

RECURSOS AUDIOVISUALES PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES

Jesús Evíes

jesusevies@gmail.com

The Community for Learning School, República Dominicana

<https://orcid.org/0000-0001-7114-494X>

Recepción: 20-11-2022

Aprobación: 02-03-2023

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es determinar los recursos audiovisuales utilizados por parte de los docentes para fortalecer el aprendizaje en estudiantes del Liceo Bolivariano “José María Domínguez” en Barquisimeto estado Lara. Para ello, se seleccionó como soporte teórico, los postulados de la teoría del conectivismo de Siemens que justifica la integración de la tecnología al proceso educativo a fin de obtener una mayor calidad al proceso educativo y la teoría del aprendizaje de Bandura que concede importancia a los procesos mentales internos (cognitivos) así como la interacción del sujeto con los demás; el estudio se orientó en el paradigma positivista con enfoque cuantitativo, bajo una investigación de campo de carácter descriptivo y diseño no experimental transeccional descriptivo. Los sujetos de estudio fueron veinte (20) docentes de la institución, a quienes se le aplicó con la técnica de la encuesta un instrumento tipo cuestionario de catorce (14) ítems con escala de frecuencia: siempre, algunas veces, nunca, validado a través de juicio de experto y probada su confiabilidad con el estadístico Alpha de Cronbach cuyo resultado fue 0,7473. Los datos obtenidos permitieron concluir que los sujetos en estudio desestiman el uso de esos recursos que le dan la oportunidad de ofrecer a los estudiantes una manera fácil y amena de adquirir nuevos conocimientos y destrezas relacionadas con la asignatura que cursan, y de ese modo fortalecer su aprendizaje. Se recomienda a los directivos de la unidad de investigación, la implementación de talleres y/o actividades dirigidas a docentes, sobre uso de los recursos audiovisuales, como complemento para fortalecer el proceso pedagógico.

Palabras clave: recursos, audiovisuales, aprendizaje

AUDIOVISUAL RESOURCES TO STRENGTHEN STUDENT LEARNING**ABSTRACT**

The objective of this research is to determine the audiovisual resources used by teachers to strengthen learning in students at the Bolivarian High School "José María Domínguez" in Barquisimeto, Lara state. For this, the postulates of Siemens' connectivism theory that justifies the integration of technology into the educational process to obtain a higher quality in the educational process and Bandura's learning theory that attaches importance to the educational process were selected as theoretical support. internal mental processes (cognitive) as well as the subject's interaction with others; The study was oriented towards the positivist paradigm with a quantitative approach, under a descriptive field investigation and a descriptive transectional non-experimental design. The study subjects were twenty (20) teachers from the institution, to whom a questionnaire-type instrument of fourteen (14) items with a frequency scale was applied with the survey technique: always, sometimes, never, validated through of expert judgment and proven its reliability with the Cronbach's Alpha statistic whose result was 0.7473. The data obtained allowed us to conclude that the subjects under study underestimate the use of those resources that give them the opportunity to offer students an easy and enjoyable way to acquire new knowledge and skills related to the subject they are studying, and thus strengthen their learning. It is recommended to the managers of the research unit, the implementation of workshops and/or activities aimed at teachers, on the use of audiovisual resources, as a complement to strengthen the pedagogical process.

Keywords: audiovisual, resources, learning

INTRODUCCIÓN

La calidad educativa que se ha venido incrementando cada vez más en Venezuela ha dado como resultado un mayor énfasis en el proceso de aprendizaje en los estudiantes en todos los niveles. Por ello, es que cada día es necesario que el docente haga uso de recursos y técnicas que le permitan al estudiante optimizar su proceso educativo, como las ofrecidas por las tecnologías de información y comunicación (TIC), específicamente los recursos audiovisuales.

Por tal motivo, este trabajo tiene como objetivo determinar los recursos audiovisuales utilizados por parte de los docentes para fortalecer el aprendizaje en estudiantes del Liceo Bolivariano “José María Domínguez” en Barquisimeto estado Lara, como una manera de utilizar los avances tecnológicos, no solo para provecho en la parte social, sino también en la educativa como un modo de contribuir a formar seres holísticos que respondan a una sociedad que transcurre día a día en cambios vertiginosos. Para ello, se tomó como

población a los docentes de educación media general en el contexto antes señalado.

DESARROLLO SECUENCIAL TEÓRICO

Las exigencias del sistema Educativo venezolano cada vez demandan mayor énfasis en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, el cúmulo de conocimientos previos y de experiencias que éstos traen del hogar o del contexto donde se desenvuelven, contienen innumerables significados, razón por la que los docentes deben utilizar herramientas efectivas para realizar su actividad pedagógica acorde con sus necesidades e intereses.

