Vitalia
Revista Científica y Académica
Fecha de recepción: 15-06-2024 Fecha de aprobación: 22-07-2024
https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v5i2.230

Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de estudiantes de educación básica

Impact of audiovisual tools on the learning development of basic education students

Milagros Rocío Menacho Angeles[1]
mmenacho@ucal.edu.pe
https://orcid.org/0000-0002-9831-2701
Universidad de Ciencias y Artes de Latinoámerica, Perú

Gadiel Juan Manuel Camones Pérez
u2022114007@crear.ucal.edu.pe
https://orcid.org/0009-0002-3166-9084
Universidad de Ciencias y Artes de Latinoámerica, Perú

Camila Adriana Celis Calderon
u2022216803@crear.ucal.edu.pe
https://orcid.org/0009-0003-2260-0998
Universidad de Ciencias y Artes de Latinoámerica, Perú

Máximo Monteza Flores
peruanovaliente2019@gmail.com
https://orcid.org/0009-0007-5528-2710
Institución Educativa 1071 Alfonso Ugarte- UGEL 03

Maritza Surco Yanque
maritafeliz17@gmail.com
https://orcid.org/0009-0004-5560-5514
UGEL 01- Ministerio de Educación

[1] Autor principal
Correspondencia: mmenacho@ucal.edu.pe

ISSN: 3005-2610 (En Línea) Abril-Junio, Vol.5, No.2, Año 2024

RESUMEN

El artículo científico tiene como objetivo determinar el impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de estudiantes de educación básica regular. La metodología de investigación mixta de diseño descriptivo explicativo. Se analizó sistemáticamente 30 artículos científicos no mayor de cinco años, considerando criterio de inclusión y exclusión, que se gestionaron de fuentes confiables. Se utilizó la metodología del Método Proceso Creativo 3.0 de UCAL, que consistió en explorar, conceptualizar, idear, desarrollar y validar. La muestra de estudio estuvo constituida por 32 estudiantes de Comunicación Audiovisual y Cine de UCAL. El instrumento de investigación fue un cuestionario de 15 items. Los resultados de la revisión sistemática señalaron que el 100% de autores sostiene que el impacto de las herramientas audiovisuales influye positivamente en el desarrollo de los aprendizajes en los estudiantes, por otro lado el resultado de la encuesta dio que del 100% de estudiantes encuestados, el 40% está en desacuerdo con el uso de redes sociales como herramientas para la educación, no obstante del total de 100% de encuestados se consigue también que más del 90 % refiere que los recursos tecnológicos y medios que admiten contenido audiovisual de carácter educativo promueven nuevas oportunidades e influyen en el aprendizaje completo de los estudiantes. Se concluye así que los medios audiovisuales y el uso de recursos tecnológicos son factores clave para facilitar un aprendizaje eficaz. Estas herramientas pueden mejorar los procesos de enseñanza, aumentar la participación de los estudiantes y contribuir al desarrollo académico.

Palabras clave: Medios Audiovisuales, Educación, Tecnología, Video, Imagen

ABSTRACT

The scientific article aims to determine the impact of audiovisual tools on the learning development of students in regular basic education. The research methodology is a mixed descriptive-explanatory design. A systematic analysis was conducted on 30 scientific articles no older than five years, using inclusion and exclusion criteria, sourced from reliable references. The UCAL Creative Process Method 3.0 methodology was used, which consisted of exploring, conceptualizing, ideating, developing, and validating. The study sample consisted of 32 students from UCAL's Audiovisual Communication and Film program. The research instrument was a 15-item questionnaire. The results of the systematic review indicated that 100% of the authors argue that the impact of audiovisual tools positively influences students' learning development. However, the survey results showed that 40% of the surveyed students disagree with using social networks as educational tools. Nevertheless, more than 90% of the respondents indicated that technological resources and media that support educational audiovisual content promote new opportunities and influence the comprehensive learning of students. It is concluded that audiovisual media and the use of technological resources are key factors in facilitating effective learning. These tools can enhance teaching processes, increase student engagement, and contribute to academic development.

Keywords: Audiovisual Media, Education, Technology, Video, Image

Cómo citar: Menacho Angeles , M. R., Camones Pérez , G. J. M., Celis Calderon , C. A., Monteza Flores , M., & Surco Yanque , M. (2024). Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de estudiantes de educación básica. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, *5*(2), 1257–1288. https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v5i2.230

INTRODUCCIÓN

La educación en Perú es fundamental y un derecho inherente para niños, jóvenes y adultos, y si bien su acceso es "fácil" en la educación pública, un sector de la población encuentra más dificultades que facilidades dentro de esta. Los indicadores de abandono escolar han bajado en los últimos años, sin embargo la calidad y el rendimiento de los estudiantes se mantiene en niveles bajos a pesar de los planes de mejora aplicados por el Ministerio de Educación, esto con el fin de reforzar la calidad educativa en el país. A nivel Sudamérica Perú es el país con el rendimiento más bajo en las áreas de

Ciencia y Comunicación. (Taboada , 2019)

Todo lo mencionado se refleja en el índice de personas con secundaria completa, según estadísticas de la Calidad Educativa (hecho por el Ministerio de Educación del Perú) menciona que el 99,22% de personas en edad escolar, que si bien es una cifra positiva esto no se refleja en la calidad educativa. La educación pública abarca el 75% de colegios en el Perú, y la privada el 25%, de igual forma la diferencia de los lugares en dónde se encuentran la mayoría de instituciones educativas es de un 84% en el área urbana y solo un 16% en el área rural.

Otro factor importante a considerar, es que tras la emergencia sanitaria por el COVID en los últimos años, las condiciones han cambiado drásticamente, ya que ahora los estudiantes tienen que tener acceso a internet, televisión y otros canales por los que escuchan sus clases en modalidad virtual. Se encuentra una gran dificultad al ver que de cada 100 hogares, 36 tienen al menos una computadora y solo el 28% acceso a internet. Esto solo acrecienta la brecha educativa y como consecuencia disminuye la calidad educativa.

ISSN: 3005-2610 (En Línea) Abril-Junio, Vol.5, No.2, Año 2024

Perú tiene uno de los mayores retos en el sector de educación que es mejorar el acceso a herramientas audiovisuales, tales como computadores, tablets, proyectores y por sobre todo la conectividad a Internet. Para solucionar esta problemática se requiere que el gobierno invierta no solo en infraestructura, sino también brinde recursos para adquirir dichas herramientas. Así mismo, se necesita asegurar que los maestros puedan hacer uso de las herramientas audiovisuales óptimamente, esto brindando capacitaciones y oportunidades de desarrollo por parte del Ministerio de Educación. También, es importante generar nuevo contenido educativo multimedia, que incluya video, animaciones y juegos interactivos, esto con el fin de hacer el aprendizaje más atractivo y accesible para los estudiantes.

