



Universidad
Inca Garcilaso de la Vega

FACULTAD DE EDUCACIÓN

EMPLEO DE MATERIAL AUDIOVISUAL Y NIVEL DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA Y CULTURA AMBIENTAL DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. CRUZ SACO DE UNIVERSITARIA DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS, PERIODO 2019 - 2021.

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Para optar el título profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA.
ESP.: BIOLOGÍA Y QUÍMICA

AUTOR

RIVAS LÉVANO DE RENWICK ADELA MARISOL

ASESOR

AIBAR OZEJO MARIO EDUARDO

Lima, 22 de diciembre del 2021



DEDICATORIA

*“A mis padres por enseñarme lo que es el amor verdadero y motivarme a seguir adelante día a día;
a mi hija por demostrarme su amor, acompañarme en todo momento y ser el motivo de mis logros;
a mis hermanos por alentarme siempre y demostrarme que la unión hace la fuerza”.*

AGRADECIMIENTOS

A mi Asesor MARIO EDUARDO AIBAR OZEJO por su tiempo y esmero en la elaboración del presente trabajo de investigación.



RESUMEN

A causa de a la coyuntura pandémica en la cual convergemos por la COVID 19, los centros educativos se vieron en la obligación de trasladar la educación que era de manera presencial a la virtualidad, cambiando de esta manera el estilo y la forma de enseñanza que teníamos para innovar nuevas técnicas y poder adaptarnos a esta nueva modalidad.

Antes de la pandemia, los recursos verbales eran nuestra fuente principal de transmisión de conocimientos a los estudiantes, teniendo como aliado a los textos escritos y demás material impreso; Sin embargo, el ascenso de la tecnología nos ha posibilitado a los educadores tener a nuestra disposición una gran variedad de recursos pedagógicos virtuales, los cuales facilitan en gran proporción el aprendizaje de los estudiantes.

Desde la perspectiva actual, el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, conocidas también como TICs, es muy frecuente, debido a que favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje y hoy en día muchas instituciones educativas incluyen dentro de sus contenidos académicos gran cantidad de material audiovisual, haciendo uso no solo de imágenes, sino también de recursos audiovisuales, siendo este el que ofrece mayores beneficios al momento de presentar un contenido ya que permite resumir en pocos minutos una gran cantidad de material escrito.

El objetivo en esta investigación es analizar la relación que hay entre el empleo de material audiovisual y el nivel de aprendizaje en el área de Ciencia, Tecnología y Cultura Ambiental de los estudiantes de Primer Año de Secundaria de la I.E. Cruz Saco de Universitaria del Distrito de Los Olivos.

Para el desarrollo de esta investigación, se siguió el enfoque cualitativo y nivel descriptivo, utilizando el método de estudio de casos. Los sujetos que se consideran en esta investigación son el docente del área de Ciencia Tecnología y Cultura Ambiental del

Nivel Secundario quien realiza las sesiones pedagógicas en el área en mención y los estudiantes de Primer Año de Secundaria a quienes van dirigido las sesiones de clase.

Palabras clave: Estrategias pedagógicas, clases virtuales, material audiovisual, nivel de aprendizaje.



ABSTRACT

In the wake of the pandemic situation in which we converge due to COVID 19, educational centres were forced to transfer the education that was face-to-face to virtual, thus changing the style and form of teaching that we had. to innovate new techniques and be able to adapt to this new modality.

Before the pandemic, verbal resources were our main source of knowledge transmission to students, with written texts and other printed material as an ally. However, the rise of technology has made it possible for educators to have at our disposal a wide variety of virtual pedagogical resources, which greatly facilitate student learning.

From the current perspective, the use of Information Communication Technology, also known as ICTs, is very frequent, because they foster the teaching-learning processes and today many educational institutions include within their academic contents large amount of audio-visual material, making use not only of images, but also of audio-visual resources, this being the one that offers the greatest benefits when presenting content since it allows a large amount of written material to be summarized in a few minutes (Rosales 2017).

The objective in this research is to analyse the relationship between the use of audio-visual material and the level of learning in the area of Science, Technology and Environmental Culture of the students of the First Year of Secondary School of the I.E. Cruz Saco de Universitaria of the District of Los Olivos.

For the development of this research, the qualitative approach and descriptive level were followed, using the case study method. The sources that are considered in this investigation are the teacher of the area of Science, Technology and Environmental Culture of the Secondary Level who carries out the pedagogical sessions in the area in question and the First Year Secondary students to whom the class sessions are directed.

Keywords: Pedagogical strategies, virtual classes, audio-visual material, learning level.



ÍNDICE

CAPITULO I: ASPECTOS GENERALES

- 1.1 DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA O INSTTUCIÓN
- 1.2 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO
- 1.3 UBICACIÓN GEOGRÁFICA Y CONTEXTO SOCIOECONÓMICO
- 1.4 ACTIVIDAD GENERAL O ÁREA DE DESEMPEÑO
- 1.5 MISIÓN Y VISIÓN

CAPITULO II: DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA

- 2.1 ACTIVIDAD PROFESIONAL DESARROLLADA
- 2.2 PROPÓSITO DEL PUESTO Y FUNCIONES ASIGNADAS

CAPITULO III: FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

- 3.1 TEORÍA Y LA PRÁCTICA EN EL DESEMPEÑO PROFESIONAL
- 3.2 ACCIONES, METODOLOGÍAS Y PROCEDIMIENTOS

CAPITULO IV: PRINCIPALES CONTRIBUCIONES

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

INTRODUCCIÓN

Debido a la coyuntura por la Covid-19, los colegios se vieron obligados a cambiar su forma de enseñanza y hoy en día, la educación virtual es la nueva realidad educativa para muchos niños, niñas, adolescentes y jóvenes a fin de continuar y, algunos casos, finalizar con sus estudios académicos. De igual manera los docentes también han tenido que adaptar los contenidos a impartir a esta nueva forma de enseñanza on-line para poder cumplir con los propósitos planteados en el presente año escolar (Cano et al., 2020).

La situación que estamos viviendo hoy en día, está intrínsecamente vinculada con la teoría del aprendizaje planteada por Siemens, (2007): el conectivismo. Esta teoría integra diversos principios como el de las teorías del caos, redes mentales fabricadas, complejas y auto organizativas; es decir, el proceso de aprendizaje se desenvuelve inmerso en un amplio abanico de entornos no necesariamente controlados por el propio individuo. Esto es, las diversas instituciones educativas han experimentado un momento de caos y desasosiego, ante esto se vieron obligadas a reflexionar sobre una propuesta pedagógica, propósitos educativos y actividades diseñadas para una modalidad presencial y buscar su transitividad a la virtualidad. La educación peruana determinó el empleo de la nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante, TICs) para ensamblar los saberes previos de los escolares con la nueva información. En este punto, establecer la función del docente es importante porque fue el artífice de diseñar ambientes virtuales (estrategias, entorno de aprendizaje, recursos, metodologías, entre otros aspectos educativos) donde asegura el aprendizaje de los estudiantes, así como, incrementa el nivel de la competencia según los estándares establecidos por nivel, además, el docente deja de lado el rol protagónico tradicional para dar pase a un accionar autónomo de los estudiantes en la gestión de la nueva información. Además, fue loable que los profesores sean consecuentes con el impacto

positivo que gestan estos recursos digitales (Ocaña-Fernández, Valenzuela-Fernández, y Morillo-Flores 2020). Una de estas herramientas son los medios audiovisuales empleados durante las sesiones o clases.

El presente estudio indagatorio corresponde al tópico de las TIC y Educación en el marco del uso de los medios audiovisuales; puesto que, en esta coyuntura, la virtualidad es significativa para las escuelas, han transformado nuestro sistema educativo positivamente porque han posibilitado progresar en variados aspectos de la actuación educativa para el cumplimiento de la programación curricular y, principalmente, del perfil del egresado. En la actualidad, esta mudanza educativa ha incorporado nuevas herramientas como las computadoras, Smartphone, plataformas, Tablet, plataformas virtuales como Educaplay, Storyjumper, Youtube a la dinámica escolar entre otros con el propósito de lograr capturar la atención del alumno (Juanes, Munévar, y Cándelo 2020)

Según lo mencionado, la presente investigación plantea como problema determinar la influencia del material audiovisual en el nivel de aprendizaje en el área de Ciencia, Tecnología y Cultura Ambiental de los estudiantes de primer año de secundaria de la I.E. Cruz Saco de Universitaria del distrito de Los Olivos Asimismo, los problemas específicos permiten identificar la influencia significativa de estos recursos desde tres perspectivas como son la pedagógica, didáctica y metacognitiva

Esta investigación descriptiva se justifica en la actuación docente al momento de emplear estas herramientas audiovisuales tanto en una modalidad presencial como virtual, así como la identificación del impacto de estos recursos en sus estudiantes. A ello se suma, que la institución educativa ha proporcionado los materiales y espacios indispensables para su aplicabilidad. Desde una perspectiva pedagógica, las estrategias didácticas implementadas por los docentes deben cumplir con el propósito de viabilizar la formación y el aprendizaje de los educandos, esto propicia la búsqueda, identificación y aplicación de una amplia gama

de recursos que respondan a las necesidades, ritmos y estilos de manejo de información por parte de los educandos. Por otro lado, debemos tener en cuenta que no todo el cambio que han surgido por la situación pandémica que estamos viviendo ha sido malo, ya que cabe resaltar que los estudiantes de primer año de secundaria, han obtenido notas satisfactorias de AD (logro destacado) en los años 2020 y 2021, mientras que en el año 2019 obtenían un promedio calificativo de A (logro esperado).

La presente indagación se propone que este recurso audiovisual pueda ser utilizado por todos los docentes y no solo del área de ciencias, sino que pueden ser aplicadas en todas las áreas ya que permite que el alumno pueda visualizar los temas que se les explica y pueda tener un mejor entendimiento de las sesiones planificadas. Ante lo expuesto se plantea la hipótesis general es existe una influencia significativa entre el empleo de material audiovisual y el nivel de aprendizaje en el área de Ciencia, Tecnología y Cultura Ambiental de los estudiantes de primer año de secundaria de la I.E. Cruz Saco de Universitaria del Distrito de Los Olivos; las hipótesis específicas se presentan de la siguiente manera existe una relación significativa entre el empleo de material audiovisual desde las percepciones pedagógica, didáctica y metacognitiva de los estudiantes de primer año de secundaria de la I.E. Cruz Saco de Universitaria del Distrito de Los Olivos,

CAPÍTULO I : ASPECTOS GENERALES

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA O INSTITUCIÓN

La IEP Cruz Saco fue creada en el año 2004, es decir hace 17 años, por un grupo de ingenieros quienes quisieron apostar por el rubro educativo iniciando con 3 locales ubicados en el Cono Norte, en un inicio con más de 600 estudiantes distribuidos en sus 3 sedes, siendo la Sede principal la I.E.P. Cruz Saco de Salaverry, y tras el paso de los años,

en la actualidad ya cuenta con 17 locales en el Cono Norte, 2 en el Cono Este y 2 en el Cercado de Lima, con 450 trabajadores y más de 4000 estudiantes.

Esta institución es promovida por la Asociación Educativa Celestine Frainet, con razón social Corporación Educativa Cruz Saco S.A.C., es una empresa constituida conforme a las leyes peruanas,

Los colegios Cruz Saco desarrollan una moderna propuesta educativa de alto nivel académico, como respuesta a los desafíos que representa el nuevo milenio, y se sigue forjando desde la escuela, generaciones de estudiantes que se adaptan fácilmente a las exigencias de las principales universidades públicas y privadas del país para constituirse después como verdaderos agentes de cambio.

