovadores, cuya contribución radica en diseñar, implementar y evaluar de manera constructiva el seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, pretende fortalecer los vínculos significativos entre la investigación y la información dentro de un marco de recopilación y análisis de datos (Lorite et al., 2020).

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el desarrollo de experimentación se utilizarán técnicas e instrumentos de recolección de datos que aseguran la validez y solidez de la investigación, basándose en los resultados obtenidos. Esto garantiza la determinación y validación de los objetivos establecidos, que requieren la participación de los actores a través de la aplicación de encuestas y entrevistas en la presente investigación para facilitar una mejor toma de decisiones.

Además, se añaden las dimensiones centradas en desglosar las variables de la investigación para obtener una mejor comprensión de la estructura, revisión y autorregulación de dichas variables. Por esta razón, los expertos Cabrera et al. (2023) explican que las dimensiones direccionadas a los recursos audiovisuales dependen de la perspectiva educativa que los educadores necesitan que determinen el nivel educativo de los educandos y la percepción experta de los docentes: la pedagógica, la tecnológica y la de innovación.

Variable independiente: Recursos audiovisuales

El uso de medios audiovisuales en el aula posibilita la motivación, estimulación y sensibilidad de los estudiantes hacia temas específicos, al mismo tiempo que fomenta el autoaprendizaje y la creatividad. Su incorporación, por tanto, significa valorar y enriquecer la cultura del alumnado al explorar nuevas alternativas de comunicación (De Coro et al., 2021).

Tabla 3

Dimensiones de recursos audiovisuales

Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Técnicas/Instrumentos
--------------------	--------------------	------------------	------------------------------

Pedagógica	Vincula al contenido educativo y facilita el aprendizaje para mejorar la comprensión y retención de la información.	<ul style="list-style-type: none"> • P. 1 • P. 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: entrevista • Instrumento: guía de entrevista (Ver Anexo)
Tecnológica	Enfoca la calidad, la compatibilidad y el acceso de los recursos con diferentes dispositivos y plataformas.	<ul style="list-style-type: none"> • P. 3 • P. 4 • P. 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: entrevista • Instrumento: guía de entrevista (Ver Anexo)
Creativa	Capacidad para captar la atención de los estudiantes y fomentar la creatividad y el pensamiento crítico.	<ul style="list-style-type: none"> • P. 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: entrevista • Instrumento: guía de entrevista (Ver Anexo)
Interactiva	Permite la interacción y participación de los educandos, promoviendo un aprendizaje más dinámico y participativo.	<ul style="list-style-type: none"> • P. 7 • P. 8 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: entrevista • Instrumento: guía de entrevista (Ver Anexo)

Nota. Dimensiones de la variable independiente con el indicador, técnica e instrumento de recolección de datos.

Variable dependiente: Proceso de enseñanza

La relevancia del proceso de enseñanza radica en que cada alumnado tiene su propio ritmo y estilo de aprendizaje, por lo que es esencial personalizar la práctica pedagógica para asegurar que cada alumno pueda lograr efectivamente un aprendizaje ventajoso (Fernández et al., 2020).

Tabla 4

Dimensiones de apoyo de enseñanza

Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Técnicas/Instrumentos
--------------------	--------------------	------------------	------------------------------

Didáctica	Estructura las actividades en el aula y los contenidos para abordar los desafíos y los progresos que los alumnos van alcanzando en su aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • P. 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: encuesta • Instrumento: cuestionario <p>(Ver Anexo)</p>
Comunicativa	Interactúa con sus compañeros y se permite un entendimiento basado en argumentos a favor y en contra de los temas tratados en el texto de Lengua y Literatura.	<ul style="list-style-type: none"> • P. 2 • P. 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: encuesta • Instrumento: cuestionario <p>(Ver Anexo)</p>
Reflexiva	Facilita que los alumnos tomen decisiones bien fundamentadas y adquieran una comprensión más profunda de los contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • P. 4 • P. 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: encuesta • Instrumento: cuestionario <p>(Ver Anexo)</p>
Emocional	Establece un ambiente seguro y estimulante que promueva la autoestima, la confianza y la capacidad de recuperación.	<ul style="list-style-type: none"> • P. 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: encuesta • Instrumento: cuestionario <p>(Ver Anexo)</p>
Evaluativa	Ofrece retroalimentación útil y adaptar las tácticas de enseñanza según lo requiera la situación.	<ul style="list-style-type: none"> • P. 7 • P. 8 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: encuesta • Instrumento: cuestionario <p>(Ver Anexo)</p>

Nota. Dimensiones de la variable dependiente con el indicador para efectuar la técnica e instrumento.

1.2 Establecimiento de requerimientos.

Esta investigación se centra en la creación de recursos audiovisuales y en los requisitos necesarios para alcanzar los objetivos específicos establecidos, desarrollando directrices instructivas con el fin de lograr resultados concretos en la disciplina de Lengua y Literatura, complementando así los contenidos y actividades existentes.

Por lo tanto, la participación del objeto de estudio es esencial como requisito fundamental, donde el Colegio de Bachillerato "Mario Minuche" es el punto de partida para la investigación. Se emplearon recursos digitales, proactivas y pedagógicas adaptadas a las necesidades anticipadas en la asignatura y a la temática de la investigación.

1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo.

Para llevar a cabo la investigación, es fundamental tener una planificación detallada de la asignatura que se va a desarrollar, adaptándola a la propuesta de investigación y a los sujetos de estudio, donde éste estudio se centra en la implementación de un prototipo en el Colegio de Bachillerato "Mario Minuche", enfocadas a las estrategias metodológicas que abordan diversas problemáticas.

Está investigación se torna en desarrollar recursos audiovisuales basados en el Plan de Unidad Didáctica (PUD) del curso de Lengua y Literatura. Por tanto, la creación de recursos busca mejorar la enseñanza hacia los estudiantes y ofrecer una herramienta innovadora para los docentes al elaborar contenidos y actividades educativas.

Con respecto a lo mencionado anteriormente, se designan los siguientes requerimientos para el funcionamiento del prototipo:

Requerimientos pedagógicos

- Plan de unidad didáctica referente a los contenidos de la Cátedra de Lengua y Literatura.
- Texto digital o físico de la asignatura anexo en el portal web educativo del Ministerio de Educación.
- Integración de contenidos y actividades de manera dinámica en el aula de clases, cumpliendo con los objetivos y temáticas curriculares previstas.
- Aplicación de recursos digitales como ente de apoyo a las clases.
- Colaboración y capacitación docente.
- Participación estudiantil dentro del aula de clases.

Requerimientos técnicos

- Proyector de resolución HD o superior y luminosidad 3000 lúmenes.
- La computadora debe reproducir los recursos audiovisuales y ser compatible con el proyector.
- Altavoces externos de buena calidad para generar una mejor experiencia auditiva.
- Conexión a internet con alta velocidad para acceder a los recursos.
- Disco duro con 256 GB en adelante y una memoria RAM de 4 GB.
- Uso de dispositivos tecnológicos con conectividad a internet.

Requerimientos tecnológicos

- Utilización de navegadores web como Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera o cualquier otro de su preferencia.
- Desarrollo de los recursos audiovisuales conforme a estándares pedagógicos y formativos.
- Diseño de recursos multimedia para contenidos y actividades en herramientas digitales complementarias.
- Implementación de los recursos en la herramienta Nearpod como apoyo formativo en la educación.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer

La incorporación de la tecnología en el aula ha proporcionado paso a innovadoras formas de enseñanza que integran recursos y métodos digitales en las planificaciones docentes. Entre las diversas herramientas, los recursos audiovisuales educativos se destacan como una opción para transformar las clases tradicionales o monótonas, ofreciendo un contexto más dinámico e interactivo centrado en los educandos, siendo la tecnología un enfoque que presenta conceptos de manera objetiva y novedosa, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes y favoreciendo tanto la personalización del aprendizaje como una retroalimentación efectiva.

Conforme a Chávez Ramos et al. (2021), los medios audiovisuales buscan enriquecer la enseñanza mediante la integración de componentes tecnológicas como métodos y estrategias significativas que mejoran los contenidos curriculares, aplicando una nueva metodología que no solo estimula el interés de los alumnos, sino que también mejora la comprensión y retención de los conceptos, haciendo que la experiencia educativa sea más comprensiva y significativa.

1.4 Marco referencial

1.4.1 Referencias conceptuales

1.4.1.1 Fundamentación teórica de los recursos audiovisuales

Los recursos audiovisuales son medios de comunicación relevantes que facilitan la transmisión de una variedad de mensajes, combinando el uso del oído y la vista, siendo estos recursos que se basan en la transmisión sincronizada de imágenes y sonidos, generando una representación más realista de la información en comparación con otros recursos.

De acuerdo con Magadán-Díaz & Rivas-García (2021), los recursos audiovisuales son tecnologías que permiten presentar información a través de complementos digitales, ópticos o una combinación de ambos, lo que los convierte en un complemento eficaz de recursos o medios tradicionales de enseñanza, como las referencias orales acompañadas de pizarra y lectura de textos.

Según Guamán-Gómez et al. (2021a), en los materiales educativos se da prioridad al uso de los sentidos de la vista y el oído, debido a que la mayoría de estos recursos están diseñados para ser observados. Por tanto, la integración de recursos audiovisuales es muy beneficiosa para potenciar la percepción visual y auditiva de los educandos.

La implementación de medios audiovisuales en el campo educativo contribuye significativamente a la transformación y renovación de los procesos pedagógicos a nivel educativo. Estos recursos permiten a los alumnos ser más conscientes y revisar adecuadamente los contenidos y temáticas a estudiar, favoreciendo una percepción activa

que les permite no solo comprender y disfrutar los textos, sino también apropiarse de su aprendizaje.

1.4.1.2 Integración de las TIC en el medio audiovisual.

La integración de los medios en la escuela implica incorporar, valorar y dar un nuevo significado a la cultura diaria de los educandos, por ende, los medios audiovisuales se reconocen como aquellos que están relacionados directamente con la fotografía y el sonido, siendo herramientas didácticas que usan para transmitir mensajes específicos. Entre los más comunes se encuentran las diapositivas, diaporamas, proyecciones de objetos opacos, transparencias, videos, entre otros.

Existen numerosos recursos para la educación, siendo la innovación tecnológica la que más facilita la realización de experiencias didácticas digitales, permitiendo que docentes y alumnos se sumerjan en la internet en busca de materiales educativos que fortalezcan y apoyen su práctica académica en el proceso de adquisición del conocimiento (Caramés-Beltrán & CFE, 2021). Sin embargo, para que esto se logre de manera satisfactoria, es necesario que las instituciones educativas contengan los recursos tecnológicos necesarios.

Para llevar a cabo estos lineamientos de integración audiovisual en las TIC, se debe tener en cuenta los siguientes argumentos prevalecientes al aprendizaje:

Recursos multimedia: fundamentales en la educación con entornos presenciales como complementos del aprendizaje de los educandos y en modalidades en línea, donde se convierten en elementos centrales para la adquisición de conocimientos por parte del alumnado (J. Lieberman, 2022).

Recursos didácticos: herramientas de apoyo para que el docente, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, transmita información relevante de manera divertida e innovadora, y contribuya al desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas en todos los niveles educativos (Zoila-Adelina, 2023). Además, se debe proporcionar pautas para la organización, ejecución y evaluación de la estimulación del desarrollo educativo, en donde los recursos facilitan la colaboración y aseguran soluciones en la zona de desarrollo actual y próximo.

1.4.1.3 Implementación de recursos audiovisuales en el aula.

El uso de medios audiovisuales en el aula facilita la motivación, sensibilización y estimulación de los educandos hacia temas específicos, además fomenta la creatividad y el autoaprendizaje permitiendo valorar e incrementar la cultura del alumnado al explorar nuevas formas de comunicación.

Los recursos audiovisuales ayudan a presentar conceptos de manera clara y precisa al ofrecer diversas formas de aprendizaje, lo que permite aumentar el interés y la motivación de los educandos, mejorar la capacidad de atención y ayudar a retener las ideas por más tiempo (Aguilar et al., 2021). Por ello, la educación actual es inconcebible sin lo audiovisual, lo que hace crucial la capacitación en diversas formas de creación de contenidos.

La presencia y sensación constante de un celular en los estudiantes, aunque sea de manera asincrónica, fortalece la relación entre el docente, alumno y las instituciones educativas (González-Gómez et al., 2022, p.5). Esto también se aplica a los contenidos audiovisuales, que no solo facilitan que los educandos realicen sus tareas en casa, sino que también generen una sensación de compañía mediante la interacción en línea.

Con respecto a Forero-Carreño (2023), la implementación de los recursos audiovisuales en el aula de clases debe prever lo siguiente:

Conocer el entorno: Los docentes deben educar para fomentar la participación y proporcionar recursos de comunicación como un apoyo esencial para la educación, otorgando información veraz y completa sobre las temáticas a debatir en una diversidad de opiniones, situaciones y costumbres.

Interpretación del entorno: El entorno no solo sirve como fondo, sino que también puede ser un personaje por derecho propio, donde la forma del entorno puede transmitir información crucial sobre la historia, los personajes y temáticas.

Declaración de nuevas formas y colores: La imagen digital posibilita discernir incluso los detalles más pequeños de una fotografía al manipularla, examinarla, ampliarla y conservarla para su posterior análisis.

Creación y manipulación de imagen: Ante una imagen se debe poseer dos valores destacables en la formación, siendo la primera una herramienta fundamental para la reflexión y análisis de contenidos y el segundo, un instrumento de evaluación que refleje lo que el alumno ha comprendido, analizado o sintetizado.

Descripción verbal: Mejora la capacidad de observación visual y ayuda a generar nuevas interpretaciones subjetivas de la realidad, ideas u objetos.

1.4.1.4 Técnicas de producción de recursos audiovisuales para la enseñanza.

Las técnicas de producción audiovisual son recursos y procedimientos empleados por expertos en cine, televisión y creación de vídeos para desarrollar contenido de alta calidad y narrar historias de manera efectiva.

A continuación, Marino-Jiménez et al. (2020) presentan algunas de las técnicas más relevantes:

Elaboración de guiones: Antes del inicio de la producción, es crucial contar con un guion sólido que sirva como base narrativa, donde debe tener una estructura clara, personajes bien definidos y diálogos efectivos.

Dirección y planificación: La dirección es esencial en la producción audiovisual ya que el director colabora estrechamente con el equipo para visualizar cómo se contarán las historias, supervisar la ejecución y planificar la creación de storyboards, selección de locaciones y programas de filmación.

Cinematografía: Implica la captura de imágenes en movimiento, eligiendo ángulos de cámara, lentes y técnicas de iluminación para crear la estética visual deseada.

Iluminación: Es crucial para establecer el ambiente adecuado en una escena, debido a que los profesionales de la producción audiovisual utilizan diversas técnicas de iluminación para resaltar objetos, crear sombras y establecer el tono.

Sonido: El sonido juega un papel fundamental en la producción audiovisual, ya que incluye la grabación de diálogos, efectos de sonido y música.

Edición: La edición implica la selección y ensamblaje de clips de vídeo y sonido para crear una narrativa coherente, utilizando un software de edición para organizar escenas, añadir efectos visuales y ajustar el ritmo de la historia.

Efectos visuales: Se utilizan para crear elementos visuales que no pueden lograrse en la filmación en vivo, incluyendo efectos especiales, animación por computadora y composición de imágenes.

Postproducción de sonido: Implica la mezcla final de todos los elementos de audio para lograr un sonido de alta calidad con una mezcla de diálogos, música y efectos de sonido.

Colorización: Se utiliza para ajustar y mejorar la paleta de colores de una producción audiovisual, lo que puede emplearse para crear un aspecto específico o mejorar la coherencia visual.

Distribución y promoción: Una vez finalizada la producción, es importante distribuir y promocionar el contenido para llegar a la audiencia deseada, incluyendo la distribución en cines, televisión, plataformas de transmisión en línea o redes sociales.

La producción audiovisual está experimentando un constante desarrollo debido a los avances tecnológicos y los cambios en las preferencias de la audiencia. Algunas tendencias significativas en este ámbito presentadas por Toscano-Alonso et al. (2022) son:

Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA): Estas tecnologías están transformando la creación y el consumo de contenido audiovisual al ofrecer experiencias inmersivas y nuevas formas de narración.

Contenido en línea y plataformas de streaming: La proliferación de plataformas en línea como Amazon Prime Video, Netflix y YouTube ha generado nuevas oportunidades

para los creadores de contenido independientes y ha modificado la manera en que se distribuye y consume el contenido audiovisual.

Producción sostenible: La industria audiovisual está volviéndose más consciente de su impacto ambiental y está adoptando prácticas más sostenibles, como el uso de energía renovable y la reducción de residuos.