La calidad de educación en Perú es un tema que lleva varios años en busca de una solución que permita mejorar tanto el aprendizaje a nivel individual como en colectivo, y que se vea reflejado tanto en exámenes internacionales como en los niveles de empleabilidad que tenemos. Por ello; como estudiantes de audiovisuales; se presenta el siguiente estudio para que otros investigadores puedan utilizarlo en investigaciones aplicadas y así puedan resolver problemas educativos del contexto actual.

Marco Teórico

Para definir aprendizajes Moreira, (2017, como se citó en Mazón Vera et al., 2022) menciona que es la obtención de nuevos conocimientos con significado, comprensión y hacer uso de estos nuevos conocimientos para explicar, argumentar y/o solucionar problemas. (López; Llaguno; Loor y Solano, 2023) Para ello, la visualización de dichos conocimientos a través de canales audiovisuales es muy útil ya que al contener secuencias de imágenes y audio; o

incluso la combinación de ambos; permiten al estudiante lograr un aprendizaje significativo. (Wanjiang et al., 2014, p.2015) citado en (Yánez y Moreano, 2021)

En los últimos 30 años, se ha podido visualizar que el aprendizaje no solo se limita a absorber nueva información, sino que se trata de activamente retener dicha información, organizarla y dotarla de sentido. (Bell, 2020). Viéndolo de esta forma, los maestros juegan un rol fundamental en la guía del estudiante (Arık & Yilmaz, 2020)

Otra forma de definir el aprendizaje es a través de las teorías cognitivas, que consideran este como una construcción en la mente que recibe cualquier tipo de investigación. Este es un proceso individual, ya que hace que los estudiantes tengan que pensar de una manera más compleja y organizar mentalmente la información obtenida, relacionándola con información ya almacenada en el cerebro y memorizando así más fácilmente los nuevos conocimientos. (Cortez, 2022)

Pero para comprender el problema planteado hay que definir también que son las herramientas audiovisuales. En la actualidad, existen cientos de herramientas que ayudan tanto al docente como al alumno a mejorar el desarrollo de la actividad educativa, y que contribuyen positivamente a la calidad de enseñanza (Palacios & Barreto, 2021). Así también las herramientas audiovisuales surgen como una respuesta a la búsqueda de recursos que hagan más fácil aumentar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar también habilidades digitales en los estudiantes, sin importar la edad o el género (Martínez, 2003) citado en (Guamán, Chapa y Marín, 2021)

Ramos y Méndez (2020) señalan que, durante estos últimos años estas nuevas tecnologías han sido objeto constante de estudio, en especial en los aspectos que se relacionan con la

optimización de la enseñanza, un aumento de motivación y voluntad por parte de los estudiantes (Espinoza, 2021) citado en (Maza y Espinoza, 2023)

Es importante mencionar que la educación a través de medios audiovisuales mejora la atención del alumno, y desafía las fronteras geográficas que las instituciones puedan pasar. Utilizarlas significa un acercamiento entre los alumnos y el docente, generando experiencias que va más allá del ámbito escolar y permite difundir la educación en otras regiones, ya que convierte a la educación en algo accesible siempre y cuando se cuente con la tecnología requerida. (Bastida & Morales, 2009) citado en (Carabajo. y Erazo, 2021)

METODOLOGÍA

La metodología de investigación fue cualitativa, de diseño descriptivo. Se analizó sistemáticamente 30 artículos científicos no mayor de cinco años, considerando criterio de inclusión y exclusión, se gestionaron de fuentes confiables como Google Académico, Alicia Concytec, Scielo, Elsevier, Dialnet y páginas de instituciones confiables. Se utilizó la metodología de Design Thinking y el Método Proceso Creativo 3.0 de UCAL, que consistió en explorar, conceptualizar, idear, desarrollar y validar. La muestra de estudio estuvo constituida por 32 estudiantes de Comunicación Audiovisual y Cine de UCAL. Se solicitó el consentimiento informado de todos los participantes previo a la realización de la encuesta. El instrumento de investigación fue un cuestionario de 15 preguntas.

Se ha considerado un muestro probabilístico por no conveniencia. La muestra estuvo constituida por 32 estudiantes de la carrera de Comunicación, de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL)

ISSN: 3005-2610 (En Línea) Abril-Junio, Vol.5, No.2, Año 2024

Para la aplicación del cuestionario online, se dialogó con los estudiantes e informar el propósito de la investigación, así se aplicó el consentimiento informado antes de que respondan las preguntas. Se elaboró las preguntas y se aplicación a través de Google Form y con ayuda de Microsoft Excel se elaboraron tablas y gráficos para su análisis e interpretación. La muestra estuvo constituida por 32 estudiantes.

Para la aplicación de la encuesta-cuestionario se realizó en el formato Google Form, donde se describió previamente el consentimiento informado virtual. Los participantes tuvieron que leer el propósito de la investigación y marcar "Doy mi consentimiento informado" a partir de ello pudieron tener acceso a las preguntas.

Una vez recolectados los datos proporcionados por los instrumentos, se procedió al análisis estadístico respectivo, en la cual se utilizó la hoja de cálculo Excel para elaboración de gráficos y tablas de los resultados obtenidos, seguidamente se analizó pregunta por pregunta, interpretando cada uno de los resultados y se articularon en la discusión de los resultados con lo mencionado por los autores de los treinta artículos científicos.

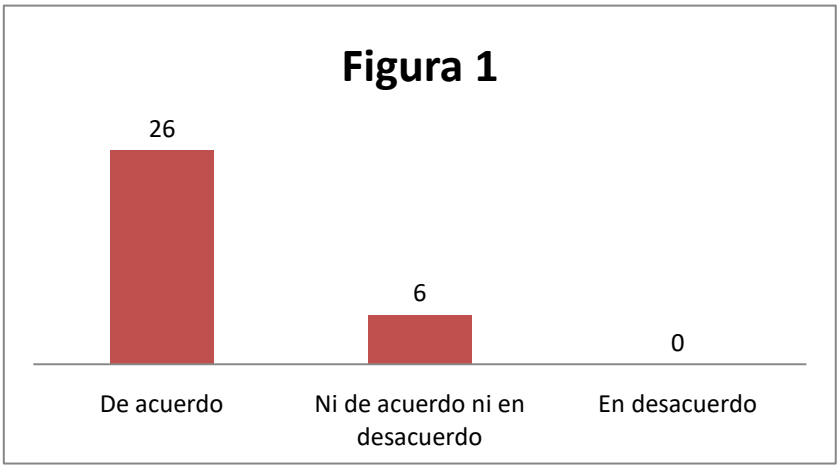
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultados

A continuación, analizaremos los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los 32 alumnos.

Figura 1.

Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de los estudiantes

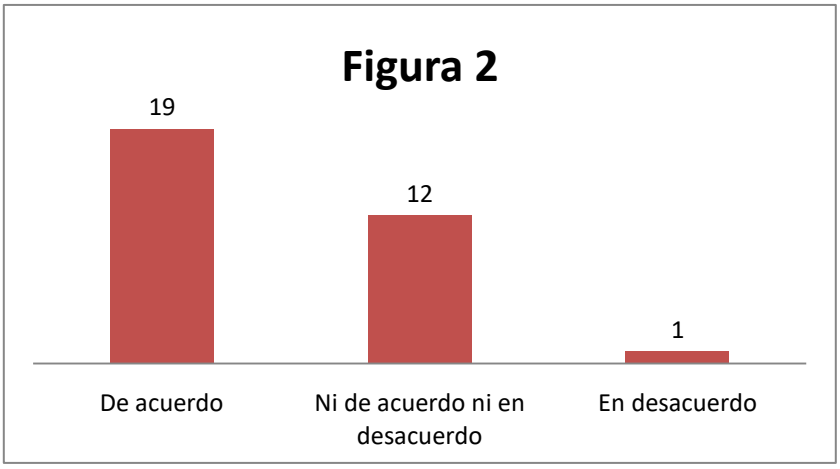


Nota. La gráfica muestra el resultado de la encuesta realizada sobre la percepción de los estudiantes sobre el uso de videos de Youtube para desarrollar capacidades.

Del 100% de encuestados, un 81,3% está de acuerdo con que Youtube desarrolla capacidades en los estudiantes, mientras que un 18,7% no está de acuerdo ni en desacuerdo. Con ello se puede afirmar que el 81,3% da fe de que existe una influencia positiva en las plataformas de repositorio audiovisual. Bajo este sustento, el grupo de investigación sugiere que se implemente el uso de Youtube con fines educativos en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Figura 2.

Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de los estudiantes

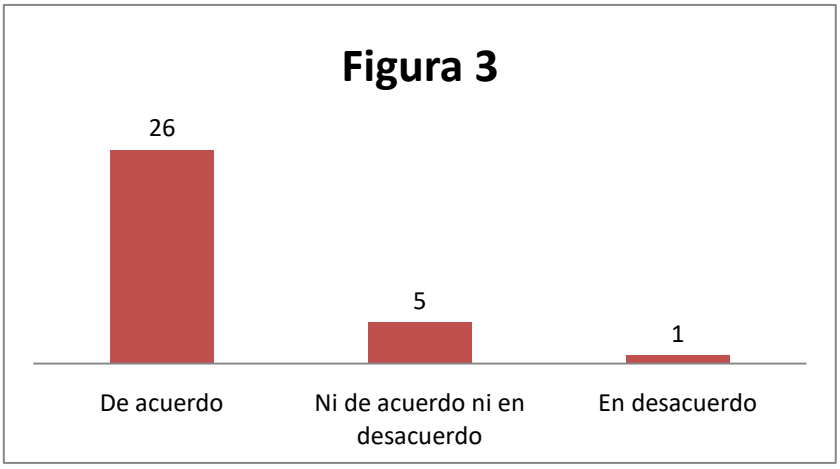


Nota. La gráfica muestra el resultado de la encuesta realizada sobre la percepción de los encuestados sobre si los celulares smartphone cómo recurso tecnológico desarrollan habilidades creativas en los estudiantes.

El 59,4% de los encuestados está de acuerdo con que los celulares smartphone desarrollan habilidades creativas en los estudiantes, esto por las oportunidades creativas que le aportan al estudiante al brindar diferentes herramientas online a la mano. Por ello el equipo sugiere no caer en la estigmatización del celular smartphone en los estudiantes, sino buscar formas de que se utilicen como herramientas para expandir sus conocimientos.

Figura 3.

Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de los estudiantes



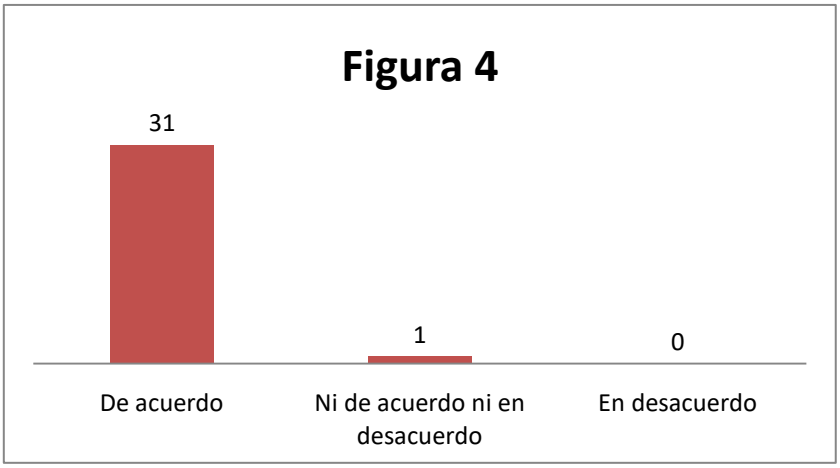
Nota. La gráfica muestra el resultado de la encuesta realizada sobre la percepción de los encuestados sobre si las computadoras son actualmente relevantes para el aprendizaje de los estudiantes.

Del 100% de encuestados, el 81.3% considera que las computadoras son actualmente relevantes para el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, 15.6% no tienen una respuesta concreta, ya que no están ni de acuerdo, ni en desacuerdo. Y la pequeña cifra de 3.1% de los encuestados está en desacuerdo con lo mencionado. Por tanto, el 81,3% aproximadamente de encuestados está de acuerdo que las computadoras son relevantes para el aprendizaje como herramienta tecnológica, además que acelera diferentes procesos tales como búsqueda de información, y almacenamiento. Esto le permite así al estudiante descubrir cosas nuevas en la búsqueda del conocimiento, rompiendo así brechas y limitaciones. El equipo sugiere la implementación de computadoras en los salones de clases para mejorar el rendimiento de los estudiantes.

ISSN: 3005-2610 (En Línea) Abril-Junio, Vol.5, No.2, Año 2024

Figura 4.

Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de los estudiantes



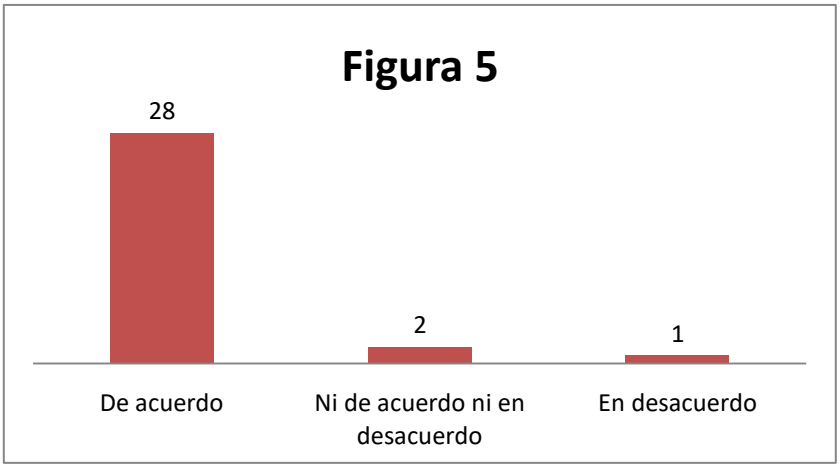
Nota. La gráfica muestra el resultado de la encuesta realizada sobre la percepción de los encuestados si se debería utilizar materiales audiovisuales y gráficos en los contenidos destinados a estudiantes.

Del 100% de encuestados el 96,9% está de acuerdo con que se debería utilizar materiales audiovisuales y gráficos en los contenidos destinados a estudiantes. Por otro lado, el 3,1% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo con lo mencionado. Y en esta oportunidad, ninguno de los encuestados está en contra de la pregunta realizada.

Más del 95% de los encuestados está de acuerdo con que se debería utilizar materiales audiovisuales y gráficos en los contenidos destinados a estudiantes. Esto por los grandes beneficios que se encuentran al aplicar estas herramientas dentro de los procesos de aprendizaje de los estudiantes. El equipo sugiere un mayor uso de herramientas audiovisuales en clases, y no solo limitarse con la enseñanza tradicional de libros y cuadernos como en años anteriores. Las nuevas generaciones exigen un tipo de atención distinto.

Figura 5.

Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de los estudiantes



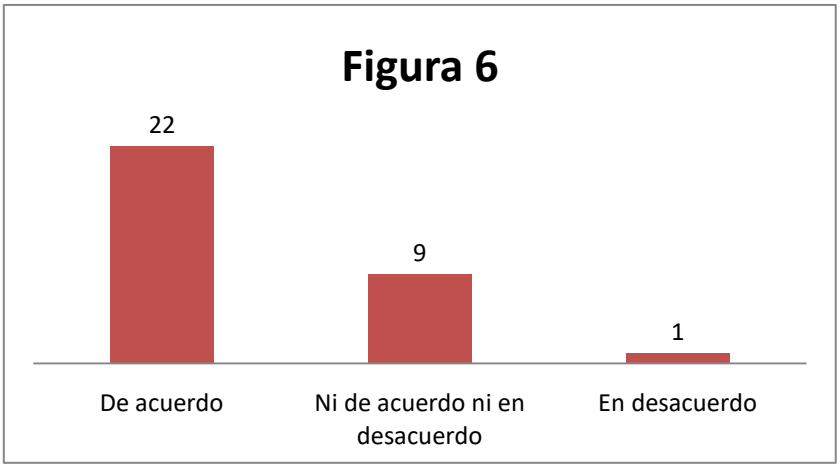
Nota. La gráfica muestra el resultado de la encuesta realizada sobre la percepción de los encuestados si el material auditivo es útil para las clases dirigidas a estudiantes.

100% de encuestados el 90.3% está de acuerdo con que el material auditivo es útil para las clases dirigidas a estudiantes. Sin embargo, el 6,5% no tienen una respuesta concreta, ya que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por último, el 3,2% está en desacuerdo con lo antes dicho.

Por lo que un 90 % del total de los encuestados está de acuerdo con que el material auditivo es útil para las clases dirigidas a estudiantes. Esto porque despierta los sentidos de los estudiantes durante las clases, poniéndolos más alerta y receptivos a la información. El equipo sugiere la creación de contenidos netamente auditivos para las clases y su aplicación dentro de las capacidades del estudiante.

Figura 6

Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de los estudiantes .

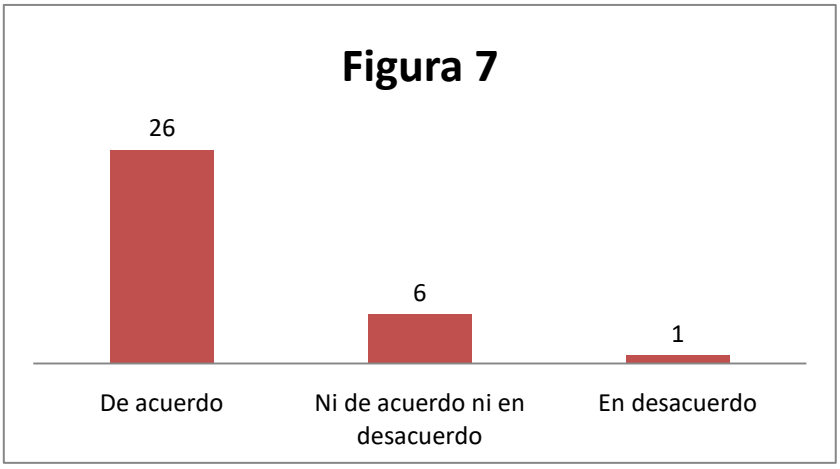


Nota. La gráfica muestra el resultado de la encuesta realizada sobre la percepción de los encuestados si el uso de plataformas como Educaplay influye positivamente en los estudiantes durante su aprendizaje

Del 100% de los estudiantes encuestados, 68.8%. está de acuerdo con que las plataformas como Educaplay influyen positivamente en los estudiantes durante el aprendizaje. No obstante, hay un público neutro que no está ni de acuerdo, ni en desacuerdo con lo mencionado que conforma el 28.1% de los encuestados y finalmente, el 3.1% opina que está en desacuerdo con lo mencionado. Un 68,8 % del total de encuestados está de acuerdo con que las plataformas como Educaplay influyen positivamente en los estudiantes durante el aprendizaje. Esto porque es una herramienta didáctica y dinámica que despierta la atención y curiosidad en los estudiantes durante los procesos de aprendizaje. El equipo sugiere el implemento de Educaplay como parte del contenido educativo que se imparte año a año a los estudiantes, y considerarlo como un libro dentro de la malla curricular.

Figura 7

Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de los estudiantes



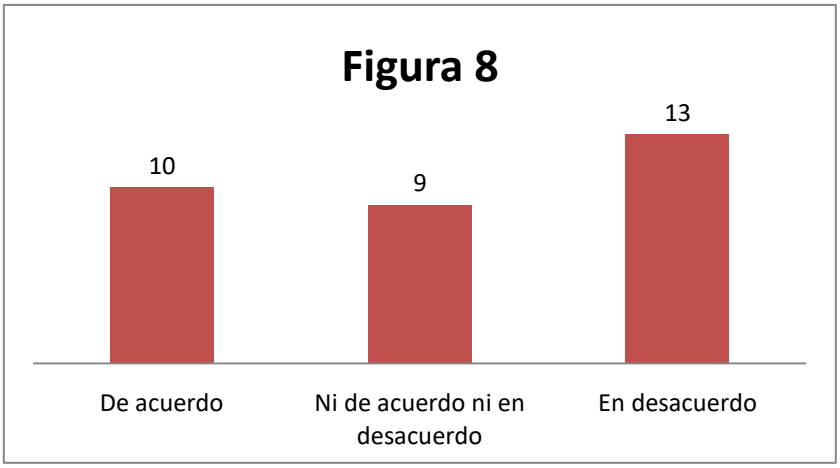
Nota. La gráfica muestra el resultado de la encuesta realizada sobre la percepción de los encuestados si páginas como Kahoot funcionan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes

Del 100% de los estudiantes encuestados, el 81.3% está a favor sobre considerar la página educativa, Kahoot, como eficiente para el proceso de aprendizajes de los estudiantes, más el otro 18.8% no está en desacuerdo, ni de acuerdo con lo mencionado. En esta oportunidad, ninguno de los encuestados está en contra de la pregunta realizada.