En tal sentido, el rol trascendental que cumple el docente es aplicar estrategias innovadoras que posibiliten transformaciones en los contextos educativos, implementando metodologías que articulen la teoría con la praxis y definir los diversos enfoques con que se pueden aproximar al estudio de la realidad en

la que vive y con la que se relaciona constantemente, a través de mecanismos como la utilización de los recursos audiovisuales inmersos en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Al respecto, la Organización para la Educación, la Ciencia y la Cultura de las Naciones Unidas (UNESCO), citada en Torres y Kobo (2017) manifiesta que la tecnología educativa es "...el modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta los recursos técnicos y talento humano y las interacciones entre ellos, como forma de obtener una más efectiva educación." (p. 33). Opiniones como éstas promueven la revolución educacional a nivel mundial, por lo que urge comprender que las estrategias tradicionales del proceso educativo no son suficientes para enseñar o para aprender, como, por ejemplo, las clases magistrales del profesor.

Es por ello, que los docentes deben propiciar en los estudiantes la necesidad de avanzar al ritmo de los cambios tecnológicos de la sociedad y

ponerlos al servicio de su proceso de aprendizaje, en vista de que estas nuevas tecnologías invaden todos los campos en los que el hombre hace vida, y de ese modo respondan satisfactoriamente en sus demandas como estudiante y en su labor como futuro profesional.

Sin embargo, en Latinoamérica la preparación que poseen los docentes en el uso de la tecnología educativa, no les permite según Durán, García y Rosado (2021) "...reconocer la utilidad de las tecnologías e involucrarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje a fin de crear sinergias en las que tanto el estudiante como el docente naveguen dentro de la era digital..." (p. 5). Esto trae como consecuencia, que se lleven a cabo acciones prácticas que no se corresponden con la complejidad real de los procesos educativos, que no aportan los resultados esperados, generando desmotivación y escepticismo por parte de los estudiantes.

En ese contexto, se hace necesario el desempeño activo del docente, quien debe diseñar

estrategias que articulen la teoría con la praxis, a través de la utilización de recursos audiovisuales que le permitan incrementar, propiciar y fomentar el aprendizaje y a su vez ser modelo de sus educandos para que éstos sean adultos operativos, definido por Bianco (1991) como "...aquél que sabe manejar su libertad y que posee la capacidad de tolerar y superar frustraciones" (p. 47); de allí, la tarea que enfrentan los docentes de lograr que los estudiantes adopten una actitud positiva frente a los recursos audiovisuales que favorezca su conocimiento dentro y fuera de las instituciones educativas.

En este sentido, Feican, García y Erazo (2021) afirman que los recursos audiovisuales son definidos como herramientas que permiten realizar, reproducir y difundir una información o mensajes visuales y sonoros con la finalidad de fortalecer el aprendizaje, siendo importante emplear los recursos necesarios para que puedan ser percibidos en un mismo tiempo por los sentidos del oído y la vista del estudiante. Dichos recursos, dan sentido de unidad a todos los pasos

del conocimiento, y por ende al aprendizaje, como principal elemento en lo que se refiere a la presentación de los contenidos de la asignatura y desarrollo de la misma.

Dentro de estas acciones, los recursos audiovisuales ocupan un lugar destacado en la acción educativa y su éxito depende de una adecuada selección, por parte del docente, de estrategias que tengan la tendencia a erradicar la memorización y conduzca al individuo hacia aprendizajes significativos, así como el estar atento a las transformaciones que sufre él y su propio entorno.

En atención a los planteamientos anteriores, se destaca la situación que presenta en el desarrollo de las clases en el Liceo Bolivariano "José María Domínguez" en Barquisimeto estado Lara, donde el autor ha observado situaciones, tales como: que los docentes no utilizan recursos audiovisuales para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, los mismos imparten las clases de manera tradicional, con el uso exclusivo de la clase magistral con el apoyo del pizarrón, tiza y borrador.

Al indagar sobre las causas de esa práctica, los mismos afirman que no tienen tiempo para diseñar material audiovisual; que el encargado del Centro de Recursos para el Aprendizaje de la institución, generalmente no se encuentra en su sitio de trabajo, donde los aparatos audiovisuales están guardados; otros refieren que se pierde mucho tiempo en clase, buscando los cables que casi siempre están extraviados; entre otros argumentos, unido a la falta de disposición para usar el recurso audiovisual existente, desestimándolos como instrumentos de apoyo para fortalecer el aprendizaje de los educandos. De allí, el interés por desarrollar este estudio.

La Teoría del Conectivismo de Siemens (2004) y la Teoría del Aprendizaje de Bandura (1996), representan un fundamento teórico para el presente estudio. Al respecto, Siemens (ob. cit.), "...es un postulado de aprendizaje para la era digital..." (p.133). Ésta, surge en un contexto marcado por la presencia de las TIC, internet y la web 2.0, intentando explicar cómo se produce el

aprendizaje del ser humano en contacto con la internet. Las TIC, están inherentemente vinculadas al conectivismo, como parte de la propia actividad cognitiva para conocer y aprender. En ese sentido, dicha teoría sostiene que "...no se trata de una integración de las tecnologías a las acciones formativas, sino de generar la integración de los individuos a las redes de conocimiento y aprendizaje a través de una red personalizada y autónoma" (p. 133).

En atención a ello, según Requena citado en Gutiérrez (2022) el conectivismo permite crear comunidades de aprendizaje digitales, conectadas por un objetivo común, la construcción del saber, donde el docente a través del recurso digital promueve en sus estudiantes la conexión, cuya intención de las actividades, es actualizar, mantener al día el conocimiento; de allí, que su punto de partida sea el individuo, donde se les permita a los estudiantes manejar la gran variedad de herramientas que forman parte del dominio del conocimiento, de manera que, según esta teoría, sean capaces

de compartir, colaborar, discutir y reflexionar con otros.