Inteligencia Artificial (IA): La IA está siendo cada vez más empleada en la producción audiovisual para realizar tareas como la edición automática de vídeo, la generación de efectos especiales y la personalización de contenido.

Narrativas interactivas: Se están explorando nuevas formas de narración a través de narrativas interactivas, donde el espectador tiene cierto grado de control sobre el desarrollo de la trama.

1.4.1.5 Recursos didácticos en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura.

Según López-Ruiz (2020), el uso de recursos didácticos en los estudiantes siempre debe ser planificado, lo cual se articula en tres apoyos clave:

Apoyo tecnológico: Se asegura de que todo el material didáctico esté en buen estado y listo para su uso en clase.

Apoyo didáctico: Revisión del material y preparar actividades adecuadas para los educandos.

Apoyo organizativo: Garantiza la disponibilidad de los espacios y planifica cómo se distribuirán los estudiantes y la metodología que se empleará, ya sea directa o de uso libre el material.

Los recursos didácticos, como herramientas pedagógicas, facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, apoyando la presentación de contenidos y actuando como mediadores en el encuentro del alumno con la realidad y consolidando el aprendizaje de los conocimientos.

Espinoza (2021) señala que la retroalimentación es un proceso que facilita el aprendizaje de los educandos de manera constructiva, ya sea oral o escrita, sincrónica o asincrónica, mediante información específica y enfocada en la tarea o actividad, por lo que, dicha información debe ser clara, precisa y oportuna.

En la disciplina de Lengua y Literatura, se busca que los recursos didácticos promuevan un aprendizaje significativo, permitiendo al estudiante relacionar lo aprendido en clase con su vida diaria y desarrollando sus capacidades cognitivas y físicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los medios audiovisuales aumentan la motivación y participación de los educandos hacia un aprendizaje enriquecedor al ofrecer la posibilidad de recrear el tiempo, el espacio e introducir estímulos motivacionales en los diversos recursos y materiales didácticos, abarcando todos los elementos que una institución educativa debe tener. Además, los recursos también se refieren a las estrategias que el profesor utiliza para facilitar la tarea, considerando aspectos organizativos de las sesiones y la manera de transmitir los conocimientos o contenidos.

1.4.1.6 Beneficios del uso de recursos audiovisuales en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Los recursos audiovisuales son cruciales en la enseñanza de Lengua y Literatura al promover habilidades críticas y analíticas entre los alumnos, interactuando con diversos medios, evaluar y analizar la información de manera más profunda y reflexiva y examinando cómo se representan temas y personajes en contextos audiovisuales, lo que enriquece su comprensión en textos educativos (Alfaro-Diestra, 2022).

Además, Vega et al. (2023) declaran que los recursos audiovisuales favorecen el aprendizaje inclusivo al ofrecer presentaciones visuales y auditivas que benefician a alumnos con diferentes estilos de aprendizaje y habilidades lingüísticas (p.6). Estos recursos proporcionan diversas modalidades de entrada que se adaptan a las necesidades individuales de los educandos, promoviendo la integración significativa en el aula.

Los recursos audiovisuales en la enseñanza de Lengua y Literatura estimulan la creatividad y la expresión personal al interactuar con materiales audiovisuales, explorar diversas formas de narración y expresión artística y crear vídeos, podcasts o presentaciones multimedia inspiradas en las obras literarias que estudian, para desarrollar habilidades de comunicación y expresión creativamente.

Con respecto a la investigación de Armando et al. (2020) recalcan que la importancia de los recursos audiovisuales en el aula se deriva de lo siguiente:

- Favorece la observación de la realidad al permitir la representación precisa de los acontecimientos, lo que ayuda a los estudiantes a contemplar nuevos contextos y acercarse a la realidad a través de los hechos.
- Motiva y atrae a los estudiantes al facilitar la comprensión y llamar la atención por su realismo y diversidad.
- Introduce diversos lenguajes y alfabetizaciones, complementando el valor didáctico del lenguaje oral y escrito y promoviendo la convergencia lingüística.
- Mejora la eficacia de las actividades docentes al visualizar procesos y ofrecer potencialidades narrativas, lo que contribuye al rendimiento de los estudiantes y facilita la tarea de explicar contenidos.
- Potencia las habilidades cognitivas y la creatividad al proporcionar acceso a nuevas tecnologías de producción, fomentando competencias colaborativas y resolución de problemas, y promover el uso pedagógico de las TIC, lo que estimula la creatividad.

Figura 2

Recursos audiovisuales



Nota: Información sobre los recursos audiovisuales en la educación. **Fuente:** INTEF. (2022, 10 de febrero). Los medios audiovisuales en el aula y Selección de recursos. [Fotografía] *Ministerio de Educación y Formación Profesional*. <https://intef.es/Noticias/los-medios-audiovisuales-en-el-aula-seleccion-de-recursos/>

Gonzales (2021) recalca algunas tendencias importantes de recursos audiovisuales para el profesorado:

Tabla 5

Recursos audiovisuales más destacados

Recursos audiovisuales más destacados	
Videos educativos	Youtube y Vimeo son dos sitios donde se puede encontrar una amplia gama de vídeos educativos que cubren una amplia gama de temas y son adecuados para todos los niveles de los educandos.
Infografías	Estas imágenes son eficaces en la difusión y organización de información compleja y facilitan a los alumnos comprender los conceptos clave y los detalles esenciales.

Realidad virtual y aumentada	Con estas tecnologías, los educandos pueden explorar mundos virtuales que van de la mano con su material escolar habitual de forma divertida e interactiva de aprender.
Podcasts educativos	Los podcasts son como programas de radio educativos que puedes escuchar mientras se realiza diversas actividades proactivas.

Nota. Información sobre los recursos audiovisuales más destacables en la educación. **Fuente.** Gonzales, A. (2021). Medios audiovisuales. *Journal Latin American Science*. <https://educra.cl/medios-audiovisuales/>

1.4.1.7 Impacto de los recursos audiovisuales en la enseñanza y aprendizaje

El avance tecnológico es crucial en el enfoque educativo, lo que implica la integración de contenidos educativos con la comprensión del lenguaje audiovisual y la enseñanza de sus códigos y elementos asociados para acceder y utilizar la información, considerando que el aula es el contexto óptimo para realizar diversos tipos de aprendizaje.

La educación audiovisual surge como campo de estudio en 1920, impulsada por los avances en la cinematografía, donde profesores y expertos en pedagogía emplearon recursos audiovisuales para complementar la enseñanza, reconociendo su capacidad para transmitir conceptos complejos a los educandos. Durante la Segunda Guerra Mundial, los servicios militares aprovecharon estos materiales para entrenar a grandes grupos de personas en lapsos cortos de tiempo, evidenciando su eficacia como método de instrucción con amplias posibilidades para el futuro (Sosa-Paucar, 2021).

La investigación en psicología educativa ha destacado los beneficios de incorporar medios audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje al permitir que los estudiantes perciban información simultáneamente a través de la vista y el oído, estos recursos facilitan una mayor asimilación de conocimientos.

Además, la educación mediante medios audiovisuales promovió una apertura al mundo exterior para los estudiantes y las instituciones educativas, eliminando barreras dificultosas (Marcos-Ramos & Moreno-Méndez, 2020). Esta afirmación no solo resalta la importancia de integrar recursos audiovisuales de manera estratégica en los centros

educativos, sino que también contribuye a desarrollar y construir habilidades como el pensamiento crítico, la capacidad de colaborar en un entorno realista y el impacto crucial de capacitarse tecnológicamente para desenvolverse en la sociedad competente.

La utilización de estos materiales puede brindar a los alumnos experiencias más allá del entorno escolar y facilitar la difusión de la educación a distintas regiones y países, siendo accesible para un público más amplio y eficiente en la integración de la tecnología y su vinculación en procesos de formación estudiantil y capacitación, habiendo existido experiencias previas en diversos ámbitos educativos (Gonzales, 2021).

En las aulas se introdujeron los primeros recursos audiovisuales, como los retroproyectors, proyectores de diapositivas y magnetófonos para facilitar la presentación y comprensión de la información, destacando su adopción generalizada en entornos no educativos. Sin embargo, con la digitalización de la información, que permite la integración de diversos lenguajes y la difusión de documentos multimedia a través de Internet, las TIC han adquirido una posición privilegiada en el ámbito educativo.

En la actualidad, es imprescindible considerar los avances en las tecnologías audiovisuales en relación con los medios de comunicación, lo cual incluye el concepto de medios cruzados o multimedia, que implica la utilización simultánea o secuencial de varios recursos audiovisuales (Grandez et al., 2022). No obstante, la noción de los recursos multimedia tiende a ser limitada a la agrupación de dispositivos informáticos que funcionan como una unidad operativa, lo que limita su alcance y confunde la parte con el todo.

Los recursos audiovisuales son de suma importancia en la enseñanza de Lengua y Literatura, ya que proporcionan una variedad de herramientas que enriquecen la experiencia educativa y facilitan la comprensión y apreciación de los contenidos literarios y lingüísticos (Aguaded-Gómez & Ortiz-Sobrino, 2022). Desde videos educativos hasta audiolibros y animaciones, estos recursos complementan la enseñanza tradicional y ofrecen nuevas oportunidades para explorar y analizar textos literarios, gramaticales y lingüísticos.

Los recursos audiovisuales permiten una aproximación más dinámica y atractiva a los contenidos de la disciplina, capturando la atención de los estudiantes y motivándolos a

participar activamente en el proceso de aprendizaje, donde al combinar imágenes, sonidos y texto, se crea un entorno de aprendizaje multisensorial que favorece la comprensión y retención de la información (Jacqueline Guamán-Gómez et al., 2021b).

1.4.1.8 Diseño y producción del contexto audiovisual en la enseñanza

Los estudios de Guamán-Gómez et al. (2021) sobre las aplicaciones educativas de los medios audiovisuales señalan que su uso adecuado conlleva el desarrollo de diversas funciones educativas:

- Mejora la efectividad de las explicaciones del docente al enriquecer los resultados limitados de las clases convencionales basadas únicamente en la voz y el texto físico.
- Contribuye al desarrollo de capacidades y actitudes al requerir un procesamiento integral de la información que contienen.
- La utilización de imágenes posibilita la representación gráfica de abstracciones, facilitando comparaciones entre diferentes elementos y permitiendo un análisis detallado de diversas temáticas.
- Los montajes audiovisuales tienen el potencial de generar una respuesta emocional positiva hacia el aprendizaje, estimulando la atención y participación del educando.
- Las imágenes ofrecen experiencias que de otro modo serían inaccesibles, permitiendo una mejor comprensión del pasado o la visualización de realidades que raramente son accesibles.
- Introducen a los estudiantes en la tecnología audiovisual, un componente significativo de la cultura.

CAPÍTULO II.

DESARROLLO DEL PROTOTIPO

2.1 Definición del prototipo.

Los prototipos dan a los participantes una idea inicial de lo que es importante mostrar en ciertos elementos esenciales, proyectando modelos preliminares que permiten experimentar con las herramientas y sugerir mejoras que ayudarán a crear una versión más completa y lograr mejores expectativas o resultados.

Por medio de la metodología ADDIE y el desarrollo del recurso en la herramienta Nearpod, se aseguró un contexto efectivo que satisficiera las necesidades de aprendizaje, donde la metodología permite realizar ajustes que mantiene la coherencia entre los objetivos y el contenido, mejorando la calidad del aprendizaje y permitiendo una evaluación continua para garantizar una enseñanza y un aprendizaje eficaz (Castellanos-Altamirano & Rocha-Trejo, 2020).

La primera versión del recurso digital se desarrolló utilizando el entorno Nearpod, permitiendo la creación y aplicación de elementos audiovisuales a través de diferentes componentes estructurales con el fin de mejorar los procesos de formación académica con ayuda de la tecnología, donde los contenidos de la plataforma digital están alineados a las estrategias de enseñanza de la cátedra de Lengua y Literatura.

El prototipo pretende cambiar la experiencia educativa de los estudiantes, mejorando los métodos de enseñanza de los docentes e incorporando talleres de refuerzo para los estudiantes, con actividades prácticas para potenciar los procesos académicos de la asignatura, siendo la interfaz de la herramienta visualmente atractiva, interactiva e innovadora.

Tabla 6

Viabilidad del prototipo

Validez conceptual	Validez técnica	Reformulación
Idea del proyecto.	Solución de la propuesta en fase conceptual.	Evaluación ex-post. Apropiación de ideas.

Análisis y método evaluativo.	Exploración, tecnología y resultados.	Resultados del proyecto.
Toma de decisiones.	Monitoreo o control del estudio.	Etapa de exploración.

Nota. Métodos de viabilidad del prototipo. **Fuente.** Sarraipa et al. (2019). Metodología de Evaluación de Prototipo Innovador. ACACIA. [Metodología de Evaluación de Prototipo Innovador \(acacia.red\)](http://acacia.red)

2.2 Fundamentación teórica del prototipo.

Las herramientas digitales ofrecen ventajas que mejoran los enfoques educativos, transformando el material mediante modificaciones pedagógicas y didácticas, por ende, la investigación de Roby Niveló (2021) pretende hacer más eficaz y colaborativa la comunicación y la información, con nuevos métodos de formación que influyen en la educación, con cambios en la estructura curricular y el desarrollo de competencias individuales y digitales entre estudiantes y docentes.

Los recursos educativos audiovisuales se transforman en instrumentos pedagógicos para el diseño de recursos innovadores basados en las TIC, constituido bajo lineamientos y estándares que se establecen en el currículo educativo y que son necesarios para realizar adaptaciones curriculares en diversos contextos, por lo tanto, aplicar nuevos métodos de enseñanza con tendencias digitales tiene mayor aceptación en los procesos de formación estudiantil. Por consiguiente, Leung et al. (2023) mencionan que los recursos innovan las formas de aprender y el surgimiento de la educación por los nuevos avances tecnológicos y las herramientas de apoyo que permiten cumplir los procesos de cada nivel académico.

Los materiales educativos digitales ofrecen una nueva visión del aprendizaje, con talleres proactivos e interactivos que ayudan a los estudiantes a mejorar sus habilidades tanto académicas como tecnológicas. Estas nuevas formas de aprender no solo facilitan la comunicación, sino que también crean un nuevo eje de aprendizaje que utiliza la tecnología para derribar barreras y ayudar a los estudiantes a crecer de manera competitiva y audaz.

El recurso proporciona una mejor organización de la información, facilitando la comprensión de los contenidos y actividades al introducir métodos y estrategias innovadoras que mejoran la interacción entre docente y alumno, promoviendo un

aprendizaje constructivo y el desarrollo de competencias. Asimismo, se afirma que la inclusión de recursos audiovisuales potenciará diversos aspectos educativos como la participación, reflexión, desarrollo de proyectos, innovación tecnológica y evaluativa, habilidades cognitivas entre otros elementos clave en el proceso pedagógico.

2.3 Objetivos del prototipo

Objetivo general

Promover el desarrollo de actividades de aprendizaje autónomo en la asignatura de Lengua y Literatura, fomentando habilidades de autorregulación, investigación y análisis en los estudiantes de primer año de bachillerato.

Objetivos específicos

- Diseñar el entorno educativo virtual para la aplicación de contenidos y actividades lúdicas.
- Incorporar herramientas digitales como método estratégico para el desarrollo de actividades académicas.
- Evaluar el impacto y efectividad de las actividades autónomas en el rendimiento académico y en el desarrollo de competencias.

2.4 Diseño del prototipo.

El prototipo se realizó utilizando la metodología ADDIE, la cual consta de cinco etapas: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Las etapas del diseño del prototipo muestran cómo se hacen las cosas, las herramientas utilizadas y los resultados finales, donde podemos realizar un seguimiento de todas las acciones de diseño y evaluarlas al final de cada etapa (Bernardes Carballo et al., 2018).

Mauricio & Noguera (2024) explican que el modelo ADDIE tiene diferentes fases que abarcan aspectos tanto disciplinares como tecnológicos, ayudándonos a evaluar y mejorar

el prototipo a medida que avanzamos, ofreciendo una guía que ayuda a crear contenido educativo que sea fácil de entender y atractivo para los educandos.

Figura 3

Metodología ADDIE



Nota. Fases del modelo instruccional ADDIE. **Fuente:** Mauricio, N., & Noguera, T. (2024). Importancia del diseño instruccional en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura [Fotografía]. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. <https://doi.org/10.56712/LATAM.V5I4.2359>

2.5 Desarrollo del recurso.

El itinerario ADDIE proporciona una guía paso a paso que el diseñador debe seguir para desarrollar el diseño interactivo del recurso, donde el proceso se proyecta en una institución educativa para crear adecuadamente el recurso educativo, con un enfoque en las fases de un esquema e implementación del procedimiento. ADDIE es un buen modelo para proyectos educativos debido a que tiene fases explícitas y está bien estructurado para la aplicación en la educación.