Un 81,3% del total de encuestados está a favor sobre considerar la página educativa Kahoot como eficiente para el proceso de aprendizaje de los estudiantes. El equipo sugiere el uso de Kahoot tanto durante las clases como para trabajos prácticos fuera del aula de clases.

Figura 8

Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de los estudiantes

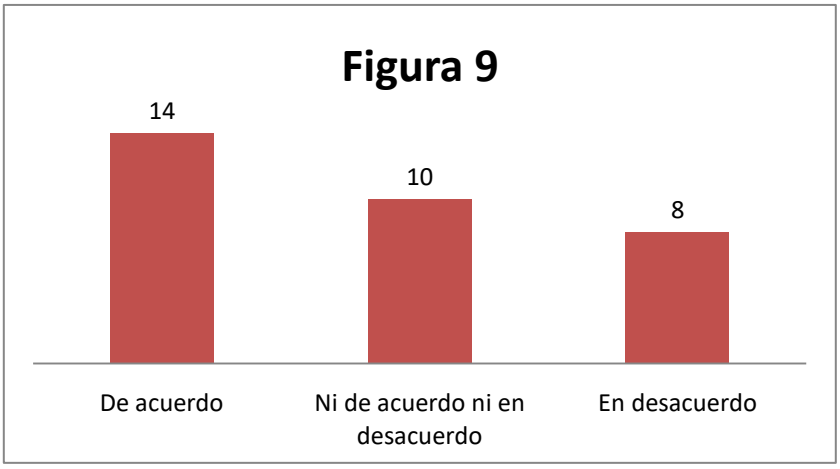


Nota. La gráfica muestra el resultado de la encuesta realizada sobre la percepción de los encuestados si Facebook es una herramienta para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

En esta pregunta controversial, del 100% de los encuestados, 40.6% está en desacuerdo sobre considerar factible a Facebook, una red social, como herramienta para mejorar el aprendizaje en los estudiantes, no obstante, 28.1% mantiene una opinión neutra, pues no está en desacuerdo, ni de acuerdo y finalmente, el 31.3% está a favor de lo mencionado. Un 40,6% de los encuestados está en desacuerdo sobre considerar factible a Facebook, una red social, como una herramienta para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Esto ya que Facebook es una herramienta más de entretenimiento y socialización que una herramienta de aprendizaje. El equipo sugiere no considerar a Facebook como una posible plataforma de difusión de medios audiovisuales de carácter académico.

Figura 9.

Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de los estudiantes



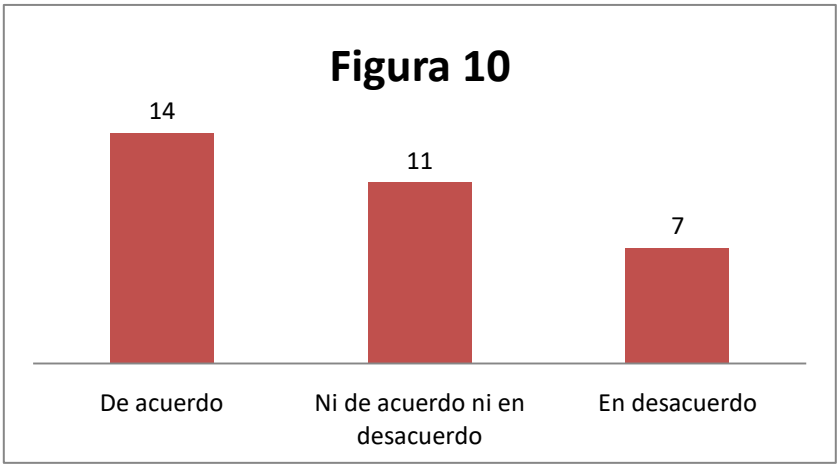
Nota. La gráfica muestra el resultado de la encuesta realizada sobre la percepción de los encuestados si Instagram sea una herramienta de provecho en el aprendizaje de los estudiantes

Del 100% de los estudiantes encuestados, el 43,8% está de acuerdo con que Instagram puede ser una herramienta de provecho en el aprendizaje de los estudiantes. Por otro lado, el 31.3% mantiene una opinión neutra, pues no está en desacuerdo ni de acuerdo. Y finalmente, el 25% está en desacuerdo con lo antes dicho. Por ello un 43,8 % del total de encuestados está de acuerdo con que Instagram puede ser una herramienta de provecho en el aprendizaje de los estudiantes. Esto por la popularidad con la que cuenta esta red social entre gente joven, cabiendo así la posibilidad de utilizarla para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. El equipo sugiere considerar a Instagram como una potencial herramienta para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes considerando el factor de asociación al público objetivo que en este caso sería estudiantes, jóvenes o adolescentes.

ISSN: 3005-2610 (En Línea) Abril-Junio, Vol.5, No.2, Año 2024

Figura 10.

Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de los estudiantes .



Nota. La gráfica muestra el resultado de la encuesta realizada sobre la percepción de los encuestados si Tiktok funciona para los estudiantes en la mejora de su aprendizaje.

Tras la siguiente encuesta realizada adquirimos los siguientes resultados: Del 100% de encuestados el 43,8% está de acuerdo en considerar que Tiktok funciona para los estudiantes en la mejora de su aprendizaje. Sin embargo, el 34,3% mantiene una opinión neutra, pues no está en desacuerdo ni de acuerdo. Finalmente, el 21,9% de los encuestados está en desacuerdo con lo mencionado. Por ello un 43,2 % del total de encuestados está de acuerdo con considerar que Tiktok funciona para los estudiantes en la mejora de su aprendizaje. Esto ya que la plataforma también permite la inclusión de contenido de carácter educativo y académico. El equipo sugiere considerar el uso de la red social Tiktok como una herramienta extra para captar la atención de los estudiantes. Se recomienda el uso siempre y cuando sea como herramienta complementaria, mas no se recomienda la dependencia de este.

ISSN: 3005-2610 (En Línea) Abril-Junio, Vol.5, No.2, Año 2024

DISCUSIÓN

De los artículos analizados podemos identificar que el uso de medios audiovisuales en educación de estudiantes puede beneficiar en el desarrollo de sus habilidades, también resulta viable el uso de medios audiovisuales en el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal así como en la comunicación. También, el 100% de los encuestados está de acuerdo con que se debería utilizar materiales audiovisuales y gráficos en los contenidos destinados a estudiantes. Esto por los grandes beneficios que se encuentran al aplicar estas herramientas dentro de los procesos de aprendizaje de los estudiantes. El equipo sugiere un mayor uso de herramientas audiovisuales en clases, y no solo seguir con la enseñanza tradicional de libros y cuadernos como en años anteriores. Las nuevas generaciones exigen un tipo de atención distinto, en efecto se confirma que las herramientas audiovisuales tienen un impacto positivo en el desarrollo de los aprendizajes, de estudiantes de Lima, Perú y el mundo. Otra investigación afirma los beneficios del uso de herramientas audiovisuales durante el proceso de enseñanza en la educación general básica ya que generan estímulos positivos en los estudiantes, así como un interés por nuevos aprendizajes y promueve la educación tanto de forma individual como colectiva. Las nuevas generaciones exigen un tipo de atención distinto. (Maza y Espinoza 2023) Más del 95% de los encuestados está de acuerdo con que se debería utilizar materiales audiovisuales y gráficos en los contenidos destinados a estudiantes. Esto por los grandes beneficios que se encuentran al aplicar estas herramientas dentro de los procesos de aprendizaje de los estudiantes. El equipo sugiere un mayor uso de herramientas audiovisuales en clases, y no solo seguir con la enseñanza tradicional de libros y cuadernos como en años anteriores. Se concluye que las herramientas

audiovisuales no solo son un plus positivo durante el proceso de aprendizaje sino también necesarias ya que influyen positivamente en los estudiantes, despertando interés y mejorando su atención sobre todo en etapas tan importantes como la escolar.

Continuando con otra investigación, los autores mencionan que no solo se trata sobre implementar herramientas audiovisuales en las aulas, sino también es importante la capacitación de los docentes para darle un buen uso a dichas herramientas. Esto por mucho de ellos cuentan con nulo conocimiento de estas herramientas, y en lugar de optimizar los procesos de aprendizaje los pueden volver más complicados. (Martínez, Pinargote y Bermúdez, 2020) Esto apoya que la importancia del uso de herramientas audiovisuales no solo se debe de enfocar en implementarse en el sistema educativo sino previamente se tiene que hacer un proceso de capacitación a los profesores para que su uso sea el ideal en los salones de clases.

Otro artículo habla sobre como la falta de capacitación durante la pandemia no permitió usar al máximo las herramientas audiovisuales en el sector educativo, algo que se ve reflejado en la problemática abordada. (García, et.al., 2022). Esto contrasta con la encuesta en donde se ve que un 84.4% de los encuestados está de acuerdo con que las infografías educativas, podcasts y fotografías en línea desarrollan conocimientos a favor de los estudiantes. Se concluye que el no conocer los beneficios de las herramientas audiovisuales durante los procesos de aprendizaje supone una desventaja enorme en la actualidad para el estudiante.

Por otro lado, el siguiente artículo habla sobre las desventajas que existen en el no uso de herramientas audiovisuales dentro las aulas, y como llegar al extremo de prohibirlas significa un daño para los alumnos ya que en vez de conectarlo con su entorno tecnológico; que despierta su curiosidad por aprender fuera del aula; los aleja y puede generar a largo plazo un disgusto al aprendizaje. (Rodríguez, 2022) Esto se apoya con la encuesta, en dónde más del 95% de los encuestados está de acuerdo con que se debería utilizar materiales audiovisuales y gráficos en los contenidos destinados a estudiantes. Esto por los grandes beneficios que se encuentran al aplicar estas herramientas dentro de los procesos de aprendizaje de los estudiantes. El equipo sugiere un mayor uso de herramientas audiovisuales en clases, y no solo seguir con la enseñanza tradicional de libros y cuadernos como en años anteriores. Se concluye así que alejar las TIC de los estudiantes supone un retroceso enorme en los procesos de aprendizaje, algo mencionado en el problema planteado en este trabajo. (Rodríguez, 2022)

Paso a otro artículo, este hace mención a los grandes y múltiples beneficios que se obtienen de las redes sociales, tales como Instagram y su gran impacto en públicos jóvenes como lo son los estudiantes.

También da a conocer los peligros que esta red puede llegar a suponer. (Figuereo, González y Machin 2021). En la encuesta, un 43,8 % del total de encuestados está de acuerdo con que Instagram puede ser una herramienta de provecho en el aprendizaje de los estudiantes. Esto por la popularidad con la que cuenta esta red social entre gente joven, cabiendo así la posibilidad de utilizarla para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. El equipo sugiere considerar a Instagram como una potencial herramienta para mejorar el rendimiento

ISSN: 3005-2610 (En Línea) Abril-Junio, Vol.5, No.2, Año 2024

académico de los estudiantes considerando el factor de asociación al público objetivo que en este caso sería estudiantes, jóvenes o adolescentes. El uso de redes sociales también puede aportar de manera positiva a nuestro proceso de aprendizaje.

En cuanto a Facebook, un artículo menciona sus diversos beneficios como herramienta, tanto para los docentes como para los estudiantes, sobre todo durante los procesos de aprendizaje y enseñanza. (Sukri y Elihami, 2021). En la encuesta realizada, un 40,6% de los encuestados está en desacuerdo sobre considerar factible a Facebook, una red social, como una herramienta para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Esto ya que Facebook es una herramienta más de entretenimiento y socialización que una herramienta de aprendizaje. El equipo sugiere no considerar a Facebook como una posible plataforma de difusión de medios audiovisuales de carácter académico. También porque Facebook ya no es una red social usada activamente por público jóvenes.

Los siguientes autores afirman que las herramientas tecnológicas son importantes para el desarrollo de aprendizajes, esto porque significan un impacto positivo durante los procesos de aprendizaje de los estudiantes, activando su curiosidad y atención. Sugieren también la implementación de herramientas tecnológicas, en todos los niveles educativos. (Guamán, Chapa y Marín, 2021) En la encuesta, un 81,3 % de los encuestados está de acuerdo con que las computadoras son actualmente relevantes para el aprendizaje de los estudiantes. Esto porque son una herramienta tecnológica que actualmente acelera diferentes procesos tales como búsqueda de información, y almacenamiento. Le permite así al estudiante descubrir muchas más cosas en la búsqueda del conocimiento, de tal manera rompe las brechas y limitaciones en cuanto a los niveles de aprendizaje. El equipo sugiere la implementación de

computadoras en los salones de clases para mejorar el rendimiento de los estudiantes. Las computadoras estimulan en la búsqueda de diferentes soluciones frente a un problema, contribuye al pensamiento crítico de los alumnos, siempre y cuando se le dé un uso correcto. Otro artículo hace mención a los grandes beneficios que encontramos al hacer uso de plataformas como

Educaplay, esto porque emplear dichas plataformas aportas en el proceso de aprendizaje y como consecuencia mejora su desempeño en clases. (Jurado y Lizbel, 2022). En la encuesta, un 68,8 % del total de encuestados está de acuerdo con que las plataformas como Educaplay influyen positivamente en los estudiantes durante el aprendizaje. Esto porque es una herramienta didáctica y dinámica que despierta la atención y curiosidad en los estudiantes durante los procesos de aprendizaje. El equipo sugiere el implemento de Educaplay como parte del contenido educativo que se imparte año a año a los estudiantes, considerarlo como un libro dentro de la currícula para aumentar su uso. Los jóvenes de hoy necesitan de nuevas plataformas interactivas, para tener un mejor desempeño en clase.

El último artículo nos informa sobre un estudio acerca de la plataforma Tiktok (medio audiovisual) y los grandes beneficios que aportan en la atención, retención y comprensión de nuevos conocimientos por parte de sus usuarios. (Cervi, Robledo y Pulido, 2022) Esto se puede aplicar en estudiantes, sobre todo en las etapas de retención de nueva información. En la encuesta encontramos que un 43,2 % del total de encuestados está de acuerdo con considerar que Tiktok funciona para los estudiantes en la mejora de su aprendizaje. Esto ya que la plataforma también permite la inclusión de contenido de carácter educativo y académico. El equipo sugiere considerar el uso de la red social Tiktok como una

herramienta extra para captar la atención de los estudiantes. En conclusión, se recomienda el uso siempre y cuando sea como herramienta complementaria, no se recomienda la dependencia de este. Tik Tok puede ser una herramienta muy beneficiosa, siempre y cuando sepamos cómo darle un buen uso al algoritmo.

Conclusiones

En el presente contexto, encontramos que la gran mayoría de los autores mencionados concuerdan en que los medios audiovisuales son herramientas imprescindibles para potenciar y enriquecer la educación. Estos ya que facilitan los procesos de aprendizaje significativo, la retención de nueva información y la capacidad de aplicar posteriormente los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas. Además, fomentan la construcción activa del conocimiento, estimulando el pensamiento crítico y la creatividad de los estudiantes.

También es importante mencionar que para implementar de forma eficaz los medios audiovisuales en la educación, es crucial que los docentes desempeñen un papel activo como guías y facilitadores del aprendizaje, para ello será importante entonces que los docentes se integren a la actividad de conocimiento práctico sobre los avances tecnológicos incorporando la tecnología no solo en sus labores académicas sino también en diferentes ámbitos de la vida. Reconocer el rol del docente es un factor importante ya que deben promover la autoeficacia de los alumnos, estimular la resolución de problemas y fomentar el pensamiento crítico.

Por otro lado, los resultados de las encuestas nos permiten ver la percepción de los estudiantes, quiénes afirman que el contenido audiovisual mejora sus procesos de

aprendizaje, esto no solo en plataformas educativas tales como Kahoot, Educaplay o Quizizz, sino también en redes sociales como Instagram y Tiktok. Los estudiantes encuentran una herramienta accesible en las nuevas tecnologías como los celulares Smartphone, y en lugar de que los profesores les prohíban su uso se recomienda que lo utilicen como una herramienta nueva en el aula de clases. Las nuevas generaciones requieren de nuevas e innovadoras formas de enseñanza, en vez de recaer en lo que se conocería como "la vieja escuela".

Se concluye entonces, que los medios audiovisuales constituyen un aspecto vital en la educación actual, al permitir un aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades, la promoción del pensamiento crítico y la construcción activa del conocimiento. Su implementación exitosa requiere del papel activo de los docentes y la incorporación del conocimiento de la salud en los procesos educativos. Al hacerlo, se mejora la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, preparando a los nuevos estudiantes para superar los desafíos del siglo XXI.

REFERENCIAS

Ames Ramello, P.P. (2019). Teaching with audiovisual and digital resources: an innovative experience in postgraduate education in Peru. REDU. Revista de Docencia Universitaria, 17(1), 167-182. https://doi.org/10.4995/redu.2019.9894

Arriola Prieto, C. T. . (2020). Impacto del uso de los medios audiovisuales educativos en el rendimiento académico de estudiantes de enfermería. Eduser (Lima), 7(1), 56–68. https://doi.org/10.18050/eduser.v7i1.2515

Carabajo-Mendía, A., & Erazo-Álvarez, C. (2021). Medios audiovisuales en la Educación Inicial y percepción sensorial. CIENCIAMATRIA, 7(13), 265-277. https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.484

Callasaca-Goyzueta, J., Gutiérrez-Pantigoso, K., Cotrado-Estalla, E., Campos-Condori, H., AyhuasiGomez, K., Velarde-Quispe, R., & Huanco Apaza, D. (2022). Percepción sobre educación virtual en estudiantes universitarios de Ciencias de la Salud, en tiempos de COVID-19. Revista Médica Basadrina, 15(4), 3–15. https://doi.org/10.33326/26176068.2021.4.1248

Cortez Chávez, Claudia Virginia. (2022). Módulo de atención visual para desarrollar el potencial cognitivo del aprendizaje en universitarios. Conrado, 18(85), 218-229. Epub 02 de abril de 2022. Recuperado en 28 de mayo de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990864420220002002 18&lng=es&tlng=es.

Darraidou I., Nilo A., Vivanco S. y Quiroga J. (2020). Relación entre actividad física, habilidades cognitivas y rendimiento académico en escolares: revisión bibliográfica. Trabajo de investigación para optar al grado académico de Licenciatura en Educación. Universidad Mayor, Chile. http://repositorio.umayor.cl/xmlui/handle/sibum/8801

Elisondo, Romina Cecilia. (2023). Escrituras creativas en la universidad. Algunas ideas, experiencias e indisciplinas. Ñawi: arte diseño comunicación, 7(1), 173-193. https://doi.org/10.37785/nw.v7n1.a9

Figuereo-Benítez, J. C., González-Quiñones, F., & Machin-Mastromatteo, J. D. (2021). Instagram como objeto de estudio en investigaciones recientes. Una revisión de literatura con enfoque en revistas científicas. Ámbitos. Revista Internacional De Comunicación, (53), 9–23. https://doi.org/10.12795/Ambitos.2021.i53.01

García-Aretio, L. (2022). Radio, televisión, audio y vídeo en educación. Funciones y posibilidades, potenciadas por el COVID-19. RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia, 25(1), 09–28. https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31468

Gómez-Arteta, I., & Escobar-Mamani, F. (2021). Educación virtual en tiempos de pandemia: incremento de la desigualdad social en el Perú.. Chakiñan, Revista De Ciencias Sociales Y Humanidades, (15), 152–165. https://doi.org/10.37135/chk.002.15.10

Guamán-Gómez, V. J., Chapa-Argudo, C. E., Marín Reyes, I. P. (2021). Importancia de los medios audiovisuales para la enseñanza y el aprendizaje. Revista Transdisciplinaria De Estudios Sociales Y Tecnológicos, 1(2), 48–56. https://doi.org/10.58594/rtest.v1i2.17

Iglesias Calonge, Pedro. (2022). La realidad virtual en el aula de música: un estudio cuasiexperimental. Perspectiva Educacional, 61(2), 192-218. https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.61-iss.2-art.1215

Jurado Enríquez, Elizabeth Lizbel. (2022). Educaplay. An educational resource of value to support learning in Higher Education. Revista Cubana de Educación Superior, 41(2), 12. Epub 20 de abril de 2022. Recuperado en 05 de junio de 2023, de

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S025743142022000200012&lng=es&tlng=en.

Lavado Landeo, L. (2020). Uso del cine como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los doctorados de Medicina y Ciencias de la Salud. Horizonte Médico (Lima), 20(3), e1306. https://doi.org/10.24265/horizmed.2020.v20n3.09

Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review. Sustainability, 13(11), 6436. MDPI AG. Retrieved from http://dx.doi.org/10.3390/su13116436

Lip, C. (2019). Salud pública: ideología, poder, saber. Revista De Investigación De La Universidad Norbert Wiener, 6(1), 73–101. https://doi.org/10.37768/unw.rinv.06.01.008

López García, M. R., Llaguno Bajaña, B. G., Loor Vera, A. R., & Solano Quintana, I. del C. (2023). Recursos didácticos en el aprendizaje significativo del sub nivel medio. RECIMUNDO, 7(1), 381-388. https://doi.org/10.26820/recimundo/7.(1).enero.2023.381-388

López-Golán, M., Costa-Sánchez, C. y Puentes-Rivera, I. 2022. Educación superior en comunicación audiovisual: Desafíos de la virtualidad en tiempos de COVID-19. aDResearch ESIC International Journal of Communication Research. 27, 27 (ene. 2022), e197. DOI: https://doi.org/10.7263/adresic-27-197

Marcos Ramos, M., & Moreno Méndez, M. (2020). La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula. Anuario Electrónico De Estudios En Comunicación Social "Disertaciones", 13(1), 97-117. https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.7310

Marino-Jiménez, Mauro, Torres-Ravello, Carlos, & Valdivia-Llerena, Gonzalo. (2020). Educación y medios audiovisuales: una reflexión sistémica para su implementación, fortalecimiento y sostenibilidad. Propósitos y Representaciones, 8(1), e438. https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.438

Martínez-Estupiñán , V. F., Pinargote-Reyes , E. X., & Bermúdez-Zuleta , N. (2020). La educación sustentada en los medios audiovisuales desde un enfoque multidisciplinario. Revista Científica FIPCAEC (Fomento De La investigación Y publicación científico-técnica multidisciplinaria). ISSN : 2588-090X . Polo De Capacitación, Investigación Y Publicación (POCAIP), 5(16), 146-163. https://doi.org/10.23857/fipcaec.v5i14.165

Maza-Ramírez, J. M., & Espinoza-Freire, E. E. (2023). La influencia de los medios audiovisuales en Educación General Básica.Revista Ciencia & Sociedad, 3(1), 85-96. https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/61

Mendoza Gómez, C., Bazán Velásquez, S., & Peréz Yufra, D. (2019). Uso del vídeo como medio para mejorar las habilidades de escuchar y hablar en los estudiantes de 4to

año de idioma extranjero de la essed-unjbg. Tacna, 2016. La Vida & La Historia, (6), 37–45. https://doi.org/10.33326/26176041.2017.6.403

Mora-Chavarría, J., & González-Matamoros, R. (2021). Inclusión digital de la persona adulta mayor: Una revisión documental. Revista Latinoamericana De Derechos Humanos, 33(1), 211-234. https://doi.org/10.15359/rldh.33-1.11

Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-Enhanced Learning and Teaching Methodologies through Audiovisual Media. Education Sciences, 9(3), 196. MDPI AG. https://doi.org/10.3390/educsci9030196

Nicolaou, C., & Kalliris, G. (2020). Audiovisual Media Communications in Adult Education: The case of Cyprus and Greece of Adults as Adult Learners. European Journal of Investigation in

Health, Psychology and Education, 10(4), 967–996. MDPI AG. https://doi.org/10.3390/ejihpe10040069

París-Albert, Sonia. (2023). El ethos creativo en la transformación pacífica de los conflictos. Convergencia, 30, e19612. Epub 31 de marzo de 2023.https://doi.org/10.29101/crcs.v30i0.19612

Reffray-Vilchez, M. D. (2021). La metodología Ludocrearte y su impacto en la creatividad de estudiantes de quinto de secundaria. Educación, 27(1), 41-48. https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2362

Ríos Hernández, I. N. ., Albarello, F. ., Rivera Rogel, D. ., & Galvis, C. A. . (2022). La competencia mediática en Latinoamérica: usos de YouTube e Instagram por parte

de estudiantes universitarios en Colombia, Ecuador, Argentina y Bolivia. Revista De Comunicación, 21(2), 245–262. https://doi.org/10.26441/RC21.2-2022-A12

Risueño Martínez, J. J., Moreno Fuentes, E. ., & Hidalgo Navarrete, J. . (2022). Audiovisual Resources and Scientific Method in the initial training of teachers. HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades, 12(1), 1–9. https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3915

Rodríguez Clavel, M. (2022). Identidad y adolescencia: la educación artística, visual y audiovisual frente a la influencia de redes sociales y publicidad. Communiars. Revista De Imagen, Artes

Y Educación Crítica Y Social, (8), 43–54. Recuperado a partir de

https://revistascientificas.us.es/index.php/Communiars/article/view/22259

Torres-Ravello, C. (2021). Alfabetización audiovisual y la pedagogía a través de las pantallas [Audiovisual literacy and pedagogy through screens]. https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.6-2.8

Tejedor, S., Robledo-Dioses, K., Cervi, L., Pulido, C., (2022) Desafíos del uso de TikTok como plataforma educativa: Una red multitemática donde el humor supera al debate. Aula abierta, Volumen (51), 121-128. https://doi.org/10.17811/rifie.51.2.2022.121-128

Torres-Ravello, C. (2021). Alfabetización audiovisual y la pedagogía a través de las pantallas. https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.6-2.8

Velasco Ramírez, María Luisa. (2020). Resolución de problemas algorítmicos y objetos de aprendizaje: una revisión de la literatura. RIDE. Revista Iberoamericana para la

Investigación y el Desarrollo Educativo, 10(20), e022. Epub 18 de noviembre de 2020. https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.630

Villalba Gómez, J. V. (2019). Lenguaje cinematográfico como proyecto de aprendizaje para estudiantes de la especialidad de inglés en el Grado de Educación Primaria. Educación, 28(55). https://doi.org/10.18800/educacion.201902.011

Villasana Arreguín, Laura Margarita, Hernández García, Patricia, & Ramírez Flores, Élfego. (2021). La gestión del conocimiento, pasado, presente y futuro. Una revisión de la literatura. Trascender, contabilidad y gestión, 6(18), 53-78. Epub 22 de noviembre de 2021. https://doi.org/10.36791/tcg.v0i18.128

Yánez Corrales, Angela Cristina, & Moreano Barragan, Elsie Paulina. (2021). Aplicación de conocimientos docentes en contenido curricular, pedagogía y tecnología a través de herramientas audiovisuales. Revista Educación, 45(2), 242-255. https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v45i1.43469

Yovera, E., Espíritu, N., Carcausto, W., Tarazona, D., & Morales, J. (2020). Aprendizaje sobre hábitos saludables en estudiantes de educación primaria en lima norte. Revista científica ágora, 7(1), 34–38 https://doi.org/10.21679/arc.v7i1.138