Al respecto, Fonseca citado en Gutiérrez (2022) afirma que la teoría del "...conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital" (p.67). En consecuencia, para su logro, debe estar presente un docente con competencias digitales, adaptado a las exigencias informáticas, y dispuesto a poner en práctica en su acción pedagógica el uso de recursos audiovisuales que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por su parte, la teoría de Bandura (1996), plantea que el aprendizaje se da a partir de los conceptos de refuerzos y observación, concediendo importancia a los procesos mentales internos (cognitivos) así como la interacción del sujeto con los demás. Éste, sostiene que los individuos aprenden no sólo de la experiencia directa, sino también al observar lo que les ocurre a otros; extendiéndose gradualmente hasta cubrir la adquisición y la ejecución de

diversas habilidades, estrategias y comportamientos; ejemplo, la utilización de los recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los profesores y sus compañeros o pares.

En otras palabras, Bandura (ob. cit.) expresa que gran parte del aprendizaje de los organismos se adquiere en el medio social. Observando a otros sujetos, éstos aprenden conocimientos, reglas, habilidades, estrategias, entre otras; y de acuerdo a ello, su comportamiento puede estar en pro o en contra de comportarse de esa manera. Ejemplo de ello, son los comportamientos de los pares, compañeros, docentes, así como otras figuras de poder, ya sea en vivo o de manera simbólica. De ahí, la importancia del manejo que tengan los docentes en la utilización de recursos audiovisuales para favorecer el aprendizaje de sus estudiantes.

Es por ello, que esta teoría ayuda a fundamentar la investigación, por explicar el comportamiento humano en términos de interacción recíproca continua entre las influencias

cognitivas, conductuales y ambientales. De ese modo, dicho proceso sucede de forma cotidiana y puede utilizarse como técnica para facilitar el aprendizaje en los estudiantes cuando el docente logra que el estudiante enfoque su atención en un estímulo, tal como lo plantea Bandura (ob. Cit.), quien explica que el aprendizaje se da a través de la atención, retención, motivación y reproducción de los estudiantes hacia un modelo, que en este caso son los docentes del Liceo Bolivariano “José María Domínguez” en Barquisimeto estado Lara, así como sus compañeros de clase y pares.

Al respecto, Gutiérrez (2022) llevó a cabo un estudio cuyo propósito fue generar una aproximación modélica sobre el objeto virtual de aprendizaje con visión emergente desde la praxis pedagógica en escenarios universitarios de la Escuela de Computación de la Universidad Fermín Toro. Entre las teorías que lo sustentaron el destaca, la teoría del conectivismo. El paradigma asumido fue el interpretativo, con un enfoque

metodológico cualitativo, enfoque epistémico fenomenológico, y método fenomenológico hermenéutico, para interpretar la respuesta de los tres (3) informantes clave, docentes de la escuela de computación de la universidad antes mencionada.

La técnica de recolección de información fue la entrevista no estructurada y la revisión documental, cuyas experiencias personales fueron vitales para develar los hallazgos que giran en torno al objeto virtual de aprendizaje, como recurso digital empleado por el docente en su práctica pedagógica a través de la plataforma virtual. La información que aportaron los informantes clave fue procesada a través de la asignación de la categoría inicial y del señalamiento de hallazgos en cada una de ellas, que permitió triangular toda la información obtenida a través de la confrontación de lo informado por los docentes.

Dentro de las conclusiones, la autora resalta la responsabilidad del docente de asumir el compromiso con dedicación y disciplina el ejercicio de la praxis educativa, con el uso y la

aplicación de nuevas tecnologías en los ambientes de aprendizaje, la creación de experiencias vivenciales, ser un académico con conocimiento para desarrollar el recurso virtual, que motive permanentemente y de un trato cercano y personalizado al estudiante, disipa dudas, promueva el trabajo colaborativo y contribuya al intercambio de conocimientos, fomentar el estudio, la capacitación, el procurar el acceso a nuevos conocimientos, debe ser una actitud permanente de quien prepara los profesionales del futuro.

El antecedente planteado, a pesar de que metodológicamente no coincide con este trabajo, guarda estrecha relación con el mismo por sus aportes dados en la fundamentación del uso de recursos audiovisuales para fortalecer el aprendizaje, de acuerdo con el conectivismo, teoría utilizada para apoyar dicha investigación, además de la utilización por parte del docente, de las tecnologías de la información y comunicación al servicio de dicho proceso.

La presente investigación se

justifica porque el modo de asumir los docentes el proceso de enseñanza aprendizaje es un factor fundamental en el éxito del mismo. Por tal motivo, el uso de los recursos audiovisuales, juega un papel significativo, relevante y trascendente para lograrlo. Por lo que, es necesario que el docente se valga de los recursos audiovisuales en el desarrollo de actividades significativas para los estudiantes, que los conduzcan a construir su aprendizaje.