Análisis: Con base en las necesidades y la observación surgida en la institución de acogida, se identificaron los problemas recurrentes del aprendizaje en Lengua y Literatura

y la aplicación de materiales educativos necesarios para enseñar los educandos, considerando los contenidos y actividades del PUD.

Figura 4

Contenidos del recurso

La imagen muestra un diagrama con dos secciones principales, cada una con un título y una lista de contenidos. La primera sección, 'La sociedad del futuro', tiene un encabezado verde y una lista de contenidos que incluye temas como contradicciones, homonimia, ensayo argumentativo y estructura de una página digital. La segunda sección, 'Nuevos recursos', tiene un encabezado azul y una lista que incluye el libro electrónico, Internet, textos publicitarios y obras de teatro clásico. Ambas secciones incluyen una imagen representativa: un hombre frente a un muro de información digital en la primera, y una cámara de cine en un estudio en la segunda.

La sociedad del futuro

Contenidos

- Contradicciones y ambigüedades
- La homonimia, polisemia y paronimia
- El ensayo argumentativo
- Signos de puntuación
- El texto expositivo
- Internet ha cambiado la perspectiva ética de la gente
- Estructura de una página digital
- Género épico
- Los poemas épicos

Nuevos recursos

Contenidos

- El libro electrónico
- Internet
- Los textos publicitarios
- Las referencias bibliográficas
- La crónica
- Prefijos y sufijos
- Obras de teatro clásico

Nota. Unidades con sus respectivos contenidos a realizar en el recurso.

Diseño: En este proceso se desarrollan los contenidos del área de Lengua y Literatura adjuntando los elementos multimedia para la creación del recurso que provee un entorno participativo e interactivo durante el aprendizaje de los educandos.

Figura 5

Bosquejo del recurso a ser aplicado



Nota. Bosquejo realizado en Canva por plantilla de los recursos audiovisuales a ser aplicado.

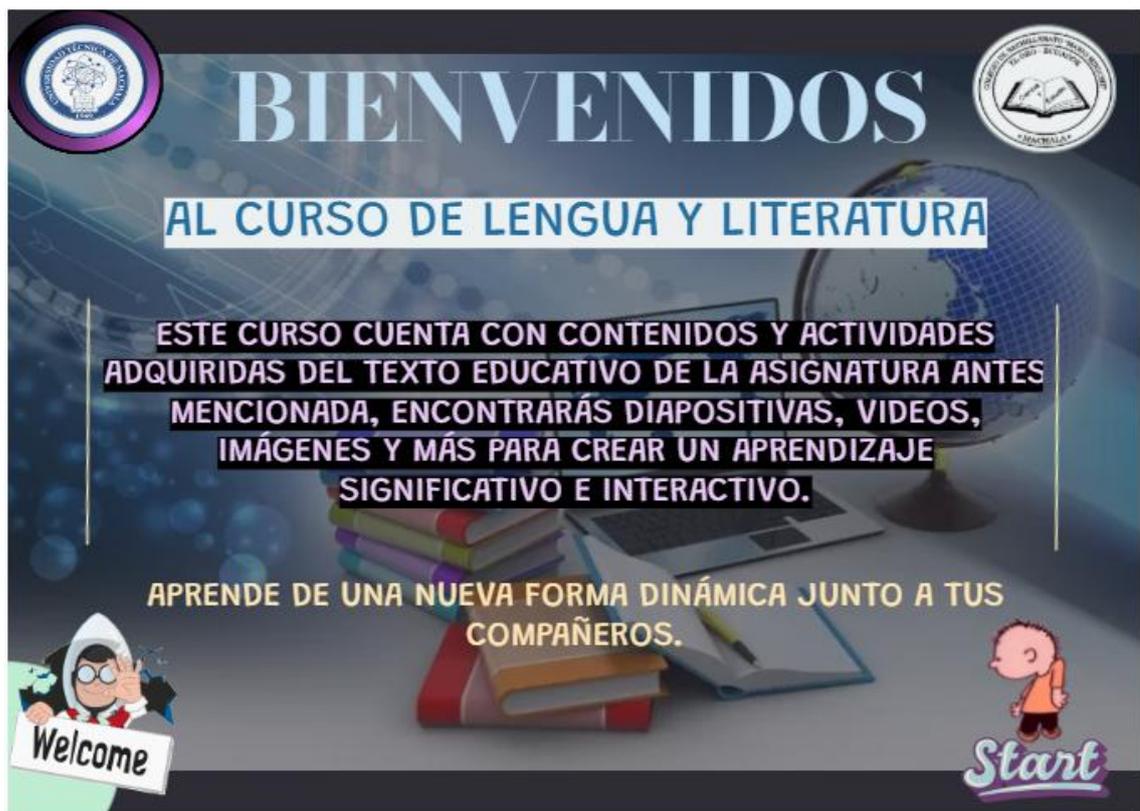
Fuente. Elaboración propia.

Desarrollo: Se desarrolló los diversos recursos audiovisuales educativos (imágenes, videos, diapositivas, organizadores gráficos, infografías, entre otros) aplicados en la herramienta Nearpod para la creación de actividades y contenidos organizados de manera sencilla, comprensiva e informativa que ejerzan una mejor interacción entre la docente y los alumnos.

En las próximas imágenes se aprecia el recurso educativo desarrollado en Nearpod para el desglose de información de las temáticas del texto escolar:

Figura 6

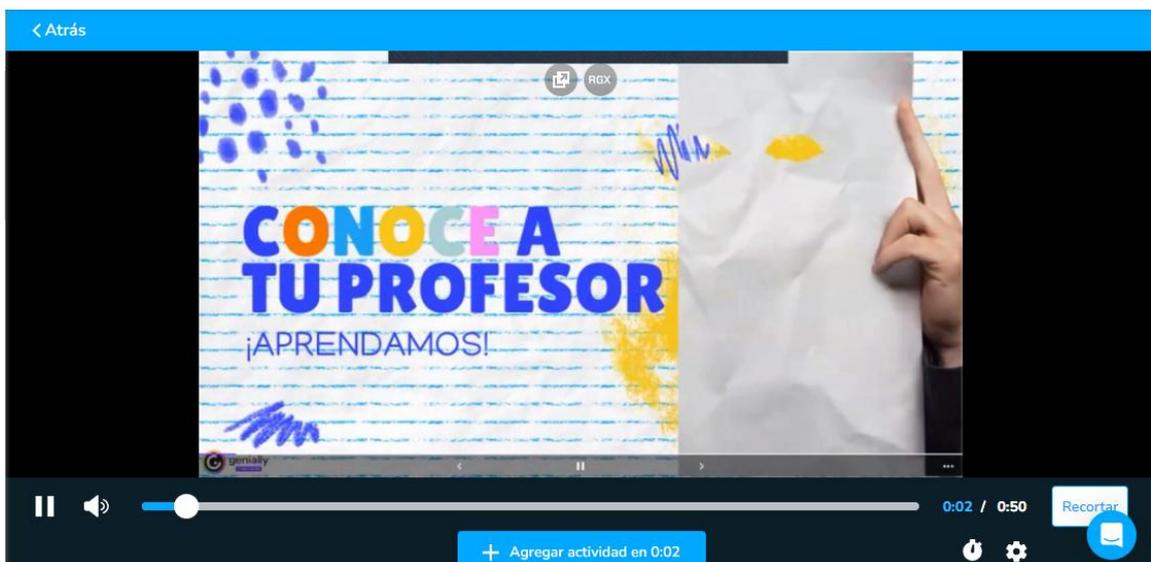
Primera plantilla de Bienvenida



Nota. Primera página de bienvenida junto a la objetividad del recurso. **Fuente.** Elaboración propia.

Figura 7

Video de bienvenida



Nota. Video de bienvenida detallando la objetividad del recurso creado. **Fuente.** Elaboración propia.

Figura 8

Contenidos para la clase

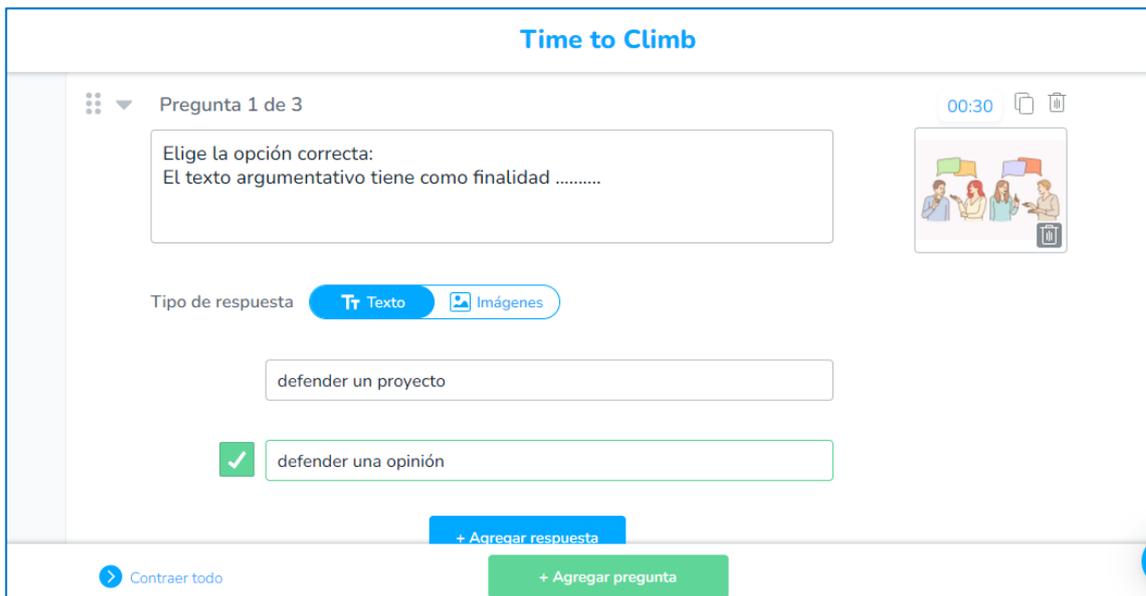


Nota. Elaboración de contenidos para la clase realizada en Canva e incrustada en Nearpod.

Fuente. Elaboración propia.

Figura 9

Actividades de conocimientos previos



Nota. Preguntas evaluativas de conocimientos previos del tema de clases revisado.

Fuente. Elaboración propia.

Figura 10

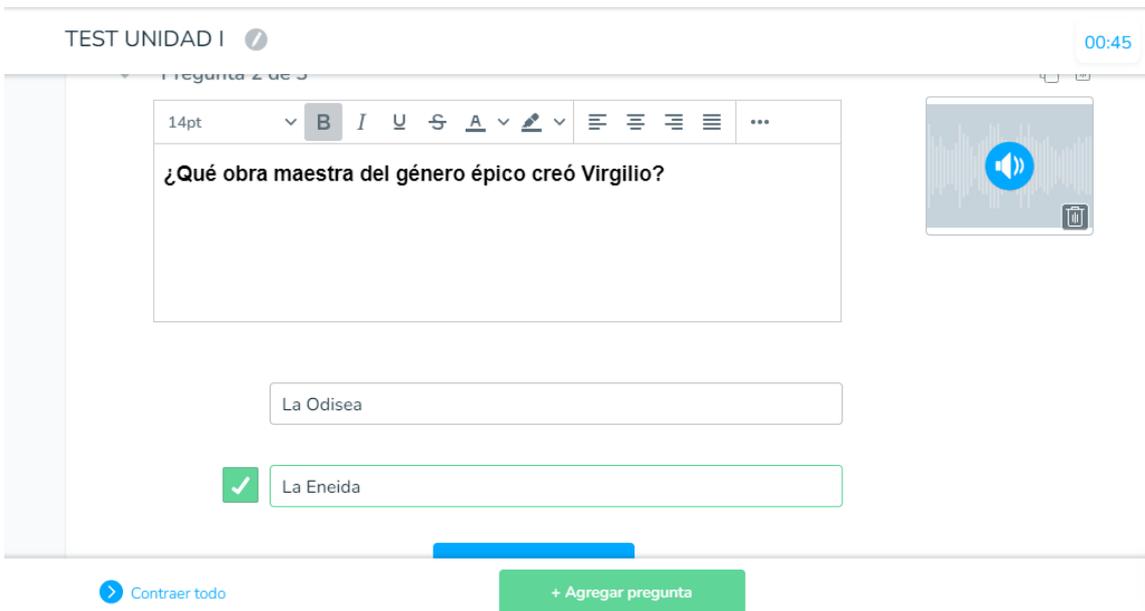
Trabajo colaborativo



Nota. Panel colaborativo para el debate de ideas y opiniones. **Fuente.** Elaboración propia.

Figura 11

Evaluación por unidad



Nota. Evaluación por unidad de las temáticas de clases. **Fuente.** Elaboración propia.

Implementación: Con la ejecución del prototipo, en el que se aplica el recurso desarrollado, se emplearon los diversos elementos y recursos multimedia para ser presentados a la docente del área de Lengua y Literatura y educandos de primero de

bachillerato del Colegio “Mario Minuche” y determinar nuevas perspectivas de aprendizaje que crean un ambiente práctico y solucionable.

En la experiencia de este nuevo modelo de enseñanza desde la herramienta Nearpod se exploran una serie de recursos audiovisuales educativos que permiten comprender de manera significativas las temáticas de clases y proyectan una enriquecedora fuente de información de manera innovadora, interactiva y crítica.

Evaluación: La última fase del diseño instructivo identifica las ventajas y desventajas de mejorar el recurso, además en el prototipo se evalúa el entorno educativo por medio de encuestas o entrevistas para recopilar información relevante. Esta etapa es esencial para identificar defectos y acelerar la creación del prototipo.

2.6 Herramientas de desarrollo.

El desarrollo del prototipo cuenta con la aplicación de herramientas digitales que son necesarios en el proceso pedagógico de los educandos y la investigación presente:

- **Nearpod:** Es un recurso motivador para dar conferencias y evaluar el progreso de los alumnos, asegurando que todos se involucren participativamente. Cuenta con formatos de presentación e interacción que permite su uso en diferentes niveles de nivel educativo y con diferentes enfoques metodológicos.

<https://nearpod.com/>

- **Canva:** Herramientas interactivas de creación de presentaciones que pueden ser compartidas entre pares y crear un ambiente animado y creativo sin necesidad de pago, permitiendo la integración de contenidos.

<https://www.canva.com/>

- **YouTube:** Con una variedad de reproducciones de audios y videos, está plataforma garantiza una interacción eficiente, en donde los usuarios comparten sus experiencias, conocimientos, comentarios y más.

<https://www.youtube.com/>

- **Live Worksheets:** Un recurso web que ofrece una herramienta ventajosa y sencilla de utilizar, permitiendo convertir diversas actividades de los educandos en formatos proactivas y accesibles a través de algún dispositivo.

<https://www.liveworksheets.com/>

- **Genially:** Es un recurso multimedia que facilita la interacción ofertando contenidos de manera dinámica al igual que las actividades, siendo una herramienta de apoyo para los docentes y educandos adaptada a las necesidades de aprendizaje con base a la práctica y entendimiento.

<https://app.genially.com/>

- **Gifer:** Es una plataforma online que permite hacer uso de una gran variedad de GIFs entretenidos; este recurso se adapta a las necesidades y gustos de los usuarios, siendo fácil e intuitivo de utilizar.

<https://gifer.com/pt>

- **Freepik:** Es un gestor de exploración que permite la descarga de imágenes, archivos PSD o ilustraciones gratuitas para ser aplicados a un material de alcance investigativo, educativo u otro.

<https://www.freepik.com/>

2.7 Descripción del recurso.

El desarrollo de los recursos audiovisuales educativos cuenta con una base sólida de innovación que se enfoca en la gratificación estudiantil, cuyas edades abarcan entre los 14 a 16 años. La implementación de un nuevo enfoque de aprendizaje se enmarca en la utilización de recursos digitales y la aplicación de contenidos y actividades relacionadas a la disciplina de Lengua y Literatura, cuyo fin es potenciar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en los educandos de una manera pedagógica, emotiva y práctica.

El recurso digital aplica elementos audiovisuales como audios, imágenes, diapositivas, videos y gifs que se basan en la información derivada del texto académico, abordando las

unidades y la herramienta colaborativa que aporta información en tiempo real, interactuando con los alumnos y permitiendo a la maestra mantener la participación y comunicación continua.