La Sede que será materia de esta investigación es la I.E.P. Cruz Saco de Universitaria y está ubicada en la Avda. Naranjal 851 - Urb. Parque de Naranjal – Los Olivos y presta servicios de educación inicial, primaria y secundaria a la población de clase media y media baja de la urbanización Parque de naranjal y de zonas aledañas.

1.2 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO

La IEP “Cruz Saco de Universitaria” alberga estudiantes de los niveles: Inicial, Primaria y Secundaria desde hace 17 años y se encuentra ubicada en el distrito de los Olivos, específicamente en la Avda. Naranjal 851 - Urb. Parque de Naranjal. Su población es de clase media y media baja de la urbanización Parque de naranjal y de zonas aledañas. Asimismo, esta institución es promovida por la Asociación Educativa Celestine Frainet, con razón social Corporación Educativa Cruz Saco S.A.C., empresa constituida conforme a las normas peruanas. Esta institución desarrolla una moderna propuesta educativa de alto nivel académico, como respuesta a los desafíos que representa el nuevo milenio, y se continúa forjando desde la escuela, generaciones de estudiantes que se adaptan fácilmente a las

exigencias de las principales universidades públicas y privadas del país para constituirse después como verdaderos agentes de cambio en este mundo globalizado.

Cabe recalcar que antes de la pandemia, los recursos verbales eran la fuente principal de transmisión de conocimientos a los estudiantes, teniendo como aliado a los textos escritos y demás material impreso; Sin embargo, el ascenso de la tecnología nos ha posibilitado a los educadores tener a nuestra disposición una gran variedad de recursos pedagógicos virtuales, los cuales facilitan en gran proporción el aprendizaje de los estudiantes.

La integración del proyecto al área de ciencia y tecnología resulta relevante porque ha incorporado el uso de las TICs tales como materiales audiovisuales con la finalidad de dar una nueva visión en los aprendizajes significativos de los estudiantes a través de diferentes herramientas digitales que permiten a los docentes presentar de una manera lúdica y atractiva los conceptos, así como la transferencia de los saberes a la práctica.

El presente proyecto es relevante porque permite a la institución educativa, docentes, estudiantes y comunidad mejorar el nivel académico al fomentar la buena práctica docente en beneficio de la educación de los estudiantes.

Los beneficios que obtienen la IE, docentes, estudiantes y comunidad es que el proceso de enseñanza aprendizaje es personalizado, autónomo, además de atractivo en general.

Este proyecto promueve en la comunidad educativa y la sociedad el uso de las TICs, para potenciar el desempeño académico de los estudiantes del Perú.

1.3 UBICACIÓN GEOGRÁFICA Y CONTEXTO SOCIOECONÓMICO

La I.E.P. Cruz Saco de Universitaria, se encuentra ubicado en el Departamento de Lima, en la Avenida Naranjal 851 – Urb. Parque de Naranjal en el distrito de Los Olivos, ubicado

en el cono Norte de Lima Metropolitana y pertenece a la Unidad de Gestión Educativa Local N° 02 (Rímac).

Los Olivos es uno de los 43 distritos que conforman la provincia de Lima, con una población de 318 140 habitantes, la mayoría de la población es alfabeta y presenta altas tasas de escolarización en los niveles de Inicial, Primaria y Secundaria.

Y debido a la coyuntura en la que nos encontramos en la actualidad por la COVID 19, la cual afectó de una u otra manera a todos los habitantes y no solo del distrito de Los Olivos, sino del mundo, hoy en día pese a las adversidades presentadas en la salud (mental y emocional), la enfermedad en sí y el desempleo, ya que como se sabe la mayoría de los habitantes son comerciantes independientes es decir han creado sus propias empresas se han visto afectados de manera directa en todos los aspectos (físico, emocional y económico), pese a todo ello, la asistencia a las Instituciones educativas es masiva y homogénea en todas las edades, teniendo que adaptarse desde la declaratoria del Estado de Emergencia (a raíz de la COVID-19) hasta la fecha, a un servicio educativo mediante entornos y herramientas virtuales acorde con las disposiciones y normas establecidas, con la exigencia académica y sobre la base de la formación integral de cada uno de los estudiantes.

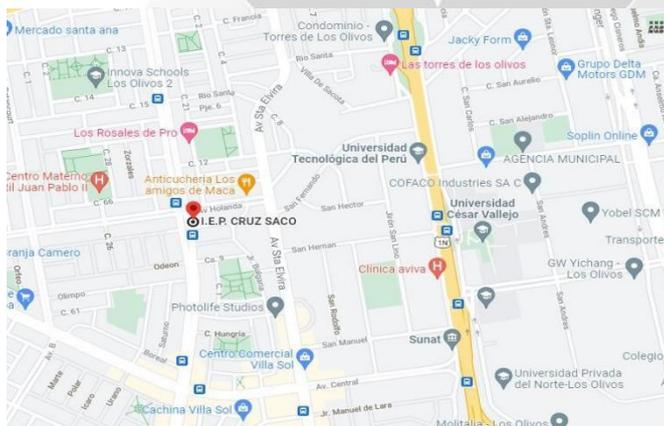


Figura 1. Ubicación de la I.E. Cruz Saco de Universitaria. [Fotografía] por Google Maps, 2022, (t.ly/6wPz)

1.4 ACTIVIDAD GENERAL O ÁREA DE DESEMPEÑO

- Identificar las características educativas de los estudiantes, así como, conocer el contexto donde conviven, determinar los contenidos educativos, los enfoques, procesos pedagógicos a fin de promover el progreso de las competencias según el ciclo escolar
- Elaborar y proporcionar los instrumentos educacionales de largo, mediano y corto plazo tales como la programación anual, las unidades didácticas (o experiencias de aprendizaje) según el cronograma planteado por la dirección del plantel.
- Programar según las necesidades y fortalezas de aprendizaje de los educandos, además de ejecutar los procesos pedagógicos según el área y evaluar desde un enfoque formativo con el propósito de garantizar los aprendizajes en los educandos.
- Promover un clima de sana convivencia con el objeto de generar confianza, seguridad y motivar el aprendizaje entre los jóvenes. Asimismo, practicar una convivencia democrática, incentivar el respeto de nuestra diversidad cultural, social y lingüística encausado a formar ciudadanos interculturales, inclusivos y críticos.
- Plantear e implementar circunstancias de aprendizaje con pertinencia en los contenidos, uso de herramientas y recursos apropiados para que los escolares se apropien de estos desde un punto de vista reflexivo, crítico y creativo, además que respondan a la resolución de problemáticas relacionadas a sus propias experiencias, inquietudes y ambientes culturales diversos.
- Evaluar constantemente a los educandos a fin de retroalimentar y tomar decisiones sobre las potencialidades y oportunidades de mejoras identificadas

individualmente.

- Participar activamente en la elaboración de los documentos de gestión de la institución educativa con una postura democrática, reflexiva, colaborativa y crítica en razón de logra un aprendizaje de calidad en la población escolar.
- Emplear una comunicación asertiva, empática y reflexiva con los padres de familia al compartir los alcances del Currículo Nacional de Educación Básica (en adelante, CNEB) y propuestas pedagógicas para incentivar su compromiso en el logro de aprendizaje de sus menores hijos y conocer los resultados de los mismos.
- Reflexionar de manera autónoma y colegiada sobre su quehacer profesional a fin de tomar decisiones sobre la diversificación curricular, planificación de actividades, entre otros aspectos pedagógicos que garantizan el logro de los aprendizajes, reafirmación de su identidad y responsabilidad como profesional en la educación.
- Desempeñar la labor educativa con ética, justicia, honestidad, responsabilidad y respeto de los derechos de cada uno de los y las estudiantes

1.5 MISIÓN Y VISIÓN

MISIÓN

La IEP CRUZ SACO DE UNIVERSITARIA, tiene como misión:

Formar integralmente a los estudiantes basándose en la práctica de valores, desarrollando sus capacidades y habilidades cognitivas, afectivas, actitudinales y psicomotoras; mediante un trabajo holístico, enmarcado en el avance de la ciencia, la tecnología, la innovación y la sociedad,

Fomentar el aprendizaje del estudiante mediante un sistema de interrelación entre la teoría y la práctica con énfasis en las áreas de las ciencias, las artes y las humanidades, con soporte de personal docente calificado y especializado; desarrolla un trabajo individualizado del estudiante, con el propósito de enfrentar retos y resolver los problemas de su vida cotidiana (Cruz Saco n.d.).

VISIÓN

“NACIMOS PARA TRIUNFAR”

Al año 2023, debemos ser “una institución educativa competitiva, basada en valores, que promueva en los estudiantes un pensamiento crítico, el desarrollo de una actitud proactiva, fortaleciendo la autonomía, el desarrollo personal, con óptimo nivel de capacidades cognitivas, líderes, con práctica permanente de justicia, honestidad, responsabilidad y respeto hacia los demás, para esto, contamos con docentes de buen nivel de formación académica y prácticas pedagógicas basadas en criterios de calidad y de respeto a los derechos de los niños y adolescentes, garantizando la construcción de una ciudadanía basada en la diversidad y la democracia” (Cruz Saco n.d.). Esto implica que debemos lograr que los estudiantes desarrollen las competencias establecidas en el Currículo Nacional (CNEB) establecidas en el proyecto curricular de nuestra IE; alcanzando un desarrollo integral, con conciencia ambiental, en espacios seguros, inclusivos, de sana convivencia y libres de violencia.

CAPITULO II: DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA

2.1 ACTIVIDAD PROFESIONAL DESARROLLADA

En la actualidad soy Bachiller de Educación, terminé mis estudios en la carrera de Educación Secundaria en Ciencias en la especialidad de Biología y Química, he asumido la enseñanza

de cursos en diversas Instituciones Educativas relacionada al área de Ciencia, Tecnología y Ambiente que incluyen los cursos de Biología, Química y Física.

Dentro de las actividades profesionales que realizo están:

- Participar en la elaboración de PEI, en coordinación con el Director, Coordinador General y Jefe del área.
- Diseñar el silabo o la calendarización de los temas que se van a desarrollar durante el año lectivo debiendo estar acorde con la programación anual dispuesta por la coordinación académica general del curso de Ciencia y Ambiente.
- Elaborar las unidades didácticas en colaboración con toda la plana docente área de Ciencia y Ambiente con la finalidad de organizar el trabajo del año escolar y prever algunas alternativas de solución por si se presentara alguna dificultad durante su desarrollo.
- Programar y planificar las sesiones de clases indicando las competencias a ejecutarse durante el desarrollo de las clases con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes; así mismo, determinar las herramientas digitales tales como videos de estudio de casos para el recojo de saberes, videos explicativos de Youtube, Pow Toon, Screen O Matic, entre otros, para el proceso de gestión del aprendizaje y plataformas como Educaplay, Story Jumper para la evaluación.
- Participar en el desarrollo de las evaluaciones de entrada, diagnóstica, para saber el nivel cognitivo de los estudiantes que se integran a nuestra institución.
- Diseñar en coordinación con los docentes de plana, las evaluaciones diarias, mensuales y bimestrales para conocer el nivel de logros obtenidos durante el bimestre y poder identificar las dificultades presentadas en caso no se obtengan los objetivos propuestos.
- Hacer el seguimiento a los estudiantes con la finalidad de lograr los objetivos

propuestos de las sesiones de clases.

- Mejorar el rendimiento de los estudiantes y proporcionar apoyo a aquellos que no logren obtener los objetivos propuestos en el desarrollo de las clases.