Del mismo modo, es relevante desde el plano pedagógico por cuanto puede ser un apoyo significativo a otras instituciones que presentan la misma problemática planteada, que consideren los aportes significativos generados en este estudio. Desde la perspectiva científica, por cuanto desde el punto de vista teórico, puede ser el punto de partida de otras investigaciones interesadas en profundizar en este tema, así como también puede servir de antecedente a trabajos relacionados con las variables acá desarrolladas.

En cuanto al plano metodológico, es relevante dado que puede ofrecer

orientación metodológica a seguir en el desarrollo de otras investigaciones desarrolladas en el paradigma positivista. Para finalizar este artículo se inserta en la línea de investigación de la Universidad Fermín Toro: Educación para la Participación y el Protagonismo Social, en el área temática: Competencia para educar en y para democracia.

En lo que se refiere a los aspectos teóricos conceptuales relacionados con las variables desarrolladas en esta investigación, para mayor comprensión del objeto de estudio, es importante describir los siguientes:

Recursos Audiovisuales

Los recursos audiovisuales son, como un lenguaje que contempla formas de comunicar hechos, realidades y fantasías hacia un público determinado, según la Real Academia Española (RAE, 2015). Asimismo, de acuerdo con la fuente antes señalada son "...métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas o conjunto de técnicas visuales y auditivas que apoyan el aprendizaje,

facilitando una mayor y rápida comprensión e interpretación de las ideas." (p. 326)

Al respecto, de acuerdo con Feican, García y Erazo (2021) la utilización de recursos audiovisuales hace que los estudiantes "...sientan atracción por el uso y manejo de dichos recursos que son aplicados en la enseñanza aprendizaje, por tal motivo es causa de curiosidad en los estudiantes y estimula el pensamiento crítico reflexivo, teniendo agrado y motivación para aprender..." (p. 4).

Dentro de esos recursos didácticos que buscan mejorar el proceso de enseñanza que imparte el profesor, están, el proyector multimedia o video beam que es un proyector accesorio a una PC, es práctico y económico en la elaboración y modificación de la presentación. Dichas tecnologías, le brindan al docente la oportunidad de tener un ordenador personal y así mejorar el proceso de comunicación entre el profesor y el estudiante. Estos recursos le dan la oportunidad de fortalecer el aprendizaje de sus educandos

Otra herramienta a utilizar en los recursos audiovisuales, es el Internet: que según Alcalá (2017), "...es un medio de interacción y de organización que representa una nueva forma de relación en la que se basa la sociedad red." (s/p.). Ésta ofrece una multi variedad de opciones a los usuarios de información actualizada, permitiendo el acceso al conocimiento y a especialistas situados a miles de kilómetros de distancia.

A pesar de ello, la implantación de la sociedad de la información es todavía baja en las instituciones escolares, que demanda un nuevo panorama educativo, donde se deben modificar los roles del profesor y del alumno. El profesor debe dejar de ser un orador o instructor que domina los conocimientos para convertirse en un asesor, orientador, facilitador y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia, debe diseñar intervenciones que incluyan el uso de recursos audiovisuales centrados en el aprendizaje significativo de sus estudiantes, y así

fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Del mismo modo, están los videojuegos: de acuerdo con Núñez, Sanz, y Ravina (2020) es un "...agente socializador que posee una gran influencia en los valores culturales que se van adquiriendo en la niñez y adolescencia... éstos influyen sobre quienes lo consumen..." (p. 241), de allí, que se sugieren como herramienta educativa.

Entre sus bondades están, según el autor antes mencionado, el desarrollo en los estudiantes de la coordinación ojo-mano, mayor agudeza visual, rapidez de reacción y capacidad de atención a múltiples estímulos, facilidad para relacionarse con demás; motivación hacia la consecución de objetivos, mayor tolerancia a la frustración, mejora la capacidad para asumir riesgos, resolver problemas y tomar decisiones entre otros. Es por ello, que los docentes deben aprovechar esta herramienta para facilitar el aprendizaje de los conocimientos que pretenden generar en los estudiantes, en cualquiera de las áreas, haciéndolo

más significativo con la utilización de herramientas que son conocidas y utilizadas por ellos, sobre todo las digitales.

Aprendizaje

La percepción de aprendizaje ha cambiado con el transcurso del tiempo, para Osorio, Vidanovic y Finol (2021) es la acción "...enfocada en contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante y en favorecer la adquisición de los diferentes saberes: conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores." (p. 1). Esta definición se centra en el esfuerzo del educando durante el proceso del aprendizaje, él es quien debe procesar los conocimientos, prepararse y poner todos los sentidos para lograrlo.

Esta definición, sitúa al estudiante como personaje principal del hecho educativo y toda la actividad va dirigida a él. Por lo que es un proceso complejo que ocurre en el interior de su mente, y le requiere que utilice sus sentidos y procesos cognoscitivos como la atención, comprensión, y memoria para poder responder a los estímulos que lo

llevarán a un cambio de conducta; de allí, la importancia de que el docente utilice para desarrollar ese proceso, herramientas que le favorezcan, como las audiovisuales para hacer el aprendizaje más significativo.