Pautas para tener en cuenta para usar el recurso:

- Al acceder a la herramienta Nearpod, se encontrará la primera plantilla de bienvenida, con los respectivos logos institucionales y la finalidad o intención del recurso.
- Se contará con apartados que distribuyen los contenidos y actividades de acuerdo con las temáticas del texto académico que procesa información para la construcción de conocimientos.
- Por cada unidad se aplicará un proceso evaluativo sobre la adquisición de conocimientos obtenidos en el transcurso de la clase y demostración del prototipo.

CAPÍTULO III.

EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

3.1. EXPERIENCIA I

La aplicación de la investigación se desarrolló en el Colegio de Bachillerato "Mario Minuche", contando con la intervención de la profesora especializada en la disciplina de Lengua y Literatura del primer curso de bachillerato "A" quién aportó con opiniones, argumentos y algunas observaciones sobre el entorno del prototipo, donde se agrupó diversos recursos audiovisuales educativos con la finalidad de proyectar un nuevo contexto de aprendizaje entre los educandos y evaluar los resultados basados en la información obtenida de su experiencia.

3.1.1. Planeación.

En esta investigación se presenta una variedad de recursos audiovisuales educativos como herramientas proactivas para promover el aprendizaje constructivo en los educandos, adyacente a la cátedra de Lengua y Literatura del primer año de bachillerato, con el propósito de destacar la importancia que esta tecnología puede tener en el proceso educativo.

En el primer encuentro se evalúa el recurso presentado por medio de una sesión presencial en la institución, donde se consta con la participación de la docente responsable de la cátedra de Lengua y Literatura. Durante dicho proceso, se detalla la objetividad que se pretende acaparar con la aplicación de un nuevo entorno de aprendizaje, los temas recurrentes al PUD y los diferentes contenidos y actividades prácticas que inculca la motivación y desarrollo cognitivo con el fin de obtener el punto de vista pertinente sobre el prototipo.

La tabla a continuación detalla la implicación de la docente participante, los instrumentos utilizados para la recolección de información y los recursos necesarios para llevar a cabo la experiencia.

Tabla 7*Planeación para la primera experiencia*

Fecha/horario	Fecha: 04 de diciembre de 2024 Horario: 14:40pm – 15:20pm Tiempo: 40 min
Lugar	Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”
Participante	Docente de la cátedra de Lengua y Literatura del primer año de bachillerato “A”
Técnica/Instrumento de recopilación de datos	Técnica: entrevista Instrumento: guía de entrevista
Recursos y dispositivos	Laptop: Lenovo Sala de computación Internet Presentación: Prototipo en Nearpod
Medios de información	Grabación de video y audio Retratos fotográficos

Nota. Tabla sobre la planeación de la primera experiencia.

Al finalizar la presentación, se realizó una entrevista con breves preguntas abiertas a la docente para obtener su opinión de experta sobre si el recurso se alinea adecuadamente con el Plan de Unidad Didáctica (PUD) de la cátedra de aprendizaje y si cumple con la objetividad principal de esta investigación y recibir las recomendaciones pertinentes en cuanto a su estructura, diseño o contenidos.

Tabla 8*Actividades del prototipo a presentar*

	Tiempo	Actividades
PROTOTIPO NEARPOD	14:40pm – 14:45pm (5 min)	Conocimientos y ejemplificaciones de recursos audiovisuales educativos.
	14:45pm – 14:50pm (5min)	Inserción de bienvenida en Nearpod.

14:50pm – 14:57pm (7min)	Explicación presentada con base a contenidos y los diversos recursos.
14:57pm – 15:02pm (5min)	Socialización de actividades lúdicas.
15:02pm – 15:07pm (5min)	Proceso evaluativo interactivo.
15:07pm – 15:20pm (13min)	Entrevista, recomendaciones y conclusión de experiencia 1.

Nota. Actividades ejecutables en la presentación del prototipo.

3.1.2. Experimentación.

Para implementar el prototipo, se tomó como referencia el PUD, el cual incluye las unidades didácticas y sus respectivos temas en una herramienta de apoyo educativo para un mejoramiento del aprendizaje. Este proceso se realizó en observación con la docente responsable de la disciplina de Lengua y Literatura de primer año de bachillerato (**Ver Figura 22**), ejecutando el prototipo de forma ideal y sin dificultad.

A continuación, se detallan las actividades realizadas durante este proceso:

Tabla 9

Actividades desarrolladas en el prototipo

<i>Durabilidad</i>	<i>Prototipo en Nearpod (recursos audiovisuales) - 40 minutos</i>
<i>Finalidad del recurso</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida y explicación del tema y finalidad del prototipo. • Delimitación de los recursos audiovisuales y sus beneficios en el proceso educativo. • Demostración de la estructura y funcionalidades de los recursos en Nearpod.
<i>Concepciones de tareas</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Exhibición del prototipo por medio de recursos y elementos digitales para la interacción y comunicación en clases presentados a la docente. • Organización de contenidos y actividades evaluativas agregadas por las herramientas integradas en Nearpod.

Desarrollo de actividades

- Interacción a través de videos, actividades e imágenes interactivas.
 - Actividades evaluativas lúdicas para mejorar el grado motivacional de los educandos al denotar sus conocimientos y destrezas.
-

Nota. Distribución de actividades realizadas en el prototipo.

Al culminar, se realizó una entrevista con diversas preguntas a la docente de la cátedra para recopilar información y alguna recomendación sobre el prototipo haciendo uso de una grabadora de voz presente en el smartphone, así obtener datos de suma importancia para el estudio presentado.

La breve experiencia con la profesora fue positiva, gracias a la adaptación y facilidad con la que integró el prototipo al área de enseñanza, considerando a este recurso un proceso innovador y motivador, capaz de incentivar a los educandos a aprender de forma accesible, ofreciendo nuevas y mejores opciones sin limitarse a un único estilo de aprendizaje, permitiendo que cada alumno avance a su ritmo. Por esta razón, la profesora no sugirió cambios al prototipo; al contrario, lo valoró como una herramienta beneficiosa y favorable para el aprendizaje de educandos.

3.1.3. Evaluación y reflexión.

3.1.3.1 Evaluación

Para evaluar el prototipo, se realizó una entrevista a la profesora de la cátedra de Lengua y Literatura con el propósito de corregir posibles problemas, donde los resultados fueron positivos para su uso en clases, ya que los recursos planteados son innovadores, interactivos y fomentan la motivación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, otorgando contenidos y actividades entendibles para el punto de vista estudiantil. Además, la docente destacó que el prototipo no requería modificaciones, dado que su estructura, diseño y organización están alineadas con el plan estratégico de la materia.

La docente compartió su opinión sobre el uso de recursos audiovisuales presentes en la educación, los cuales fueron desarrollados en la herramienta Nearpod, señalando que este recurso digital ofrece diversas formas de interacción útiles en el aula, capaces de motivar y captar la atención de los educandos durante el contexto pedagógico de enseñanza-aprendizaje. Además, destacó que es una herramienta beneficiosa para el desarrollo de destrezas y habilidades constructivas permitiendo la implementación de nuevos estilos y enfoques de aprendizaje.

3.1.3.2 Reflexión

Durante la experiencia I, se concluyó que el prototipo referente al diseño de recursos audiovisuales en Nearpod fue bien aceptado por la docente, ya que es una herramienta de innovación que se adapta a las necesidades individuales de cada estudiante, promoviendo un nuevo y mejorado aprendizaje. Sin embargo, es importante destacar que la utilización del internet es esencial para el correcto funcionamiento del prototipo, ya que podrían surgir algunos problemas al implementarla durante el proceso de enseñanza.

De acuerdo con el dictamen de la profesora, el desarrollo e implementación de recursos audiovisuales resulta muy beneficiosa en términos de orientación didáctica y pedagógica, motivación e interacción efectiva con los educandos, facilitando experiencias enriquecedoras en clase. La incorporación de los elementos digitales en el ámbito educativo permite que los alumnos aprendan a su propio ritmo, de forma lúdica y práctica, siendo un apoyo integral para los profesores al integrar las TIC de forma pertinente y adaptativa, con el objetivo de fomentar el uso de diversas tecnologías en el proceso de enseñanza.

3.1.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA I.

A partir de las 8 preguntas formuladas durante la entrevista dirigida a la profesora, se presentan el análisis de los resultados obtenidos, los cuales están alineados con los indicadores de la variable independiente, destacando su enfoque en el desarrollo de recursos audiovisuales en el ámbito escolar (**Ver Tabla 3**).

Indicador: Vincula al contenido educativo y facilita el aprendizaje para mejorar la comprensión y retención de la información.

Pregunta 1. ¿Qué tipos de recursos audiovisuales educativos suele incorporar en las horas de clases?

CM: “En mis clases, aplicó recursos como imágenes, videos, infografías para que mis alumnos comprendan los contenidos vistos durante la explicación de la clase”.

En esta interrogante, la docente informa que, aunque no hace uso de laboratorio por su asignatura, aplica en sus clases recursos necesarios para mejorar la atención y comprensión de contenidos durante el desarrollo de la clase, destacando procesos de enseñanza más estratégicos e innovadores.

Pregunta 2. Desde su punto de vista, ¿cómo aporta significativamente la integración de la tecnología al proceso de enseñanza-aprendizaje?

CM: “Considero que la tecnología se ha vuelto muy indispensable hoy en día, por lo que, es muy beneficiosa integrarla a la educación para mejorar habilidades y capacidades competentes en los estudiantes”.

Desde el punto de vista docente, la inclusión de la tecnología en el ámbito educativo proporciona un nuevo contexto de aprendizaje, dando la oportunidad a los alumnos de desenvolverse a su propio ritmo, además, los induce a crear y construir diversas capacidades competentes.

Indicador: Enfoca la calidad, la compatibilidad y el acceso de los recursos con diferentes dispositivos y plataformas.

Pregunta 3. ¿Usted considera que el plan de clase puede ser adaptado a los diferentes recursos audiovisuales?

CM: “Si, porque otorgan un mejor enfoque y estilo de aprendizaje, con la aplicación de recursos audiovisuales se aprende de manera creativa y divertida”.

La docente dictamina que el plan de clase se puede integrar satisfactoriamente a los diferentes medios audiovisuales, presentando un contexto dinámico, estructurado y más comprensible.

Pregunta 4. ¿Considera que los recursos audiovisuales en Nearpod puede mejorar positivamente el aprendizaje y la participación de los estudiantes? ¿Por qué?

CM: “Si, este recurso me facilitaría las clases al motivar a los alumnos de diversas formas, gracias a los elementos que se pueden incorporar los contenidos del texto serían más comprensibles”.

Nearpod resultó ser enfoque positivo para la docente, permitiendo integrar videos, cuestionarios interactivos y actividades colaborativas, lo que capta la atención de los alumnos y fomenta su interés en los temas del texto educativo.

Indicador: Capacidad para captar la atención de los estudiantes y fomentar la creatividad y el pensamiento crítico.

Pregunta 5. ¿Considera que la incorporación de recursos en Nearpod facilita la enseñanza de temas complejos en la disciplina de Lengua y Literatura? ¿Por qué?

CM: “Si, porque ofrece una nueva perspectiva de enseñar y aprender con conceptos claves, recursos multimedia y actividades en tiempo real”.

La docente señaló que Nearpod es una herramienta muy útil para abordar temas complejos en Lengua y Literatura, esto no solo facilita la comprensión, sino que también ayuda a retener mejor la información.

Pregunta 6. ¿Cree que los recursos desarrollados en Nearpod apoya al desarrollo de competencias consecuentes a la interpretación y reflexión?

CM: “Desde mi perspectiva, el recurso digital es un componente innovador que ofrece a los alumnos mucho más que el desarrollo de competencias, también integra la alfabetización digital”.

La docente identifica que los componentes colaborativos de Nearpod incentivan la discusión y el intercambio de ideas, lo que enriquece el aprendizaje colectivo.

Indicador: Permite la interacción y participación de los educandos, promoviendo un aprendizaje más dinámico y participativo.

Pregunta 7. ¿Considera que los beneficios que proporciona Nearpod ayuda a personalizar la enseñanza para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje?

CM: “Si, me permite proyectar un mejor rendimiento de enseñanza y aplicar métodos estratégicos que benefician al aprendizaje de los alumnos”.

El análisis de la docente se basa en que Nearpod permite ofrecer actividades diversificadas que se adaptan a estilos de aprendizaje y facilita al docente ajustar las estrategias según las necesidades específicas de cada alumno.

Pregunta 8. ¿Qué cambios usted recomienda para mejorar la presentación del prototipo?

CM: “Considero que la herramienta digital no requiere de un cambio, proyecta una mejor visión y entendimiento de temáticas a través de imágenes, videos, mapas conceptuales y más”.

Con respecto al decretó de la profesora, la herramienta Nearpod permite a los alumnos desenvolverse significativamente en las temáticas presentadas en el texto, propiciando ideas, reflexiones y argumentos con respecto a lo aprendido.

3.2. EXPERIENCIA II

3.2.1. Planeación.

La experiencia II se ejecutará en el Colegio de Bachillerato "Mario Minuche" con la intervención de 38 estudiantes que cuentan con 17 hombres y 21 mujeres de primero bachillerato, cuyas edades oscilan entre los 14 y 16 años. Se contará con el respaldo de una docente especializada en Lengua y Literatura, quien cederá sus horas de clase para implementar el prototipo y ofertar una clase demostrativa, brindando así una experiencia práctica a los educandos.

La intervención se realizará de manera presencial en el salón de computación para que los alumnos participen, interactúen y hagan uso de los recursos audiovisuales en tiempo real. En la próxima tabla se presenta con mayor detalle el proceso programado:

Tabla 10

Planeación para la segunda experiencia

Fecha/horario	Fecha: 17 de enero de 2025 Horario: 14:00pm- 15:00pm Tiempo: 1 hora
Lugar	Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”
Participante	Alumnos de primer año de bachillerato “A” con 38 integrantes.
Técnica/Instrumento de recopilación de datos	Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario
Recursos y dispositivos	Laptop: Lenovo Uso de dispositivos móviles Sala de computación Acceso a internet Presentación: Prototipo en Nearpod
Medios de información	Hojas impresas y recursos multimedia.
Pretest	Evaluación sumativa
Postest	Aplicación de prototipo Aplicación de evaluación sumativa

Nota. Tabla sobre la planeación de la segunda experiencia.

Para la sesión se emplearon varios recursos, entre ellos el uso de dispositivos móviles y computadoras para brindar acceso a internet a los educandos y promover la participación activa a través de la interacción y socialización en el aula de clases.

Tabla 11

Actividades experiencia II Postest

Tiempo	Actividades
5 minutos	Conocimientos y ejemplificaciones sobre los recursos audiovisuales en la educación.
5 minutos	Inserción de bienvenida y socialización con los alumnos sobre los recursos en Nearpod.

10 minutos	Demostración del entorno digital y sus elementos.
10 minutos	Explicación de los elementos integrados en el recurso digital y las temáticas del texto educativo.
10 minutos	Presentación de actividades lúdicas y evaluativas.
10 minutos	Interacción grupal e individual para el proceso de actividades.
10 minutos	Empleo de encuesta a alumnos, recomendaciones y conclusión de la experiencia 2.

Nota. Actividades ejecutables en la presentación del prototipo en segunda experiencia.

En relación con la evaluación de los resultados de la interacción, se empleó un cuestionario destinado a estimar la satisfacción de los educandos, compuesto por ... interrogantes cerradas derivada a la escala Likert. Las respuestas obtenidas permitieron obtener una perspectiva detallada sobre la eficiencia del prototipo.

El proceso de planeación incluirá un breve contexto de conocimientos relacionados con el recurso creado y los beneficios otorgados por la tecnología en el ámbito escolar. Además, con la aplicación de la encuesta se verificará si se alcanzaron los objetivos establecidos y si el prototipo mantiene una aceptación favorable por parte de los alumnos.

3.2.2. Experimentación.

Se impartirá una clase con una presentación mejorada del prototipo, lo que implicará planificar actividades integrando dimensiones didácticas, comunicativas, reflexivas y evaluativas en el diseño del recurso de manera estructurada. Es importante considerar la personalización en cada fase de la experimentación, donde se incluye el lugar, fecha y horario y modalidad, además de tener en cuenta la conectividad y recursos tecnológicos que complementen la dinámica, en coordinación con la especialista docente de la institución educativa (**Ver Figura 25**).