2.2 PROPÓSITO DEL PUESTO Y FUNCIONES ASIGNADAS

Dentro de las funciones principales que tengo como docente de área es la de conseguir que mis estudiantes desarrollen las competencias según los estándares esperados en la asignatura de Ciencia, Tecnología y Cultura Ambiental perteneciente al área de Ciencia y Tecnología. Para lograr este objetivo, los docentes de plana elaboramos una malla de contenidos de cada una de las experiencias de aprendizaje que se imparten (Biología, Química y Física), posterior a ello, el profesor encargado de cada asignatura diseña y elabora las programaciones anuales y las unidades del curso del grado asignado, incluyendo los estándares, competencias, capacidades y desempeños esperados para el nivel y grado designado, esta información se encuentra en congruencia con lo establecido en el CNEB y de acuerdo con la visión de la I.E. Cruz Saco.

Como parte de la política educativa del colegio los contenidos deben incluir todas las competencias comprendidas en el perfil del egresado postulados por el Minedu, además se debe tomar en cuenta la rigurosidad académica requerida en las preguntas de los exámenes de Admisión de las distintas universidades del Perú como la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Universidad Nacional de Ingeniería, Pontificia Universidad Católica del Perú, entre otras; con la finalidad de que los estudiantes estén más familiarizados con los temas del nivel universitario y puedan asegurar su transitividad a una vida universitaria y, por ende, profesional.

Es importante resaltar el alto nivel de exigencia en el área de Ciencia y Tecnología por parte de los docentes; si bien, muchos estudiantes responden a estas, hay un grupo que muestran

ciertas dificultades en el avance académico en algunos temas programados retrasando el logro del objetivo de aprendizaje. En mi experiencia, en el área de Ciencia, Tecnología y Cultura Ambiental he podido notar que muchas veces los estudiantes presentaban un bajo nivel de rendimiento académico y no lograban alcanzar los objetivos propuestos.

Dentro de las deficiencias que he podido percibir y que se puede decir que han generado este problema podemos resaltar los siguientes:

- Poca efectividad de algunas estrategias didácticas empleadas por los profesores en la transmisión de información como exposición de contenidos, imágenes estáticas, elaboración de organizadores gráficos, dictado y memoria. Ante esto propongo estrategias como storytelling, aula invertida, aprendizaje basado en proyectos y empleo de medios audiovisuales.
- Muchos docentes no generan motivación en los estudiantes y estos pierden el interés por el curso lo que genera una gran dificultad en el entendimiento de los conceptos básicos del tema.
- Los docentes muy pocas veces hacen uso de recursos audiovisuales para el desarrollo de sus clases, ya sea por falta de tiempo o porque las herramientas están siendo empleadas por otro docente; ya que, la institución cuenta con un solo proyector y un CPU para toda la plana docente.
- Muchas veces los contenidos o información del curso son valorados por los estudiantes como dificultosos o aburridos.

Por lo tanto, es necesario encontrar alternativas de solución que permitan resolver estos problemas y direccionar la atención del estudiante hacia el área, además de potenciar el desarrollo de las competencias que se espera logren los educandos.

Al respecto, esta situación refrenda la función pedagógica del docente del siglo XXI como mediador del aprendizaje, esto quiere decir, que es capaz de acompañar, incentivar y orientar

la adquisición del conocimiento para ello debe emplear medios, plataformas y redes tecnológicas. Esto debe entenderse como que el profesor sepa cuándo, cómo y qué recursos emplear para entablar el diálogo, la transferencia, asimilación y acomodación de los contenidos a enseñar y cierren brechas con los intereses y necesidades de aprendizaje de los estudiantes (Calderón y Loja, 2018). En este caso el docente debe crear un espacio saludable donde el joven pueda comunicarse, identificar y atender las necesidades, potencialidades y ritmos de cada educando considerando que cada grupo es diferente, implementar nuevas herramientas que posibiliten su quehacer educativo, asumir las actividades pedagógicas para adecuar los medios audiovisuales necesarios para incentivar el aprendizaje y el trabajo en equipo, tomar decisiones pertinentes que permitan regular su actividad profesional y el éxito académico de su grupo escolar, considerar las implicancias éticas en el uso de plataformas audiovisuales, planificar efectiva y eficazmente acorde a la identificación de nuevas necesidades de aprendizaje, diseñar evaluaciones sumativas según los propósitos de aprendizaje, informar y respetar los criterios de evaluación establecidos y, finalmente, promover proyectos integradores e integrar una cultura de producción académica escolar (González y Cortes, 2015).

Desde una perspectiva investigadora el docente debe insertarse en la sociedad de la información para elaborar el diagnóstico de las necesidades y/o fortalezas, que lo direccionará a determinar un proyecto que realizará durante las sesiones. Este estudio le permite edificar y compartir los aprendizajes adquiridos y aplicables al ambiente socio-productivo a fin de dar respuestas a las necesidades educativas imperantes. En resumen, un docente investigador debe incentivar la curiosidad y el descubrimiento, la búsqueda constante por lo no conocido, enfocar actividades de indagación mediante el empleo de metodologías pertinentes a la enseñanza de la Ciencia y Tecnología, debatir e intercambiar ideas sobre las experiencias investigadas, impulsar el cumplimiento del aspecto ético del

estudio, diseñar nuevas formas de aprendizaje mediante recursos educativos innovadores (Flores Nessi et al., 2020).

La actuación docente también se enmarca en un plano administrativo; pues al planificar una sesión debe tener cuatro indicadores esenciales como la existencia de la estrategia y materiales educativos, pertinencia de acuerdo con las competencias del área, apropiación del manejo de los recursos y mejoramiento según las exigencias contextuales del área y de los estudiantes. Esta gestión evidencia una buena planeación y articulación entre las innovaciones de estrategias y las necesidades educativas, además, de la asignación, adquisición e implementación de los recursos necesarios.

CAPITULO III: FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

3.1 TEORÍA Y LA PRÁCTICA EN EL DESEMPEÑO PROFESIONAL

Las nuevas formas de aprendizaje de nuestros educandos han originado diversos estudios, ya que se ha demostrado y evidenciado que cada estudiante capta, procesa y emplea la información que recibe de manera diferente; en otras palabras, cada uno presenta su propio estilo de aprender; esto se debe a que cada educando presenta diversas características cognitivas que están ligadas con las maneras en la que los jóvenes estructuran los saberes, elaboran y emplean los conceptos, decodifican la información y determinan una solución a las problemáticas o situaciones retadoras que afrontan en su proceso escolar. Además, los factores fisiológicos (biológicos) y afectivos (motivaciones y expectativas) también juegan un rol muy importante en el aprendizaje (Borja et al., 2007).

Esto nos lleva a plantearnos nuevas formas de enseñanza, las cuales deben nacer de las necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje de nuestros educandos; el uso de estas tecnologías digitales debe estar orientado a los criterios propuestos en los procesos de

enseñanza desde la planificación hasta la evaluación, sin dejar de lado el aspecto metodológico y basados en el enfoque socioconstructivista de nuestro CNEB (Currículo Nacional de Educación Básica) a fin de que el aprendizaje sea significativo y encuadrado como una actividad colaborativa entre los pares según las áreas a desarrollar que avale una transversalidad en el desarrollo de las competencias en creciente complejidad (estándares) (Naconha, 2021). La labor docente demanda una postura reflexiva, esto es, un nexo autónomo y crítico respecto de su actuación en el aula, y una amplia capacidad de toma de decisiones. También, es importante señalar que esta profesión establece una serie de relaciones interpersonales constantes con sus estudiantes, pares y otros actores involucrados que median en la construcción del ambiente, la organización escolar, así como, la edificación, de sí mismo, de un agente de cambio pues reconoce el poder de sus acciones y palabra para formar nuevas generaciones: es una profesión comprometida y ética (MINEDU, 2018). Ante lo expuesto se deduce que la actividad docente no está aislada de los avances sociales, culturales, políticos y tecnológicos, más bien se sirve de ellos para crear nuevos ambientes educativos; por ejemplo, al encontrarnos en esta pandemia, los docentes, en una rápida acción resolutive, adaptaron su enseñanza al uso de diversas herramientas virtuales y, junto con ello, desarrollaron nuevas competencias digitales a fin de brindar un ambiente con rigurosidad académica, acorde a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes, creó entornos de sana convivencia y aprendió, junto con sus educandos, nuevas formas de enseñar y aprender. Si bien es cierto, es prescindible considerar que estos recursos no reemplazarán la labor docente, pero sí se puede convertir en una herramienta esencial para generar saberes significativos, son escenarios de interacción entre el docente y su estudiante. Mejorar este proceso tiene como raíz la utilidad y el manejo de diversas estrategias virtuales que capten la atención de los jóvenes a fin de motivarlos en los diversos temas, y, a la par, fomentar el autogestionamiento de sus aprendizajes desde una perspectiva

formativa (Gordón Martínez et al., 2021)

3.1.1 PROBLEMÁTICA DEL DESEMPEÑO DOCENTE

El Estado peruano ha sido presionado para determinar las políticas, estrategias y mecanismos que protejan el derecho a una educación de calidad para todos. Ante esta situación, se plantea el Marco del Buen Desempeño Docente (en adelante, MBDD) el cual es un acuerdo entre el Estado, docentes y la sociedad relacionados con las competencias que deben desarrollar los docentes en los diversos niveles de enseñanza a fin de garantizar una educación de calidad. En agosto del año 2009, el Consejo Nacional de Educación junto al Foro Educativo crean la mesa interinstitucional del Buen Desempeño Docente, acompañado de instituciones estatales como la Defensoría del Pueblo, Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa (Sineace), además de organización educativas como el Sindicato Unitario de Trabajadores en la Educación del Perú (Sutep), el Colegio de Profesores del Perú, algunas ONGs, instituciones educativas y agencias de cooperación técnica. Luego, entre los años 2010 y 2011 los criterios fueron consultados con más de 13000 docentes participantes el I y II Congreso Pedagógico Nacional. Posteriormente, en diciembre de 2011 se presenta la propuesta del Marco Orientador del Buen Desempeño Docente ante el Ministerio de Educación, ante ello en el 2012 se apertura el Grupo impulsor del Marco del Buen Desempeño Docente integrado por los agentes iniciadores de esta propuesta aprobándose así esta guía.