Desde la perspectiva legal, esta investigación está sustentada principalmente en la Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela (1999), que en su Artículo 103 señala que "toda persona tiene derecho a una educación integral", y el Artículo 110 establece que "El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información".

Por consiguiente, tal integridad permite el pleno ejercicio de la personalidad del individuo, siendo los recursos audiovisuales herramientas para el logro de tal fin. Por su parte, la Ley Orgánica de Educación (2009), en el Artículo 3 establece "la formación debe darse en... la práctica de la equidad... y la ética del trabajo, y el respeto a la diversidad propia de los diferentes grupos humanos"

Los artículos antes señalados, justifican la funcionabilidad de los recursos audiovisuales, como vía para contribuir a favorecer el aprendizaje de los estudiantes basado en la equidad, además de la difusión de información y programas educativos en las instituciones educativas con el propósito de fortalecer la educación.

METODOLOGÍA

La naturaleza, de este estudio se enmarca en el paradigma positivista con enfoque metodológico cuantitativo, que según Miranda y Ortiz (2020) plantea la posibilidad de llegar a verdades absolutas, medibles, observables y cuantificables, en la medida que se abordan los problemas y establece una distancia significativa entre el investigador y el objeto de estudio. En tal sentido, se desarrolló bajo una investigación de campo de carácter descriptiva, que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) consiste en el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito de

describirlos, interpretarlos y entender su naturaleza.

En cuanto al diseño de la investigación, en atención a sus características, se trata de una investigación no experimental que de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (ob. cit.) es un estudio que se realiza sin la manipulación deliberada de las variables, en el que se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos. Por lo tanto, se realizó sin manipular deliberadamente las variables, los sujetos de estudio o las condiciones. Así mismo, correspondió a un diseño transversal descriptivo por cuanto se tomaron los datos en un solo momento y se limitó a observar el fenómeno tal y cómo se presenta en el contexto determinado, atendiendo a lo señalado por Hernández, Fernández y Baptista (ob. Cit.).

Sistema de Variables

Un sistema de variables, según Arias (2006), consiste en una serie de características por estudiar definidas de una manera operacional en función de sus indicadores. La variable, agrega el autor antes citado, “Es una

característica o cualidad; magnitud o cantidad que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación.” (P. 57).

En tal sentido, las variables del presente estudio se refieren a Recursos Audiovisuales y Aprendizaje, definida conceptualmente la primera por Pérez (2011), como “instrumentos didácticos basados en grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas que apoyan el modelamiento del docente y fortalecen el aprendizaje de aquellos por los cuales un sujeto adquiere, o se le enseña una

habilidad.” (P.53). La segunda es definida por Baque y Portilla (2021) como un proceso que “...promueve un conocimiento en el que el estudiante parte de la selección, recolección y análisis de la información obtenida mediante el estudio del contenido.” (p. 78).

En cuanto a la operacionalización de las variables, a continuación, se presenta el cuadro 1 que contiene las variables y dimensiones con los respectivos ítems asignados del instrumento elaborado, para la recolección de datos del estudio:

Cuadro 1
Operacionalización de la Variable

Variable	Dimensiones	Ítems
Recursos audiovisuales	Video juegos	1,2
	Video beam	3,4
	Internet	5,6
Aprendizaje	Atención	7,8
	Retención	9,10
	Motivación	11,12
	Reproducción	13,14

Población y Muestra

La población, según Hernández, Fernández y Baptista (ob. Cit.) es el “conjunto finito o infinito de personas,

casos o elementos que presentan características comunes” (p. 203). En esta investigación, estuvo conformada por sesenta y cinco (65) docentes del

Liceo Bolivariano José María Domínguez, de Barquisimeto, estado Lara. En cuanto a la muestra, los autores antes citados, la definen como un subgrupo de la población cuyas características son representativa. Para ello, se seleccionó de manera aleatoria el 30% de la población, quedando representados en veinte (20) sujetos. La escogencia de los docentes se hizo en forma aleatoria o azar simple.

Técnicas de Recolección de Datos

La técnica de recolección de datos según Arias (ob. cit.), “son las distintas formas o maneras de obtener información” (p. 53). Para efectos de esta investigación se utilizó la técnica de la encuesta definida por Hernández, Fernández y Baptista (ob. cit.), como “aquella que permite conocer las opiniones y actitudes que muestran las personas” (p.85).

Para ello, se diseñó un instrumento tipo cuestionario, definido por los autores antes citados, como un medio de comunicación escrita que “facilita traducir los objetivos y las variables de la investigación a través de una serie de ítems previamente

preparados de forma cuidadosa, susceptible de analizarse en relación al problema estudiado” (p. 238). El mismo, fue estructurado en catorce (14) ítems, con opciones de frecuencia: siempre, algunas veces y nunca. En lo que se refiere a su validez, Hernández, Fernández y Baptista (ob. cit.) afirman que es “grado en que un instrumento de medición mide realmente la (s) variables (s) que se pretende medir”. (p 332). En este caso, se determinó mediante la técnica de juicio de tres (3) expertos, quienes lo validaron.