Para el proceso experimental con los educandos, se abordará los siguientes lineamientos interactivos de manera presencial con el prototipo:

Tabla 12*Lineamientos de interacción con los educandos*

Tiempo	Aplicación del prototipo en 1 hora
Inducción	<ul style="list-style-type: none">▪ Saludos, objetividad del prototipo e investigación.▪ Presentación de la temática del proceso de estudio.▪ Detalle de las unidades aplicadas al recurso y concepción de los recursos audiovisuales en el auge escolar.
Desarrollo de actividades	<ul style="list-style-type: none">▪ Presentación principal del recurso iniciando la ejecución del prototipo a partir un código en Nearpod.▪ Demostración de recursos audiovisuales adaptados a los contenidos de las unidades temáticas.▪ Aplicación de recursos multimedia (imágenes, videos, gifs y más) en el entorno Nearpod para una mejor comprensión e interpretación de temas.▪ Exposición y análisis de las temáticas con una mejor adaptación desde herramientas digitales.
Interacción estudiantil	<ul style="list-style-type: none">▪ Se crean pequeños grupos desde la sala de Nearpod para desarrollar las actividades de manera interactiva y dinámica.▪ Proceso evaluativo por medio de actividades reflexivas recurrentes a las temáticas educativas.▪ Al finalizar la interacción del prototipo con los alumnos, se aplicó una encuesta para evaluar la adaptabilidad del recurso y obtener recomendaciones orientadas a mejorar el entorno.

Nota. Presentación de actividades a ejercer en el aula de clases.

3.2.3. Evaluación y reflexión

3.2.3.1 Evaluación.

Con el objetivo de evaluar la adaptabilidad del prototipo con los educandos de primer año de bachillerato "A" en la disciplina de Lengua y Literatura, se realizó una encuesta para medir su satisfacción con el prototipo aplicado. Los alumnos respondieron de manera positiva ante los recursos audiovisuales, destacando que la herramienta digital Nearpod era innovadora, de sencillo acceso y uso, lo que facilitó una interacción sin inconvenientes, no obstante, algunos estudiantes manifestaron inconformidad debido a que sus dispositivos no permitían trabajar de forma rápida con el prototipo.

3.2.3.2 Reflexión.

Durante el proceso de la experiencia II, se comprobó un alto nivel de satisfacción entre los educandos al utilizar el recurso digital en su proceso de aprendizaje, ya que facilita el refuerzo las destrezas y conocimientos en diversas áreas de estudio. Asimismo, se determinaron mejoras que se podrán implementar en el prototipo en un próximo futuro.

Con el uso de herramientas tecnológicas, los alumnos compartieron con sus compañeros gracias al uso pedagógico del prototipo siendo una fuente de innovación táctica y práctica y que permite adquirir conocimientos de manera ilimitada. Asimismo, señalaron que la experiencia de aprendizaje adquirido son un enfoque de motivación para mejorar tanto dentro como fuera del aula.

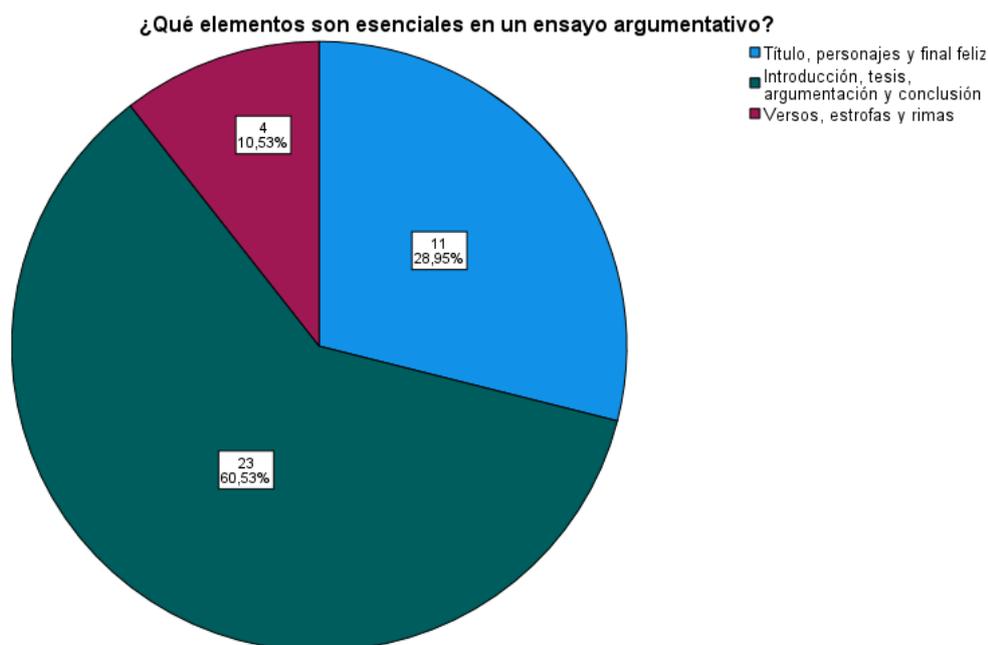
3.2.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA II Y PROPUESTAS FUTURAS DE MEJORA DEL PROTOTIPO

En este apartado se visualiza aspectos pedagógicos en los contenidos proporcionado por la docente, desglosando características generales de los educandos sobre la comprensión y entendimiento de temáticas aplicadas en el aula de clases.

A continuación, se presenta resultados de forma estadística del pretest mediante gráficos con su respectivo análisis:

Figura 12

Resultado pretest 1



Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 1 del pretest.

Análisis: Los resultados de los encuestados muestran que el 60,53% de ellos identifican correctamente los elementos esenciales de un ensayo argumentativo, como la introducción, tesis, argumentación y conclusión, lo cual refleja un buen nivel de comprensión sobre este medio textual. Sin embargo, el 28,95% asocia incorrectamente atributos propios de narrativas como título, personajes y final feliz, mientras que un 10,53% enlaza el ensayo con elementos de la poesía como versos, estrofas y rimas. Esto demuestra cierto desconocimiento en una parte significativa de los alumnos, destacando la necesidad de reforzar la enseñanza sobre la temática para lograr una comprensión más destacada y sólida.

Figura 13

Resultado pretest 2

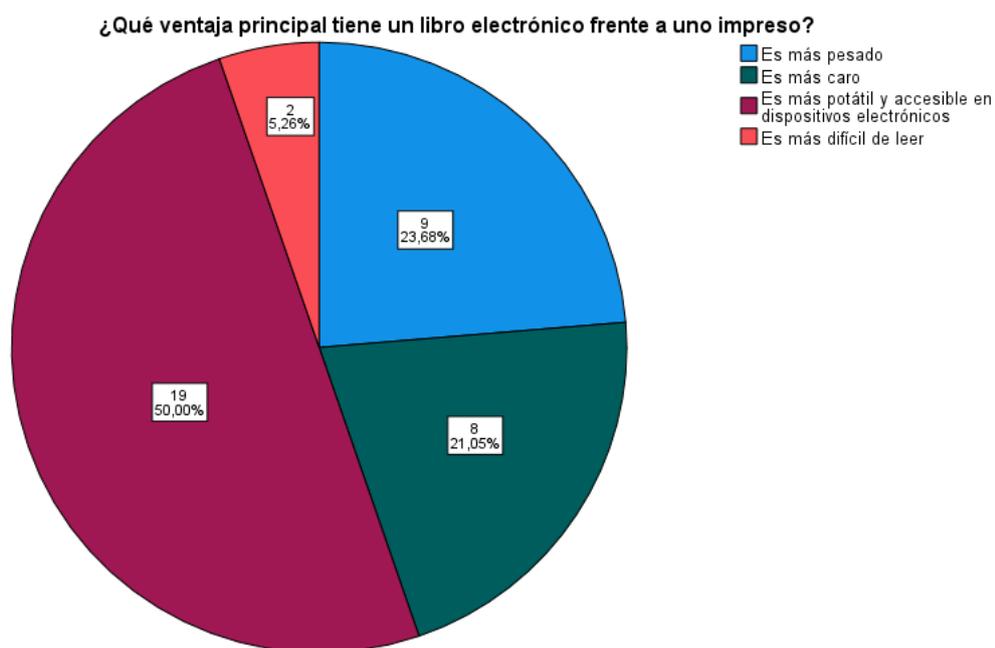


Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 2 del pretest.

Análisis: De los resultados obtenidos, se observa que el 76,32% de los encuestados identifican correctamente La Odisea como un ejemplo de poema épico, lo que indica un buen nivel de atención y comprensión sobre este género literario. Sin embargo, un 23,68% de los alumnos asocian incorrectamente otras obras como Cien años de soledad (15,79%), El Principito (5,26%) y El Quijote (2,63%) con el poema épico, lo que evidencia desorientación entre los textos literarios y sus particularidades.

Figura 14

Resultado pretest 3

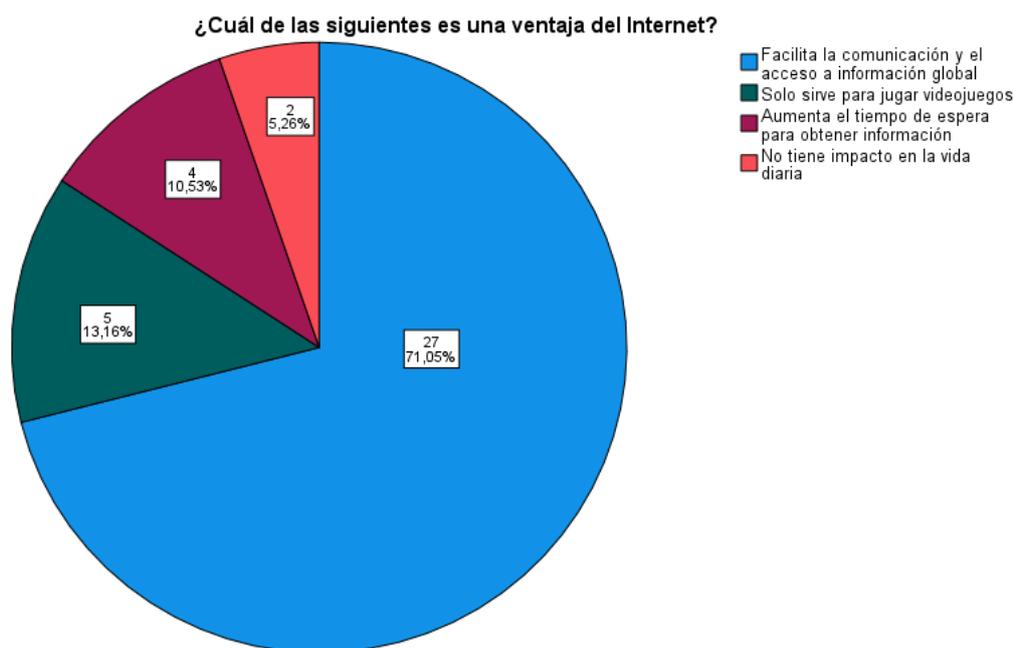


Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 3 del pretest.

Análisis: De los resultados adjuntados, el 50% de los alumnos reconoce correctamente que la principal ventaja de un libro electrónico frente a uno impreso es que es más portátil y accesible en dispositivos electrónicos, lo que refleja un conocimiento adecuado de las características tecnológicas del formato digital. Sin embargo, el 50% restante de los encuestados presenta ideas incorrectas sobre las ventajas, señalando que es más pesado (23,68%), más caro (21,05%) o más difícil de leer (5,26%), lo que evidencia cierto desconocimiento sobre los beneficios reales de los libros electrónicos.

Figura 15

Resultado pretest 4

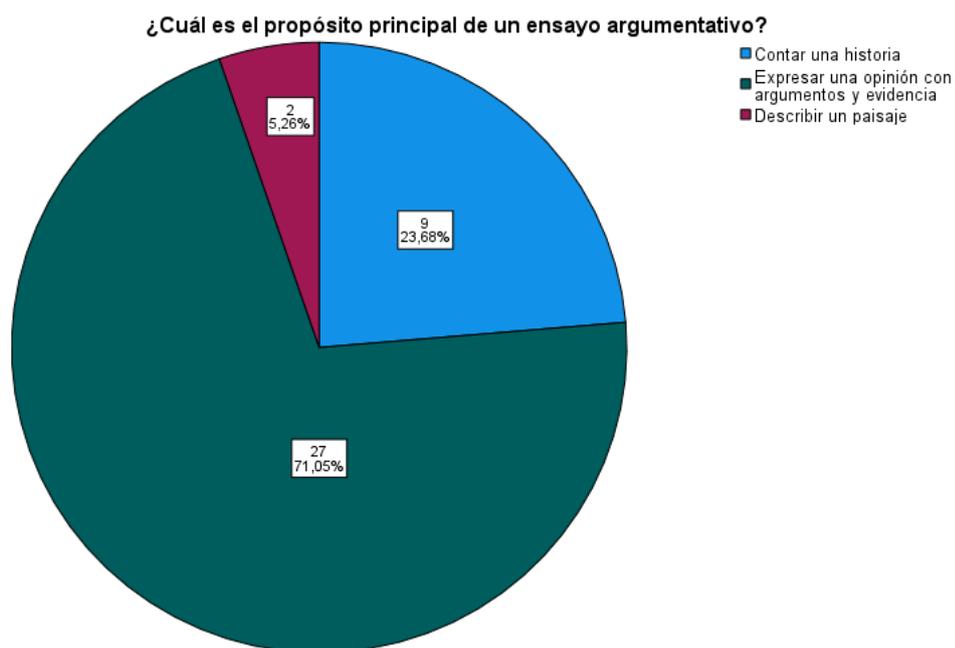


Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 4 del pretest.

Análisis: La mayoría de los educandos, un 71,05%, menciona correctamente que la principal ventaja del Internet es que facilita la comunicación y el acceso a información global, lo que demuestra un buen nivel de conocimiento y comprensión sobre su impacto optimista en la vida cotidiana. Sin embargo, un 28,95% tiene percepciones incorrectas, asociando el Internet únicamente con jugar videojuegos (13,16%), aumentando el tiempo de espera para obtener información (10,53%) o considerando que no tiene impacto en la vida diaria (5,26%).

Figura 16

Resultado pretest 5



Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 5 del pretest.

Análisis: Los resultados muestran que el 71,05% de los alumnos enfoca correctamente el propósito principal de un ensayo argumentativo, que es expresar una opinión con argumentos y evidencia, lo que refleja una sólida comprensión del género. Sin embargo, un 28,95% tiene conceptos equívocos, asociando el ensayo argumentativo con contar una historia (23,68%) o describir un paisaje (5,26%), lo cual sugiere desconcierto con otros tipos de textos.

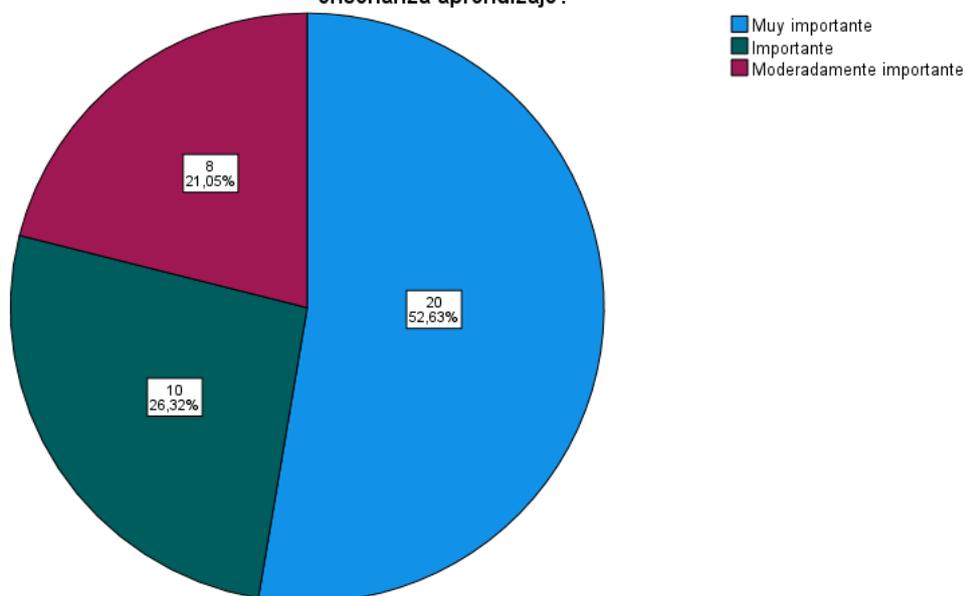
3.2.5. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE SATISFACCIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES.

En esta fase se aplicó la encuesta como medio evaluativo a los alumnos de primero de bachillerato de la materia Lengua y Literatura para verificar el grado de aceptación sobre el recurso digital desarrollado. Los siguientes resultados fueron tabularos en el programa estadístico SPSS, argumentando Pacheco et al. (2020) que permite desarrollar un cuantioso análisis de manera detallada, adjuntando resultados estadísticos en gráficos precisos que orienta significativamente al proceso y solidificación de la investigación (Ver Tabla 4).

Figura 17

Aplicación de la tecnología y estrategias

¿Cree que es importante la aplicación de la tecnología y el uso de estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?