Este MBDD está compuesto por los cuatro dominios o ámbitos de acción docente que comprende 9 competencias y estas contienen 40 desempeños. Estos determinan una buena práctica docente y son exigibles a todo docente de educación básica del Perú (MINEDU, 2018). Ante la nueva coyuntura, a causa de la pandemia, los docentes se vieron en el dilema

de continuar con el cumplimiento de esta política y a la vez innovar formas de enseñanza a distancia a fin de continuar con una educación de calidad en el marco de un enfoque por competencias y una evaluación con enfoque formativo. La educación on-line es un soporte para permitir la continuidad de los procesos educativos, permite interactuar, desarrollar, socializar y construir el conocimiento a partir de la reciprocidad de saberes, estudios e ideas de los participantes. Asimismo, los entornos virtuales de aprendizaje en esta situación ofrecen diversas dimensiones que responden a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes a fin de desarrollar la autonomía y trabajo colaborativo (Vallejos Salazar & Guevara Vallejos, 2021). En otras palabras, el maestro peruano debe mantener la exigencia profesional adaptada a las necesidades de aprendizaje de sus educandos según el contexto en el que se esté desarrollando: presencial o virtual. La educación es un derecho irrenunciable que se ha visto afectado por la pandemia, toda vez que la comunidad educativa: docentes y estudiantes, tuvieron que dar frente a los diversos retos que se les presentaron; por un lado, los docentes, debieron realizar capacitaciones con el objeto de lograr los propósitos educativos planteados por las instituciones educativas; por otro lado, los estudiantes debieron adaptarse a nuevas formas de aprendizaje demostrando habilidades innatas del manejo de estas nuevas herramientas con la variante de un uso más educativo. (Puetate Paucar et al., 2021). Si bien, el empleo de estos recursos digitales se inició de manera precaria en la década de los 80' y se desarrollaron hasta los 90' con el objetivo de mejorar el aprendizaje, los países de América Latina y el Caribe han evidenciado una desigualdad en su preparación para enfrentar la situación en la que nos puso la pandemia; aún hay zonas con una amplia brecha digital que los gobiernos no han podido cubrir a pesar de su masificación en los pobladores; es decir, la conectividad la emplean para razones laborales, económica y hasta lúdicas, pero no lo ven como un insumo o herramienta educativa. Ante esto, los docentes y los directivos de

las diversas instituciones has sido los artífices principales y medulares en buscar, identificar y brindar las respuestas y alternativas de solución ante estas circunstancias, para ello han debido replanificar, adaptar procesos pedagógicos, reorganizar los diseños curriculares, diversificar las metodologías, entre otras acciones que han encausado en actividades orientadas a asegurar el bienestar socioemocional, salud y académico de sus educandos. Esto implica que las nuevas características de un docente estén orientados a su formación y empoderamiento donde pueda tomar decisiones pedagógicas a lineamientos curriculares, y las necesidades y circunstancias reales de sus estudiantes; para ello, el docente debe ser respaldado en cuanto a tiempo y orientaciones que le permitan explorar, conocer y analizar a profundidad para hacer una reflexión pedagógica de los recursos que va a emplear en la enseñanza y garantizar el aprendizaje de todos sus estudiantes (Méndez Escobar, 2020).

3.1.2 MARCO TEÓRICO

Gutiérrez et al., (2015), en su estudio sobre la implementación de medios de enseñanza en relación con el personal docente y su utilización, señalan que los profesores han empleado diversas herramientas con el fin de mejorar el proceso educativo, logrando implementar un abanico diverso de recursos innovadores a disposición de nuestra práctica; pero esto en un inicio generó una brecha en el manejo de estos recursos en los docentes, por lo que se requirió de capacitaciones sobre estas herramientas estratégicas, pues que promuevan el desarrollo docente en este rubro. Ahora bien, la educación no debe ser estar supeditada al uso indiscriminado de estas plataformas; el empleo debe tener un soporte o sustento metodológico y didáctico que le otorgue cientificidad en el desarrollo de las competencias del futuro egresado. En el empleo de estos medios de enseñanza es el estudiante quien debe

ser el protagonista de su aprendizaje, debe desarrollar el autogestionamiento de estos, tanto en la búsqueda de información como la elaboración de sus evidencias, apoyado de estos medios y con la mediación del docente. De toda esta gama de recursos, son los medios audiovisuales los que más permiten consolidar el aprendizaje porque el estudiante receptor vive en una sociedad netamente visual.

Al respecto, Palomino y Rangel, (2015), en su investigación sobre la elaboración de materiales audiovisuales, sustentados en dos estilos de aprendizajes de la Web: *Visual Secuencial* y *Visual-Global*, pretenden explicar las etapas así como la evidencia desarrollada, donde se pueda visualizar el potencial de las técnicas audiovisuales como una técnica y pueda ser incluida como una metodología con relevancia en el aprendizaje de los estudiantes en entorno e-learning. Concluyen que es imprescindible contar con estrategias para identificar los diversos estilos de aprendizaje, esto posibilita que la herramienta pueda concebirse como una opción de innovación pedagógica, pues incluye nuevas formas explicativas y de ejemplificación del concepto con un grado considerable de abstracción. Asimismo, en un marco metodológico se pueden adaptar, reestructurar, replantear o desarrollar diversos recursos para un mismo tema, pero con el mismo propósito educativo siempre tomando en cuenta el estilo de aprendizaje del estudiante.

Además, Espinoza y Fernández, (2012), en su estudio cuyo objetivo es de diseñar, desarrollar y evaluar material didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de una investigación de tipo mixta. Señalan que todo material implica un cambio de estrategia en la asignatura a dictar debido a la forma tradicional del desarrollo. El empleo de medios audiovisuales crea un ambiente de aprendizaje más activo, ya que el profesor puede movilizar los momentos de uso de estos recursos, al inicio a fin de motivar o al final con el objetivo de reforzar el aprendizaje. Lo trascendental es que el maestro pueda diseñar un entorno de instrucción donde pueda insertarse el audiovisual de modo pertinente y

propiciar el intercambio académico con los educandos. Esta práctica, a nivel de estudiantes impulsó una educación-aprendizaje la transmisión del contenido programático del área de forma dinámica, didáctica manera, específica, creativa, estimulante y muy original.

Por otro lado, Marcos y Moreno, (2020), estudiaron la relevancia del aprendizaje autónomo a partir del consumo de material audiovisual entre los adolescentes, el uso de estos espacios como recursos didácticos en la sesión puede ser una herramienta efectiva para entender concepciones y estimular el aprendizaje independiente. Esto robustece la capacidad de *aprender a aprender* de los estudiantes para el logro de un estudio autodidacta y adaptable. Concluyeron que los educandos logran percibir que los recursos audiovisuales son útiles en su aprendizaje después de haber sido empleados durante la sesión, lo cual indica que su eficacia incide en la asimilación previa de los escolares sobre esta capacidad como un recurso didáctico. De esta manera, se logra un metaconocimiento sobre el aprendizaje pues es consciente de su utilidad; en otras palabras, se establece una técnica de andamiaje sobre los nuevos conocimientos, respaldado de los procesos de asimilación y acomodación de Piaget (1987). Sin embargo, no se ha podido corroborar que este efecto se pueda obtener en una sesión ordinaria (presencial). Ambos autores resaltan la importancia de desarrollar la capacidad de Aprender para aprender porque otorga al educando opciones para adaptarse a circunstancias nuevas a lo largo de la vida, saber combatir con entornos desconocidos y usar diversas estrategias para el logro de los objetivos.

Manrique y Gallego, (2013), analizaron el uso dado por los profesores al material didáctico y el propósito en la realización de sus estrategias a fin de lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. El estudio se basó en un paradigma cualitativo y las técnicas empleadas fueron la observación y la entrevista. Señalaron que el material empleado por el docente nace de la práctica de sus propios conocimientos, pues a partir de ellos se visualiza la

capacidad del profesor para acomodar los conocimientos a los procesos, necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, esto, a su vez, suscita en ellos el anhelo de conocer, interrogarse, indagar e involucrarse más allá de lo brindado por el maestro. En otras palabras, los materiales son herramientas apropiadas por el docente en su praxis, pero de manera intencionada y didáctica en la envergadura que permita al alumno interactuar de modo activo con sus conocimientos, incite el desarrollo socioemocional, físico y cognitivo a partir de una motivación intrínseca. Entonces, al contextualizar el aprendizaje de nuestros educandos debemos tomar en cuenta que desde su infancia son influenciados por imágenes, sonidos y esto resulta un individuo netamente audiovisual; podemos inferir que este recurso es el más efectivo e influyente en el aprendizaje de los y las adolescentes. Gutierrez, (2018), realizó una investigación cuyo objetivo se centró el establecer las consecuencias de sugerencia de materiales audiovisuales a fin de mejorar el rendimiento académico en el área de Ciencia y Tecnología de un grupo de estudiantes del nivel secundario de la región de Celendín (Cajamarca, Perú). Desarrolló un estudio explicativo de diseño experimental y llegó a la conclusión que estas herramientas influyen significativamente en la mejora de los aprendizajes de los educandos lo cual permitió realizar un diagnóstico y comparación de los niveles de avance académica antes y después del empleo de estos recursos; ya que, un uso adecuado asegura este avance en el aprendizaje de los colegiales.

Dominguez, (2020), en su estudio sobre la influencia de los medios audiovisuales en el desarrollo de competencias de los escolares del nivel secundaria de la región de Pasco con una investigación de tipo descriptivo explicativo, de nivel aplicada con un método cuasi experimental cuantitativo; llegó a la conclusión que estos medios influyen en el desarrollo de las competencia; además, el empleo de estos recursos logra la mejora en el rendimiento con una media de 47,47 en el grupo experimental frente al grupo control pues en pretest

ambos grupos obtuvieron un puntaje casi similar. En resumen, los colegiales que fueron parte de la muestra evidenciaron una mejora significativa en su nivel de logro aprobándose la hipótesis; los medios audiovisuales sí influyen en el desarrollo de la competencia.

Briones, (2021), realizó una investigación a fin de determinar la influencia de los recursos audiovisuales para incentivar una toma de conciencia ambiental en un grupo de 450 estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa ubicada en el distrito limeño de Villa El Salvador; la metodología investigativa utilizada es de tipo aplicada de nivel descriptivo. La conclusión derivada de su análisis indica que los medios audiovisuales influyen significativamente en el desarrollo cognitivo, conativo, afectivo y activo en la conciencia ambiental de los educandos debido al empleo de módulos audiovisuales que optimiza el desarrollo del aprendizaje y la toma de conciencia ambiental.

Pinchi, (2019), en su investigación planteó como objetivo precisar la percepción del empleo de herramientas audiovisuales en el logro del desarrollo de competencias, para ello aplicó un instrumento de escala de percepción a una muestra de 42 estudiantes del nivel secundario de la región de Ucayali. Esta exploración científica fue de tipo cuantitativo de nivel descriptivo. Los resultados obtenidos permitieron llegar a la conclusión que el nivel de percepción de estas herramientas en las dimensiones pedagógica, didáctica, funcional, de comprensión, psicológica y metacognitiva es alta; puesto que cada una de ellas supera el 60% de su efectividad en el nivel de logro esperado de los educandos en el área analizada; en otras palabras, después de trabajar un determinado contenido empleando un recurso audiovisual más de la sexta parte del aula evidenciaron un nivel de logro esperado en relación a los estándares de aprendizaje de la competencia.

Bautista, (2018), explora sobre estrategias indispensables para el progreso del rendimiento académico, el éxito del propósito educacional, los recursos manejados constantemente en la acción educativa y las nuevas propuestas que auxilien al aprendizaje de cada uno de los

educandos. Esta indagación se realizó con una metodología de tipo descriptivo de corte correlacional; la muestra estuvo compuesta por 58 escolares los cuales fueron encuestados sobre materiales didácticos y su propio aprendizaje. Los resultados concluyeron que existe una relación significativa positiva entre el uso adecuado de recursos didácticos y el nivel de aprendizaje de los estudiantes, esto debido a que más del 70% de los educandos evidenciaron un alto nivel de instrucción académica. En relación a este estudio, los educandos aprenden cuando se diseña un material que cubra sus necesidades de aprendizaje, además, la idoneidad del recurso se centra en el estilo de aprendizaje en una sociedad como la nuestra este medio es el audiovisual, principalmente.

Empleo de material audiovisual

La tecnología ha adquirido un compromiso trascendental con la educación, pues esta no debe entenderse como un medio para cubrir las necesidades de la virtualidad, sino debe comprenderse como una evolución de las formas de entender, programar, implementar y evaluar el quehacer educativo a partir del contexto del estudiante; además, el docente crea entornos de aprendizaje que favorezca la mejora del acto educativo (Ruiz-Velasco Sánchez y Bárcenas López 2019). La actuación del docente implica diseñar los espacios virtuales de aprendizaje, el maestro direcciona la acción del discente; de este modo, puede revisar, retroalimentar, disipar dudas y fortalecer el avance académico de sus pupilos mediante una comunicación sincrónica o asincrónica con materiales pertinentes a las competencias por desarrollar (Redine, 2020). El empleo de materiales interactivos en las sesiones de aprendizaje ha tenido una expansiva actuación formativa pues involucra adaptar y/o elaborar herramientas audiovisuales para el desarrollo de un contenido específico, acogiendo los criterios de evaluación, desempeños y estándares según el área, grado y nivel. Estos medios se pueden agrupar según su tipología tales como audiovisuales

(diapositivas, tableros didácticos, transparencias, imágenes movibles), audios (podcasts, radio, música, teléfono) y audio-video (vídeo, montajes audiovisuales, cine sonoro y televisión), así mismo, desarrollan el saber, saber-hacer y las actitudes, estos recursos pretenden combinar diversas experiencias sensoriales para apoyar un solo objetivo curricular o propósito de aprendizaje (González Bartolomé, 2018). Para efectos del presente estudio, esta variable se dimensionará a partir de tres percepciones transcendentales: (i) pedagógica, dirigida a cómo entiende mejor el aprendizaje, la observación de video sobre un tema determinado consolida la autonomía del educando, junto con ello, expresa sus necesidades, reflexiones y se aleja de la dinámica tradicional de labor educativa; en resumen, aproxima la actuación escolar a la experiencia directa a través de la percepción logrando un aprendizaje más significativo; (ii) didáctica, el cometido del profesor es la de crear, innovar y dinamizar materiales que asistan el aprendizaje, además de motivar la criticidad y creatividad en la construcción de los nuevos aprendizajes, en otras palabras, propicia la integración de todos los estudiantes; (iii) metacognitivo, propicia el diálogo reflexivo a partir de lo visualizado para reconocer hechos positivos y atender las oportunidades de mejora con el objetivo de identificar la información más relevante; en consecuencia, fomenta el autocontrol y autorregulación como soporte del aprendizaje significativo.

Videos educativos

El empleo de esta herramienta en una sesión de aprendizaje implica una visión amplia y versátil del impacto que genera, también de la influencia en otros recursos ya que cumple funciones como informar, incentivar, comunicar, indagar, evaluar, entre otras, las cuales ejercen dependencia sobre el diseño interno y el uso que el profesor destine. Los vídeos han logrado consolidarse como una estrategia indispensable de gran flujo en la mediación docente durante el proceso de aprendizaje, pues presenta un propósito determinado claro

e instructivo, programado por el docente. Su eficacia conecta el clima del aula y los componentes curriculares tales como las competencias, capacidades, áreas, estándar, entre otros (Bustos Rocca, 2019)

La innovación educativa se enmarca en el empleo de estas herramientas audiovisuales. Actualmente, educar se apoya en las diversas estrategias virtuales disponibles. En este sentido, los docentes deben tener conocimiento global en el uso frecuente de herramientas audiovisuales con fines académicos que incentiven el aprendizaje y dinamice las sesiones de los escolares (Posligua Anchundia & Zambrano, 2020). Las plataformas más empleadas como herramientas audiovisuales son:

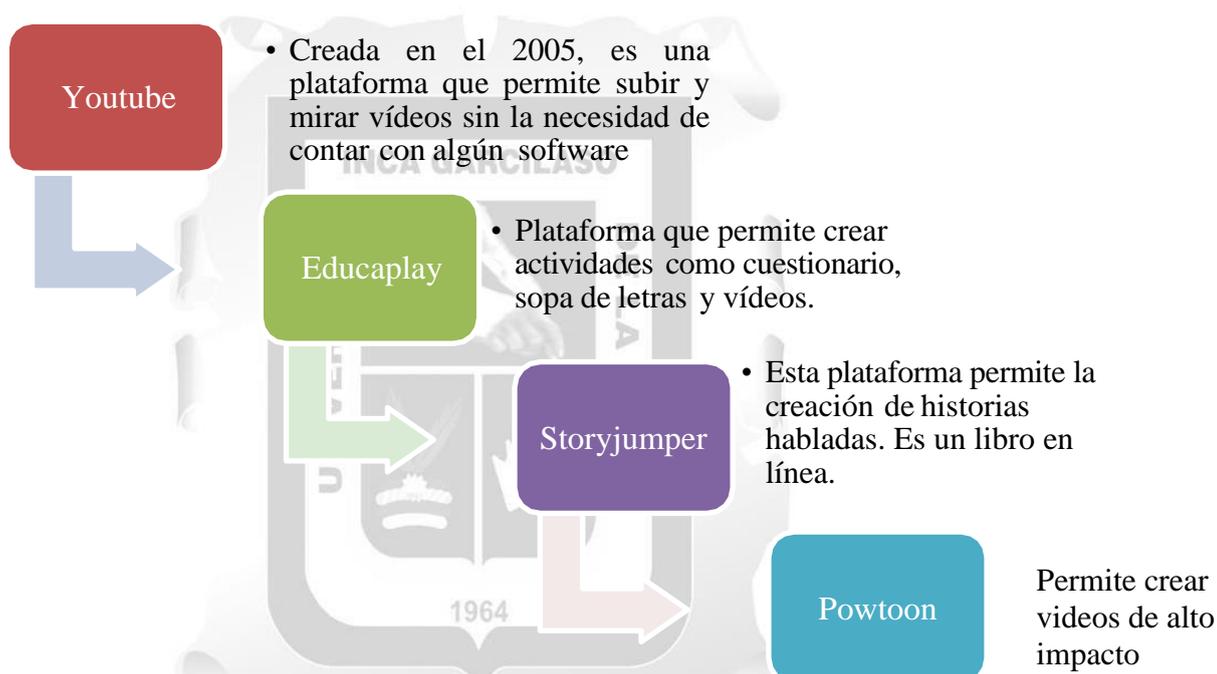


Figura 2: Herramientas Audiovisuales. *Elaboración propia*

Nivel de aprendizaje en el área de Ciencia, Tecnología y Cultura Ambiental

El sistema evaluativo peruano presenta un enfoque formativo, desde esta perspectiva este proceso sistemático recolecta y estima información destacable sobre el nivel de desarrollo de las competencias con el propósito de colaborar pertinentemente en el progreso de su aprendizaje. Es decir, la evaluación tiene una naturaleza integral y comprensiva a partir de

las evidencias recolectadas se apertura una comunicación reflexiva entre el docente y el estudiante con el objeto que este último identifique su nivel de aprendizaje y autorregule sus acciones, estrategias, medios y recursos con la mediación de su profesor. Desde esta perspectiva, el docente valora el desempeño del escolar después de examinar la evidencia presentada, determina qué aprendió, qué conocimientos emplea, cuáles son las fortalezas y las oportunidades de mejora y las causas que lo llevaron a estas; esta información es útil al docente para poder rediseñar, reajustar, reestructurar o replantear las estrategias, recursos o materiales empleados, (Ministerio de Educación, 2016).

El Ministerio de Educación ha planteado como escala de calificación cuatro criterios: (i) Logro destacado, cuando un escolar evidencia un aprendizaje superior al nivel en el que se ubica respecto a la competencia; (ii) Logro esperado, el estudiante ha logrado un empleo satisfactorio en todos los desempeños que describen a la competencia según el grado en el que se ubica; (iii) En proceso, se refiere a que el estudiante ha logrado algunas de las descripciones de la competencia trabajada por lo que necesita de un acompañamiento durante un tiempo; y, (iv) En inicio, el progreso del educando es mínimo en relación al nivel esperado por lo tanto requiere de un acompañamiento mayor e intervención docente.

3.2 ACCIONES, METODOLOGÍAS Y PROCEDIMIENTOS

La evaluación diagnóstica es proceso de evaluación que consiste en identificar el nivel de logro de las competencias a partir de insumos como las Actas de Evaluación Final, revisión de portafolio del año anterior, entrevista con el docente o tutor del año anterior, diálogo con los padres de familia y con el menor. Este proceso posibilita al docente planificar desde las necesidades de aprendizaje reales y contextualizarlas (entorno familiar, social, emocional y cultural).

Las acciones realizadas a partir de mi experiencia profesional fue aplicar una evaluación diagnóstica donde se identificó el bajo nivel de desarrollo de las competencias en el área

de Ciencia y Tecnología debido a la poca motivación intrínseca estimulada en los educandos, ya que las sesiones eran expositivas, con empleo de material estático como láminas, fichas u organizadores gráficos. Ante esta situación se planificó nuevas herramientas que estimulen la participación de los educandos durante la gestión de su aprendizaje.

Los recursos identificados como idóneos fueron aquellos que estimularon la percepción auditiva, visual y kinésica, es decir, aquellos que involucren una participación de videos como tal o en plataformas interactivas; verbigracia, educaplay, storyjumper, powtoon, entre otros.

CAPITULO IV: PRINCIPALES CONTRIBUCIONES

La educación es uno de los rubros que menos ha cambiado a pesar de la evolución tecnológica imperante; con la llegada de la pandemia esta situación reveló una amplia brecha digital en este sector, además del reconocimiento de la importancia de este entorno en la mejora de la adquisición de contenidos. El empleo de medios audiovisuales se ha convertido en un requisito indispensable en el fomento del aprendizaje significativo, junto con ello, fomentó nuevas pedagogías docentes siendo importante para tal fin jornada de actualización y manejo de las nuevas plataformas educativas (Aguas-Díaz et al., 2020).

Rosales (2017) señala que los medios audiovisuales son herramientas virtuales útiles como apoyo para exhibir material a través de canales acústicos, ópticos o una combinación de ambos con el objetivo ser un complemento de las actividades tradicionales como la pizarra (virtual o física), textos, imágenes, entre otros. Además, el docente debe adquirir el conocimiento prescindible en el manejo de estos medios a fin de poder determinar cuál es el que más se ajusta a las necesidades del aula y,

principalmente, de sus estudiantes. En este punto, el aporte hacia el logro de aprendizaje de los educandos reside en la adecuada elección de los medios audiovisuales a emplear por el docente, la eficacia en la movilización y consolidación de los contenidos, el desarrollo de las competencias seleccionadas y la metacognición como una reflexión de todo lo antes mencionado. Con el propósito de ejecutar acciones articuladoras vinculadas al objetivo se presenta el análisis de los datos recabados y procesados desde una perspectiva descriptiva. Los videos empleados con nuestros estudiantes fueron seleccionados de la plataforma Youtube, estos deben cumplir requisitos como el tiempo de duración no debe exceder de los tres minutos, ser creados y editados por instituciones confiables, el registro lingüístico debe estar acorde a la edad de los estudiantes y ser dinámicos. Estas presentaciones son incorporadas a otras plataformas como Educaplay, Storyjumper, Google Form, entre otras según el proceso pedagógico (motivación, recojo de saberes previos, gestión del contenido y evaluación) que el docente esté desarrollando durante la sesión de aprendizaje de esta manera el educando es un sujeto activo en su proceso de aprendizaje.

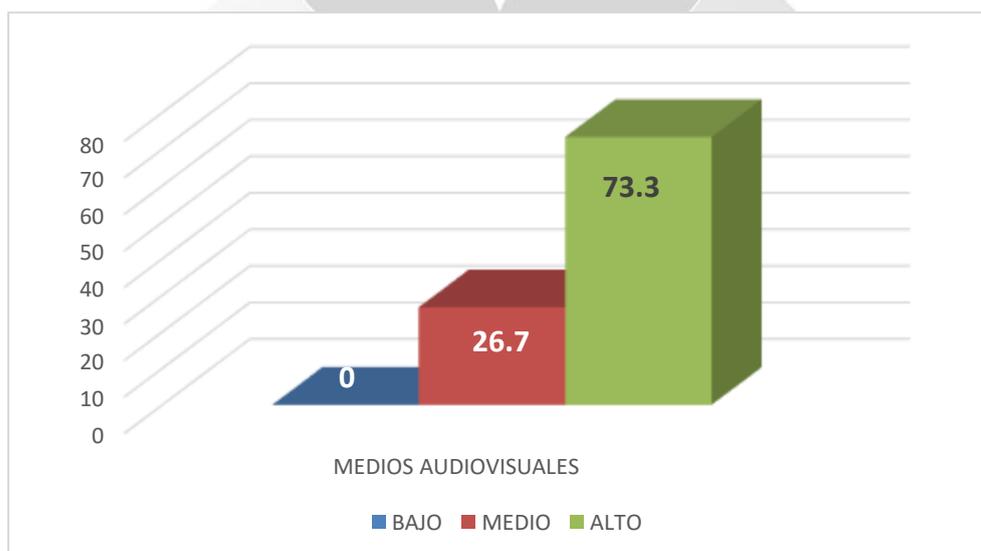


Figura 5. Empleo de medios audiovisuales

A partir de lo observado en la figura 5 se interpreta que el 26.67% de la muestra realiza un uso medio de los recursos digitales, en este caso, los estudiantes deben direccionar sus competencias virtuales hacia un propósito educativo donde estas herramientas colaboren con el logro de su aprendizaje de modo participativo y dialógico. Sin embargo, el 73.33% indica que estos medios de audio y sonido son empleados en las sesiones en un nivel alto, esto indica que el aprendizaje de los estudiantes está siendo motivados y potenciados con medios audiovisuales recurrentes. En resumen, refuerza que nuestros jóvenes desarrollan un estilo de aprendizaje audiovisual porque el entorno social los condiciona, pues diariamente son estimulados por la televisión, las redes sociales, entre otros instrumentos.

El propósito del empleo de estos recursos depende de las concepciones y consideraciones planteados en cada recurso, los cuales se entienden de la siguiente manera:

Tabla 1

Tabla de matriz de categorías

Discurso	Código preliminar	Categoría Previa	Categoría Final
El empleo de herramientas audiovisuales en la enseñanza fuerza el desarrollo de las competencias	Las oportunidades de aprendizaje dependen del dominio pedagógico del docente en la implementación de	Compromiso profesional del docente en la formación de sus educandos, así como, generar	Perspectiva pedagógica

tecnológicas e nuevas formas de oportunidades de
 innovadoras de los aprendizaje en un aprendizaje de sus
 docentes con el entorno armónico. educandos.
 propósito de generar
 una cercanía con los
 educandos en el
 marco del desarrollo
 de sus competencias
 en el área de Ciencia
 y Tecnología y, a la
 vez, generar un clima
 sano durante su
 sesión.

Los profesores deben Las oportunidades de Implementar Perspectiva
 asegurar el aprendizaje deben ser estrategias didáctica
 aprendizaje de sus propiciadas por el innovadoras según
 educandos para ello docente tomando en el contexto de los
 debe innovar y cuenta el contexto educandos
 emplear diversas sociocultural de sus
 técnicas de estudiantes
 enseñanza. Su función
 mediadora trae
 consigo una
 connotación
 simbólica: su

autoformación

profesional y
actualización del
contexto de sus
estudiantes. Esto le
exigen estar a la
vanguardia de las
nuevas formas de
aprendizaje y emplear
estrategias acorde a
ellas.

La retroalimentación
de las evidencias
permite al estudiante
autorregular su propio
aprendizaje y
reflexionar sobre el
nivel de logro
alcanzado de su
competencia.

La reflexión de los
estudiantes propicia
una toma d decisiones
de este sobre su propio
aprendizaje y
toma de
decisiones

Pensamiento
reflexivo,
autorregulación de
su aprendizaje y
de
decisiones

Perspectiva
metacognitiva

Tomando en cuenta la actuación de los estudiantes en el empleo de los medios audiovisuales se determinó como categorías las percepciones pedagógica, didáctica y metacognitiva en el propósito de estos recursos en el aprendizaje de sus estudiantes. La planificación de los recursos en las sesiones tomando como referencias las categorías antes señaladas se

enmarcan en los siguientes datos observados:

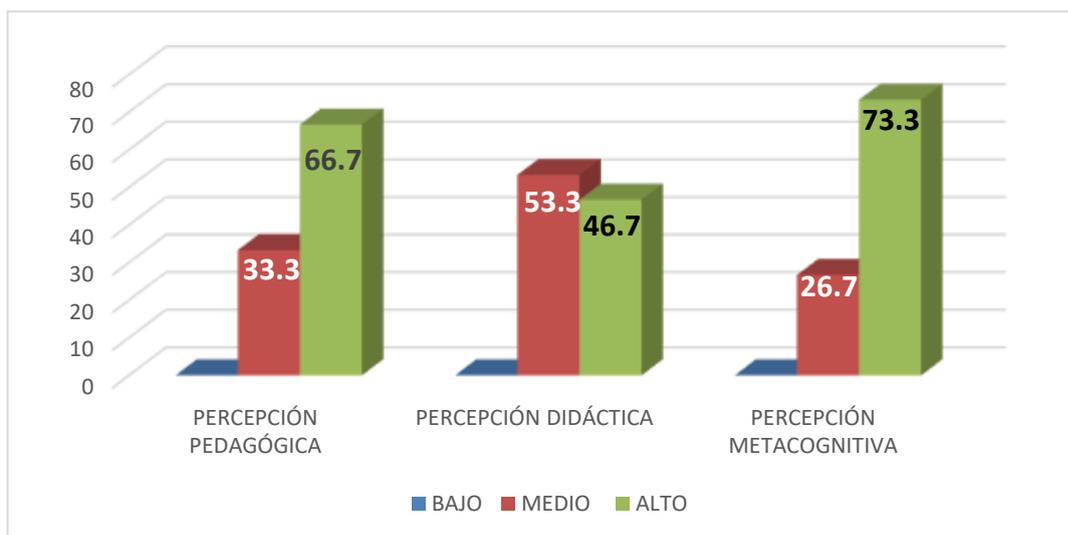


Figura 6. Dimensiones de empleo de medios audiovisuales

Desde lo observado en la figura 6 evidencia que los medios audiovisuales tienen un 33.3% de impacto medio y un 66.7% de impacto alto desde la perspectiva pedagógica; es decir, estas herramientas propuestas contribuyen al desarrollo de los niveles de competencia de los educandos como un manejo de estrategias innovadoras a fin de garantizar el aprendizaje. Además, el 53.3% muestra un impacto medio, mientras que el 46.7%, un impacto alto la percepción didáctica lo cual evidencia que los estudiantes aprenden desde nuevas formas de enseñanza y logran alcanzar el objetivo pedagógico planificado. Finalmente, la perspectiva metacognitiva evidencia que un 26.7% tiene un impacto medio y el 73.3%, alto, en otras palabras, los educandos reflexionan sobre sus aprendizajes. En resumen, el empleo de los medios audiovisuales cumple con los propósitos planteados en el currículo tales como motivar, movilizar los saberes previos, indagar y evaluar los aprendizajes. Los estudiantes consultados muestran una aceptación al empleo de esta estrategia que moviliza su percepción visual y auditiva.

Los niveles de logro de los aprendizajes al finalizar el año escolar se evidencian en las Actas Finales de Evaluación, según la normativa vigente la calificación es cualitativa y comprende los niveles de Logro destacado (AD), cuando el estudiante ha superado los estándares del nivel y/o grado en el que se encuentra, Logro esperado (A), si el estudiante ha desarrollado las competencias según en el estándar en que se encuentra, Proceso (B), las competencias están en vías de desarrollo, y, finalmente, Inicio (C), corresponde a los aprendizajes no desarrollados según el grado o nivel e aprendizaje en el que se encuentra el estudiante. Tomando en cuenta estas referencias y realizando el análisis de las calificaciones registradas y presentadas al Ministerio de Educación mediante la plataforma SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa) y, después de su aprobación, descargadas observamos la significancia del empleo de los medios audiovisuales en el desarrollo de las competencias del área de Ciencia, Tecnología y Cultura Ambiental

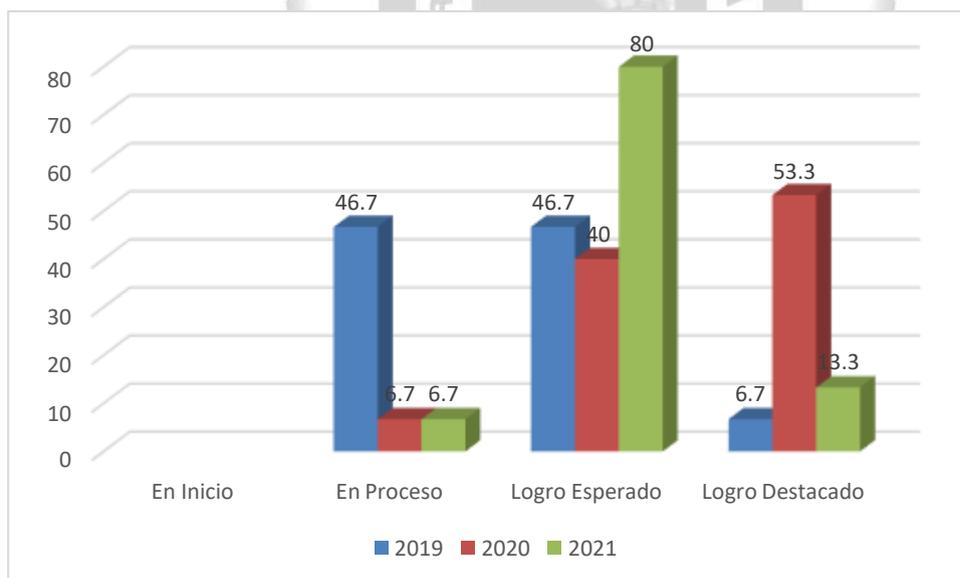


Figura 7. Nivel de aprendizaje en el área de Ciencia, Tecnología y Cultura Ambiental

De la figura 7 podemos observar que en el año lectivo 2019 los educandos ubicados en el nivel de logro en proceso ascienden a un 46,7%; sin embargo, en los años 2020 y 2021 este

porcentaje se reduce significativamente en 40 puntos porcentuales. Este decrecimiento se manifiesta después de emplear los medios audiovisuales con los jóvenes. Los educandos que alcanzaron el nivel de logro esperado durante los años 2019 y 2020 alcanzaron un porcentaje de 46,7% y 40% respectivamente a diferencia del año 2021 que asciende al 80% de los estudiantes observados. Finalmente, en el nivel de logro destacado se observa que en el año 2019 se evidencia 6,7%, en el año 2020 llega a un 53.3 % y en el año 2021 logra un 13.3%.; es decir, al emplear las herramientas audiovisuales se evidencia un avance en el nivel de logro de aprendizaje, ya que los estudiantes interactúan con este desde un entorno virtual conocido, manejado y cotidiano para ellos

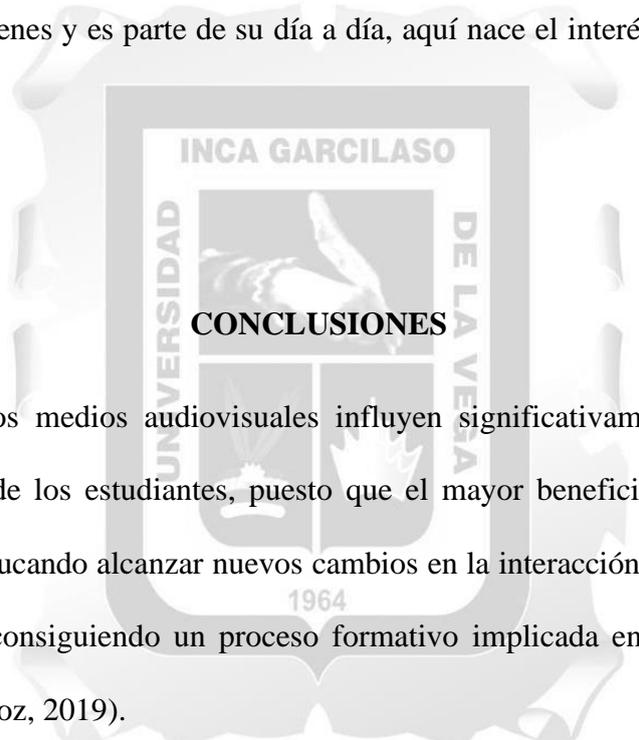
Tabla 4

Estadísticos descriptivos

	N	Media	Desviación estándar	Mínimo	Máximo	Mediana
EMPLEO DE MEDIOS AUDIOVISUALES (agrupado)	15	2,73	,458	2	3	3,00
2019	15	1,6000	,63246	1,00	3,00	2,00
2020	15	2,2667	,70373	1,00	3,00	2,00
2021	15	1,9333	,70373	,00	3,00	2,00

De la tabla 4 podemos indicar que la media del empleo de medios audiovisuales es de 2,73 con una desviación estándar de ,458 y una mediana de 3,00, a partir de ello podemos indicar que el impacto de estas herramientas en las sesiones de aprendizaje es alto. Por un lado, podemos observar que la media de los estudiantes en el año 2019 es de 1,60000 y una mediana de 2,00; es decir el nivel de desarrollo de la competencia se ubica en logro esperado. Por otro lado, en el periodo lectivo 2020 se identifica una media de 2,2667 y una mediana de 2,00, esto evidencia que el nivel de desarrollo de la competencia se centra en logro esperado. Finalmente, el año lectivo, 2021 se obtuvo una media de 1,9333 y una mediana de 2,00, es decir, los estudiantes han alcanzado un nivel de competencia de logro esperado.

En este sentido, los medios audiovisuales redireccionados a un ámbito educativo proporcionan un gran apoyo en el aprendizaje pues la información es entregada mediante sistemas visuales, acústicos, ópticos o una mezcla de estos, también, pueden ser complemento de la enseñanza tradicional. Los recursos revelan un entorno que enfrenta problemáticas diversas y de diferente profundidad como por ejemplo los desastres ecológicos, la diversidad de flora y fauna de zonas alejadas. El estudiante espectador logró construir sus ideas incentivando el conocimiento profundo de los mismos, adquiere gran importancia desde un plano didáctico, debe adjudicarse para cada actividad académica y debe ser punto de partida de los mismos. Las TICs es resultado de la globalización que está a la mano de los jóvenes y es parte de su día a día, aquí nace el interés de su empleo en el sector educativo.



CONCLUSIONES

1. El uso de los medios audiovisuales influyen significativamente en el nivel de aprendizaje de los estudiantes, puesto que el mayor beneficio que aporta es que permite al educando alcanzar nuevos cambios en la interacción con el aula como en la práctica, consiguiendo un proceso formativo implicada en el enfoque de bien común (Quiroz, 2019).
2. El uso de los medios audiovisuales en la perspectiva pedagógica influye significativamente con el nivel de aprendizaje de los estudiantes. La labor pedagógica realizada con los estudiantes enriqueció sus habilidades, contenidos y competencias de los estudiantes del aula trabajada, el estímulo audiovisual motivó a los jóvenes por su aprendizaje (Barrera Calderón y Quiroga Pineda 2016)
3. El uso de los medios audiovisuales en la perspectiva didáctica influye

significativamente con el nivel de aprendizaje de los estudiantes. Es decir, es un recurso didáctico que puede emplearse en cualquier momento de la sesión como herramienta de algún proceso pedagógico (recuperación de saberes previos, motivación, gestión del conocimiento, recapitulación o evaluación)

4. El uso de los medios audiovisuales en la perspectiva metacognitiva presenta una relación significativa con el nivel de aprendizaje de los estudiantes. Los educandos valoran de manera asertiva los recursos audiovisuales usado y combinados de estos en sus sesiones, exposiciones, debates, discusiones y ejercicios. Esta actividad les motivó la reflexión sobre los temas propuestos, identificando como estos complementan la sesión (Ramello, 2019).
5. Los estudiantes valoran el uso de los medios audiovisuales como una herramienta de andamiaje del aprendizaje.

RECOMENDACIONES

1. A los profesionales de la educación y los educandos del nivel secundario aumentar la percepción de los medios audiovisuales en relación al logro de aprendizaje a fin de mejorar los niveles o estándares según el grado.
2. A los educadores fortalecer sus competencias digitales a fin de crear, innovar, diseñar, proponer actividades tecnológicas que promueva la metacognición y reflexión de los contenidos en los estudiantes.
3. Los directivo y autoridades incrementar los materiales, programas o plataformas virtuales que permitan a los docentes emplear estos recursos en los momentos o circunstancias planificadas o no durante la clase.

4. Regular el empleo de los recursos digitales en armonía con la competencia, necesidades, fortalezas, estilos y ritmos de aprendizaje de cada uno de los educandos con el propósito de asegurar la asimilación y acomodación de los contenidos.
5. Emplear estos recursos como una herramienta de andamiaje en el aprendizaje de los discentes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguas-Díaz, C. J., Flores-Flores, J. L., Sarmiento-Sarmiento, I. K., & Aguirre-Robalino, D. F. (2020). Aprendizaje móvil (m-learning) como método educativo en Educación Superior. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 867.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.887>

Barrera Calderón, V., & Quiroga Pineda, C. (2016). Uso de material audiovisual: Desarrollo de la comprensión de escucha en un grupo de estudiantes del ciclo II [Universidad Libre]. In *Science of Surveying and Mapping*.
[https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9086/USO DE MATERIAL AUDIOVISUAL..pdf?sequence=1](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9086/USO_DE_MATERIAL_AUDIOVISUAL..pdf?sequence=1)

Bautista Villanueva, L. E. (2018). *Relación del material didáctico y el aprendizaje en el área de Personal Social en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa Romeo Luna Victoria De Arequipa 2018* [Universidad Nacional de San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5683>

Borja, S., Gonzales, G. C., Seminario, T. M., & Llanos, R. S. (2007). *Pedagogía Serie I para docentes de Secundaria Nuevos paradigmas educativos Fascículo 3: LOS MODELOS CURRICULARES* (Ministerio de Educación (ed.)).
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/60-fasciculo-7-estilos-de-aprendizaje.pdf>

Briones Neyra, J. L. (2021). Aplicación de módulos audiovisuales como herramienta para mejorar la conciencia ambiental en estudiantes de Tercero de secundaria de la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides Larrea [Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. In *Industry and Higher Education*.
<http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.i>

d/handle/123456789/1288

Bustos Rocca, F. A. (2019). *Videos educativos. Conceptos , etapas para la producción de videos educativos , elaboración de videos educativos , material para editar y producción , características de los enlaces , principales herramientas , Bustos Rocca , Fredy Andrés.*

Calderón, P., & Loja, H. (2018). Un cambio imprescindible: el rol del docente en el siglo XXI. *Revista Illari*, 6, 35–40. <https://www.academica.org>.

Cano, S., Collazos, C., Flórez-Aristizabal, L., Moreira, F., & Ramírez, M. (2020). Experiencia del aprendizaje de la Educación Superior ante los cambios a nivel mundial a causa del COVID-19. *Campus Virtuales : Revista Científica Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 51–60.

Dominguez Paucar, E. (2020). *Los medios audiovisuales en el desarrollo de competencias del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. N° 31756 Ricardo Palma, Pasco* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>

Espinoza García, C. M., & Fernández Batanero, J. M. (2012). An audiovisual material for the teaching of the statistics. *Pixel-Bit*, 40, 185–196.

Flores Nessi, E. M., Loaiza Falcón, A. C., & Rojas de Ricardo, G. N. (2020). Rol del docente investigador desde su práctica social. *Revista Científic*, 5(15), 106–128. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.15.5.106-128>

González Bartolomé, M. (2018). Material audiovisual y multimedia. In *Selección, elaboración, adaptación y utilización de materiales, medios y* (pp. 76–94). Tutor información. <https://books.google.com.pe/books?id=VzFMDwAAQBAJ&lpg=PA1&dq=EMPLEO DE MATERIAL AUDIOVISUAL&hl=es&pg=PA1#v=onepage&q=EMPLEO DE>

MATERIAL AUDIOVISUAL&f=false

- González, M., & Cortes, C. (2015). El rol del Docente en la Formación Integral de Estudiantes ¿Qué hacer para formar integralmente a mis estudiantes? *Revista Scientific*, 5(15), 106–128.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.15.5.106-128>
- Gordón Martínez, M. G., Gordón Revelo, D. S., & Revelo Bolaños, R. A. (2021). Estrategias didácticas para el proceso enseñanza-aprendizaje en tiempos de pandemia COVID-19. *Revista Conrado*, 17(81), 226–235.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n81/1990-8644-rc-17-81-226.pdf>
- Gutiérrez Escobar, M., López Fernández, R., Seijo, R. Y., Llerena Bermúdez, M., Numancia, M., Rodríguez, R., & Rivalta, M. O. (2015). Medios de enseñanza con nuevas tecnologías versus preparación de los docentes para utilizarlos New Technological Teaching Aids vs. Teacher's Training to Use Them. *Medisur*, 11(2), 167–175. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2013000200009&lang=es
- Gutierrez Marin, H. A. (2018). *Material audiovisual para el aprendizaje en Ciencia Tecnología y Ambiente del cuarto grado Bellavista – Celendín* [Universidad San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/6244>
- Juanes Giraud, B. (2020). La virtualidad en la educación. Aspectos claves para la continuidad de la enseñanza en tiempos de pandemia. *Revista Conrado*, 16(76), 448–452.
- Manrique Orozco, A. M., & Gallego Henao, A. M. (2013). Didactic material for the construction of meaningful learning. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101–108.
- Marcos, M., & Moreno, M. (2020). The Influence of Audiovisual Resources for

Autonomous Learning in the Classroom. *Disertaciones*, 13(1), 97–117.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.7310>

Méndez Escobar, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia (covid-19). *Revista Universidad de La Salle*, 1(85), 51–59. <https://doi.org/10.19052/ruls.vol1.iss85.4>

MINEDU. (2018). *Marco de Buen Desempeño Docente*.

<http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de Educación Básica. In *Ministerio de Educación*. Ministerio de Educación.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/documentos.php#top>

Monje Álvarez, C. A. (2011). *Cuantitativa y Cualitativa*.

Morán Delgado, G., & Alvarado Cervantes, D. (2010). *Métodos de Investigación*.

http://190.116.26.93:2171/mdv-biblioteca-virtual/libro/documento/fu-RQyoPA7f8-NcHRiWEX9_METODOS_DE_INVESTIGACION.pdf

Muntané, J. R. (2010). Introducción a la investigación básica. *RAPD Online*, 33(3), 221–227.

https://www.researchgate.net/publication/341343398_Introduccion_a_la_Investigacion_basica

Naconha, A. E. (2021). *Las TIC como estrategia para la apropiación del modelo constructivista en la práctica docente* (Vol. 4, Issue 1). Universidad De La Costa.

Niño Rojas, V. M. (2011). *Metodología de la investigación*. Ediciones de la U.

Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., & Morillo-Flores, J. (2020). La competencia digital en el docente universitario. *Propósitos y Representaciones*, 8(1).

<https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.455>

Palomino, M. Á., & Rangel, J. J. (2015). Metodología para el desarrollo de materiales



educativos audiovisuales basados en estilos de aprendizaje. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 12(2), 79–95.

Pinchi Grande, G. (2019). *Percepción de medios audiovisuales y el logro de aprendizaje en el área de Educación Religiosa de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nueva Requena de Ucayali, 2018.*

[Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].

<https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>

Posligua Anchundia, R., & Zambrano, L. (2020). El empleo del YouTube como herramienta de aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales.*, 5(1), 10.

<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i1.2249>

Puetate Paucar, J. M., Coka Flores, D. F., & Méndez Cabrita, C. M. (2021). El derecho a la educación a partir de la pandemia COVID 19. *Revista Conrado*, 17(81), 324–329.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000400324&lng=es&nrm=iso

Quiroz, D. E. (2019). *Uso de materiales audiovisuales y motivación en estudiantes del curso de inglés de quinto grado de secundaria, colegio Leguía, Puente Piedra, 2019*

[Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38645>

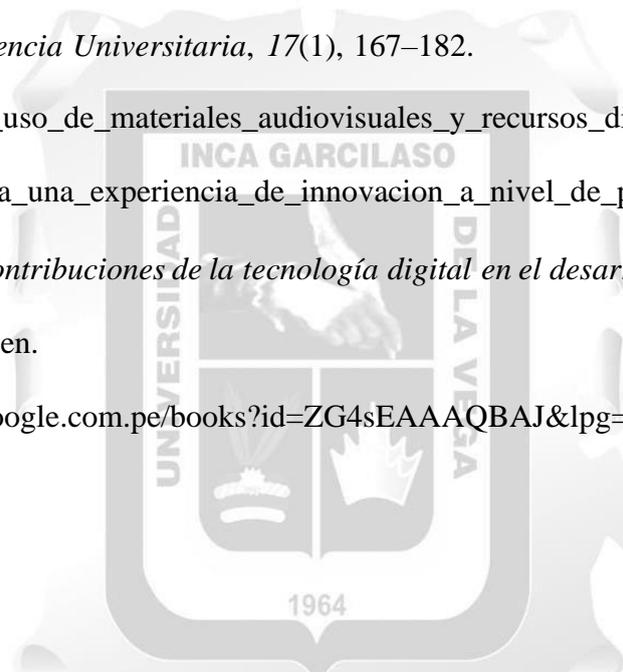
Ramello, A. (2019). El uso de materiales audiovisuales y recursos digitales en la docencia universitaria: una experiencia de innovación a nivel de posgrado en Perú. *REDU.*

Revista de Docencia Universitaria, 17(1), 167–182.

334121285_El_uso_de_materiales_audiovisuales_y_recursos_digitales_en_la_docencia_universitaria_una_experiencia_de_innovacion_a_nivel_de_posgrado

REDINE. (2020). *Contribuciones de la tecnología digital en el desarrollo educativo y social.* Eindhoven.

<https://books.google.com.pe/books?id=ZG4sEAAAQBAJ&lpg=PP1&dq=EMPLEO>



DE MATERIAL AUDIOVISUAL Y NIVEL DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
CIENCIA%2C TECNOLOGÍA Y CULTURA

AMBIENTAL&hl=es&pg=PP3#v=onepage&q&f=false

Rosales, T. B. (2017). Los medios audiovisuales como estrategia de innovación en educación. *Glosa Revista de Divulgación*, 5(9), 1–8.

<https://static1.squarespace.com/static/53b1eff6e4b0e8a9f63530d6/t/5b2d7d5c1ae6cf364b8a6653/1529707870663/Ens+1+Teresa+Barbosa.pdf>

Ruiz-Velasco Sánchez, E., & Bárcenas López, J. (2019). *Edutecnología y Aprendizaje 4.0*. Apoyo Editorial.

https://books.google.com.pe/books?id=_9PBDwAAQBAJ&lpg=PP1&dq=EMPLEO

DE MATERIAL AUDIOVISUAL Y NIVEL DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
CIENCIA%2C TECNOLOGÍA Y CULTURA

AMBIENTAL&hl=es&pg=PP3#v=onepage&q&f=false

Saco, C. (n.d.). *Cruz Saco*. Su Educación, Nuestro Compromiso. Retrieved February 12, 2022, from <https://www.cruzsaco.edu.pe/>

Siemens, G. (2007). *Conectivismo. La teoría de aprendizaje de la era digital*.

[https://www.semanticscholar.org/paper/CONNECTIVISMO%3A-UNA-TEORÍA-DE-APRENDIZAJE-PARA-LA-ERA-Siemens-](https://www.semanticscholar.org/paper/CONNECTIVISMO%3A-UNA-TEORÍA-DE-APRENDIZAJE-PARA-LA-ERA-Siemens-Fonseca/05f1adee187323d66beab226058b23a7416c3517)

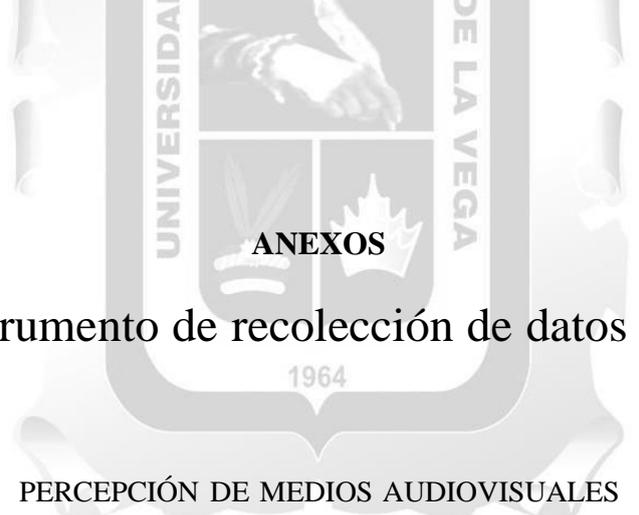
[Fonseca/05f1adee187323d66beab226058b23a7416c3517](https://www.semanticscholar.org/paper/CONNECTIVISMO%3A-UNA-TEORÍA-DE-APRENDIZAJE-PARA-LA-ERA-Siemens-Fonseca/05f1adee187323d66beab226058b23a7416c3517)

Torres, A., Guzmán, J., Vera, A., & Gutiérrez, A. (2018). Socio-Affective Factors and Their Impact on the Performance of University Students. *Praxis Investigativa ReDIE*, 10(19), 130–140.

Vallejos Salazar, G. A., & Guevara Vallejos, C. A. (2021). Educación en tiempos de pandemia: una revisión bibliográfica. *Conrado*, 17(80), 166–171.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n80/1990-8644-rc-17-80-166.pdf>



The logo of the Universidad de La Vega is centered at the top of the page. It features a shield with a hand holding a quill, a book, and a sunburst. The text 'UNIVERSIDAD DE LA VEGA' is written vertically on either side of the shield, and the year '1964' is at the bottom. The word 'ANEXOS' is printed in bold, black, uppercase letters across the center of the shield.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

PERCEPCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES

A continuación, te presentamos una serie de afirmaciones que permitirán recoger información sobre tu percepción de los medios audiovisuales (desde una perspectiva pedagógica, didáctica y metacognitiva). Recuerda que debes ser sincero o sincera, estas son anónimas y confidenciales. Agradezco de antemano tu colaboración.

Toma en cuenta la siguiente valoración: 1= Nunca; 2= Muy rara vez; 3= En ocasiones; 4= Frecuentemente; 5= Mucho

ENUNCIADO	1	2	3	4	5
PERCEPCIÓN PEDAGÓGICA					
Los temas que emplearon un video los comprendí mejor.					
Mi profesora siempre nos presenta material audiovisual en sus clases para potencializar el conocimiento y lograr el aprendizaje.					
El empleo del material auditivo y visual es importante para un aprendizaje personal y grupal.					
Los videos presentados en la sesión son creados por el docente.					
Mis sesiones con audiovisuales me parecieron más dinámicas.					
PERCEPCIÓN DIDÁCTICA					
Mi docente siempre inicia su sesión con un video y audio motivador					
El recurso audiovisual te facilitar expresar positiva y negativamente una situación					
El video te permite un aprendizaje significativo					
Gracias a los videos recuerdo con mayor facilidad el tema de la sesión					
Después de ver el video es más fácil explicar un hecho relacionado a la temática trabajada en la sesión					
PERCEPCIÓN METACOGNITIVA					
Al terminar suelo interrogarme: me gustó el video, la información es importante, lo entendí.					
Identifico mis fortalezas y oportunidades de mejora					

Busco identificar las ideas principales de la sesión.					
Mis compañeros reflexionan sobre el contenido del texto y lo ponen en práctica					
Al terminar de visualizar el video reflexiono sobre el contenido expuesto en él.					

8	4	4	5	4	3	20	4	2	2	4	3	15	3	4	5	5	4	21	56
9	3	2	5	5	2	17	5	2	2	1	5	15	4	4	4	5	5	22	54
10	4	4	5	5	3	21	5	3	1	5	3	17	5	5	5	4	5	24	62
11	4	3	4	3	4	18	3	3	3	4	4	17	4	4	4	3	4	19	54
12	5	3	5	4	4	21	3	3	3	4	3	16	5	4	3	3	5	20	57
13	5	5	3	5	5	23	4	4	3	4	4	19	5	4	4	2	3	18	60
14	4	4	3	3	4	18	4	4	4	4	5	21	5	4	4	2	3	18	57
15	5	4	4	5	3	21	5	4	3	5	4	21	5	4	5	4	5	23	65



Anexo 4: Evidencia



Meet - tde-krmc-qz2

meet.google.com/tde-krmc-qz2?authuser=0

GRABANDO ADELA MARISOL RIVAS LEVANO DE RENWICK está presentando

9:24

PHYLLUM ANNELIDA

El Phylum anélida está constituido por gusanos segmentados. El cuerpo de estos organismos está conformado por una serie de cadenas de unidades independientes. Exteriormente, la segmentación se manifiesta a modo de una serie de anillos.

Detalles de la reunión

Christian Leonardo Pora... está presentando

Meet - tde-krmc-qz2

meet.google.com/tde-krmc-qz2?authuser=0

GRABANDO ADELA MARISOL RIVAS LEVANO DE RENWICK está presentando

9:38

ESTRUCTURA DE LAS PROTEÍNAS

TIPO DE ESTRUCTURA	CARACTERÍSTICAS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
PRIMARIA	Está representada por la sucesión lineal de aminoácidos que forman la cadena peptídica y por lo tanto indica que aminoácidos componen la cadena y el orden en que se encuentran.	
SECUNDARIA	Es la dirección de los aminoácidos que componen una proteína. Hay dos tipos fundamentales: la hélice y la hoja plegada.	
TERCIARIA	Se origina cuando la atracción entre los grupos que se encuentran en la hélice obliga a que la molécula se enrolle sobre sí misma a manera de ovillo. Existen dos tipos: globular y fibrosa.	
CUATERNARIA	Se origina por la unión, mediante enlaces débiles, de varias cadenas polipeptídicas, idénticas o no, lo que origina un complejo proteico epi-solútilo, la queratina y la hemoglobina.	

Detalles de la reunión

Rainero Cesar Huapara...