En cuanto a la confiabilidad, según los autores antes citados, es el “grado en que la aplicación repetida de un instrumento de medición al mismo sujeto u objeto, produce iguales resultados” (p. 332). En atención a ello, una vez validado el instrumento, se aplicó una prueba piloto a diez (10) sujetos que laboran en el Liceo Bolivariano Lisandro Alvarado de Barquisimeto con características similares a los seleccionados para este trabajo y no forman parte de la muestra.

Con los resultados obtenidos, se

determinó su confiabilidad a través del método de consistencia con el coeficiente Alfa de Cronbach con la ayuda del programa SPSS versión 19.0., cuyo resultado fue 0,7473 presentando una alta confiabilidad, según los criterios de la escala presentada por Ruíz (2002): Entre 0,81 y 1,00 muy alta. Entre 0,61 y 0,80, alta. Entre 0,41 y 0,60, moderada. Entre 0,1 y 0,20, muy baja.

Técnica de Análisis de Datos

Una vez obtenida la información producto de la aplicación del

instrumento a los sujetos de investigación, la información fue analizada, procesada con la estadística descriptiva y resumida de acuerdo a las dimensiones de las variables en estudio y presentada en cuadros y gráficos para su mejor comprensión mediante la frecuencia y relación porcentual, según Arias (ob. cit.). Luego, se hizo el análisis complementado con el respectivo fundamento teórico que sustentó la investigación.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los cuadros 2 y 3, además de las figuras 1 y 2 que contienen lo señalado anteriormente:

Cuadro 2

Frecuencias y porcentajes de la Dimensión Recursos Audiovisuales

Ítem	Indicador Video Juegos	S		AV		N	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%
1	Emplea con sus estudiantes el aprendizaje a través del uso de video juegos.	0	0	4	20	16	80
2	Representa con sus estudiantes las temáticas de aprendizaje de su asignatura mediante video juegos.	0	0	2	10	18	90
	Promedios	0	0	3	15	17	85
	Indicador Video Beam						
3	Usa el video Beam como recurso audiovisual para motivar el desarrollo de las actividades académicas en los estudiantes.	0	0	4	20	16	80
4	Refuerza el aprendizaje a través del uso del video beam como recurso audiovisual en las actividades docentes con sus estudiantes. Ejemplo: a través de diapositivas donde se formulan preguntas y respuestas.	0	0	4	20	16	80
	Promedios	0	0	4	20	16	80
	Indicador Internet						
5	Usa el internet como actividad para adiestrar a los estudiantes en el razonamiento lógico de la asignatura que facilita.	4	20	10	50	6	30
6	Emplea el internet como herramienta que permite a los estudiantes	8	40	8	40	4	20

	procesar los contenidos programáticos con mayor facilidad.					
		Promedios	6	30	9	45
			5	25		

N=20

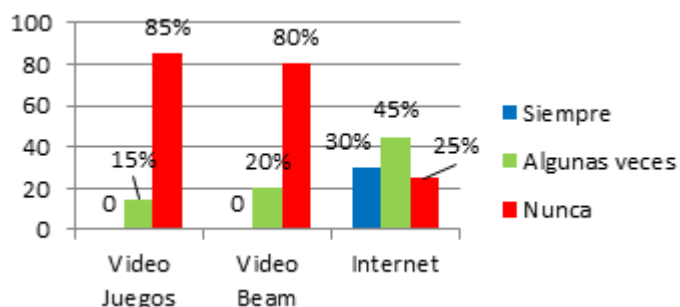


Figura 1. Dimensión: Recursos Audiovisuales

En el cuadro 2 figura 1 de la dimensión recursos audio-visuales, se observa en el Indicador video juegos, ítems 1 y 2, que el 80% de los encuestados nunca utiliza los videojuegos para el aprendizaje de sus estudiantes, mientras que el 15% algunas veces lo utiliza. En lo que respecta al video beam, el 80% nunca lo utiliza, mientras 20% algunas veces lo usa. En cuanto al internet un 45% respondió que algunas veces lo utiliza; 30% algunas veces y 25% nunca lo emplea.

Al respecto, los resultados dan cuenta de que la mayoría de los docentes nunca utiliza los videojuegos ni el video beam para el aprendizaje de sus estudiantes, no así el internet que algunas veces lo utilizan. En ese

sentido, Torres y Cobo (ob. cit.) sostienen que la tecnología de la educación o tecnología educativa tiene por cometido posibilitar la organización de entornos de aprendizaje que proporcionen las condiciones más idóneas para conseguir finalidades educativas, empleando diversos medios tecnológicos.

Ello, debido a que, por medio del uso adecuado de los mismos, acompañados de estrategias efectivas, la intención comunicativa debe articular y dar respuesta a las necesidades e intereses de la comunidad académica, producto del trabajo entre docentes y estudiantes para la selección y montaje de los recursos didácticos, tal como lo

señalan Forero y Díaz (2018). No obstante, a pesar de que dichas tecnologías, le brindan la oportunidad

de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, son desaprovechadas por los docentes objeto de estudio.