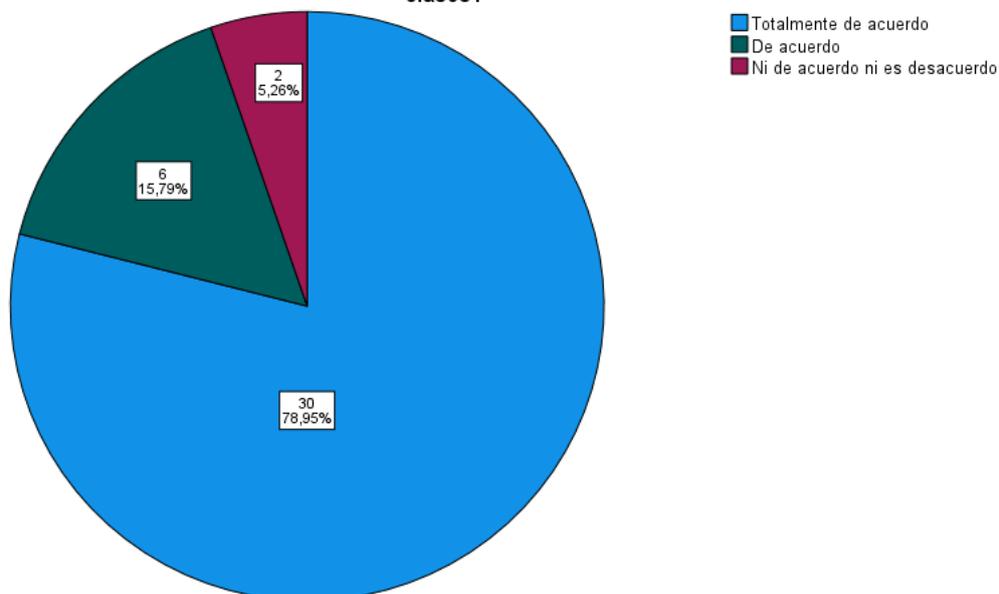
Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 1 planteada en la segunda experiencia.

Análisis: Los resultados de la encuesta aplicada reflejan que la mayoría de los educandos reconoce la importancia de la tecnología y las estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo que el 52,63% de los encuestados lo considera muy importante, lo que evidencia una valoración positiva hacia su integración en las aulas. Por otra parte, el 26,32% de los participantes lo considera importante como un enfoque clave del aprendizaje y el 21,05% calificó este aspecto como moderadamente importante, lo que muestra una adaptación que sería factible una educación más tecnológica y estratégica para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Figura 18

Materiales audiovisuales

¿Considera que los materiales audiovisuales ayudan a comprender eficazmente las temáticas planteadas en clases?



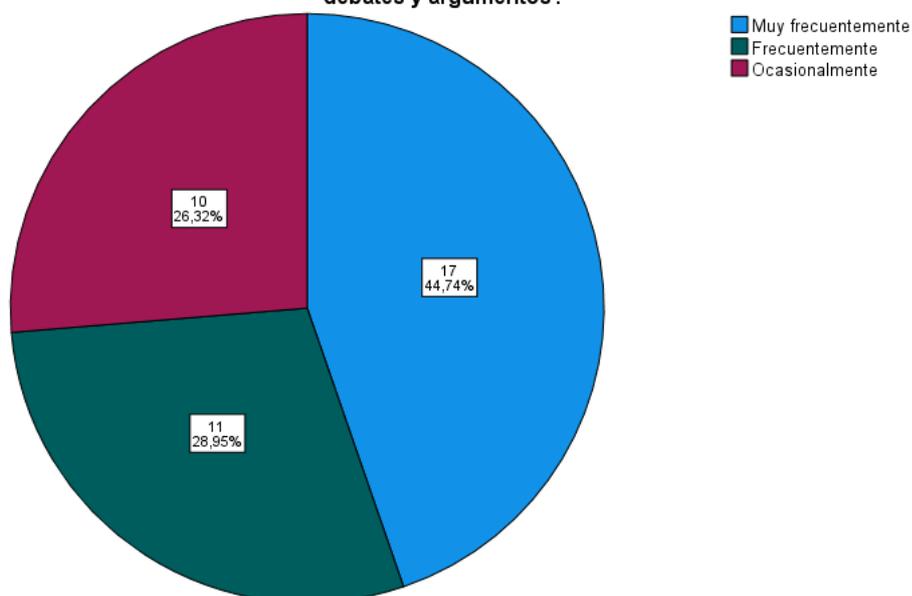
Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 2 planteada en la segunda experiencia.

Análisis: La mayoría de los educandos, un 78,95%, declara que están totalmente de acuerdo en que los materiales audiovisuales son útiles para facilitar la comprensión de los temas tratados en el aula. El 15,79% están de acuerdo con dicha afirmación, lo que valoran positivamente el uso de materiales audiovisuales para el aprendizaje. Por último, un 5,26% se posiciona de manera neutral, afirmando que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, donde solo una pequeña proporción de los alumnos no percibe un impacto significativo de estos recursos en su comprensión.

Figura 19

Mejorar capacidad crítica

¿Con qué frecuencia los recursos digitales mejoran tu capacidad crítica para obtener información mediante debates y argumentos?



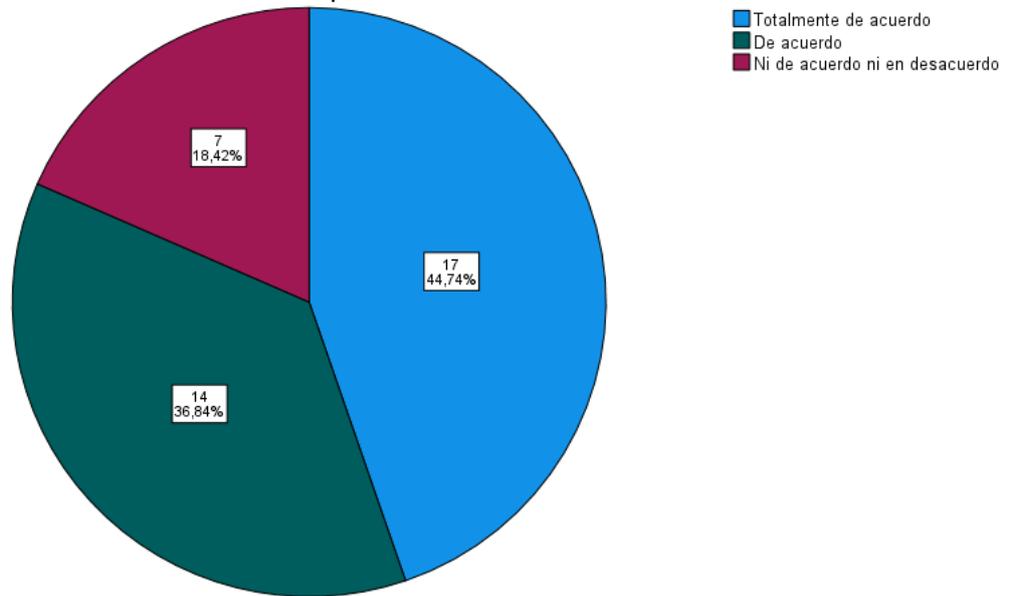
Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 3 planteada en la segunda experiencia.

Análisis: La mayoría de los encuestados, un 44,74%, afirman que los recursos digitales mejoran muy frecuentemente la capacidad crítica para obtener información a través de debates y argumentos. Mientras que el 28,95% indica que esto sucede frecuentemente, lo que arroja un efecto recurrente y favorable en su capacidad crítica y el 26,32% menciona que esta mejora ocurre ocasionalmente, reconociendo el aporte de los recursos digitales.

Figura 20

Recursos tecnológicos

¿Considera que los recursos tecnológicos permiten reflexionar positivamente sobre los contenidos presentados en clase?



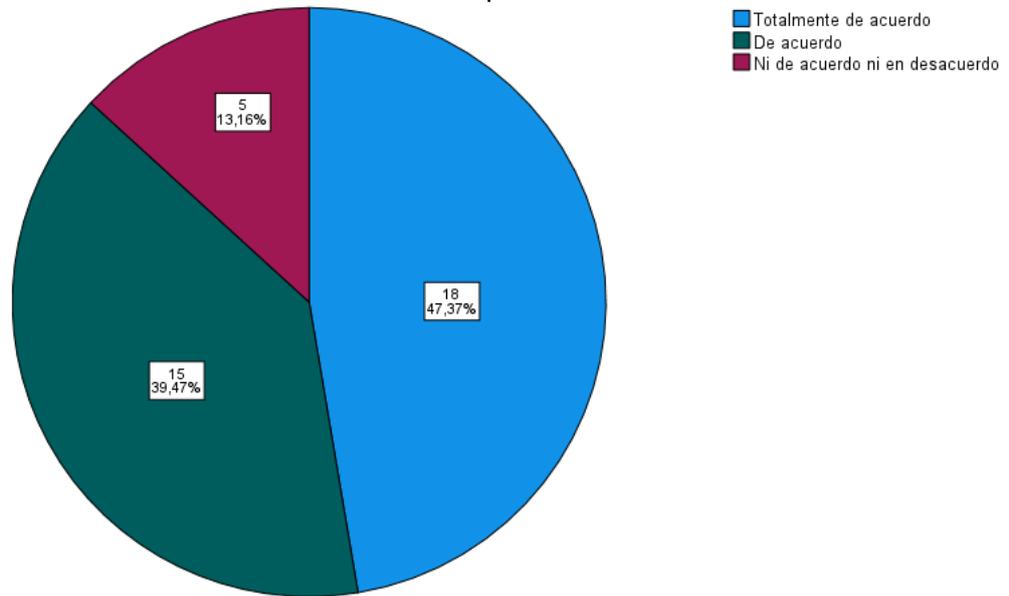
Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 4 planteada en la segunda experiencia.

Análisis: Un 44,74% de los encuestados están totalmente de acuerdo con que los recursos tecnológicos promueven la reflexión positiva y destaca un fuerte reconocimiento de su impacto en el aprendizaje reflexivo sobre los contenidos presentados en clase. Un 36,84% de los estudiantes están de acuerdo sobre el valor de los recursos tecnológicos en el proceso educativo y el 18,42% se categorizan en un ni de acuerdo ni en desacuerdo, lo que implica la necesidad de estrategias más específicas para orientar el impacto reflexivo de la tecnología en las aulas.

Figura 21

Contenidos y actividades

¿Considera que la incorporación de contenidos y actividades en la herramienta digital Nearpod refuerzan los conocimientos de una manera práctica e innovadora?



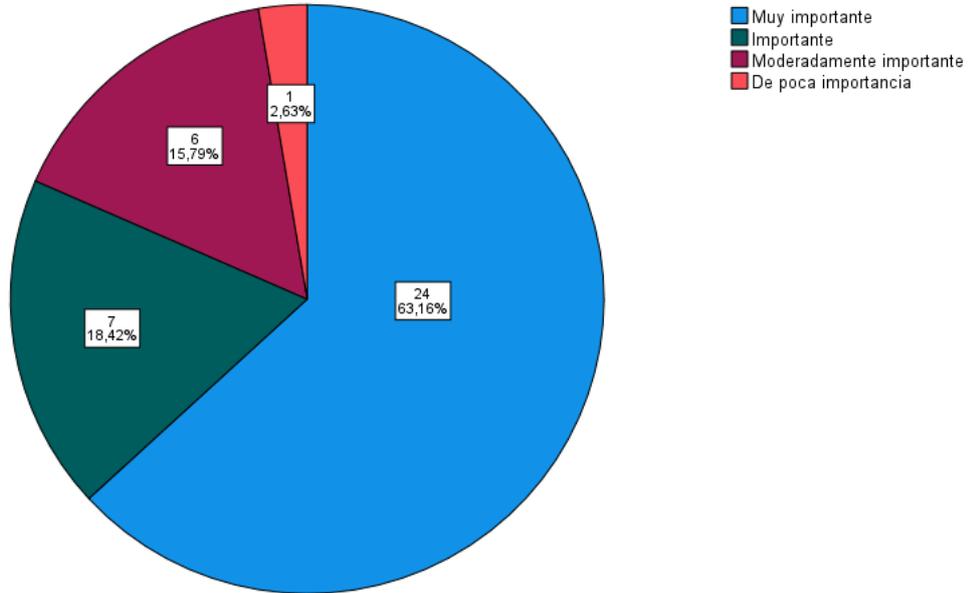
Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 5 planteada en la segunda experiencia.

Análisis: Respecto a los encuestados, un 47,37% están totalmente de acuerdo en que Nearpod refuerza los conocimientos de una manera práctica e innovadora, considerando esta herramienta como altamente efectiva en el proceso educativo. Un 39,47% están de acuerdo, lo que confirma una valoración ampliamente favorable de Nearpod entre los educandos y el 13,16% de los encuestados se posicionan de forma ni de acuerdo ni en desacuerdo, lo que representa poca experiencia sobre los beneficios de la herramienta o que perciben áreas de mejora en su uso.

Figura 22

Incorporación de recursos audiovisuales

¿Cree usted que es importante que los docentes incorporen recursos audiovisuales en sus clases como medida de interacción, motivación y mejor desempeño de aprendizaje?



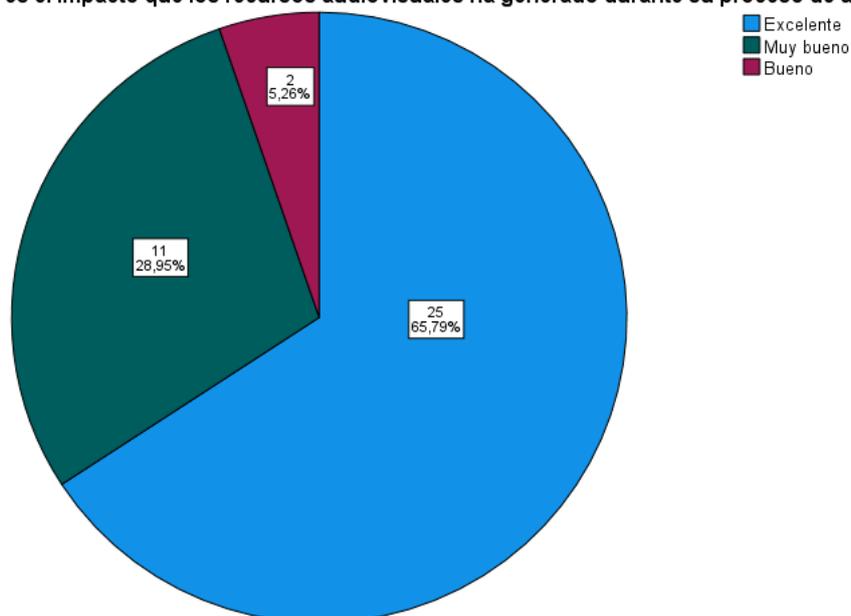
Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 6 planteada en la segunda experiencia.

Análisis: Gran parte de los encuestados, un 63,16%, consideran que esta práctica es muy importante en el valor significativo de los recursos audiovisuales y en el contexto educativo. El 18,42% lo califica como importante, reconociendo la relevancia de estos recursos. Continuando con el 15,79% que lo considera moderadamente importante, mostrando que una pequeña parte de alumnos percibe su utilidad en un grado más limitado. Culminando con el 2,6% que lo califica como de poca importancia, lo que indica un mínimo conocimiento o desconexión respecto al uso de recursos audiovisuales.

Figura 23

Proceso de aprendizaje

¿Cuál es el impacto que los recursos audiovisuales ha generado durante su proceso de aprendizaje?



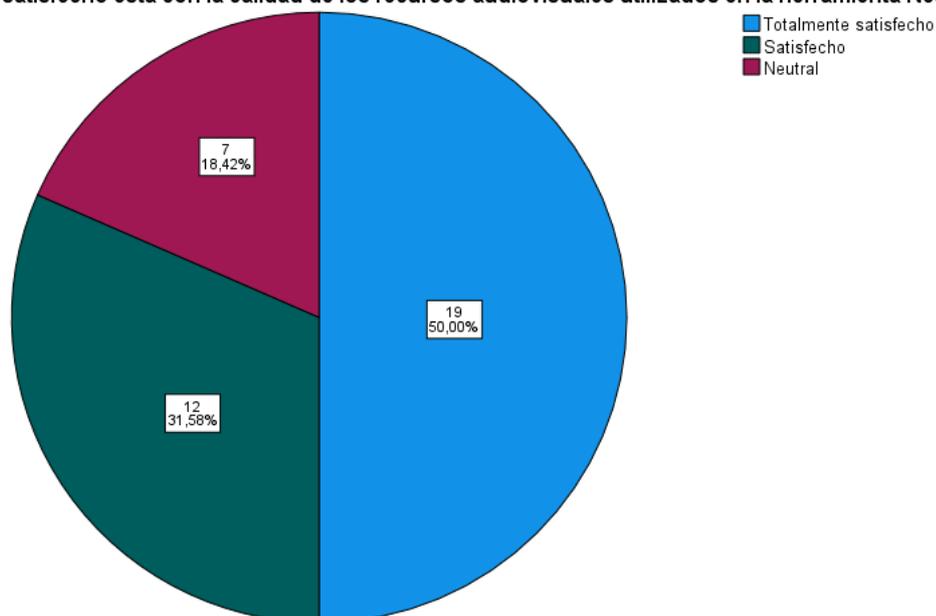
Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 7 planteada en la segunda experiencia.

Análisis: Los resultados presentados, revelan que el 65,79% de los encuestados calificó el impacto como excelente, lo que evidencia que la mayoría de los educandos percibe un efecto altamente positivo de los recursos audiovisuales en su aprendizaje. Mientras que el 28,95% lo calificó como muy bueno, considerando que estos recursos tienen un impacto notablemente favorable y solo un 5,26% indicó que el impacto ha sido bueno, lo que refleja que no todos los alumnos perciben un beneficio cuantioso de los recursos audiovisuales.

Figura 24

Calidad de los recursos

¿Qué tan satisfecho está con la calidad de los recursos audiovisuales utilizados en la herramienta Nearpod?



Nota. Gráfico de resultados sobre la interrogante 8 planteada en la segunda experiencia.

Análisis: De acuerdo con los resultados obtenidos, el 50% de los encuestados se declara totalmente satisfecho sobre la calidad de los recursos audiovisuales de Nearpod como sobresaliente y adecuada para las diversas necesidades educativas. En cambio, el 31,58% está satisfecho, indicando una percepción favorable sobre la calidad de estos recursos y el 18,42% de los encuestados se posiciona de manera neutral, donde la calidad de los recursos no genera una impresión particularmente destacada ni negativa.

3.2.6 Propuestas de mejora del prototipo a futuro.

Las mejoras obtenidas de la experiencia II ofrecen la oportunidad de fortalecer y corregir los contratiempos que el prototipo pudo haber mostrado durante su aplicación, lo que permitirá proporcionar una mejor experiencia a los individuos. Algunas de las mejoras que se pueden implementar incluyen las siguientes:

- **Inclusión de recursos multisensoriales:** Agregar más recursos interactivos como audios, videos o simuladores para mejorar la comprensión y retención de conceptos.
- **Incorporación de actividades gamificadas:** Realizar actividades lúdicas que motive a los alumnos a ser más participativos y construya significativamente sus conocimientos.
- **Optimización de la interfaz:** Hacer más intuitiva y visualmente atractiva la interfaz para que los alumnos naveguen con eficiencia por el prototipo.

Conclusiones

A través de los resultados obtenidos y los objetivos planteados, se delimitan las próximas conclusiones:

- Se definieron las bases conceptuales claras y comprensivas sobre los recursos audiovisuales, enfatizando su mejora en la retención de información y en el proceso de enseñanza-aprendizaje y destacando su efectividad en el desarrollo constructivo de los conocimientos y participación de los educandos por medio de recursos y elementos digitales que promueve la investigación y práctica efectiva.
- Se diseñó el material audiovisual que se alinea a los objetivos y contenidos de la asignatura seleccionada, promoviendo aspectos de comprensión, interpretación y socialización de textos y análisis crítico al incorporar elementos que estimulan el pensamiento y la interacción, siendo la tecnología un promotor importante de la educación al abordar temas pedagógicos adyacente a las planificaciones y nuevas alternativas de enseñanza.
- Se aplicaron recursos audiovisuales que abordan el contexto educativo y que son desarrolladas para sesiones específicas en horario de clases como una mejora de participación, integración y contextualización significativa del aprendizaje, adicionalmente, la inclusión de recursos audiovisuales aborda nuevos estilos de enseñanza que, aunque la mayoría de los educandos percibe positivamente los recursos tecnológicos y audiovisuales, una pequeña proporción se muestra neutral, lo que requiere una adaptación y capacitación continua de estos recursos en las diversas áreas de aprendizaje para una mejor aplicación y experiencia.
- Tras evaluar el impacto de los recursos audiovisuales en el aprendizaje de los alumnos y las mejoras pertinentes, se identificó la efectividad del recurso en la motivación y entusiasmo del educando por aprender de una manera diferente y estratégica. Además, las alternativas de socialización y debate condujeron a mejorar habilidades reflexivas y destrezas al plasmar herramientas de apoyo y recursos multimedia que cautivan y enriquecen los conocimientos, investigación e información, siendo un método pedagógico en la construcción del saber, autoeducación y retroalimentación.

Recomendaciones

Respecto al estudio realizado y los resultados conclusivos obtenidos, es recomendable lo siguiente:

- Se debe promover la capacitación y formación de profesores en la integración de recursos audiovisuales, asegurando que estén sólidamente respaldados por teorías pedagógicas adecuadas con el propósito de facilitar su uso efectivo en entornos y áreas disciplinarias.
- Es necesario desarrollar pruebas piloto sobre el material audiovisual preparado con grupos de alumnos para recibir opiniones sobre su efectividad, implementando un proceso de revisión continua para actualizar y optimizar el recurso según las necesidades progresivas del currículo y el entorno educativo.
- Es importante incorporar recursos audiovisuales en el contexto educativo como medio interactivo y visualmente atractivo que enriquece la experiencia estudiantil, mejorando la comprensión de información y facilitando la interacción práctica entre educandos, al mismo tiempo que convierte el contexto de aprendizaje en un entorno más dinámico.
- Es fundamental que los docentes exploren nuevas estrategias de retroalimentación y que promueva el aprendizaje significativo con la finalidad de considerar la implementación de materiales audiovisuales como un recurso instructivo de fácil acceso y uso sencillo, aprovechando los beneficios que este puede brindar en el aula de clases.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguaded Gómez, J. I., & Ortiz Sobrino, M. Á. (2022). La educación en clave audiovisual y multipantalla. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, ISSN 1138-2783, Vol. 25, Nº 1, 2022 (Ejemplar Dedicado a: La Educación En Clave Audiovisual y Multipantalla), Págs. 31-39, 25(1), 31–39. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8181353&info=resumen&idioma=ENG>
- Aguilar, A., Raviolo, A., & Ramírez, P. (2021). El uso de recursos audiovisuales en el aula de Biología: análisis de dos propuestas de enseñanza. *Revista de Educación En Biología*, 24(1), 55–69. <https://doi.org/10.59524/2344-9225.V24.N1.28813>
- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163–173. [https://doi.org/10.26820/RECIMUNDO/4.\(3\).JULIO.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/RECIMUNDO/4.(3).JULIO.2020.163-173)
- Alfaro Diestra, A. L. (2022). Uso de medios y materiales audio visuales en la enseñanza virtual para desarrollar las competencias del área de matemática. *Repositorio Institucional - UNS*. <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/4122>
- Alvarado, S., Mateo, M., Gomez, C., & Andres, R. (2022). *Objeto virtual de aprendizaje como apoyo a la enseñanza de la asignatura de informática del primer año de bachillerato del colegio Seis de Octubre de la Ciudad de Huaquillas*. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/19011>
- Ana De Coro, S., Tania, V., Feicán-Zumba, V., Darwin, ;, García-Herrera, G., Cristián, ;, Erazo-Álvarez, A., Feicán-Zumba, T. V., & García-Herrera, D. G. (2021). Recursos audiovisuales para la enseñanza de lectoescritura. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de La Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, ISSN-e 2665-0282, Vol. 4, Nº. 8, 2021 (Ejemplar Dedicado a: Julio - Diciembre. 2021), Págs. 247-264, 4(8), 247–264. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1355>
- Armando, E. J., Villamil, S., De, U., Facultad, P., De, C., & Educación, L. A. (2020). *Fortalecimiento de la lectura y escritura a través del género narrativo y el uso de*

recursos audiovisuales en el grado sexto de la Institución Educativa Santa María Mazzarell.

<http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/8169>

Bernardes Carballo, K., Rodríguez Larraburu, E., & Martínez Isaac, R. (2018). El modelo addie para el desarrollo de la habilidad “seleccionar enfoque, modelo y metodología.” *Memorias Del Cuarto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: La Formación y Superación Del Docente: "Desafíos Para El Cambio de La Educación En El Siglo XXI"*, 2018, ISBN 978-9942-17-033-0, Págs. 972-984, 972-984. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7220631&info=resumen&idioma=SPA>

Cabrera, Y. R., Zubizarreta, G. V., & Díaz, N. B. (2023). Tres dimensiones para formar una cultura audiovisual. *Órbita Científica*. <http://revistas.ucpejv.edu.cu/index.php/rOrb/article/view/1983/2398>

Cajilema Lema, K. E., & Pastuña Cuchiparte, N. R. (2022). “*Recursos audiovisuales para la enseñanza y aprendizaje en el área de lengua y literatura.*” <http://localhost/handle/27000/9401>

Caramés Beltrán, I., & CFE, A. (2021). La integración de las TIC en el aula: un asunto pendiente. *Convocación; Número 47/48 (2020)*. <http://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/1244>

Castañeda, L., Salinas, J., Adell, J., Castañeda, L., Salinas, J., & Adell, J. (2020). Hacia una visión contemporánea de la Tecnología Educativa. *Digital Education Review, ISSN-e 2013-9144, N°. 37, 2020 (Ejemplar Dedicado a: Number 37 June 2020 [Monographic] Digital Learning: Distraction or Default for the Future)*, Págs. 240-268, 37, 240-268. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7615197&info=resumen&idioma=ENG>

Castellanos Altamirano, H., & Rocha Trejo, E. (2020). Aplicación de ADDIE en el proceso de construcción de una herramienta educativa distribuida b-learning. *Revista*

- Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 26, e1.
<https://doi.org/10.24215/18509959.26.E1>
- Chávez Ramos, L. A., Hualpa Flores, A. M. del C., Paredes, E. L., & Vásquez Condezo, E. H. (2021). Importancia de los recursos audiovisuales en los docentes y estudiantes durante la Pandemia por Covid-19. *Religación*, 6(30), e210833–e210833.
<https://doi.org/10.46652/RGN.V6I30.833>
- Cotán Fernández, A. (2020). El método etnográfico como construcción de conocimiento: un análisis descriptivo sobre su uso y conceptualización en ciencias sociales. *Márgenes, Revista de Educación de La Universidad de Málaga*, 1(1).
<https://doi.org/10.24310/MGNMAR.V1I1.7241>
- De, P., Karoline, K., Grandez, P., & Souza, J. S. (2022). Recursos audiovisuales y su relación en la producción de textos escritos en inglés en los estudiantes del 3er grado B de educación secundaria de la Institución Educativa Teniente Diego Ferre Sosa Distrito de Yarinacocha 2021. *Universidad Nacional de Ucayali*.
<http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/5573>
- Feicán-Zumba, T. V., García-Herrera, D. G., & Erazo-Álvarez, C. A. (2021). Recursos audiovisuales para la enseñanza de lectoescritura. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 247. <https://doi.org/10.35381/E.K.V4I8.1355>
- Fernández, I. M. G., Calvo, A. D. C., & Fernández, H. S. (2020). Interacción y uso de tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Educatio Siglo XXI*, 38(1 Marzo-Ju), 119–138. <https://doi.org/10.6018/EDUCATIO.413441>
- Forero Carreño, E. (2023). *Utilización de recursos audiovisuales como estrategia didáctica para el aprendizaje de la matemática básica (6° grado) en un adulto mayor: Estudio de caso*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Sede Bogotá.
<http://hdl.handle.net/11371/5921>
- Gómez Gómez, R. M. (2023a). Influencia de los recursos audiovisuales para la enseñanza - aprendizaje en Lengua y Literatura [Influence of audiovisual resources for teaching and learning in Language and Literature]. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*, ISSN-e 2773-7411, Vol. 3, N°. 4, 2023 (Ejemplar Dedicado a:

- Multidisciplinary View of Science*), Págs. 21-28, 3(4), 21–28.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9162215&info=resumen&idioma=ENG>
- Gómez Gómez, R. M. (2023b). Influencia de los recursos audiovisuales para la enseñanza - aprendizaje en Lengua y Literatura [Influence of audiovisual resources for teaching and learning in Language and Literature]. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*, ISSN-e 2773-7411, Vol. 3, Nº. 4, 2023 (Ejemplar Dedicado a: *Multidisciplinary View of Science*), Págs. 21-28, 3(4), 21–28.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9162215&info=resumen&idioma=ENG>
- Gonzales, A. M. D. (2021). Recursos audiovisuales en el fortalecimiento del pensamiento crítico escolar. *Journal Latin American Science*, 5(1), 226–250.
<https://doi.org/10.46785/LASJOURNAL.V5I1.75>
- González-Gómez, O., Rodríguez-Suárez, M. E., & Reyes-Pinilla, R. (2022). Los recursos audiovisuales digitales utilizados por los profesores en la educación secundaria. *Mundo FESC*, 12(S1), 143–157.
<https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/1189>
- Guamán-Gómez, V., Elizabeth Chapa-Argudo, C., Piero Marín-Reyes, I., & Tecnológico Superior Jubones Pasaje, I. (2021a). Importancia de los medios audiovisuales para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista Transdisciplinaria de Estudios Sociales y Tecnológicos*, 1(2), 48–56. <https://doi.org/10.58594/RTEST.V1I2.17>
- Guamán-Gómez, V., Elizabeth Chapa-Argudo, C., Piero Marín-Reyes, I., & Tecnológico Superior Jubones Pasaje, I. (2021b). Importancia de los medios audiovisuales para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista Transdisciplinaria de Estudios Sociales y Tecnológicos*, 1(2), 48–56. <https://doi.org/10.58594/RTEST.V1I2.17>
- J. Lieberman, G. | G. R. B. E. | C. P. C. P. (2022). *Recursos multimedias como herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje en la unidad I: Epistemología de la Línea de la asignatura Educación en línea I de la carrera Informática Educativa; durante el I semestre del 2021*. UNAN, Managua.

- Javier, N., Calixto, C., Palacios, W., Álvaro, A., & Rolón, J. C. (2023). *Conceptos y enfoques de metodología de la investigación*. 01–136. <https://doi.org/10.1/JQUERY.MIN.JS>
- Leung, S. K. Y., Wu, J., & Li, H. (2023). Explaining kindergarten teachers' beliefs and practices regarding early visual arts education: a perspective from the theory of planned behavior (Creencias y prácticas docentes en materia de educación plástica y visual temprana: una perspectiva basada en la teoría del comportamiento planificado). *Infancia y Aprendizaje*, 46(1), 190–224. <https://doi.org/10.1080/02103702.2022.2133400>
- López Ruiz, C. V. (2020). *Los recursos didácticos en la enseñanza de la lengua y literatura en los estudiantes del séptimo año de egb de la Unidad Educativa "Picaihua."* <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/31058>
- Lorite, I. M. C., Expósito, M. del C. A., Robles, D. C., & López, Á. B. (2020). El juego de rol como estrategia didáctica para el desarrollo de la conciencia ambiental. Una Investigación Basada en el Diseño. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, 2(1), 1302. https://doi.org/10.25267/Rev_educ_ambient_sostenibilidad.2020.v2.i1.1302
- Luna-Miranda, C. J., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Uso alternativo de las TIC en Educación Básica Elemental para desarrollar la lectoescritura. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 711. <https://doi.org/10.35381/R.K.V5I1.806>
- Magadán-Díaz, M., & Rivas-García, J. I. (2021). The Use of Audiovisual Resources as a Learning Tool. *TECHNO Review. International Technology, Science and Society Review / Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad*, 10(2), 185–198. <https://doi.org/10.37467/GKAREVTECHNO.V10.3118>
- Marino-Jiménez, M., Torres-Ravello, C., Valdivia-Llerena, G., Marino-Jiménez, M., Torres-Ravello, C., & Valdivia-Llerena, G. (2020). Educación y medios audiovisuales: una reflexión sistémica para su implementación, fortalecimiento y sostenibilidad. *Propósitos y Representaciones*, 8(1), 438. <https://doi.org/10.20511/PYR2020.V8N1.438>

- Mauricio, N., & Noguera, T. (2024). Importancia del diseño instruccional en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura: Importance of instructional design in the teaching-learning process of Language and Literature. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 1551-1561–1551 – 1561. <https://doi.org/10.56712/LATAM.V5I4.2359>
- Nizama Valladolid, M., & Nizama Chávez, L. M. (2020). El enfoque cualitativo en la investigación jurídica, proyecto de investigación cualitativa y seminario de tesis. *Vox Juris*, ISSN 1812-6804, Vol. 38, N°. 2, 2020, Págs. 69-90, 38(2), 69–90. <https://doi.org/10.24265/voxjuris.2020.v38n2.05>
- Pacheco, J. L. R., Argüello, M. V. B., & Suárez, A. I. D. L. H. (2020). Análisis general del spss y su utilidad en la estadística. *E-IDEA Journal of Business Sciences*, 2(4), 17–25. <https://revista.estudioidea.org/ojs/index.php/eidea/article/view/19>
- Pérez, Y. M. (2022). El aprendizaje dialógico, proceso para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas. *Praxis Pedagógica*, 22(32), 116–140. <https://doi.org/10.26620/UNIMINUTO.PRAXIS.22.32.2022.116-140>
- Prado-Prado, S. S., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I. (2020). Google Classroom: educational application as a learning environment in rural areas in contexts of COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 4. <https://doi.org/10.35381/R.K.V5I5.1031>
- Roby Niveló, A. J., & Roby Niveló, A. J. (2021). Herramientas digitales para la difusión y fortalecimiento de la conciencia marítima. *Revista Andina de Educación*, 4(2), 102–116. <https://doi.org/10.32719/26312816.2021.4.2.12>
- Sarraipa, J., Artífice, A., & Jiménez Castro, H. P. (2019). *Metodología De Evaluación De Prototipo Innovador*. <http://hdl.handle.net/11349/38992>
- Sociedad, U. Y., La, D. E., Formativa, R., El, E. N., De En-Señanza-Aprendizaje, P., Enrique, E., & Freire, E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4), 389–397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000400389&lng=es&nrm=iso&tlng=es

- Sosa Paucar, G. (2021). Recursos audiovisuales y el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de primaria. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, N°. 2 (FEBRERO 2021), 2021, Págs. 250-269, 6(2), 250–269. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9548867&info=resumen&idioma=ENG>
- Toscano-Alonso, M., Aguaded Gómez, I., Manotas Salcedo, E. M., & Farias-Gaytán, S. C. (2022). Producción audiovisual universitaria: espacios de innovación docente en Iberoamérica. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 41–58. <https://doi.org/10.5944/RIED.25.1.30611>
- Tumbaco, J. R. S., & 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), 355-369–355 – 369. <https://doi.org/10.56712/LATAM.V5I1.1593>
- Valentín Melgarejo, T. F., Pariona Cervantes, D. J., Valentín Melgarejo, P. L., & Espinoza Apolinario, U. (2023). Google Classroom en el desarrollo de habilidades comunicativas de los estudiantes universitarios. *Revista Estudios Del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322023000300021&lng=pt&nrm=iso&tlng=es
- Vega, R. E. I., Chuquirima, J. H. C., Alejandro, M. C. C., Chuquirima, L. Á. C., & Chuquimarca, K. de la N. J. (2023). La Integración de las TIC en la Enseñanza de la Literatura: Impacto en el Aprendizaje y la motivación de los Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 5022–5036. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V7I2.5702
- Zoila-Adelina, N. V. (2023). Los recursos didácticos como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. *MQRInvestigar*, 7(3), 4078–4105. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.4078-4105>

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
ÍNDICE DE ANEXOS	xii
CAPÍTULO I.....	15
DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	15
1.1 Ámbito de aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	15
1.1.1 Planteamiento del problema del tema de investigación.....	15
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.	16
1.1.3 Problema central.	18
1.1.4 Problemas complementarios.	18
1.1.5 Objetivos de investigación.....	18
1.1.6 Población y muestra.....	19
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.	20
1.1.8 Descripción de los participantes.	21
1.1.9 Características de la investigación.....	21
1.2 Establecimiento de requerimientos.	26
1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo.	27
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer	28
1.4 Marco referencial	29

1.4.1 Referencias conceptuales	29
CAPÍTULO II.....	41
DESARROLLO DEL PROTOTIPO	41
2.1 Definición del prototipo.	41
2.2 Fundamentación teórica del prototipo.....	42
2.3 Objetivos del prototipo.....	43
2.4 Diseño del prototipo.....	43
2.5 Desarrollo del recurso.	44
2.6 Herramientas de desarrollo.	50
2.7 Descripción del recurso.....	51
CAPÍTULO III.....	53
EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO	53
3.1. EXPERIENCIA I	53
3.1.1. Planeación.....	53
3.1.2. Experimentación.	55
3.1.3. Evaluación y reflexión.....	56
3.1.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA I.	57
3.2. EXPERIENCIA II.....	60
3.2.1. Planeación.....	60
3.2.2. Experimentación.	62
3.2.3. Evaluación y reflexión	64
3.2.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA II Y PROPUESTAS FUTURAS DE MEJORA DEL PROTOTIPO	64
3.2.5. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE SATISFACCIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES.....	69
3.2.6 Propuestas de mejora del prototipo a futuro.	78

Conclusiones	79
Recomendaciones	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
ÍNDICE GENERAL	88
ANEXOS	91
ANEXO A.....	91
ANEXO B.....	92
ANEXO C.....	93
ANEXO D.....	94
ANEXO E.....	95

ANEXOS

ANEXO A

Figura 25

Primera experiencia con la profesora



Nota. Presentación del prototipo a la profesora de 1ro de bachillerato de la disciplina de Lengua y Literatura.

Figura 26

Entrevista a la profesora



Nota. Entrevista de 8 interrogantes dirigida a la docente en torno al prototipo.

ANEXO B

Figura 27

Entrevista dirigida a la profesora de Lengua y Literatura



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO “A” DEL COLEGIO DE BACHILLERATO “MARIO MINUCHE”

TEMA: Desarrollo de recursos audiovisuales como apoyo de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año de bachillerato “A” del Colegio Mario Minuche de la ciudad de Machala.

Objetivo: Desarrollar recursos audiovisuales como herramientas de apoyo para el mejoramiento del proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de primero de bachillerato A Ciencias del Colegio Mario Minuche.

1. ¿Qué tipos de recursos audiovisuales educativos suele incorporar en las horas de clases?
2. Desde su punto de vista, ¿cómo aporta significativamente la integración de la tecnología al proceso de enseñanza-aprendizaje?
3. ¿Usted considera que el plan de clase puede ser adaptado a los diferentes recursos audiovisuales?
4. ¿Considera que los recursos audiovisuales en Nearpod puede mejorar positivamente el aprendizaje y la participación de los estudiantes? ¿Por qué?
5. ¿Considera que la incorporación de recursos en Nearpod facilita la enseñanza de temas complejos en la disciplina de Lengua y Literatura? ¿Por qué?
6. ¿Cree que los recursos desarrollados en Nearpod apoya al desarrollo de competencias consecuentes a la interpretación y reflexión?
7. ¿Considera que los beneficios que proporciona Nearpod ayuda a personalizar la enseñanza para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje?
8. ¿Qué cambios usted recomienda para mejorar la presentación del prototipo?

Nota. Instrumento guía de entrevista aplicada a la profesora de Lengua y Literatura de primero.

ANEXO C

Figura 28

Experiencia II con los estudiantes



Nota. Ejecución del prototipo dando paso a la experiencia 2 con los estudiantes de primero de bachillerato.

Figura 29

Encuesta aplicada a estudiantes



Nota. Encuesta realizada a estudiantes sobre su experiencia con el prototipo en Nearpod.

ANEXO D

Figura 30

Formato de la encuesta aplicada

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA Calidad, Pertinencia y Calidez FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFORMÁTICA					
ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DIRIGIDA LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO "A" DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "MARIO MINUCHE"					
TEMA: Desarrollo de recursos audiovisuales como apoyo de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año de bachillerato "A" del Colegio Mario Minuche de la ciudad de Machala.					
Objetivo: Desarrollar recursos audiovisuales como herramientas de apoyo para el mejoramiento del proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de primero de bachillerato A Ciencias del Colegio Mario Minuche.					
Edad: <u>17/15</u> 16	Género: M () F (X)				
1. ¿Cree que es importante la aplicación de la tecnología y el uso de estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje? <input checked="" type="radio"/> Muy importante <input type="radio"/> Importante <input type="radio"/> Moderadamente importante <input type="radio"/> De poca importancia <input type="radio"/> Sin importancia	2. ¿Considera que los materiales audiovisuales ayudan a comprender eficazmente las temáticas planteadas en clases? <input checked="" type="radio"/> Totalmente de acuerdo <input type="radio"/> De acuerdo <input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/> En desacuerdo <input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo				
3. ¿Con qué frecuencia los recursos digitales mejoran tu capacidad crítica para obtener información mediante debates y argumentos? <input checked="" type="radio"/> Muy frecuentemente <input type="radio"/> Frecuentemente <input type="radio"/> Ocasionalmente <input type="radio"/> Raramente <input type="radio"/> Nunca	4. ¿Considera que los recursos tecnológicos permiten reflexionar positivamente sobre los contenidos presentados en clase? <input type="radio"/> Totalmente de acuerdo <input type="radio"/> De acuerdo <input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input checked="" type="radio"/> En desacuerdo <input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> 5. ¿Considera que la incorporación de contenidos y actividades en la herramienta digital Nearpod refuerzan los conocimientos de una manera práctica e innovadora? <input checked="" type="radio"/> Totalmente de acuerdo <input type="radio"/> De acuerdo <input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/> En desacuerdo <input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> 6. ¿Cree usted que es importante que los docentes incorporen recursos audiovisuales en sus clases como medida de interacción, motivación y mejor desempeño de aprendizaje? <input type="radio"/> Muy importante <input type="radio"/> Importante <input type="radio"/> Moderadamente importante <input checked="" type="radio"/> De poca importancia <input type="radio"/> Sin importancia </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 7. ¿Cuál es el impacto que los recursos audiovisuales ha generado durante su proceso de aprendizaje? <input checked="" type="radio"/> Excelente <input type="radio"/> Muy bueno <input type="radio"/> Bueno <input type="radio"/> Regular <input type="radio"/> Muy malo </td> <td style="vertical-align: top;"> 8. ¿Qué tan satisfecho está con la calidad de los recursos audiovisuales utilizados en la herramienta Nearpod? <input type="radio"/> Totalmente satisfecho <input type="radio"/> Satisfecho <input type="radio"/> Neutral <input type="radio"/> Insatisfecho <input checked="" type="radio"/> Totalmente insatisfecho </td> </tr> </table>		5. ¿Considera que la incorporación de contenidos y actividades en la herramienta digital Nearpod refuerzan los conocimientos de una manera práctica e innovadora? <input checked="" type="radio"/> Totalmente de acuerdo <input type="radio"/> De acuerdo <input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/> En desacuerdo <input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo	6. ¿Cree usted que es importante que los docentes incorporen recursos audiovisuales en sus clases como medida de interacción, motivación y mejor desempeño de aprendizaje? <input type="radio"/> Muy importante <input type="radio"/> Importante <input type="radio"/> Moderadamente importante <input checked="" type="radio"/> De poca importancia <input type="radio"/> Sin importancia	7. ¿Cuál es el impacto que los recursos audiovisuales ha generado durante su proceso de aprendizaje? <input checked="" type="radio"/> Excelente <input type="radio"/> Muy bueno <input type="radio"/> Bueno <input type="radio"/> Regular <input type="radio"/> Muy malo	8. ¿Qué tan satisfecho está con la calidad de los recursos audiovisuales utilizados en la herramienta Nearpod? <input type="radio"/> Totalmente satisfecho <input type="radio"/> Satisfecho <input type="radio"/> Neutral <input type="radio"/> Insatisfecho <input checked="" type="radio"/> Totalmente insatisfecho
5. ¿Considera que la incorporación de contenidos y actividades en la herramienta digital Nearpod refuerzan los conocimientos de una manera práctica e innovadora? <input checked="" type="radio"/> Totalmente de acuerdo <input type="radio"/> De acuerdo <input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/> En desacuerdo <input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo	6. ¿Cree usted que es importante que los docentes incorporen recursos audiovisuales en sus clases como medida de interacción, motivación y mejor desempeño de aprendizaje? <input type="radio"/> Muy importante <input type="radio"/> Importante <input type="radio"/> Moderadamente importante <input checked="" type="radio"/> De poca importancia <input type="radio"/> Sin importancia				
7. ¿Cuál es el impacto que los recursos audiovisuales ha generado durante su proceso de aprendizaje? <input checked="" type="radio"/> Excelente <input type="radio"/> Muy bueno <input type="radio"/> Bueno <input type="radio"/> Regular <input type="radio"/> Muy malo	8. ¿Qué tan satisfecho está con la calidad de los recursos audiovisuales utilizados en la herramienta Nearpod? <input type="radio"/> Totalmente satisfecho <input type="radio"/> Satisfecho <input type="radio"/> Neutral <input type="radio"/> Insatisfecho <input checked="" type="radio"/> Totalmente insatisfecho				

Nota. Encuesta aplicada a los alumnos de primero de bachillerato.

ANEXO E

Tabla 13

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES-DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>GENERAL Dificultad con el proceso de enseñanza-aprendizaje y resoluciones evidentes por medio de recursos audiovisuales a estudiantes de primero de bachillerato del Colegio “Mario Minuche”</p>	<p>GENERAL Desarrollar recursos audiovisuales como herramientas de apoyo para el mejoramiento del proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de primero de bachillerato A Ciencias del Colegio Mario Minuche.</p>	<p>GENERAL ¿Cómo contribuye el desarrollo de recursos audiovisuales al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato A Ciencias en la asignatura de Lengua y Literatura del Colegio “Mario Minuche”?</p>	<p>Variable 1: Recursos audiovisuales Dimensiones: Pedagógica Tecnológica Creativa Interactiva</p>	<p>El proceso de estudio padece de un contexto mixto (cuantitativo y cualitativo). Alcance: Descriptivo</p>
	<p>ESPECÍFICO Definir las bases conceptuales de los recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos. Diseñar el material audiovisual alineado a los objetivos y contenidos de la asignatura seleccionada, abordando aspectos como la comprensión de textos y análisis crítico. Aplicar los recursos audiovisuales desarrollados en las sesiones de clase, asegurando su integración efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Evaluar el impacto de los recursos audiovisuales en el aprendizaje de los estudiantes para realizar ajustes y mejoras pertinentes.</p>	<p>ESPECÍFICAS Cuáles son las bases conceptuales de los recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos. El material audiovisual brinda a los objetivos y contenidos de la asignatura Lengua y Literatura aspectos de comprensión lectora y análisis crítico. Los recursos audiovisuales aportan una mayor integración efectiva al proceso de enseñanza y aprendizaje. Incide el impacto de los recursos audiovisuales en el aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>Variable 2: Proceso de enseñanza Dimensiones: Didáctica Comunicativa Reflexiva Emocional Evaluativa</p>	<p>La investigación tiene un diseño no experimental. Población: 351 educandos Muestra: 38 alumnos Técnicas de información: Entrevista y Encuestas Instrumento: Guía de entrevista y cuestionario</p>

Nota. Tabla que adjudica información en una matriz de consistencia.

Tabla 14*Matriz de Operacionalización de Variables*

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala	Nivel
Recursos audiovisuales	“El uso de medios audiovisuales en el aula posibilita la motivación, estimulación y sensibilidad de los estudiantes hacia temas específicos, al mismo tiempo que fomenta el autoaprendizaje y la creatividad. Su incorporación, por tanto, significa valorar y enriquecer la cultura del alumnado al explorar nuevas alternativas de comunicación” (De Coro et al., 2021).	Con base a la aplicación de un cuestionario se trata de obtener un punto objetivo y positivo sobre la adaptación de recursos audiovisuales educativos en el aula de clases, teniendo la visión y expectativa del educando sobre el prototipo.	Pedagógica Tecnológica Creativa Interactiva	Comprensión, análisis, interpretación y explicación de la información, aplicación de recursos audiovisuales educativos, actividades prácticas e interactivas.	Likert Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Indiferente De acuerdo Totalmente de acuerdo	Alto-Medio
Proceso de enseñanza	“La relevancia del proceso de enseñanza radica en que cada alumnado tiene su propio ritmo y estilo de aprendizaje, por lo que es esencial personalizar la práctica pedagógica para asegurar que cada alumno pueda lograr efectivamente un aprendizaje ventajoso” (Fernández et al., 2020).	Con la encuesta aplicada se busca comprender las tácticas de aprendizaje durante el proceso de enseñanza por medio de la introducción de recursos audiovisuales educativos estratégicos.	Didáctica Comunicativa Reflexiva Emocional Evaluativa	Analizar, comprender y aplicar recursos innovadores, aprendizaje activo. Adaptar diferentes estrategias de aprendizaje. Socializar respuestas y preguntas.	Likert Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Indiferente De acuerdo Totalmente de acuerdo	Alto-Medio

Nota. Tabla del contexto investigativo en una matriz de operacionalización de variables.