Cuadro 3

Frecuencias y porcentajes de la Dimensión Aprendizaje

Ítem	Indicador Atención	S		AV		N	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%
7	Al efectuar indicaciones para realizar la lectura de un contenido programático sus estudiantes prestan atención.	10	50	10	50	0	0
8	Considera que al utilizar un recurso audiovisual en su actividad docente, sus escolares prestan mayor atención a la clase.	16	80	4	20	0	0
	Promedios	13	65	7	35	0	0
	Indicador Retención						
9	Comprueba a través de preguntas la retención de aprendizaje en los estudiantes después de la lectura realizada en clase.	15	75	5	25	0	0
10	Verifica el proceso de retención de información en sus estudiantes a través de la elaboración de mapas mentales sobre lo tratado.	5	25	12	60	3	15
	Promedios	10	50	8	42	2	8
	Indicador Motivación						
11	Motiva en los estudiantes el uso de recursos audiovisuales sobre un tema específico para que ellos fortalezcan su aprendizaje.	3	15	7	35	10	50
12	Los estudiantes muestran entusiasmo por su aprendizaje cuando reciben clases con algún recurso audiovisual, como por ejemplo: proyecciones.	7	35	13	65	0	0
	Promedios	5	25	10	50	5	25
	Indicador Reproducción						
13	Les pide a sus estudiantes que redacten un resumen de los contenidos desarrollados para revisar lo aprendido.	6	30	12	60	2	10
14	Propicia la reproducción de contenidos a través del uso de los recursos audiovisuales para favorecer el aprendizaje de sus alumnos.	4	20	15	75	1	5
	Promedios	5	25	13	67	2	8

N=20

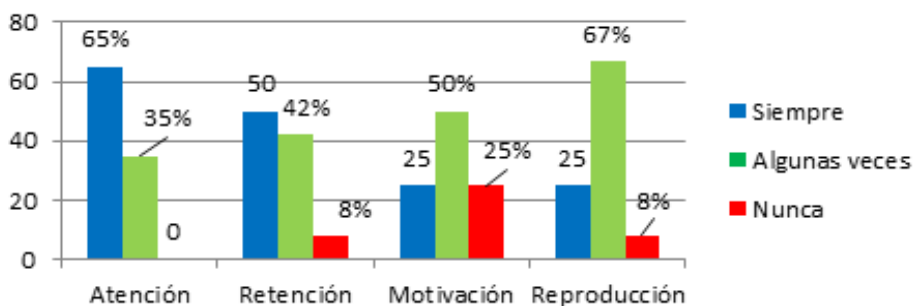


Figura 2. Dimensión Aprendizaje

El cuadro 3, figura 2 que corresponde a la dimensión aprendizaje, se observa que en el indicador atención el 65% de los sujetos de estudio consideran que al emplear un recurso audio visual se logra un mayor nivel de atención en los estudiantes, mientras que el 35% respondió que a veces se logra. En la dimensión retención el 50% de los encuestados afirmaron que siempre verifica la retención de los contenidos ofrecidos a los estudiantes, mientras que 42% reportó que algunas veces y 8% nunca lo hace. En la dimensión motivación 50% respondieron que algunas veces promueven el uso de recursos audiovisuales en los estudiantes, 25% respondió siempre y 25% nunca. En cuanto al indicador reproducción 67% algunas veces propicia la reproducción de contenidos a través del uso de los recursos audiovisuales para favorecer el aprendizaje de sus alumnos, un 25% afirmó que siempre lo hace, mientras un 8% nunca.

Al respecto, Bandura (1996), afirma que el proceso de atención, retención, motivación y reproducción,

se canaliza a través de la frecuencia de la interacción social y el grado de atracción personal, lo que resulte más atractivo para el individuo, dado que, el aprendizaje de los estudiantes depende de la interacción que exista con sus profesores y de las técnicas que ellos empleen para centrar su atención en su aprendizaje.

Aunado a ello, Torres y Kobo (ob. Cit.) se pronuncian a favor de la búsqueda de formas de trabajar en el aula, que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje de las nuevas generaciones para estar en la vanguardia de los procesos educativos, por ser nativos digitales, lo que les permite compartir, colaborar, discutir y reflexionar con otros y con ello, lograr guardar lo que han visto en forma de imágenes mentales o descripciones verbales. Una vez archivados en su esquema cognitivo, se puede hacer resurgir la imagen o descripción dada, tal como lo afirma Bandura (ob. Cit.).

CONCLUSIONES

Al determinar los Recursos

Audiovisuales utilizados por parte de los docentes para fortalecer el aprendizaje en estudiantes del Liceo Bolivariano “José María Domínguez” en Barquisimeto estado Lara, se concluye que la mayoría no emplea los videos juegos ni el video beam en sus clases, desestimando esos recursos tecnológicos que le dan la oportunidad de ofrecer a los estudiantes una manera fácil y amena de adquirir nuevos conocimientos y destrezas relacionadas con la asignatura que cursan, fortaleciendo de ese modo su aprendizaje.

Del mismo modo ocurre con el internet, evidenciándose que en un bajo porcentaje de los sujetos de estudio algunas veces lo utilizan, recurso que permite navegar a los estudiantes en la autopista de la información y el conocimiento, mismo que es desaprovechando por los docentes para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula. En cuanto, al aprendizaje, se concluye que la mayoría de los docentes están pendientes de verificar el proceso de atención y retención en el proceso de aprendizaje de sus alumnos, lo que

favorece al éxito del proceso de enseñanza, a pesar de que en la motivación y reproducción la mayoría sólo lo haga algunas veces.

RECOMENDACIONES

Producto de las conclusiones, se recomienda a los directivos de la unidad de investigación de este estudio, la implementación de talleres y/o actividades dirigidas a los docentes que allí laboran, sobre el uso de los diferentes medios audiovisuales, sobre todo los digitales, al servicio del proceso de enseñanza aprendizaje, como complemento y apoyo didáctico para fortalecer dicho proceso. Para finalizar, se recomienda a personas interesadas en el tema, profundizar sobre esta investigación en otros niveles del sistema educativo venezolano con el fin de ampliar el estado del arte de este tema.

REFERENCIAS

Alcalá, M. (2017). **La Galaxia Internet: Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad, de Manuel Castells.** Revista. Mexicana Ciencia política y

- Sociedad, vol.62, N° 23. Ciudad de México sep./dic. 2017
- Arias, F. (2006). **El Proyecto de Investigación: Guía para su Elaboración.** 5ta Edición. Caracas: Editorial Episteme.
- Bandura, A. (1996). **Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad.** Madrid, España.
- Baque, G., y Portilla, G. (2021). **El Aprendizaje Significativo como Estrategia Didáctica para la Enseñanza – Aprendizaje.** Revista Polo del Conocimiento, N° 58, volumen 6, N° 5, mayo 2021, pp. 75-86
- Bianco, F. (1991). **Centro de Investigaciones Psiquiátricas, Psicológicas y Sexológicas de Venezuela.** Caracas. Ediciones CIPPSV.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). **Gaceta Oficial N° 5453.** Ediciones Juan Garay. Caracas.
- Durán, C., García, C., y Rosado, A. (2021). **El Rol Docente y Estudiante en la Era Digital.** Revista Boletín REDIPE, volumen 10 N°2, año 2021
- Feican, T., García, D., y Erazo, C. (2021). **Recursos Audiovisuales para la Enseñanza de Lectoescritura.** EPISTEME KOINONIA. Fundación Koinonía, Venezuela, vol. 4, N° 8, año 2021
- Forero, J., Díaz E. (2018). **Implementación de Recursos Audiovisuales como Estrategia de Validación Pedagógica.** Anagramas Rumbos Sentidos Común. vol.17, N° 33, Medellín, July/Dec. 2018
- Gutiérrez, M. (2022). **Objeto Virtual de Aprendizaje: Visión Emergente desde la Praxis Pedagógica en Escenarios Universitarios.** Tesis Doctoral de la Universidad Fermín Toro. Cabudare, estado Lara
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). **Metodología de la Investigación.** 6ta Edición. México: McGraw-Hill
- Ley Orgánica de Educación. (2009) **Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela.** Gaceta Oficial N° 5929 (Extraordinario), agosto 15, 2009
- Miranda, S., y Ortiz, J. (2020). **Los Paradigmas de la Investigación: Un Acercamiento Teórico para Reflexionar desde el Campo de la Investigación Educativa.** Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo RIDE, Vol. 11, N° 21, julio - diciembre 2020
- Núñez, E., Sanz, Y., y Ravina, R. (2020). **Los Videojuegos en la Educación: Beneficios y Perjuicios.** Universidad Nacional de Costa Rica. Revista Electrónica EDUCARE, vol. 24, N° 2, pp. 240-257, 2020. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/19>

- 41/194163269012/html/ [Consulta: febrero 7 de 2023]
- Osorio, L., Vidanovic, A., y Finol, M. (2021). **Elementos del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje y su Interacción en el Ámbito Educativo**. Revista Científica Qualitas, volumen 23 (enero – junio 2022). Editado por la Dirección de Investigación UNIBE, Quito. Disponible en: <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124> [Consulta: febrero 7 de 2023]
- Pérez, M. (2011). **Recursos Audiovisuales**. Disponible en: <http://futuros-licenciados.blogspot.com/2008/02/conceptos-de-los-recursos-audiovisuales.html>. [Consulta: octubre 19 2020]
- Real Academia Española. (2015). **Enciclopedia. Tomo III**. Océano: España.
- Requena, I. (2012). **Aprendizaje Colectivo desde las Redes 3D: Alternativas para la Humanización de la Educación a Distancia**. EDUWEB. Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación. Número 2 Volumen 6 julio-diciembre 2012: (Pp 26-28), ISSN: 1856-7576
- Ruíz, B. (2002). **Instrumento de Investigación Educativa**. Barquisimeto: CIOEF.
- Siemens, G. (2004). **Conectivismo: Una Teoría de Aprendizaje para la Era Digital**. Disponible en: <https://pdfs.semanticscholar.org/05f1/adee187323d66beab226058b23a7416c3517.pdf> [Consulta: 2020, diciembre, 07]
- Torres, P., y Kobo, J. (2017). **Tecnología Educativa y su Papel en el Logro de los Fines de la Educación**. Revista EDUCERE, vol. 21, núm. 68, enero-abril, 2017, pp. 31-40 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela