

# FACULTAD DE COMUNICACIONES

CARRERA DE **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**  
**EN MEDIOS DIGITALES**

## **ANÁLISIS DEL MATERIAL AUDIOVISUAL INTERACTIVO DE LA PLATAFORMA 'EDUCA PERÚ' PARA LA ENSEÑANZA *ONLINE* DEL CURSO DE COMUNICACIÓN EN EL PRIMER AÑO DE SECUNDARIA**

Tesis para optar al título profesional de:  
**Licenciada en Comunicación Audiovisual  
en Medios Digitales**

**Autora:**

Litzi Rosario Zaragoza Bendezu

**Asesor:**

Dr. Alfieri Díaz Arias

<https://orcid.org/0000-0002-5140-7658>

Lima – Perú

2024

## JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	LUIS ALBERTO VALLADOLID GARAVITO
	Nombre y Apellidos

Jurado 2	<b>JOHANN LEE ANTICONA GARCIA</b>
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	ALFIERI DIAZ ARIAS
	Nombre y Apellidos

## INFORME DE SIMILITUD

### Tesis

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>15%</b>	<b>15%</b>	<b>%</b>	<b>%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

#### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.upn.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.unjpsc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>www.grupocomunicar.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>comunicacionunap.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>www.comunicacionunap.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>renati.sunedu.gob.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>www.coursehero.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

## **DEDICATORIA**

Quisiera dedicar esta investigación a dos pilares fundamentales de mi vida académica:  
mi pasión por mi carrera y el equilibrante apoyo de mi madre. Deseo expresar mi  
gratitud y reconocimiento a mi madre, cuyo apoyo incondicional ha sido la fuerza  
motivadora constante a lo largo de mi trayectoria académica.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi madre. Cada experiencia, desafío y logro a lo largo de este camino ha contribuido a mi formación y me ha recordado la importancia de perseverar frente a las adversidades. Finalmente, dedico este trabajo a mi asesor, a todas las personas y circunstancias que, de una u otra forma, han sido parte de este proceso. Este es un pequeño reflejo del impacto positivo que han tenido en mi vida.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>Jurado Evaluador .....</b>	<b>2</b>
<b>Informe de Similitud .....</b>	<b>3</b>
<b>Dedicatoria .....</b>	<b>4</b>
<b>Agradecimiento.....</b>	<b>5</b>
<b>Resumen .....</b>	<b>7</b>
<b>CAPITULO I. INTRODUCCION .....</b>	<b>9</b>
<b>1.1. Realidad Problemática .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2. Antecedentes .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2.1. Antecedentes Internacionales.....</b>	<b>14</b>
<b>1.2.2. Antecedentes Nacionales.....</b>	<b>15</b>
<b>1.3. Bases teóricas.....</b>	<b>16</b>
<b>1.3.1.Narrativa Audiovisual .....</b>	<b>16</b>
<b>1.3.2.Material Audiovisual Interactivo .....</b>	<b>17</b>
<b>1.3.3. Tipología de planos .....</b>	<b>17</b>
<b>1.3.4. Imágenes y gráficos.....</b>	<b>20</b>
<b>1.3.5. Sonidos .....</b>	<b>21</b>
<b>1.3.6. Educación Remota .....</b>	<b>21</b>
<b>1.3.7. Pedagogía Audiovisual.....</b>	<b>22</b>
<b>1.4. Formulación del Problema.....</b>	<b>24</b>
<b>1.4.1.Problema General .....</b>	<b>24</b>
<b>1.4.2. Problemas Específicos.....</b>	<b>24</b>
<b>1.5. Objetivos .....</b>	<b>24</b>
<b>1.6. Hipótesis.....</b>	<b>25</b>
<b>1.6.1. Hipótesis General .....</b>	<b>25</b>
<b>1.6.2. Hipótesis Específicas .....</b>	<b>25</b>
<b>CAPITULO II. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>26</b>

1.1. Tipo de investigación .....	26
2.2. Población y muestra.....	26
2.2.1. Población.....	27
2.2.2. Muestra .....	28
2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos.....	30
2.3.1. Definición conceptual y operaciones de las variables .....	30
2.3.2. Descripción de los instrumentos .....	31
2.3.3. Validación de los instrumentos. ....	32
2.4. Procedimiento .....	32
2.5. Aspectos Éticos .....	33
<b>CAPITULO III. RESULTADOS .....</b>	<b>34</b>
3.1. Pre Test .....	36
3.2. Guía de Observación del video .....	50
3.3. Post Test.....	52
<b>CAPITULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....</b>	<b>64</b>
4.1. Discusión .....	65
4.1.1. Análisis de contenido .....	65
4.1.2. Fortalezas y debilidades.....	67
4.1.3. Impacto y comprensión .....	68
4.2. Implicancias.....	70
4.2.1. Implicancias teórica .....	70
4.2.2. Implicancias metodológica .....	70
4.2.3. Implicancias práctica .....	70
4.3. Conclusiones .....	72
4.4. Recomendaciones .....	74
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>75</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>78</b>

## RESUMEN

La presente investigación analiza el impacto del contenido audiovisual interactivo de la plataforma 'Educa Perú' en la enseñanza del curso de Comunicación en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Kumamoto I 3092. El objetivo principal fue evaluar cómo los recursos audiovisuales han contribuido en la comprensión de conceptos clave, como las viñetas, globos de texto, onomatopeyas y estructuras narrativas, fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, se utilizó una metodología mixta, aplicando un pretest, un postest y una guía de observación que permitió analizar la interacción de los estudiantes con el material audiovisual. En conclusión, los resultados demuestran que el material audiovisual interactivo de 'Educa Perú' es una herramienta efectiva para mejorar la enseñanza y la comprensión de conceptos educativos. Además, este estudio sienta las bases para futuras investigaciones que profundicen en estrategias pedagógicas y tecnológicas, optimizando el uso de recursos audiovisuales en el ámbito educativo.

**Palabras clave:**

Contenido Audiovisual, Narrativa Gráfica, Pedagogía Audiovisual

## CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad Problemática

Desde el año 1895 con la primera producción de los hermanos Lumière, el contenido audiovisual se ha desarrollado de una manera global abarcando diferentes medios ya sea radio, televisión, cine y plataformas digitales, teniendo como objetivo comunicar mensajes con diferentes fines. Con la digitalización, el desarrollo de estos productos se ha ido incorporando de alguna u otra manera nuevas tecnologías que involucran al sector, creando contenido audiovisual para su uso. Esto motivó que instituciones educativas nacionales como internacionales se apoyen de estos materiales con la finalidad de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A raíz de la pandemia, la emergencia de las nuevas tecnologías y de una comunicación que se ha ido desplazando por diferentes dimensiones comunicativas, buscan entretener y educar satisfaciendo necesidades. Según Datereportal (2022), en el ámbito de lo digital se sabe que las personas que usan internet aumentaron sólo un 3.7 % con respecto al año que lo precedió, llegando a un total de 5030 millones en julio de 2022, impulsando la penetración global de internet hasta el 63.1 % (Kemp,2022).

La consolidación de la internet como una plataforma integral para la expansión de contenidos sonoros, visuales, textuales y otros formatos interactivos, como webinars y blogs, ha transformado significativamente diversos ámbitos de la sociedad. En particular, este fenómeno ha tenido un gran impacto en el sector

educativo, donde las herramientas audiovisuales han emergido como componentes esenciales para la enseñanza y el aprendizaje. La capacidad del internet para alijar y distribuir una variedad de contenidos facilita el acceso de recursos educativos, permitiendo a los estudiantes y educadores explorar nuevos métodos pedagógicos y didácticos que enriquecen el proceso educativo.

Aprovechando las ventajas que ofrecen en términos de accesibilidad, interactividad y personalización del aprendizaje. La integración de videos educativos, presentaciones interactivas y plataformas de aprendizaje en línea ha permitido una experiencia educativa más dinámica y atractiva, adaptada a las necesidades y ritmos de cada estudiante. Además, el uso de webinars y blogs como complementos educativos ha formado la creación de comunidades de aprendizaje y el intercambio de conocimientos a nivel global, potenciando así la colaboración y construcción colectiva del saber.

Bettetini menciona que la transmisión de una información utilizando medios que involucran tanto el oído como la vista, el cine, los videos y las imágenes, entre otros más. Esto se conoce como comunicación audiovisual. Su propósito principal es poder transportar mensajes.

Por último, Bettetini hace referencia a las características de signos y elementos que integran la comunicación audiovisual. Estos elementos incluyen imágenes, sonidos, música, texto y otros elementos que se requieren en la producción de los medios audiovisuales. Estos elementos validan el mensaje entregado a través de la comunicación audiovisual. (Bettetini 1996, pág. 7).

Además, Mayer (2005) propone la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia, fundamentada en la existencia de tres tipos de almacenamiento en la

memoria humana: la memoria sensorial, la memoria de trabajo y la mejora de largo plazo. Esta teoría sugiere que para que el aprendizaje sea efectivo, es esencial comprender como estos diferentes tipos de memoria procesan y almacenan la información presentada a través de medios multimedia.

La memoria sensorial capta la información inicial a través de los sentidos, pero solo la retiene por un breve periodo. La memoria de trabajo, por otro lado, es donde la información se procesa y se manipula activamente a largo plazo, la teoría de Mayer destaca la importancia de diseñar materiales educativos que faciliten el procesamiento adecuado de la información a través de estas tres etapas, optimizando así el aprendizaje y la retención del conocimiento.

En atención a la problemática expuesta, la presente investigación se propone analizar los contenidos audiovisuales empleados en el sector educativo a través de la plataforma 'Perú Educa', específicamente en el curso de comunicación del primer año de secundaria.

La plataforma 'Perú Educa' a través de su capacidad para combinar elementos visuales y auditivos, pueden atender a diversos estilos de aprendizaje facilitando una enseñanza efectiva. Dado el incremento del uso de plataformas digitales en la educación desde la pandemia, este estudio busca contribuir a mejorar la calidad educativa a través del análisis de estos materiales audiovisuales interactivos. Para resaltar la eficacia de los materiales educativos audiovisuales interactivos en esta plataforma. En este sentido, surge la necesidad de analizar como los contenidos audiovisuales contribuyen al aprendizaje de los estudiantes.

El presente estudio se enfoca en evaluar el impacto del contenido

audiovisual interactivo de la plataforma 'Perú Educa' en la enseñanza del curso de comunicación a estudiantes de primer año de secundaria. Para ello se realizará una prueba piloto en la institución educativa Kumamoto I 3092. El objetivo principal es analizar como estos recursos audiovisuales pueden servir como herramientas de soporte educativo. Mediante el análisis de los resultados obtenidos en los test aplicados a los estudiantes, se buscará determinar la efectividad y el aporte del material audiovisual interactivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este estudio permitirá identificar las fortalezas y debilidades del contenido audiovisual de la plataforma Perú Educa, y su capacidad para mejorar el rendimiento a una mejor comprensión de las posibilidades de la educación y el desarrollo de estrategias.

## **1.2. Antecedentes**

### **1.2.1. Internacionales**

Caerols, Bautista y Acedo (2022) en su investigación sobre los *MOOC*: *¿nuevas narrativas y formatos audiovisuales? Mitos y retos*, desarrollada para analizar los Cursos Masivos Abiertos en Línea (MOOC) desde una perspectiva audiovisual, se propusieron evidenciar que estos cursos, debido a su enfoque en la formación continua y especializada, requieren la creación de metodologías y narrativas específicas para maximizar su efectividad educativa. A través de una metodología cualitativa, el estudio se enfocó en analizar las piezas audiovisuales utilizadas en los MOOC. Los resultados revelaron que no existe un modelo universal para la elaboración de materiales educativos en este contexto, sino que

los formatos y las narrativas deben adaptarse al contenido específico de cada curso. En conclusión. Los autores subrayan la necesidad de desarrollar enfoques personalizados en el diseño audiovisual de los MOOC, dada la diversidad de temas y objetivos que estos cursos abarcan.

Urrea (2014), en su estudio titulado *Lenguaje y contenido audiovisual de los programas en Internet frente a la televisión convencional*, desarrollado en el contexto de la comparación entre estos dos medios, tuvo como objetivo analizar las similitudes y diferencias entre el lenguaje y contenido audiovisual de los programas de internet frente a los de la televisión convencional. La investigación se basó en una metodología cualitativa con enfoque descriptivo, empleando la técnica de análisis de contenido para registrar, analizar e interpretar los elementos de lenguaje y narrativa audiovisual. Los resultados indicaron que, aunque existen diferencias en los formatos de transmisión, ambos medios comparten elementos esenciales del lenguaje audiovisual, lo que les permite transmitir emociones y contar historias de manera similar. En conclusión, se evidencio que, pese a la evolución tecnológica y a las distintas plataformas de difusión, ambos tipos de programas convergen en sus recursos narrativos y su capacidad para generar experiencias significativas para la audiencia.

Sánchez & Piñero (2012) en su investigación *Nuevas narrativas audiovisuales: Multiplataforma, Crossmedia y Transmedia El caso de Águila Roja (RTVE)*, tuvieron como propósito clarificar los conceptos de multiplataforma, crossmedia y transmedia, lo cual resulta esencial para comprender la evolución de las narrativas en el ámbito audiovisual contemporáneo. Para lograr este objetivo, se adoptó una metodología cualitativa

basada en el estudio de cada del proyecto transmedia de *Águila Roja*, el cual permitió analizar como una narrativa puede expandirse y adaptarse a múltiples soportes y plataformas, Los resultados revelaron que cada vez más productos audiovisuales buscan ampliar sus historias a través de diversos medios, con una clara preferencia por las plataformas digitales. Este fenómeno demuestra no solo la convergencia de medios en la industria audiovisual, sino también el cambio en la interacción con la audiencia, que busca experiencias más enriquecedoras y participativas. En conclusión, los autores evidenciaron que la expansión hacia nuevos soportes no sólo es una tendencia, sino también una estrategia clave para maximizar el impacto y la conexión emocional con el público, subrayando la relevancia de entender y aplicar correctamente estas nuevas narrativas en los proyectos audiovisuales.

### 1.2.2. Nacionales

Novoa Ramírez, Eliana. (2021) en su título de investigación sobre la Taxonomía de la producción cinematográfica relacionada con la educación; presentó como objetivo seleccionar y clasificar la producción de películas de ficción cuyo enfoque de análisis sea el discurso narrativo esté referido a la escuela. Su metodología se enfatizó en el enfoque cualitativo descriptivo que utilizó la observación documental, la hermenéutica y el análisis crítico del mensaje audiovisual como principales técnicas de investigación. Y como resultados, existe una taxonomía de ocho clases de películas, atendiendo al específico tipo de conflicto principal que se anuda en la narrativa de cada filme.

Marino-Jiménez, M., Torres-Ravello, C., & Valdivia-Llerena, G. (2020)

en su investigación *Educación y medios audiovisuales: una reflexión sistémica para su implementación, fortalecimiento y sostenibilidad*; presentó como objetivo principal la mejora para el aprendizaje, haciendo uso de una metodología de enfoque cualitativa donde se realiza un análisis. Y como resultados, la revisión de procedimientos para la elaboración de videos y el empleo del pensamiento sistémico a través de arquetipos, se evidencia la interacción de distintos factores que permiten ilustrar distintas dimensiones de esta praxis.

Peñarrieta, Rodríguez, Jaén y Ochoa (2013) en su investigación *Efectividad del diseño de afiches en campañas preventivas de IRAS, Neumonías y otros en Minsa y EsSalud de Puno y Juliaca - Perú 2011 y 2012*, siendo su objetivo principal responder las necesidades de educación, información y motivación, sentidas por una audiencia específica, la que es percibida en materiales impresos informativos mediante procesos comunicativos. El investigador hizo uso de la metodología mixta, donde se realiza un análisis descriptivo-analítico- comparativo. Los resultados son los siguientes el nivel de efectividad alta del diseño de afiches en campañas de Puno y Juliaca del período 2011-2012 refleja una diferencia de niveles de efectividad donde el Minsa tiene un 78 % de eficacia eso significa un alto nivel de efectividad, debido a que el diseño de las fichas es atractivo sensorialmente cuenta con poca contextualización operativa y tiene un poco nivel cultural.

## 1.3 Bases teóricas

### 1.3.1. Narrativa Audiovisual

Es una herramienta clave para la creación de los relatos que pueden surgir tanto de la imaginación como de hechos reales, y tiene como fin compartir historias, transmitir cultura, compartir conocimiento o entretener. En la era digital, el uso de las redes sociales ha democratizado la creación y difusión de narrativas, permitiendo a los usuarios compartir experiencias mediante videos de manera cotidiana.

Según García Jiménez (1996, p. 13), poseemos la habilidad de utilizar imágenes visuales para narrar o crear diversas historias, es decir, de combinarlas con otros elementos y símbolos que contienen significado, teniendo como resultado final una nueva historia. Estas también se derivan en la estructura, en la introducción nos sitúa al contexto de la historia, tiempo y espacio como también se presenta al personaje principal. En el nudo de la historia se presenta el desarrollo del personaje, el drama se va desarrollando al punto del clímax revelando el conflicto. En el desenlace se dictamina el conflicto, En la narrativa siguen un patrón lógico y cronológico. Con la convergencia la narrativa pasó a ser multiplataforma, básicamente es contar la misma historia en diferentes plataformas.

Siguiendo a Scolari, el fenómeno de la convergencia mediática dio creación a nuevas narrativas y formas de comunicación por lo cual se han utilizado términos como “*Crossmedia*, *Plataforma Múltiple*, *Intertextual Commodity*, *Transmedial Worlds*, *Transmedial Interactions*, *Multimodality* y

*Overflow*" (2009, p. 189). Esta convergencia trajo una nueva evolución tecnológica llevando al usuario a acceder diferentes tipos de contenido sin importar el momento o el lugar.

### **1.3.2. Material Audiovisual Interactivo**

En esta sociedad digitalizada se ha implementado contenidos de diversos tipos para diferentes sectores ya sea en el entretenimiento o en la educación, se pone en práctica imágenes, videos acompañados con sonido rítmico, haciendo el contenido más didáctico. Un material audiovisual compone video, sonido, imagen, estructura y para que esto pueda ser interactivo se expande a una plataforma digital permitiendo una mayor audiencia.

El material audiovisual interactivo resulta un formato útil y adecuado para desarrollar experiencias narrativas reales. La unión de fotogramas y el acompañamiento sonoro nos dan por resultado un video, la unión de texturas, formas, colores nos da como resultado una imagen.

Este tipo de material integra no sólo el aspecto visual y auditivo, sino también una dimensión interactiva, permitiendo que los estudiantes no solo consuman el contenido, sino que participan activamente en su desarrollo. Según diversos estudios sobre pedagogía audiovisual, el uso de este de material mejora la retención de información y la motivación del alumno, debido a su capacidad para presentar conceptos de manera dinámica y atractiva (Salinas, 2011)

### **1.3.3 Tipología de planos**

En el ámbito de la narrativa audiovisual, los planos cumplen funciones tanto descriptivas como narrativas, dependiendo de las características de su

encuadre y su ángulo. Los primeros planos y planos detalles, por ejemplo, tiene la capacidad de resaltar aspectos clave del encuadre, como emociones intensas o detalles significativos que enriquecen la historia. Según García Jiménez (1996), estos elementos visuales desempeñan un papel fundamental al fortalecer la conexión emocional entre el espectador y los personajes, además de aportar profundidades al relato. De manera complementaria, Zettl (1999) sostiene que los planos cerrados cumplen una función psicológica esencial al centrar la atención en los aspectos más relevantes del contenido audiovisual, facilitando una experiencia inmersiva para el espectador.

En el ámbito cinematográfico, los planos se clasifican según su apertura y función narrativa, siendo los planos abiertos fundamentales para contextualizar al espectador en el espacio y ambiente, mientras que los planos cerrados destacan por su capacidad de transmitir emociones y detalles significativos. La elección de estos planos se complementa con variaciones angulares, como el ángulo normal, picado contrapicado, nadir y cenital, cada uno aportando matices específicos a la percepción visual. Según Denevi (2005), el plano representa la unidad esencial del lenguaje cinematográfico, jugando un rol crucial en la organización y estructuración de la narrativa visual. En el noveno capítulo de su obra *Introducción a la Cinematografía*, el autor examina no solo la definición y clasificación de los planos, sino también su evolución histórica, las técnicas de cortes directos, las angulaciones y el uso de miradas. Este análisis revela que el manejo adecuado de los planos no solo garantiza la coherencia narrativa, sino que también amplifica la conexión emocional y comunicativa entre los personajes y el espectador. De esta manera, Denevi ofrece un argumento sólido sobre la

relevancia técnica y estética del plano como componente indispensable para la construcción de un discurso audiovisual efectivo y significativo.

**Gran plano general (G.P.G):** Tiene un valor descriptivo, predominando el ambiente, sirve para situarnos en la escena o mostrarnos la soledad del personaje.

**Plano general (P.G):** Usado para mostrar el escenario dando una tercera parte al personaje, en la mayoría de las veces se suele iniciar con este plano ya que tiene un valor descriptivo.

**Plano conjunto (P.C):** Es de valor para la narrativa, ya que se muestra a dos personas, tiene como objetivo revelar una conversación o discusión dentro de la trama.

**Plano entero (P.E):** El encuadre captura el cuerpo entero del personaje, los pies y la cabeza son el límite del plano.

**Plano medio (P.M):** Se muestra el cuerpo del personaje hasta el torso.

**Plano americano (P.A):** Se muestra el cuerpo del personaje hasta la rodilla, dándole un valor narrativo. Es empleado para mostrar al personaje en movimiento.

**Plano medio corto (P.M.C)** Cubre de la cabeza hasta el busto del personaje.

**Primer plano (P.P)** Se muestra el rostro y hombro del personaje, es de valor psicológico y expresivo, ya que sirve para mostrar intimidad del personaje.

**Primer primerísimo plano (P.P.P):** Se muestra una parte del rostro del personaje para fortalecer la escena mostrando las emociones.

**Plano detalle (P.D):** De valor simbólico o descriptivo para la narrativa,

este plano enfoca un objeto haciéndolo relevante para la historia.

#### 1.3.4 Imágenes y Gráficos

Según Moles (1981), “la imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico (universo perceptivo), susceptible de subsistir a través del tiempo y que constituye uno de los componentes principales de la *mass media* (fotografía, pintura, ilustraciones, escultura, cine y televisión)”. Además, “observar imágenes, relacionar formas, colores, texturas y composición, nos lleva a crear conceptos, tener una mejora crítica analítica o tener una posición frente a un tema”.

Pro (2003) menciona que, hoy en día la realización de una imagen prevalece en la cultura, ya que los seres humanos de esta nueva generación no tienen el hábito de contemplar las imágenes en grandes cantidades, pero no indagan sobre estas.

Barthes (1964) en su ensayo *La retórica de la imagen* indaga una fotografía y separa los componentes en los siguientes tres mensajes.

Mensaje lingüístico (palabras que están presente)

Mensaje icónico codificado (es decir todas las formas figuradas o simbólicas)

Mensaje icónico no codificado (referencia directa de la imagen).

### **1.3.5. Sonido**

Según Birlis (2007), el sonido tiene la fuerza de crear emociones, sean sumamente positivas como también negativas, influyendo a diferentes estados de ánimo. La música con sólo doce sonidos logra transmitir una amplia gama de emociones y sentimientos. Incluso situaciones dramáticas, cómicas o épicas. También nos lleva a crear y recordar memorias. El sonido empleado siempre es sincrónico con la imagen para transmitir una idea en conjunto, teniendo en cuenta que el silencio también es un sonido.

El relato sonoro encuentra en la narrativa un espacio creativo para desarrollarse, reflexionando sobre la música y el diseño sonoro cumplen un rol en la narrativa ya que son elementos estructurales de una historia porque genera un espacio ambiental.

Morenos (2001), nos indica que el lenguaje sonoro también se adapta al genoma digital de los relatos hipermedia, estos tienen como función describir el entorno donde se desarrolla la acción dramática. La musicalización es un relato que nos ambienta a su forma y su contenido de la puesta en escena. Esta manipulación técnica nos sumerge a la historia completamente. En el ámbito de los relatos no ficcionales (entrevistas, documentales, información, etc.) emplear un buen uso de sonido facilitará entender la historia.

### **1.3.6. Educación Remota**

La educación remota, también conocida como educación a distancia, ha ganado una relevancia sin precedentes en el siglo XXI debido a los avances tecnológicos y, más recientemente, a la necesidad de adaptarse a contextos

globales como la pandemia de Covid-19. Esta modalidad de enseñanza permite el acceso al aprendizaje sin la necesidad de que los estudiantes y profesores compartan un espacio físico, lo que democratiza la educación al hacerla más accesible.

Según Moore y Kearsley (2011), la educación a distancia es un proceso de enseñanza y aprendizaje donde el profesor y el estudiante están separados espacial y temporalmente, y la comunicación entre ellos se realiza mediante medios electrónicos. Esto exige el desarrollo de materiales didácticos multimedia, que no solo deben ser informativos, sino también interactivos, para mantener la atención del alumno y fomentar la comprensión.

### **1.3.7. Pedagogía Audiovisual**

La pedagogía audiovisual constituye una disciplina educativa que emplea recursos visuales y auditivos con el propósito de optimizar los procesos de aprendizaje. Este enfoque didáctico promueve el uso de herramientas audiovisuales, como videos, infografías y sonidos, para transmitir contenidos de forma clara y atractiva, siendo especialmente valioso en contextos de enseñanza a distancia.

Con la llegada de internet y tecnologías de información y comunicación (TIC), el panorama educativo se ha transformado profundamente, Aguaded y Contin (2002) señalan que la diversidad de aplicaciones digitales ha impactado tanto en la educación formal como en el aprendizaje, impulsando metodologías innovadoras como los cursos masivos en línea (MOOC).

Durante la pandemia del Covid-19, como resaltan García-Martín y García-Martín (2021), la virtualización acelerada de las clases evidenció el potencial de herramientas digitales como podcasts y videos para estructurar modelos de enseñanza-aprendizaje. Además, las investigaciones como las de Sánchez González et al. (2021) ponen de manifiesto la importancia de capacitar al profesorado en competencias digitales para adaptarse a este nuevo escenario.

Salinas (2004) señala que este enfoque pedagógico posee la capacidad de incrementar la motivación de los estudiantes al combinar estímulos sensoriales diversos, lo que facilita captar y mantener su atención. Así mismo, contribuye a la comprensión de conceptos complejos mediante representaciones visuales de procesos que resultarían difíciles de explicar únicamente con texto escrito.

Además de favorecer una mayor retención de los contenidos, la pedagogía audiovisual fomenta la construcción crítica del conocimiento al facilitar la interacción activa entre el estudiante y el material audiovisual didáctico. El empleo de medios audiovisuales en la educación ha recorrido un amplio camino, desde el uso tradicional de la radio, el cine y la televisión hasta la integración de tecnologías digitales en entornos educativos. Según Cabero (2007) Y Peralta Ferreyra (2005), estos medios han sido considerados fundamentales para apoyar el aprendizaje debido a su capacidad de combinar imágenes, sonidos y gráficos, lo cual facilita la comprensión y genera empatía con los estudiantes.

### **1.4.1. Formulación del Problema**

#### **1.4.1. Problema general**

¿Cómo contribuye el contenido audiovisual interactivo de la plataforma 'Educa Perú' en la enseñanza del curso de Comunicación en los estudiantes del primer año de secundaria?

#### **1.4.2. Problemas específicos**

¿Cuáles son los contenidos audiovisuales que presenta la plataforma 'Educa Perú'?

¿Qué tan eficaz es el contenido audiovisual interactivo de 'Educa Perú' para mejorar la comprensión de los conceptos clave en el curso de comunicación entre los estudiantes del primer año de secundaria?

¿Cómo se adapta el contenido audiovisual interactivo de 'Educa Perú' a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes en el curso de comunicación?

### **1.5. Objetivos**

#### **1.5.1. Objetivo General**

Analizar la contribución del contenido audiovisual interactivo de la plataforma 'Educa Perú' en la enseñanza del curso de Comunicación en los estudiantes del primer año de secundaria.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

Analizar el contenido audiovisual interactivo de la plataforma 'Educa Perú' para el curso de Comunicación de primer año de secundaria.

Diagnosticar las principales fortalezas y debilidades del uso de material audiovisual interactivo en la plataforma 'Educa Perú' para la enseñanza del curso de Comunicación de primer año de secundaria.

Determinar el impacto del contenido audiovisual interactivo de la plataforma 'Educa Perú' en la comprensión del curso de Comunicación en los estudiantes del primer año de secundaria.

## **1.6. Hipótesis**

### **1.6.1. Hipótesis General**

La exposición del contenido audiovisual interactivo de la plataforma 'Educa Perú' contribuye significativamente en la enseñanza del curso de Comunicación en los estudiantes del primer año de secundaria.

### **1.6.2. Hipótesis Específicas**

El contenido audiovisual interactivo de la plataforma 'Educa Perú' hace un uso apropiado de del lenguaje de audio y video para la comprensión de los temas escolares abordados.

El contenido audiovisual interactivo de la plataforma 'Educa

Perú' tiene como fortaleza el uso dinámico de imágenes que refuerzan los conceptos expuestos de forma oral y como debilidad que no aborda con suficiente profundidad algunos conceptos del curso de Comunicación del primer año de secundaria.

El contenido audiovisual interactivo de la plataforma 'Educa Perú' impacta de manera positiva en la comprensión del curso de Comunicación en los estudiantes de primer año de secundaria.

## **CAPÍTULO II. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

### **2.1. Tipo de investigación**

La presente investigación es de tipo cuantitativa experimental aplicada y se enfoca en medir el impacto del contenido audiovisual de la plataforma 'Educa Perú', específicamente el programa *Aprendo en Casa Secundaria-Comunicación* para los estudiantes del primer (1°) y segundo (2°) año de secundaria del Minedu. Este enfoque cuantitativo permite obtener datos a partir de la aplicación de pretest y postest, antes y después de la exposición al contenido audiovisual, para así evaluar los efectos generados en los estudiantes.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), la investigación cuantitativa se caracteriza por la recopilación de datos numéricos y la utilización de análisis estadísticos que permiten probar hipótesis previamente planteadas. En este caso, se recolectarán datos directamente de los estudiantes mediante instrumentos diseñados para medir el impacto en términos de conocimientos adquiridos y habilidades desarrolladas.

El diseño experimental elegido es preexperimental, conforme a lo planteado por Campbell y Stanley (1963), donde se trabaja con un solo grupo sin

el uso de grupo de control. Este diseño resulta pertinente ya que permite observar cambios en los estudiantes antes y después de la intervención audiovisual, identificando las variaciones en su nivel de conocimiento.

El análisis no sólo estuvo enfocado en los datos cuantitativos, sino que también tomó en cuenta cómo las cifras reflejan motivaciones y emociones subyacentes, aportando a una perspectiva integral al impacto del material audiovisual. Se espera, por tanto, que este estudio contribuya a identificar no sólo el efecto numérico del contenido en término de aprendizaje, sino también como este influye en las emociones, motivaciones y aspiraciones de los estudiantes, considerando su contexto social.

## **2.2. Población y muestra**

### **2.2.1. Población**

La población de esta investigación está compuesta por todos los videos educativos de la plataforma 'Educa Perú' en el área de Comunicación del primer año de secundario con un total ochenta (80) videos. Estos videos abordan una variedad de temas pedagógicos mediante el uso de herramientas audiovisuales interactivas, diseñadas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Sampieri, Collado y Lucio (2010), la población de un estudio incluye a todos los elementos que cumplen con ciertos criterios definidos, en este caso, los videos que conforman el recurso educativo de 'Educa Perú'.

Añadiendo a esta población a los estudiantes del primer año de secundaria de la institución Kumamoto I 3092, de las secciones A, B, C, D y E., arrojando un total de ciento setenta (170) alumnos.

**Tabla N° 01**
**Distribución de la población y la muestra del colegio**
**Kumamoto I 3092**

<b>AÑO</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>N° DE ALUMNOS</b>
<b>Primer año de secundaria</b>	<b>A</b>	<b>35</b>
	<b>B</b>	<b>35</b>
	<b>C</b>	<b>35</b>
	<b>D</b>	<b>35</b>
	<b>E</b>	<b>35</b>
<b>TOTAL</b>		<b>170</b>

**2.2.2. Muestra**

La presente investigación tiene como objetivo evaluar el impacto del contenido audiovisual de la plataforma 'Educa Perú' en los estudiantes del primer grado de secundaria. Para ello, la muestra está compuesta por 30 estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa Kumamoto 1 3092. La población objetivo incluye a todos los estudiantes del primer año de secundaria de la institución, pero se ha trabajado específicamente con la sección 1ro A, la cual está conformada por treinta (30) alumnos, tanto hombres como mujeres.

Para la selección de la muestra se consideraron diversas técnicas de muestro. Entre las principales técnicas disponibles se encuentran el muestreo probabilístico, que permite una selección aleatoria y garantiza que cada individuo de la población tenga la misma probabilidad de ser elegido, y el muestro no probabilístico, en el cual los participantes se seleccionan según criterios específicos sin aplicar la aleatoriedad.

En la presente investigación, se utilizó una estrategia de muestreo no probabilístico por conveniencia. Esta técnica se basa en seleccionar una muestra que esté al alcance del investigador, en términos de tiempo, accesibilidad y recursos. La sección del 1ro A fue seleccionada debido a la disponibilidad horaria tanto de los estudiantes como de los recursos necesarios para la investigación. Así mismo, los estudiantes de esta sección eran adecuados para la intervención, ya que en esta etapa escolar desarrollan habilidades de pensamiento visual y crítico.

La elección de la estrategia de muestreo no probabilístico por conveniencia responde a razones prácticas y metodológicas. En primer lugar, el acceso directo y la colaboración de los estudiantes de la sección de 1ro A facilitó el desarrollo de la investigación dentro del marco temporal y logístico disponible. En segundo lugar, los estudiantes del primer grado de secundaria se encuentran en una etapa de desarrollo cognitivo propicia para la adquisición y análisis de conceptos audiovisuales. Lo cual resulta ideal para los objetivos planteados. De acuerdo con Creswell (2013), la selección adecuada de la muestra es fundamental para delimitar el alcance del estudio y permitir la generalización de los resultados a poblaciones similares, lo que valida el enfoque

adoptado en este caso.

Finalmente, de los más de cuarenta (40) videos disponibles en la plataforma 'Educa Perú', se seleccionó el video *Aprendo en Casa Secundaria Comunicación Primero y Segundo 1° y 2° Minedu* por su relevancia y adecuación al nivel educativo de los participantes, considerando que aborda conceptos directamente vinculados con el desarrollo de habilidades de comunicación, que son objetivo de análisis en la presente investigación.

## 2.3 Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

Para la presente investigación, se han empleado diferentes técnicas e instrumentos de recolección de datos con el objetivo de obtener una perspectiva integral del impacto del contenido audiovisual en los estudiantes. Se ha optado por un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para completar la información.

### 2.3.1. Definición conceptual y Operaciones de las Variables

**Tabla N° 02**

Variable	Definición	Unidades	Definición
	Conceptual	Temáticas	Operacional
Contenido audiovisual	Recursos multimedia utilizados para la enseñanza.	Videos e interactividad	Evaluación del impacto de los videos en el aprendizaje mediante cuestionarios.
Aprendizaje	Proceso de adquisición de	Comprensión de conceptos,	Medición de nivel de conocimiento

---

conocimientos y habilidades.	aplicación	mediante pretest y postest.
---------------------------------	------------	--------------------------------

---

### 2.3.2 Descripción de los instrumentos

**2.3.2.1 Encuesta:** Se utilizó un cuestionario estructurado que incluyó preguntas cerradas para medir los conocimientos de los estudiantes antes y después de la intervención audiovisual. Este cuestionario se aplicó como pretest y post-test.

**2.3.2.2. Guía de Observación:** Se empleó una guía de observación cualitativa para evaluar las reacciones y comportamientos de los estudiantes durante la exposición al video educativo.

Como parte del enfoque cualitativo, se utilizó una técnica de observación directa para evaluar como los estudiantes interactúan con el contenido audiovisual. Esta observación se realizó con la ayuda de una ficha de observación previamente desarrollada y validada por un autor. La ficha utilizada se enfoca en la atención de los estudiantes durante el uso del material audiovisual, proporcionando una perspectiva más profunda sobre el impacto del material audiovisual.

Para complementar los resultados de la observación cualitativa, se utilizó un enfoque cuantitativo mediante la aplicación de un Pretest y un Post-test. Ambos instrumentos fueron diseñados para medir el nivel de conocimiento y las habilidades desarrolladas antes y después de la exposición al contenido audiovisual. El pretest se aplicó antes de la intervención para determinar el nivel inicial de los estudiantes en cuanto a los temas abordados, mientras que el post-test se aplicó al final de la investigación, permitiendo evaluar los cambios y el impacto

generado.

El pretest y el post-test consistieron en preguntas cerradas relacionadas con los temas presentados en el video seleccionado de la plataforma 'Educa Perú'. La estructura de ambos instrumentos fue similar, lo cual facilitó la comparación de los resultados obtenidos antes y después de la intervención audiovisual. Los resultados obtenidos de estos instrumentos cuantitativos fueron analizados estadísticamente para determinar la efectividad del material audiovisual en el proceso de aprendizaje.

### **2.3.3. Validación de los instrumentos**

Para el análisis de los datos cuantitativos se utilizaron técnicas de estadística descriptiva, para resumir la información recolectada. Además, se realizó un análisis comparativo de los resultados del pretest y post-test, con el fin de identificar cambios significativos en el nivel de conocimiento de los estudiantes. Esto permitió validar y asegurar que los instrumentos median de manera consistencia el impacto del contenido audiovisual en el aprendizaje de los estudiantes.

### **2.4. Procedimiento**

Los estudiantes del primer año de secundaria fueron seleccionados para participar en el estudio. Como sugiere Creswell (2014), la selección de participantes debe alinearse con los objetivos del estudio para garantizar que se pueda evaluar el impacto de la intervención de manera efectiva.

Se administro un cuestionario inicial para evaluar el conocimiento previo de los estudiantes sobre temas cubiertos en el video. De acuerdo con Salkind (2010), el pre-test ayudo a establecer una línea de base para comparar los efectos de la intervención educativa.

Los estudiantes vieron el video *Aprendo En Casa - Comunicación Para 1° y 2° de Secundaria* de la plataforma 'Educa Perú'. Este video fue elegido por su diseño pedagógico, que incorporaba elementos visuales y narrativos efectivos para mejorar la comprensión de los estudiantes en temas de comunicación visual (Salinas, 2011).

Posteriormente, se realizó un cuestionario para evaluar el conocimiento adquirido tras la exposición al video. Esta técnica se empleó para medir el cambio en la comprensión de los estudiantes y determinar la efectividad del material audiovisual, tal como lo recomienda Kerlinger (2001) en su enfoque sobre evaluaciones de intervenciones educativas.

Los datos recolectados fueron analizados utilizando estadística descriptiva y comparativa. Se compararon los resultados de las pre-test y post-test para determinar el grado de mejora en la comprensión de los conceptos por parte de los estudiantes. Según Field (2018), el uso de análisis estadístico permitió identificar patrones de cambio y la magnitud de los efectos, proporcionando evidencia sólida sobre la eficacia de la intervención.

## **2.5. Aspectos Éticos**

El presente estudio cumplió con los principios éticos fundamentales para garantizar el respeto y la dignidad de todos los participantes. La investigación se desarrolló de acuerdo con los lineamientos éticos que aseguran la privacidad, la confidencialidad y la autonomía de los involucrados. La participación fue totalmente voluntaria, otorgando a los participantes la libertad de retirarse en cualquier momento sin repercusiones negativas.

Así mismo, se obtuvo el consentimiento informado a todos los participantes, quienes fueron debidamente informados sobre los objetivos de la investigación. Se respetó en todo momento la voluntad y derecho de los sujetos de investigación a decidir si deseaba participar, asegurando su comprensión total de los aspectos implicados.

Con el propósito de garantizar el rigor académico y la transparencia en el uso de la información, se siguieron las normas de citación y referencia de la séptima edición del Manual de Publicación de la APA. De esta manera, se asegura una adecuada atribución de los autores y se evita el plagio, contribuyendo al respeto por la propiedad intelectual y la integridad académica.

Finalmente, se procuró que los resultados y las conclusiones obtenidos no fueran manipulados ni tergiversados, y que la información recogida fuera utilizada exclusivamente con fines académicos.

### **CAPÍTULO III. RESULTADOS**

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos del análisis del material audiovisual interactivo de la plataforma 'Educa Perú' del curso Comunicación en el primer año de secundaria del 1ro A del colegio Kumamoto I 3092. A partir del pretest, la guía de observación y el post-test aplicados a los estudiantes, se tabularon y analizaron los datos para evaluar la eficacia del contenido audiovisual en términos de comprensión, interactividad y aporte

pedagógico.

Los estudiantes del primer año 'A' de secundaria fueron seleccionados para participar en el estudio. Como sugiere Creswell (2014), la selección de participantes debe alinearse con los objetivos del estudio para garantizar que se puede evaluar el impacto de la intervención de manera efectiva.

Se administró un cuestionario inicial para evaluar el conocimiento previo de los estudiantes sobre temas cubiertos en el video. De acuerdo con Salkind (2010), el pretest ayudó a establecer una línea de base para comparar los efectos de la intervención educativa.

Los estudiantes vieron el video *Aprendo En Casa - Comunicación Para 1° y 2° de secundaria* de la plataforma 'Educa Perú'. Este video fue elegido por su diseño pedagógico, que incorporaba elementos visuales y narrativos efectivos para mejorar la comprensión de los estudiantes en temas de comunicación visual (Salinas, 11)

Posteriormente, se aplicó una guía de observación para analizar segmentos del video, comparación con teorías, aspectos de la realidad y explicación del capítulo del video. Esta herramienta permitió recopilar información cualitativa sobre el nivel de atención e interacción con el material.

Finalmente, se realizó un post-test para evaluar el conocimiento adquirido tras la exposición al video. Esta técnica se empleó para medir el cambio en la comprensión de los estudiantes y determinar la efectividad del material audiovisual, tal como lo recomiendo Kerlinger (2001) con en su enfoque sobre evaluaciones de intervenciones educativas.

Los datos recolectados fueron analizados utilizando estadística

descriptiva y comparativa. Se compraron los resultados del pretest y post-test para determinar el grado de mejora en la comprensión de los conceptos por parte de los estudiantes. Según Field (2018), “el uso del análisis estadístico permitió identificar patrones de cambio y la magnitud de los efectos, proporcionando evidencia solida sobre la eficacia de la intervención”.

### **3.1. Pre Test**

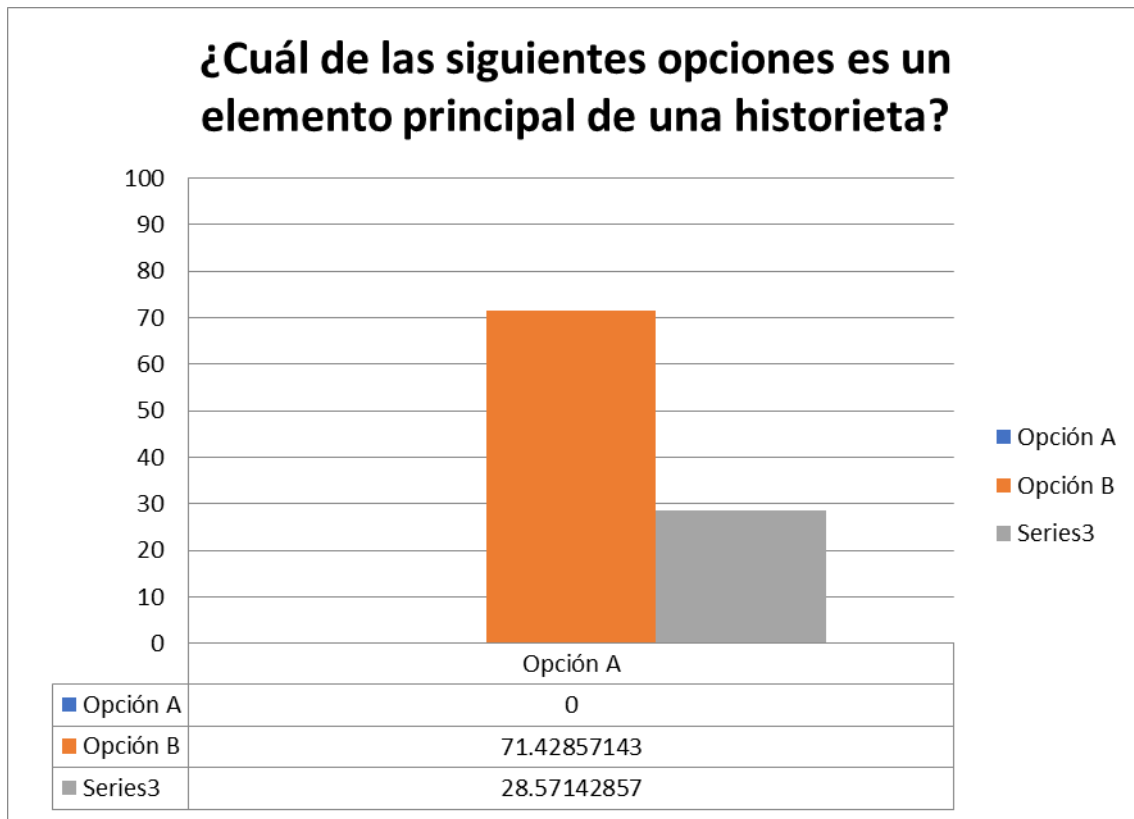
A partir del pretest aplicado a los treinta y cinco (35) estudiantes, se tabularon y analizaron los datos para evaluar la eficacia del contenido audiovisual. El pretest consto de diez (10) preguntas diseñadas para evaluar el conocimiento previo de los estudiantes sobre temas relacionados con el género de la narrativa grafica. Las preguntas incluyeron aspectos fundamentales como definición de historieta, elementos principales y proceso de elaboración.

Gráfica N° 01



Los datos demuestran que el 97 % de los estudiantes seleccionó correctamente la opción que define adecuadamente el concepto de historieta, lo que indica que una mayoría significativa posee conocimientos básicos sobre el tema. Sin embargo, un 2.86 % de estudiantes eligió una opción incorrecta, reflejando un nivel de conocimiento limitado en relación al concepto. Esta brecha pone de manifiesto la importancia de implementar recursos educativos audiovisuales que refuercen y unifiquen los conocimientos, asegurando que todos los estudiantes puedan construir una comprensión clara y uniforme.

Gráfica N° 02



Los datos demuestran que el 71.43 % de los estudiantes seleccionaron la opción B, lo que indica que la mayoría significativa tiene conocimientos previos adecuados. Sin embargo, el 28 % de los estudiantes eligieron la respuesta incorrecta. Aunque una mayoría de estudiantes parece tener una noción clara sobre los elementos principales de una historieta, casi un tercio de ellos mostró dificultades para identificar correctamente este concepto clave. Esto sugiere una brecha en la comprensión de la estructura básica de la historieta, posiblemente debido a una exposición limitada de tipo de narrativas. Este resultado enfatiza la necesidad de reforzar estos conceptos en el proceso educativo, destacando los componentes esenciales como viñetas, globos de textos y más. La intervención con materiales audiovisuales interactivos puede ayudar a cerrar esta brecha, ofreciendo ejemplos claros y prácticos que permiten a los estudiantes consolidar su comprensión.

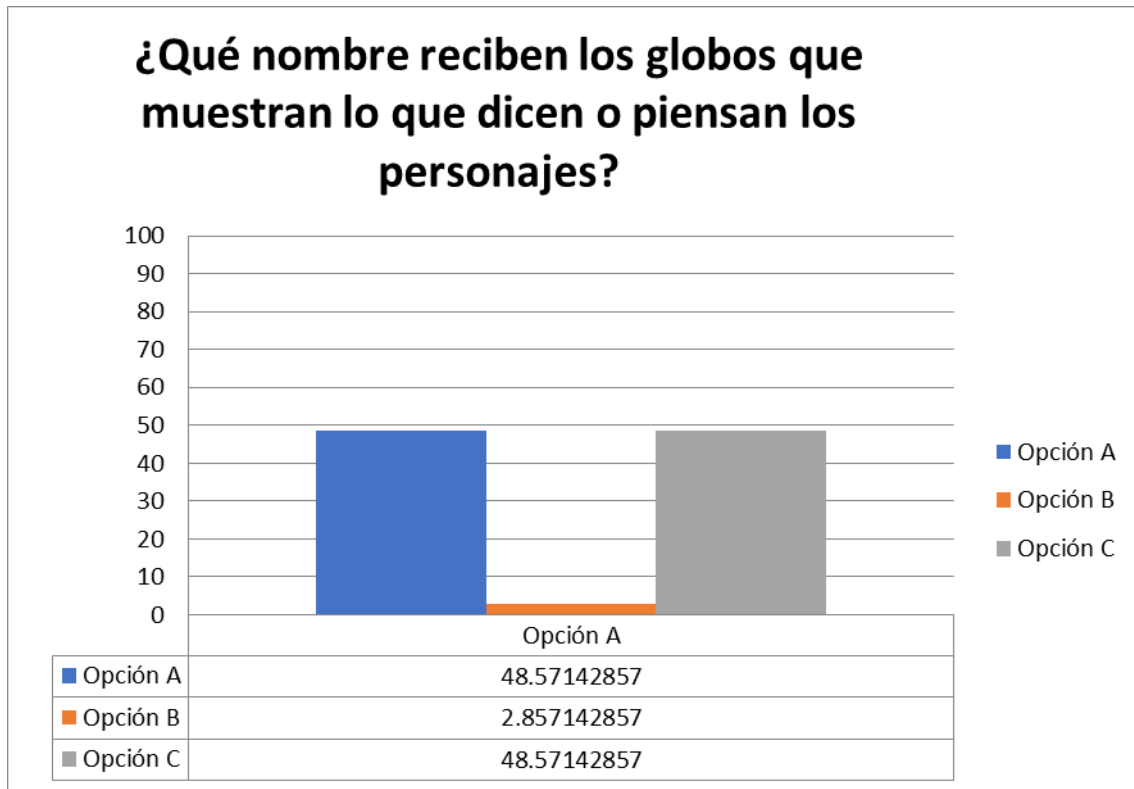
Gráfica N° 03



El gráfico presenta las respuestas de los estudiantes a la pregunta sobre la función y representación de una viñeta en una historieta. Donde el 80 % de los estudiantes identificaron correctamente el significado de una viñeta, lo que indica un entendimiento mayoritario, pero el 17.14 % de los estudiantes seleccionaron una respuesta incorrecta, lo que evidencia una confusión parcial en la comprensión de la función de las viñetas dentro de la narrativa gráfica. Por último, el 2.86 % de estudiantes eligieron una opción errónea, representando un nivel mínimo de dificultad en la interpretación de este

concepto. La amplia mayoría de los estudiantes demostró una comprensión clara sobre el concepto viñeta. Sin embargo, un 19.99 (suma de las opciones incorrectas) muestra una brecha en el entendimiento. Este resultado destaca que, aunque la mayoría tiene nociones básicas adecuadas, existe una porción significativa de estudiantes que podría beneficiarse de un refuerzo educativo que explique de manera más clara la función narrativa de las viñetas. Teniendo en cuenta que la viñeta es un elemento fundamental en la construcción de historietas, ya que delimita el espacio donde ocurren las acciones y se desarrollan los diálogos. Por lo tanto, la falta de comprensión en un grupo minoritario de estudiantes subraya la necesidad de utilizar recursos audiovisuales para explicar su función de manera más dinámica e interactiva.

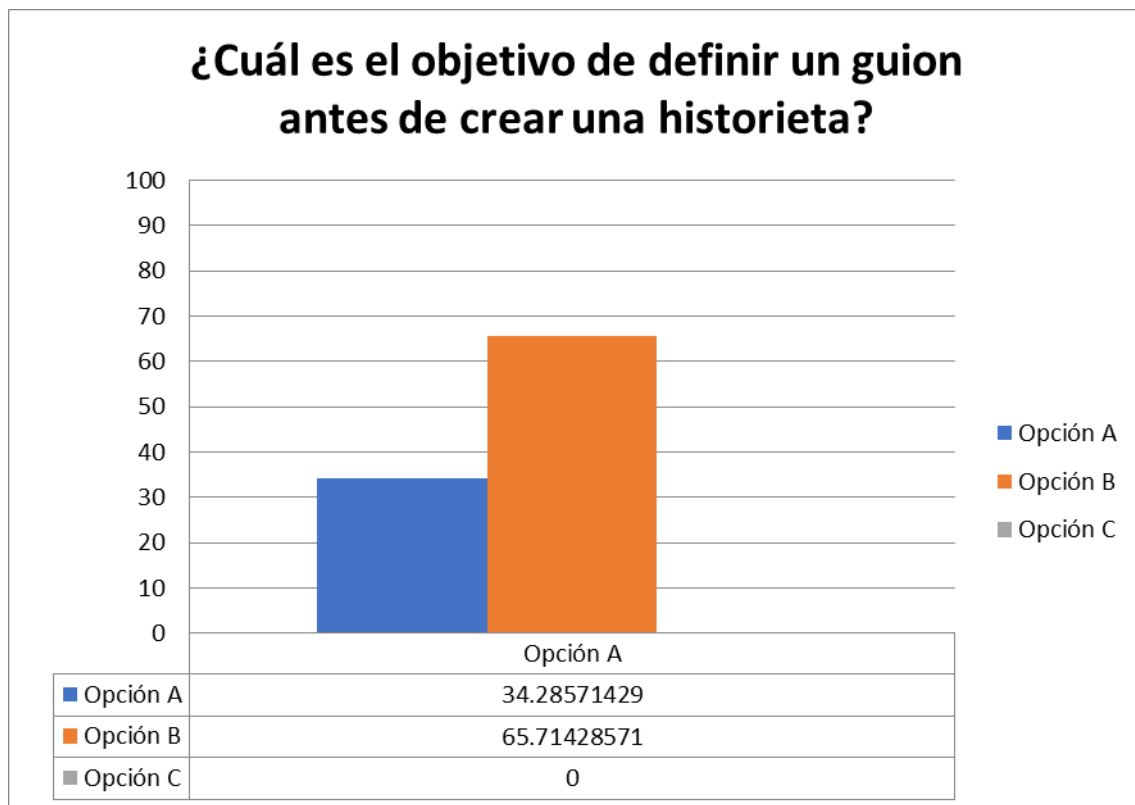
Gráfica N° 04



Los datos muestran como los estudiantes respondieron a la pregunta sobre la denominación correcta de los globos utilizados en las historietas. Teniendo en cuenta que el 48.57 % seleccionaron una respuesta correcta, indicando un conocimiento parcial, el 2.86 % de estudiantes escogieron una opción incorrecta, reflejando una confusión con el tema y por último el 48.57 % de estudiantes seleccionaron otra opción incorrecta, lo que evidencia una división significativa en la comprensión del término adecuado. El gráfico en su totalidad revela que casi la mitad de estudiantes (48.57 %) respondió correctamente. Sin embargo, la otra mitad selecciono la respuesta incorrecta, mostrando que existe con función marcada. Teniendo en cuenta que la relevancia de este resultado es el entendimiento de los globos de texto y pensamiento es esencial para interpretar las historietas, ya que constituyen un medio clave para transmitir

información verbal dentro de la narrativa visual. Si los estudiantes no comprenden completamente este elemento, podrían tener dificultades para analizar y crear historietas de manera efectiva.

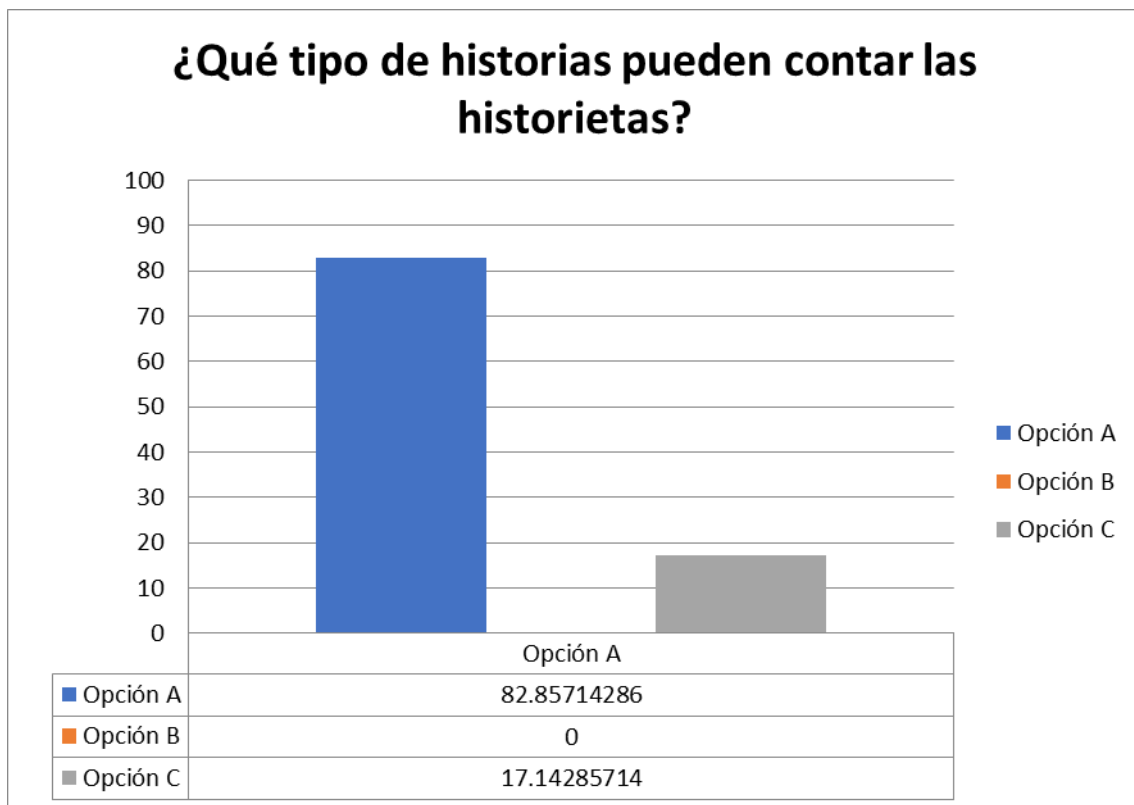
Gráfica N° 05



Los datos demuestran que el 65.71 % de estudiantes identificaron correctamente el objetivo principal, pero el 34.29 % de estudiantes escogieron una respuesta incorrecta, mostrando una confusión parcial. La relevación de este resultado, es la comprensión del propósito del guion tiene implicaciones directas en la capacidad de los estudiantes para crear historietas de calidad. Un guion bien definido no sólo garantiza la cohesión narrativa y permite una mayor creatividad en la elaboración de viñetas y diálogos. El 34.29 % que no selecciono la opción correcta representa un grupo que podría

beneficiarse de actividades con materiales audiovisuales, ya que el análisis inicial justifica la implementación de estrategias pedagógicas que expliquen de manera dinámica la relevancia del guion como base estructural de la narrativa grafica. Esta intervención permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades narrativas más sólidas y creativas.

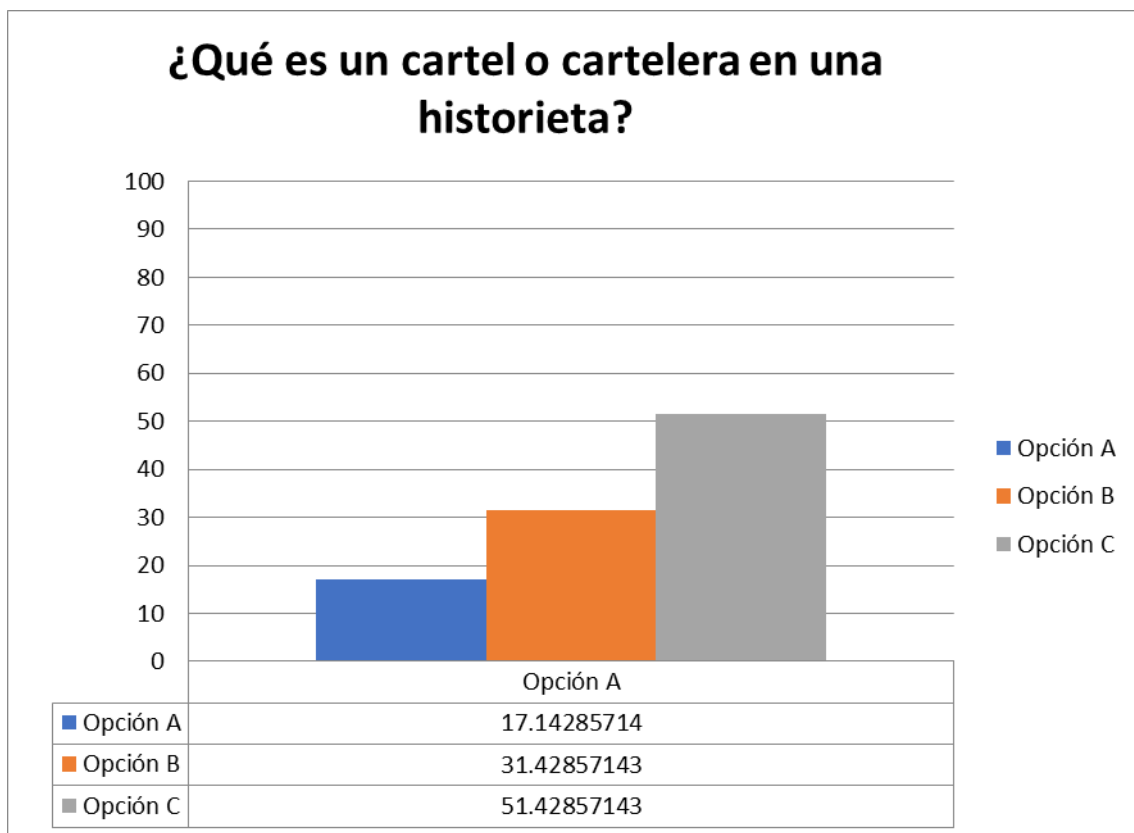
Gráfica N° 06



Los datos demuestran que el 82.86 % de los estudiantes seleccionaron correctamente, pero el 17.14 % de estudiantes eligieron la respuesta incorrecta, lo que refleja una comprensión confusa. El resultado evidencia que una gran mayoría de los estudiantes comprende que las historietas son un medio versátil para narrar diferentes tipos de historias, ya sean de ficción, no ficción, aventuras, humor o temas cotidianos. Sin

embargo, el 17.14 % de respuestas incorrectas sugiere que existe un grupo que no percibe plenamente la amplitud de las posibilidades narrativas de las historietas, lo que podría limitar su uso creativo y educativo. La relevancia de este resultado es la comprensión de que las historietas pueden narrar diversos tipos de historias es fundamental para fomentar el interés y la creatividad en los estudiantes. Este conocimiento no sólo amplió sus perspectivas sobre el medio, sino que también los motiva a explorar nuevas formas de expresión a través de la narrativa grafica. Este enfoque contribuirá al desarrollo de una comprensión más profunda y creativa de las historietas como herramienta educativa y expresiva.

Gráfica N° 07



Los datos demuestran que el 51.43 % de los estudiantes seleccionaron correctamente la

opción que define adecuadamente el concepto, sin embargo, el 17.14 % y el 31.43 % marcaron de manera incorrecta evidenciando una comprensión incorrecta del concepto. El análisis revela que poco más de la mitad de los estudiantes tiene una comprensión clara sobre lo que representa un cartel o cartelera en una historieta. Sin embargo, el 48.57 % restante (suma de las respuestas incorrectas) evidencia un nivel considerable de confusión respecto a este elemento gráfico y su función dentro de la narrativa visual. El cartel o cartelera es un componente clave en las historietas, ya que proporciona información adicional, contextualiza la escena o complementa los diálogos de los personajes. La falta de comprensión en casi la mitad de los estudiantes. La relevancia del resultado es la capacidad de identificar correctamente un cartel o cartelera es fundamental para interpretar las historietas de manera integral. Este elemento completamente la narrativa, proporcionando información esencial que no siempre se comunica a través de los personajes o diálogos.

Gráfica N° 08



Los datos demuestran que el 65.71 % de los estudiantes seleccionaron correctamente la opción que define el uso de las onomatopeyas en historietas. Sin embargo, el 22.86 % y 11.43 % de los estudiantes marcaron la respuesta incorrecta, mostrando un nivel de confusión adicional. El análisis indica que la mayoría de los estudiantes comprende que las onomatopeyas son un recurso utilizado para representar sonidos en las historietas, lo cual refuerza la narrativa visual y facilita la inmersión del lector en la historia. Sin embargo, casi un 35 % del total de respuestas (suma de las opciones incorrectas) muestra una falta de claridad sobre este elemento narrativo. Este resultado podría derivarse de una exposición limitada a historietas o de una enseñanza que no ha enfatizado suficientemente este aspecto. La relevancia del resultado son las

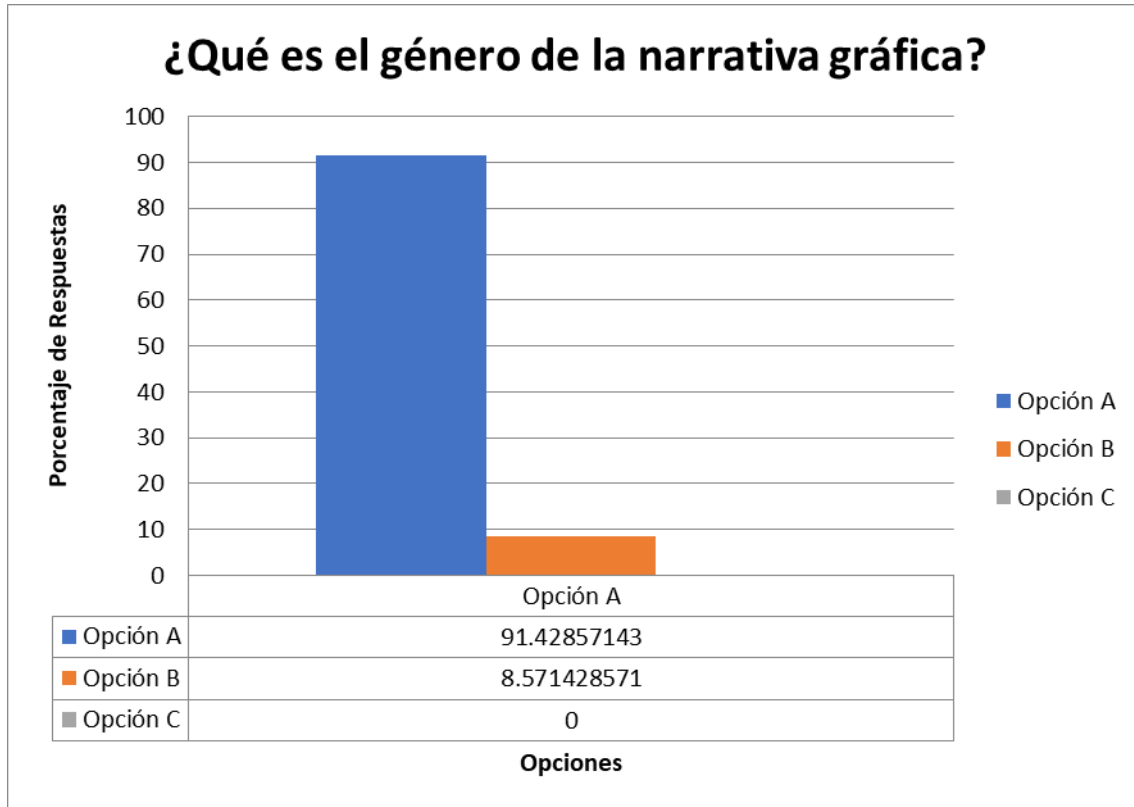
onomatopeyas, ya que este elemento es esencial en las historietas, ya que añaden dinamismo y refuerzan la comprensión de las acciones representadas en las viñetas. Una comprensión adecuada de este recurso permite a los estudiantes interpretar y crear historias gráficas más efectivas, conectando visualmente el sonido con la acción. Esto resalta la necesidad de reforzar el aprendizaje sobre este recurso narrativo mediante ejemplos interactivos y dinámicos que fomenten una comprensión integral y práctica del concepto. Este enfoque garantizará que los estudiantes puedan utilizar y analizar onomatopeyas con mayor precisión en sus producciones narrativas.

Gráfica N° 09



Los datos demuestran que el 45.71 % de los estudiantes seleccionaron la opción correcta, mientras que el 28.57 % y 25.71 % marcó una respuesta incorrecta. El resultado refleja una división significativa en la comprensión de los pasos necesarios para elaborar una historieta, con sólo un 40 % de los estudiantes respondiendo correctamente. Esto sugiere que existe una falta de claridad generalizada sobre el proceso estructurado de creación, particularmente en la identificación del punto de partida, que es fundamental para una narrativa coherente. La relevancia del resultado es el conocimiento del primer paso en la elaboración de una historieta es crucial, ya que establece la base para todo el proceso creativo. La planificación inicial garantiza que los elementos narrativos, visuales y estructurales estén alineados, lo que resulta en una historia coherente y bien desarrollada. La dispersión de las respuestas incorrectas entre las opciones A y C indica la necesidad de reforzar no sólo el conocimiento de este primer paso, sino también el entendimiento del proceso completo de creación de historietas.

Gráfica N° 10



Los datos demuestran que el 91.43 % de los estudiantes respondieron correctamente y el 8.57 % de estudiantes seleccionaron la respuesta incorrecta. La mayoría de los estudiantes comprende correctamente el género de la narrativa gráfica, lo que refleja una base conceptual sólida respecto al tema. Esto es positivo, ya que la narrativa gráfica, al combinar elementos visuales y textuales, es una herramienta esencial en la creación y análisis de historietas, cómics y otros formatos educativos y creativos. Sin embargo, el 8.57 % de respuestas incorrectas indica que existe un pequeño grupo de estudiantes que carece de claridad sobre el concepto. El 91.43 % de respuestas correctas demuestra que la mayoría de los estudiantes tiene un conocimiento adecuado del género de la narrativa gráfica, lo que es un indicador positivo para el desarrollo de actividades

relacionadas. Sin embargo, el porcentaje restante, aunque reducido, pone de manifiesto la necesidad de reforzar el aprendizaje de este concepto para garantizar que todos los estudiantes lo comprendan de manera integral. Este refuerzo será clave para el éxito en la interpretación y creación de narrativas gráficas en el contexto educativo.

### 3.2. Guía de Observación del video:

Aprendo en Casa – Comunicación para 1° y 2° de secundaria.  
Tabla N° 03

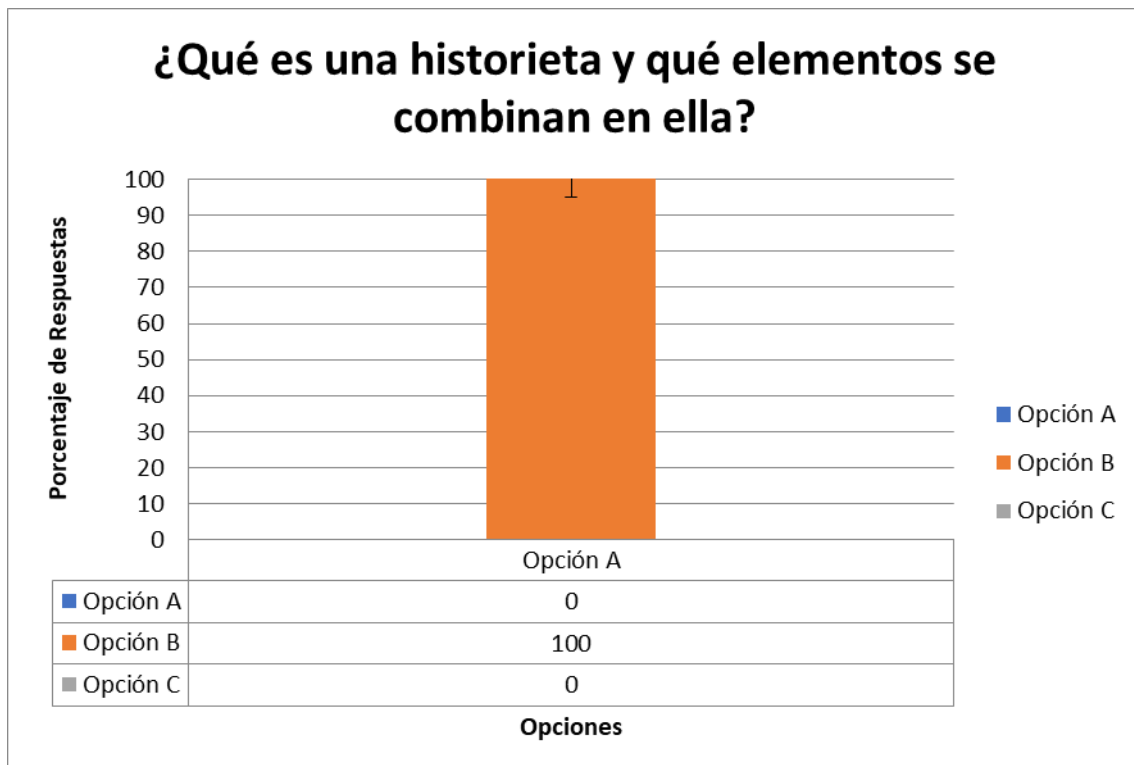
Segmento del video	Descripción del segmento	Análisis y vinculación con teorías	Aspectos de la realidad y contexto educativo
Introducción al concepto de historieta Tiempo: 00:00 – 02:00	El narrador presenta el concepto de su historieta y los elementos principales: viñetas, globos de texto, onomatopeyas y secuencias narrativas. Utiliza ejemplos visuales y un lenguaje sencillo para captar la atención de los estudiantes	Relacionado con Narrativa Audiovisual (García Jiménez, 1996), el uso de imágenes visuales combinadas con narración verbal refuerza la comprensión de conceptos básicos siguiendo un enfoque multimodal.	Las historietas son herramientas utilizadas no solo en la educación, sino también en campañas culturales y sociales, lo que las hace relevantes para la formación integral
Diferencias entre viñetas y globos de texto Tiempo: 02:00 – 04:30	Explicación detallada de como las viñetas dividen la narrativa y los globos de texto representan diálogos o pensamientos de los personajes. Se utilizan ejemplos dinámicos con animaciones para ilustrar el flujo narrativo	Vinculado a Imágenes y Gráficos (Moles, 1981), se enfatiza como la composición visual (formas y colores) contribuye al significado y a la narrativa	Este segmento fomenta habilidades de lectura visual, que son esenciales en la sociedad actual, donde los estudiantes interactúan con contenido visual diariamente.
Uso de onomatopeyas en las historietas Tiempo: 04:31 – 07:00	Se ejemplifican onomatopeyas como ¡Bang!, ¡Crash! Y ¡Zzz! Para mostrar como estas palabras añaden dinamismo a las viñetas. El narrador explica como vincular sonidos a acciones.	Relacionado con la Pedagogía Audiovisual (Salinas, 2004), las onomatopeyas permiten a los estudiantes comprender conceptos a través de estímulos visuales y auditivos, facilitando el aprendizaje significativo.	Las onomatopeyas son un recurso universal que los estudiantes pueden reconocer fácilmente en comics, publicidad y otros medios visuales.
Estructura narrativa: Inicio, nudo y desenlace Tiempo: 07:01 – 10:30	El video presenta como las historietas siguen una estructura narrativa básica. Se ilustran básica. Se ilustran	Relacionada con Narrativa Audiovisual (Scolari, 2009) se destaca tiene un patrón	Este segmento enseña habilidades narrativas que pueden ser aplicadas tanto proyectos escolares como

	ejemplos de historias cortas con conflictos y desenlaces simples.	lógico y cronológico, lo que facilita su comprensión por parte de los estudiantes.	en la creación de contenido digital audiovisual.
Creación de personajes y escenarios Tiempo: 10:31 – 14:00	Se explica como diseñar personajes con características únicas y como integrarlos en escenarios que refuercen la narrativa. Se incluyen actividades prácticas para que los estudiantes participen.	Relacionada con Tipología de Planos (Moles, 1981), el uso de planos generales y detalles en la ilustración de personajes y escenarios permite comprender como construir el contexto narrativo.	Este segmento fomenta la creatividad y la capacidad de análisis al identificar como cada elemento contribuye al desarrollo de una historia coherente.
Ejercicio práctico: Creación de viñetas Tiempo: 14:01 – 18:00	Los estudiantes son guiados paso a paso para crear una viñeta que incluya un escenario, personajes y globos de texto. Se promueve el trabajo colaborativo en esta actividad.	Vinculado al Aprendizaje Colaborativo (Vygotsky, 1978), esta actividad permite a los estudiantes aprender mediante la interacción social, construyendo conocimientos de forma conjunta.	Este ejercicio refuerza habilidades prácticas y la colaboración, esenciales en el ámbito educativo y profesional actual.
Importancia de los detalles en las viñetas Tiempo: 18:00 – 22:00	Se aborda como los pequeños detalles (como expresiones faciales y movimientos) pueden transmitir emociones y acciones de manera más efectiva. Se incluyen ejemplos animados para enfatizar la importancia de estos elementos.	Relacionado con Primer Plano y Plano Detalle, (Zettl, 1999) argumenta que estos planos son esenciales para destacar emociones y profundidad a la narrativa mejorando la experiencia del espectador.	Este segmento enseña a los estudiantes a observar y analizar de forma crítica, habilidades que son utilidades en múltiples disciplinas y contextos de la vida real.
Importancia de los detalles en las viñetas Tiempo: 22:10 – 26:26	Se concluye resaltando la importancia de las historietas como un medio educativo versátil que combina creatividad, narrativa visual y habilidades prácticas.	Relacionado con la Educación Remota (Moore & Kearsley, 2011), este segmento muestra como los recursos digitales pueden integrarse efectivamente en entornos de aprendizaje a distancia.	Refuerza la idea de que las historietas son una herramienta accesible y practica para transmitir conocimientos en diversos contextos educativos.

### 3.2. Post Test

El post-test consistió en un cuestionario con similares preguntas del pretest, diseñado para evaluar el grado de mejora en el conocimiento de los estudiantes tras la exposición del material audiovisual.

Gráfica N° 11



Los resultados del post-test muestran una mejora significativa, con un 100 % de los estudiantes seleccionaron correctamente la respuesta que define que es una historieta y que elementos se combinan en ella. Los resultados del post-test demuestran que, tras la intervención educativa con material audiovisual, todos los estudiantes lograron identificar correctamente qué es una historieta y los elementos que la componen. Esto representa un avance significativo respecto al pretest, donde algunos estudiantes mostraron confusión o falta de claridad sobre este concepto. El cambio del 100 % de

respuestas correctas refleja la efectividad del material audiovisual en reforzar y consolidar el conocimiento sobre las historietas. El formato interactivo permitió a los estudiantes comprender de manera práctica y visual cómo los elementos textuales y gráficos trabajan en conjunto para construir una narrativa.

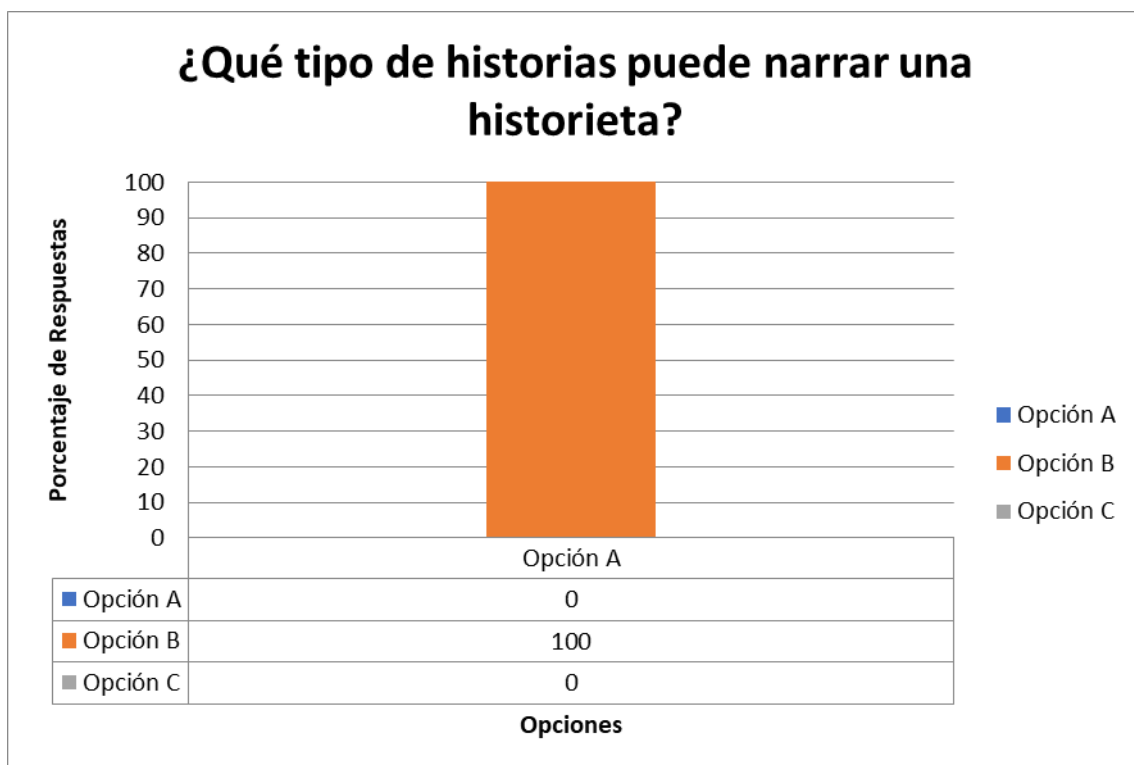
Gráfica N° 12



Los resultados del post-test muestran una mejora significativa, con un 100 % de los estudiantes respondieron correctamente, identificando de manera precisa la función de las viñetas. El resultado evidencia una mejora significativa en la comprensión de los estudiantes sobre la función de las viñetas en las historietas. Las viñetas son un elemento estructural esencial que organiza las narrativas gráficas, delimitando el espacio donde ocurren las acciones y los diálogos. La mejora del 100 % en las respuestas correctas indica que el material audiovisual empleado no sólo fue efectivo en

transmitir el concepto, sino que también permitió una internalización clara y precisa de su funcionalidad. En comparación con el pretest, donde algunos estudiantes presentaron dificultades para identificar correctamente la función de las viñetas, el post-test refleja que dichas barreras han sido completamente superadas. El logro del 100 % de respuestas correctas refuerza la eficacia del material audiovisual interactivo como una herramienta pedagógica, confirmando su capacidad para transmitir conceptos visuales de manera accesible y efectiva.

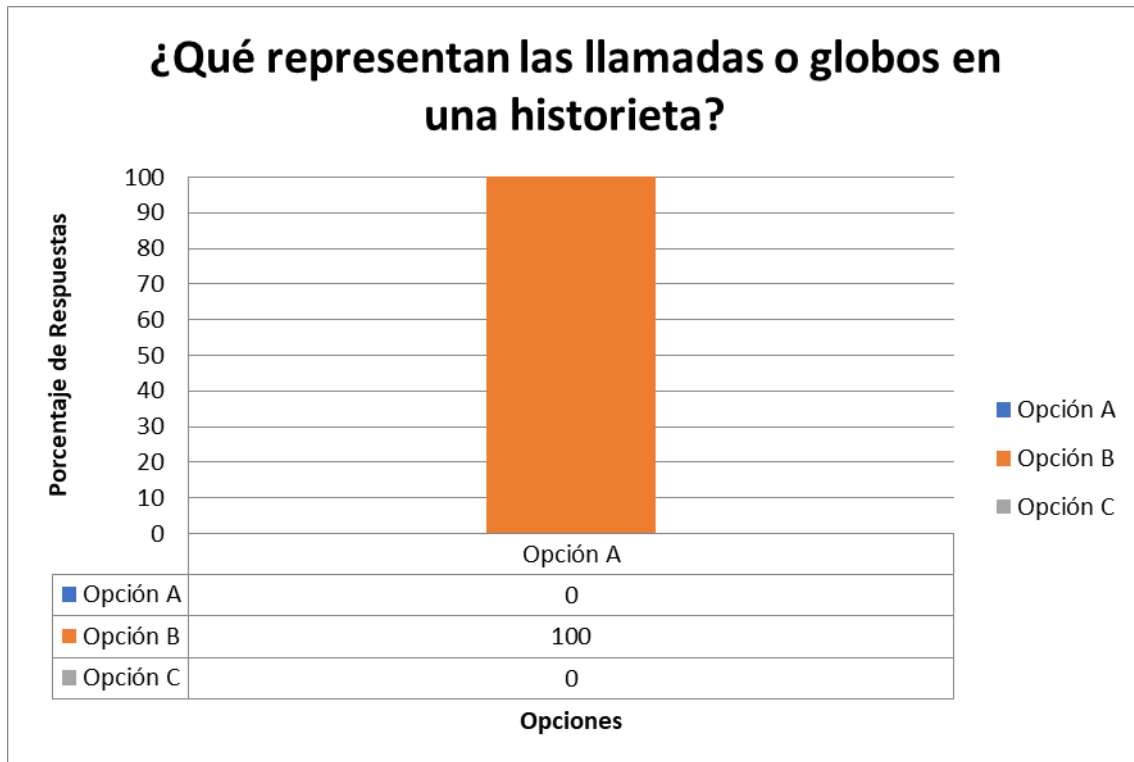
Gráfica N° 13



Los resultados del post-test muestran una mejora significativa, con un 100 % de los estudiantes respondieron correctamente, identificando que una historieta puede narrar diversos tipos de historias. El resultado del post-test evidencia que todos los estudiantes lograron comprender correctamente que las historietas son un medio versátil que puede

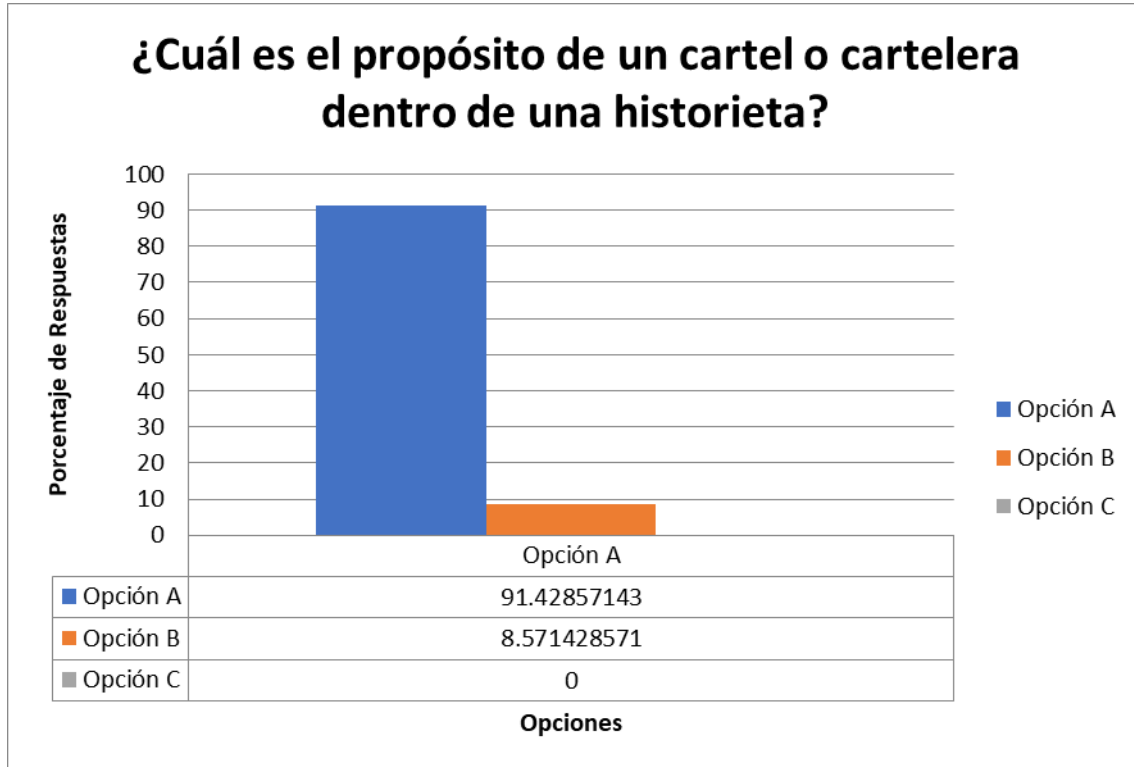
narrar diversos tipos de historias, ya sean de ficción, no ficción, humor, drama o incluso temas educativos. Este logro contrasta con el pretest, donde algunos estudiantes mostraron confusión al respecto. El material audiovisual utilizado desempeñó un papel clave en la eliminación de las dudas iniciales, al presentar ejemplos claros y dinámicos que destacaron la flexibilidad narrativa de las historietas. Esto permitió a los estudiantes internalizar el concepto y asociarlo con aplicaciones prácticas. El resultado positivo del 100 % de respuestas correctas refuerza la efectividad de la estrategia pedagógica implementada y confirma que los estudiantes han alcanzado una comprensión integral del concepto.

Gráfica N° 14



Los resultados del post-test muestran una mejora significativa, con un 100 % de los estudiantes respondieron correctamente, identificando de manera precisa lo que representan las llamadas o globos en una historieta. El resultado del post-test refleja un entendimiento total por parte de los estudiantes acerca de los globos en las historietas, que representan diálogos, pensamientos o narraciones. Esto evidencia que el material audiovisual utilizado fue efectivo para clarificar este concepto y reforzar el conocimiento en aquellos estudiantes que inicialmente presentaban dificultades. En el pretest, una parte de los estudiantes mostró confusión sobre este elemento gráfico fundamental. Tras la intervención educativa, esta barrera fue completamente superada, como lo demuestra el 100 % de respuestas correctas.

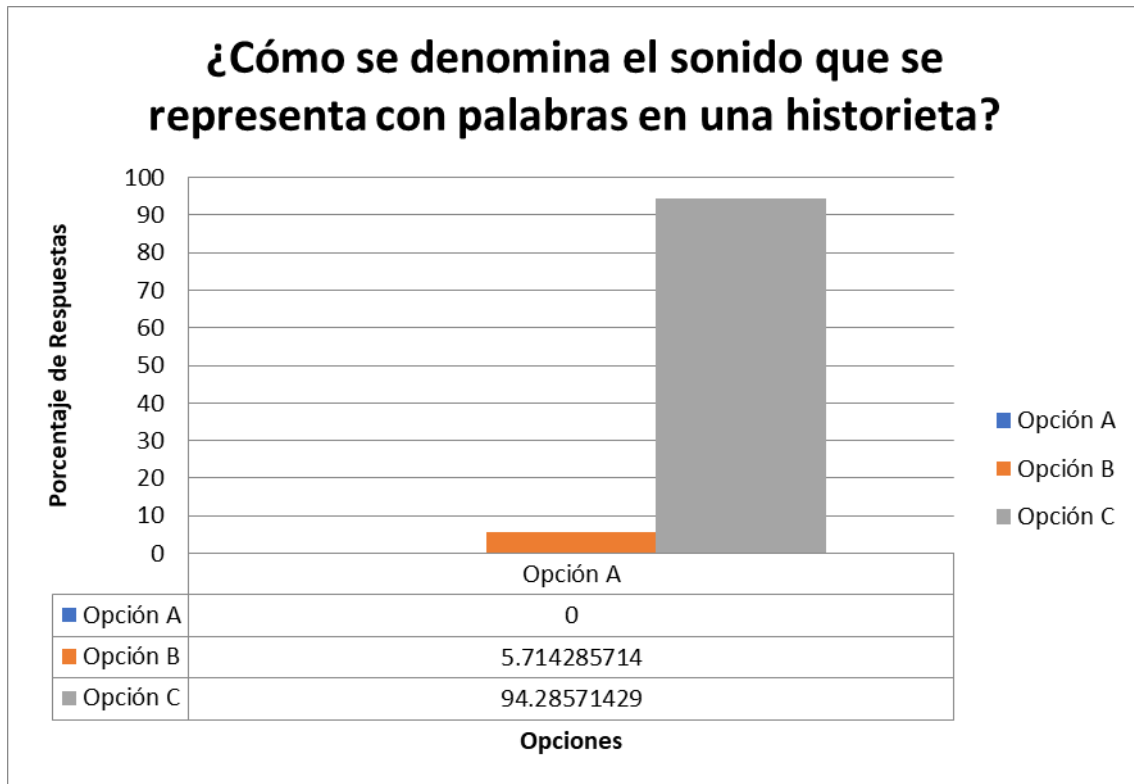
Gráfica N° 15



Los resultados del post-test muestran una mejora significativa, con un porcentaje de los estudiantes respondiendo correctamente, demostrando un alto nivel de comprensión sobre el propósito de un cartel o cartelera. Con un 8.57 % seleccionaron una respuesta incorrecta, lo que indica un nivel residual de confusión en una minoría de estudiantes. El resultado del post-test indica que la mayoría de los estudiantes comprendieron correctamente que los carteles o carteleras en las historietas cumplen la función de proporcionar información adicional que no está expresada en los diálogos ni en las imágenes, contextualizando la narrativa y enriqueciendo la comprensión del lector. El 8.57 % de respuestas incorrectas señala que un pequeño grupo de estudiantes aún presenta confusión respecto a este elemento gráfico, lo cual podría deberse a una falta de atención o dificultad para asociar el concepto con los ejemplos presentados en el

material audiovisual.

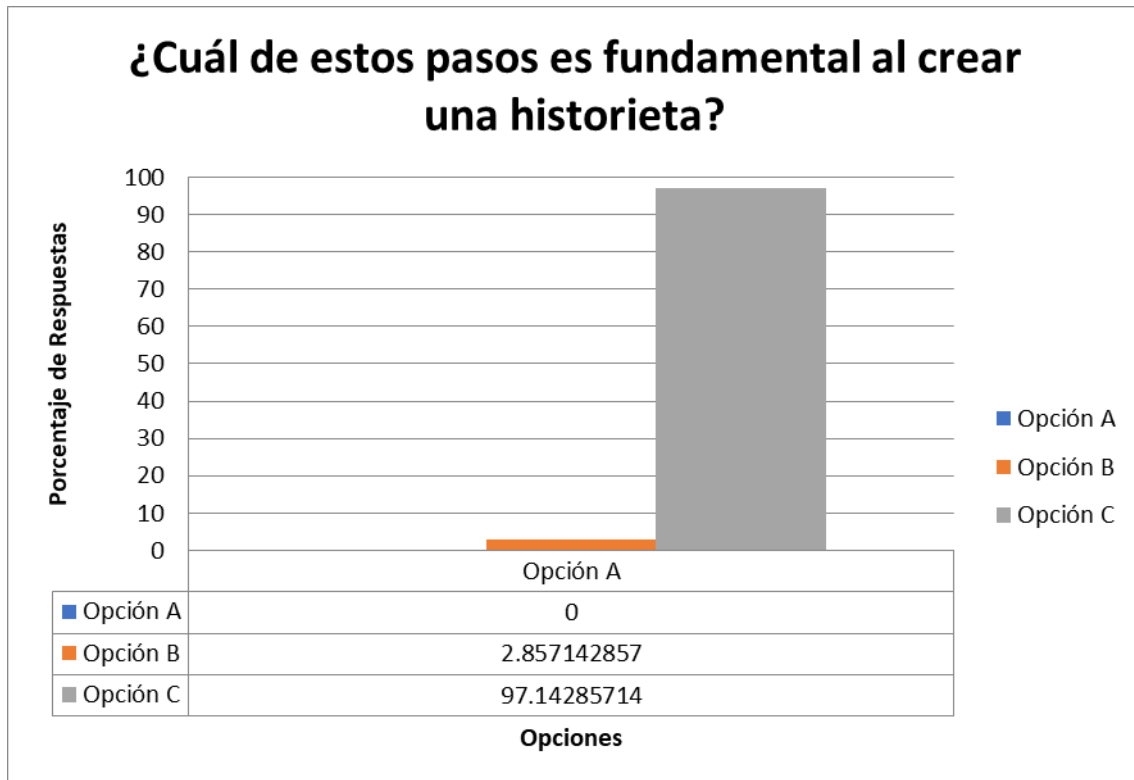
Gráfica N° 16



Los resultados del post-test muestran una mejora significativa, con un 94.29 % de los estudiantes respondieron correctamente, identificando que el sonido representado con palabras en una historieta corresponde a las onomatopeyas. Con el 5.71 % seleccionaron una respuesta incorrecta, lo que indica un nivel residual de confusión. El 94.29 % de respuestas correctas evidencia que, tras la exposición al material audiovisual, la gran mayoría de los estudiantes comprendió claramente el concepto de onomatopeyas como representaciones gráficas de sonidos en las historietas. Este recurso es esencial para añadir dinamismo y realismo a las narrativas visuales. El 5.71 % que seleccionó una respuesta incorrecta señala una ligera confusión en un pequeño grupo de estudiantes,

posiblemente relacionado con una comprensión limitada del concepto o con la falta de atención durante la presentación del contenido.

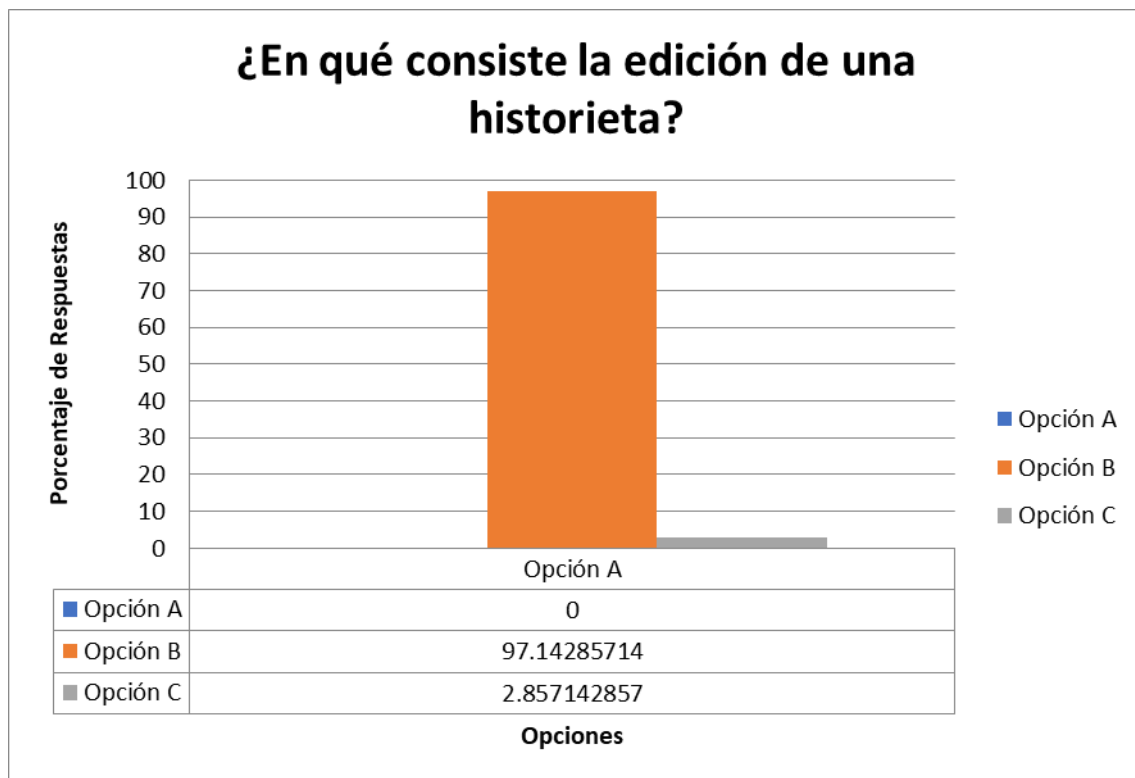
Gráfica N° 17



Los resultados del post-test muestran una mejora significativa, con un 97 % de los estudiantes correctamente la respuesta que identifica un paso fundamental en la creación de una historieta. Con un 2.86 % eligieron una respuesta incorrecta, indicando una confusión menor. El 97.14 % de respuestas correctas evidencia que la gran mayoría de los estudiantes comprendió y pudo identificar correctamente los pasos esenciales al crear una historieta. Este resultado muestra que el material audiovisual fue eficaz para transmitir de manera clara y detallada las etapas del proceso de creación. El 2.86 % de respuestas incorrectas indica que un número muy reducido de estudiantes aún presenta

confusión, lo que podría deberse a la falta de atención o dificultades individuales en la comprensión del contenido.

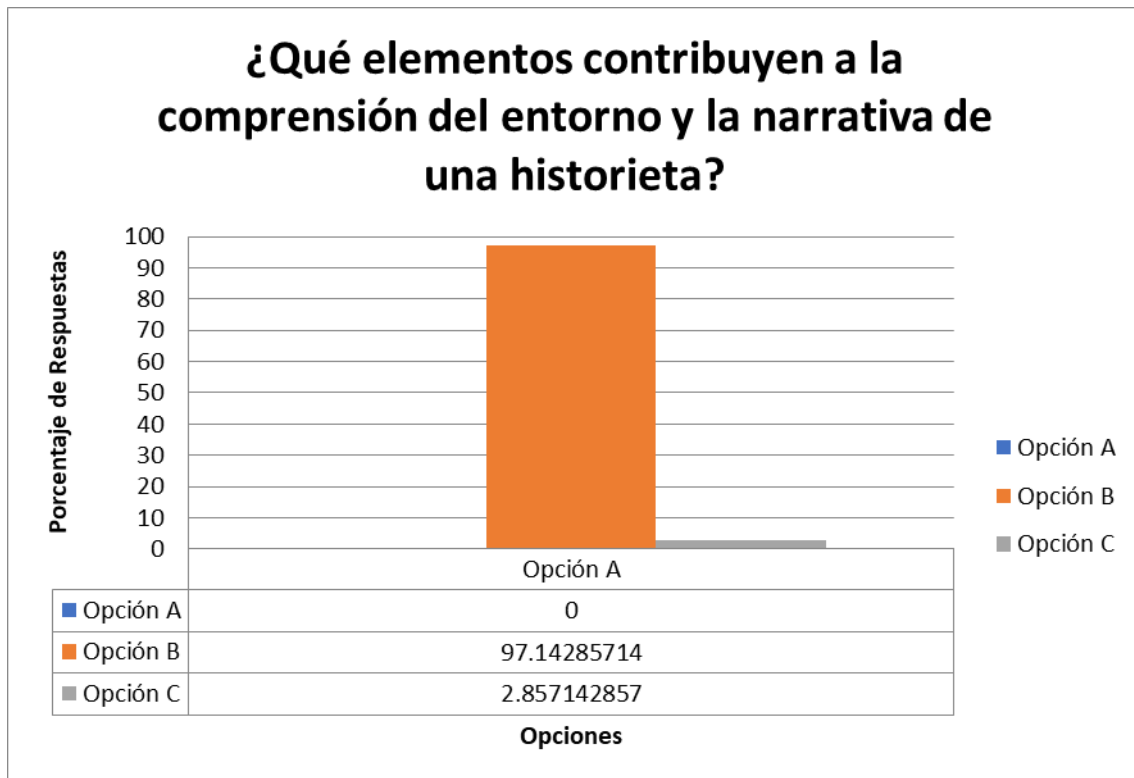
Gráfica N° 18



Los resultados del post-test muestran una mejora significativa, con un 97.14 % de los estudiantes seleccionaron correctamente la respuesta que describe la edición de una historieta. Con un 2.86 % eligieron una respuesta incorrecta, lo que indica un nivel mínimo de confusión. El resultado evidencia que la mayoría de los estudiantes comprende claramente en qué consiste el proceso de edición de una historieta. Esto implica que fueron capaces de identificar que la edición incluye actividades como la revisión y ajuste de los elementos visuales y narrativos para garantizar la coherencia y la calidad final del producto. El 2.86 % de respuestas incorrectas sugiere que un pequeño

grupo de estudiantes podría haber malinterpretado el concepto o carecer de una comprensión completa del mismo. Esto puede ser abordado mediante actividades específicas de refuerzo. El alto porcentaje de respuestas correctas demuestra que el material audiovisual utilizado fue efectivo en transmitir este concepto, proporcionando a los estudiantes una comprensión integral del proceso creativo.

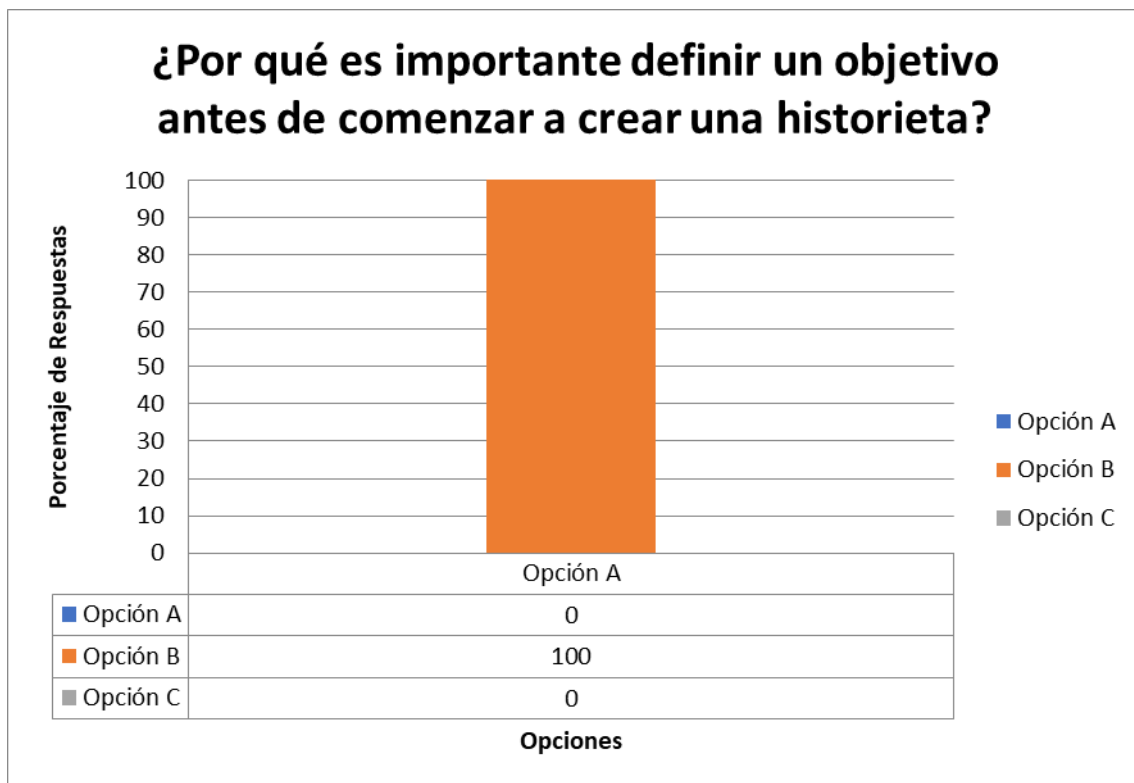
Gráfica N° 19



Los resultados del post-test muestran una mejora significativa, con un 97.14 % de los estudiantes respondieron correctamente, identificando los elementos que contribuyen a la comprensión del entorno y la narrativa. Con 2.86 % de los estudiantes eligieron una respuesta incorrecta, lo que refleja un nivel mínimo de confusión. El 97.14 % de respuestas correctas evidencia que la mayoría de los estudiantes comprende los

elementos clave que contribuyen a la narrativa y al entorno de una historieta, como la composición visual, los diálogos y las onomatopeyas. Estos componentes son esenciales para construir una narrativa gráfica que sea clara, coherente y atractiva para el lector. El 2.86 % que seleccionó una respuesta incorrecta señala una confusión menor, posiblemente relacionada con la interpretación de ciertos elementos gráficos o narrativos. Este pequeño grupo podría beneficiarse de actividades de refuerzo para aclarar conceptos. El alto porcentaje de respuestas correctas refleja que el material audiovisual utilizado fue exitoso en transmitir este concepto, contribuyendo significativamente al desarrollo de habilidades narrativas y analíticas.

Gráfica N° 20



Los resultados del post-test muestran una mejora significativa, con un 100 % de los estudiantes respondieron correctamente, demostrando una comprensión completa sobre la relevancia de establecer un objetivo claro. El resultado evidencia que, tras la intervención educativa, todos los estudiantes lograron entender la importancia de definir un objetivo al comenzar a crear una historieta. Esto incluye la planificación de los elementos narrativos y gráficos para garantizar coherencia, propósito y claridad en la historia que se desea comunicar. Este resultado refleja una mejora significativa respecto al pretest, donde pudo haberse identificado una proporción de estudiantes con dificultades para reconocer la importancia de este paso. La exposición al material audiovisual logró reforzar este concepto de manera efectiva.

## CAPITULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### 4.1. Discusión

Una de las limitaciones identificadas en este estudio fue la imposibilidad de realizar una entrevista con un docente sobre el video educativo de la plataforma 'Educa Perú'. Esta entrevista habría permitido obtener la perspectiva de un experto sobre la calidad pedagógica del contenido audiovisual. Esta limitante se originó debido a la falta de disponibilidad de tiempo y coordinación de docentes, quienes tenían agendas ajustadas debido a las actividades escolares regulares. Además, la metodología empleada en esta investigación se enfocó en el análisis directo del material audiovisual y la comprensión de los estudiantes, dejando fuera un componente cualitativo clave: la percepción profesional de un docente, lo que habría requerido mayor planificación y recursos. La falta de esta perspectiva docente podría haber influido en la interpretación más completa del impacto del material audiovisual, ya que la experiencia profesional de los educadores habría añadido un contexto valioso al análisis. Sin embargo, no afecta de manera significativa las conclusiones principales del estudio, que se centraron en la mejora de los conocimientos de los estudiantes mediante el uso de herramientas audiovisuales pedagógicas.

Esta limitación establece una dirección relevante para investigaciones futuras, las cuales deberían incorporar entrevistas con docentes como parte fundamental del diseño metodológico. Dichas entrevistas permitirán no sólo

analizar la percepción de los estudiantes, sino también comprender las estrategias pedagógicas y prácticas educativas que los docentes emplean para optimizar el uso de los recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **4.1. Discusión**

##### **4.1.1. Análisis de contenido**

El análisis de contenido, basado en la guía de observación aplicada al video educativo titulado 'La Historieta' de la plataforma 'Educa Perú', permitió identificar y analizar elementos clave que impactaron en el aprendizaje de los estudiantes de primer año de secundaria. Cada segmento del video fue desglosado y evaluado en función de su contribución pedagógica, su vinculación con teorías relevantes y su aplicabilidad en contextos educativos. Este análisis evidencia cómo los recursos audiovisuales interactivos pueden facilitar la comprensión de conceptos complejos al integrar narrativas visuales, auditivas y prácticas.

**Introducción al concepto de la historieta:** el narrador introduce los elementos principales de la historieta, como viñetas, globos de texto y onomatopeya, utilizando ejemplos visuales. Vinculado con la *Narrativa Audiovisual* de García Jiménez (1996), este segmento demostró cómo el enfoque multimodal, que combina narración verbal e imágenes facilita la comprensión de conceptos básicos.

**Diferencias entre viñetas y globos de texto:** La explicación de estos conceptos se ilustra con animaciones dinámicas. Basado en *Imágenes y Gráficos* de Moles (1981), este segmento enfatiza cómo las composiciones visuales contribuyen a construir el significado y la narrativa, fomentando habilidades esenciales de

lectura visual en un entorno social denominado por el contenido visual.

**Uso de onomatopeyas en las historietas:** Estas se presentan como recursos visuales y auditivos que añaden dinamismo a las viñetas. Según la *Pedagogía Audiovisual* de Salinas (2004), estas herramientas permiten a los estudiantes vincular sonido con acciones, facilitando el aprendizaje significativo.

**Estructura narrativa:** Se presenta con ejemplos claros que ilustran conflictos y desenlaces. Relacionado con la *Narrativa Audiovisual* de Scolari (2009), esto facilita la formación de habilidades narrativas.

**Creación de personajes y escenarios:** En este segmento se explica como elaborar personajes y escenarios que refuercen la narrativa. Vinculado a la *Tipología de Planos* de Moles (1981), se evidencia el uso de planos para poder construir una narrativa coherente.

**Ejercicio práctico - Creación de viñetas:** En este segmento los estudiantes trabajan en la elaboración de viñetas. Relacionado con Vygotsky (1978), esta interacción social fortalece el aprendizaje en conjunto y refuerza habilidades prácticas esenciales.

**Importancia de los detalles en las viñetas:** El uso de expresiones faciales o movimientos se resalta como una media para transmitir emociones y acciones de forma efectiva. Según Zettl (1999), el uso de primeros planos y planos detalle añade profundidad emocional y narrativa, mejorando la experiencia del espectador.

**Conclusión sobre la versatilidad de las historietas:** El video finaliza destacando la utilidad de las historietas como herramientas educativas accesibles y versátiles. Basado en *Educación Remota* de Moore & Kearsley (2011), se enfatiza cómo los recursos digitales pueden integrarse efectivamente en los entornos de aprendizaje a

distancia.

#### **4.1.2. Fortaleza y debilidades**

En el presente estudio se identificó como una fortaleza significativa la calidad y disponibilidad del material audiovisual interactivo proporcionado por la plataforma 'Educa Perú'. Este recurso demostró ser altamente efectivo para la mejora en la comprensión de los estudiantes en conceptos clave de la narrativa gráfica, la integración de elementos visuales, auditivos y narrativos permitió a los estudiantes asimilar contenidos complejos de manera accesible y dinámica.

Así mismo, como subraya García-Martín y García-Martín (2021), la rápida transición hacia la virtualización de las aulas puso de manifiesto la eficacia de herramientas digitales, como los podcasts y los videos.

La amplia variedad de recursos almacenados en la plataforma, como videos educativos, infografías y textos de apoyo, se encuentra alineada con el enfoque de la pedagogía audiovisual descrito por Aguaded y Contin (2002), al promover una educación inclusiva y personalizada que optimiza los procesos de enseñanza.

No obstante, se identificaron ciertas debilidades que requieren atención. Una de las principales limitaciones se relaciona con la conectividad a internet, un factor crítico que impacta directamente en la capacidad de algunos estudiantes para reforzar sus conocimientos fuera del entorno escolar. Esta brecha digital, como destacan Moore y Kearsley (2011), plantea un desafío significativo para la educación remota, al dificultar el aprendizaje autónomo y continuo que debería ser facilitado por los materiales didácticos interactivos.

Finalmente, si bien la guía de observación permitió evaluar aspectos cualitativos del aprendizaje, la ausencia de entrevistas a docentes representa una oportunidad desaprovechada para enriquecer el análisis. Incorporar sus perspectivas podría haber proporcionado una visión más integral de las estrategias pedagógicas empleadas, así como de las fortalezas y áreas de mejora del material audiovisual, tal como lo sugiere Salinas (2004) en el contexto de la construcción crítica del conocimiento.

#### **4.1.3. Impacto y comprensión**

Este análisis comparativo entre los resultados obtenidos en el pretest y el postest demuestra de manera concluyente el impacto positivo del contenido audiovisual tras la exposición al video educativo “*Aprendo En Casa – Comunicación para 1° y 2° de Secundaria*”. Los datos obtenidos revelan que, antes de la exposición al material audiovisual, los estudiantes demostraban un conocimiento limitado en aspectos fundamentales como las viñetas, los globos de texto, las onomatopeyas y la estructura de la narrativa grafica. Esto refleja en el pretest, donde el promedio de respuestas correctas apenas alcanzaba un 48 %, como se observa en el Grafico N°4. Sin embargo, tras la intervención con el video educativo y la realización del postest, los resultados mostraron una mejora significativa, alcanzando un 100 % de respuestas correctas en varios indicadores, según los gráficos del postest.

Esta mejora notable puede explicarse a través de la *Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia* de Mayer (2005), la cual sostiene que la integración estratégica de elementos visuales, narrativos y sonoros permite una mejor

asimilación y retención de la información. Los resultados obtenidos refuerzan esta teoría al mostrar cómo la combinación de modalidades sensoriales potencia la comprensión de conceptos que inicialmente presentaban dificultad para los estudiantes.

El diseño pedagógico del material audiovisual también se encuentra alineado con los principios de la *Pedagogía Audiovisual* descritos por Salinas (2002), al combinar ejemplos auditivos y visuales. En el Grafico N°14, se evidencia que los estudiantes lograron identificar correctamente al 100 % la función de los globos en las historietas, reconociendo de manera precisa su representación de diálogos, pensamientos o narraciones. Este hallazgo demuestra que el material audiovisual no sólo clarificó conceptos fundamentales, sino que también reforzó el aprendizaje en estudiantes que inicialmente tenían dificultades con estos conceptos.

Estos resultados subrayan la importancia de integrar herramientas audiovisuales en los planes de estudio, destacando su capacidad de responder a las necesidades de la educación contemporánea. Además, el éxito de esta intervención establece un precedente significativo para el diseño y la implementación de recursos educativos que combinen de manera efectiva elementos visuales sonoros y narrativos. Esto no sólo optimiza el aprendizaje, sino que también responde a las demandas de un contexto educativo cada vez más digitalizado y orientado hacia la personalización del conocimiento.

## **4.2. Implicancias**

### **4.2.1. Implicancia teórica**

El estudio contribuye al cuerpo teórico de la pedagogía audiovisual al demostrar que el uso de materiales interactivos en el contexto educativo no solo mejora la comprensión de los conceptos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades críticas y creativas en los estudiantes. Los hallazgos respaldan la teoría de Mayer (2005) sobre la importancia de integrar elementos visuales y sonoros para optimizar el aprendizaje, y también refuerzan los planteamientos de Salinas (2011) respecto al impacto positivo de los recursos audiovisuales en la motivación y retención del conocimiento.

### **4.2.2. Implicancia metodológica**

Metodológicamente, la investigación demuestra la efectividad de combinar enfoques cualitativos y cuantitativos para evaluar el impacto de herramientas educativas. El uso de pretest y post-test permitió medir de manera precisa las mejoras en el nivel de conocimientos de los estudiantes, mientras que la guía de observación proporcionó una comprensión más profunda sobre las interacciones de los estudiantes con el material. Este enfoque mixto puede servir como modelo para futuras investigaciones que busquen evaluar intervenciones educativas similares.

### **4.2.3 Implicancia práctica**

Este estudio se centró en el análisis de materiales audiovisuales disponibles en la plataforma web 'Educa Perú', específicamente en el curso de comunicación para estudiantes de primer año de secundaria. La relevancia de este tema radica en su impacto académico, social y tecnológico, lo que lo

convierte en un objeto de estudio significativo del contexto educativo peruano.

En el ámbito pedagógico, los materiales audiovisuales se han consolidado como herramientas esenciales para complementar y enriquecer los métodos de enseñanza tradicionales. Al integrar elementos auditivos y visuales, estos recursos no solo facilitan la comprensión de conceptos, sino que también potencian la retención de información. Según Vital-Rumebe et al. (2021), el uso combinado de imágenes, sonidos y gráficos permite transmitir información de forma más clara y efectiva que los medios basados únicamente en texto, lo que resalta su importancia en contextos educativos.

La plataforma 'Educa Perú', desarrollada por el Ministerio de Educación, representa un avance significativo en la democratización del acceso a recursos educativos en el país. Este sistema brinda oportunidades de aprendizaje tanto a estudiantes de áreas urbanas como rurales, superando las limitaciones geográficas y sociales que históricamente han dificultado el acceso equitativo a la educación. Sin embargo, para maximizar el impacto de esta iniciativa, resulta fundamental llevar a cabo un análisis profundo que evalúe la efectividad de los materiales audiovisuales interactivos en el aprendizaje.

En este sentido, este estudio no sólo refuerza la relevancia de los materiales audiovisuales en la educación, sino que también sienta las bases para futuras investigaciones orientadas a mejorar la calidad e impacto de estos recursos en contextos educativos contemporáneos.

### 4.3. Conclusiones

El análisis realizado en este estudio evidencia que el contenido audiovisual interactivo de la plataforma 'Educa Perú' tiene un impacto significativo en la enseñanza del curso de Comunicación para estudiantes de primer año de secundaria. Los materiales estudiados demostraron ser herramientas valiosas para facilitar la comprensión de conceptos complejos, gracias a su capacidad de combinar elementos visuales, sonoros y narrativos. Esta integración multimedia no sólo mejora la retención de información, sino que también promueve un aprendizaje más dinámico y accesible, adaptado a las necesidades actuales de los estudiantes. En este sentido, se concluye que el contenido audiovisual interactivo de la plataforma representa un recurso pedagógico eficaz y con un alto potencial para enriquecer los métodos de enseñanza en contexto educativo.

El análisis detallado del contenido audiovisual interactivo de 'Educa Perú' reveló que la estructura de los materiales, incluyendo videos educativos, infografías y textos de apoyo, se encuentra alineada con principios pedagógicos modernos, como los planteados por la *Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia*. Estos recursos ofrecen una experiencia educativa inclusiva al presentar los contenidos de forma atractiva y comprensible. Además, la combinación de elementos interactivos con componentes visuales y auditivos refuerza la capacidad de los estudiantes para asimilar conceptos fundamentales, destacando la relevancia de este tipo de herramientas en la educación contemporánea.

El análisis de las fortalezas y debilidades del uso del material audiovisual

interactivo de la plataforma 'Educa Perú' reveló aspectos cruciales para su implementación efectiva en la enseñanza. Una de las fortalezas más significativas es la capacidad de estos recursos para fomentar un aprendizaje autónomo y personalizado. Este enfoque no sólo mejora la comprensión de conceptos complejos, sino que también empodera al estudiante al ofrecerle herramientas dinámicas y accesibles para su desarrollo académico. Sin embargo, las debilidades identificadas significan retos importantes a superar en un futuro mediato. Una limitación central es la desigualdad en la conectividad a internet especialmente en zonas rurales o con recursos limitados, lo que restringe el acceso equitativo a los materiales interactivos. Esta brecha tecnológica pone en evidencia la necesidad de desarrollar estrategias inclusivas que permitan garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de estos recursos educativos. Aunque los materiales audiovisuales son efectivos en la transmisión de conocimientos, su impacto podría ser significativamente mayor si se integran en un modelo pedagógico que combine la autonomía del estudiante con la guía activa del docente.

El impacto del contenido audiovisual interactivo de 'Educa Perú' en la comprensión del curso de comunicación fue evidente en los resultados del post-test, donde los estudiantes lograron un aumento significativo en su rendimiento académico en comparación con el pretest. Este avance destaca el rol crucial de los materiales audiovisuales en la clarificación de conceptos complejos. La mejora observada subraya la gran importancia de incorporar herramientas audiovisuales en los planes de estudio, no sólo como un complemento, sino como un componente esencial para adaptarse a las demandas de la educación

moderna.

#### 4.4. Recomendaciones

El estudio reafirma el papel transformador de los materiales audiovisuales interactivos en la educación contemporánea, destacando su capacidad para promover aprendizajes significativos y fomentar un mayor compromiso de los estudiantes. Así mismo, sugiere que el uso estratégico de estas herramientas puede cerrar brechas de aprendizaje, ofreciendo a los estudiantes una experiencia educativa enriquecida y eficaz.

Para instituciones educativas: incorporar materiales audiovisuales interactivos en los planes de estudio, priorizando aquellos que promuevan el aprendizaje significativo y la retención de conceptos complejos. Es fundamental capacitar a los docentes en el uso efectivo de estos recursos, para maximizar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para diseñadores de contenidos educativos: Diseñar materiales audiovisuales inclusivos y adaptados a diferentes estilos de aprendizaje, que combinen elementos visuales, sonoros y narrativos. Esto garantizará que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, puedan beneficiarse de una experiencia educativa equitativa.

Para futuras investigaciones: Ampliar el alcance del estudio a otras áreas de conocimientos y niveles educativos, evaluando cómo el uso de estos recursos audiovisuales interactivos impacta en el desarrollo de habilidades críticas, creativas y analíticas de los estudiantes. También se recomienda explorar la integración de tecnologías emergentes, como la realidad aumentada y la inteligencia artificial, en el diseño de materiales educativos.

## REFERENCIAS

- Kemp, S.** (2022, 4 mayo). *Digital 2022: Global Overview Report*. DataReportal – Global Digital Insights. Recuperado 5 de septiembre de 2022, de <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>.
- Barthes, R.** (1964). *La retórica de la imagen*. Communications, 4, 40-51.
- Bettetini, G.** (1996). *La conversación audiovisual: problemas de la enunciación fílmica y televisiva*. Madrid: Cátedra.
- Birlis, A.** (2007). *Sonido para audiovisuales: Manual de sonido* (1ª ed.). Ugerman Editor.
- Caerols Mateo, R., Sidorenko Bautista, P., & Osuna-Acedo, S.** (2022). *Los MOOC en la formación continua y especializada: ¿nuevas narrativas y formatos audiovisuales? Mitos y retos*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 25(1), 81-99. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.30023>
- Costa Sánchez, C., & Piñeiro Otero, T.** (2012). *Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE)*. Icono14, 10(2), 6-28. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>
- Denevi, R.** (2005). *Introducción a la cinematografía y anexo: Electricidad para cine* (1ª ed., 1ª reimp.). Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina.
- García Jiménez, J.** (1996). *Narrativa audiovisual* (2ª ed.). Madrid: Cátedra, Signo e Imagen.
- Gómez Martínez, P. J., & Abellán-García Barrio, Á.** (2014). *La renovación de contenidos en asignaturas de comunicación y su impacto en el marco emocional del aprendizaje: un caso de estudio en narrativa audiovisual*. Comunicación y Hombre, (10), 169-177.

**Kemp, S.** (2022, mayo 4). *Digital 2022: Global Overview Report*. DataReportal – Global Digital Insights. Recuperado 5 de septiembre de 2022, de <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>

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

**Mayer, R. E.** (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

**Moles, A. A.** (1981). *La imagen: comunicación funcional*. Gustavo Gili.

**Novoa Ramírez, E.** (2021). *Taxonomía de la Producción Cinematográfica relacionada con la Educación*. Comuni@cción: Revista De Investigación En Comunicación Y Desarrollo, 12(3), 229-238. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.12.3.550>

**Peñarrieta Bedoya, L. G., Rodríguez Rocha, L. H., Jaén Tapia, H. K., & Ochoa Chipana, S. G.** (2013). *Efectividad del diseño de afiches en campañas preventivas de IRAS, neumonías y otros en Minsa y EsSalud de Puno y Juliaca - Perú 2011 y 2012*. Comuni@cción: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo, 4(2), 62-69. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.47>

**Pro, J.** (2003). *La imagen en la sociedad contemporánea*. Ediciones Paidós.

**Salinas, J.** (2011). *Pedagogía audiovisual para la educación digital*. Revista de Educación y Tecnología, 9(3), 23-35.

**Scolari, C. A.** (2009). *Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production*. International Journal of Communication, 3, 586–606. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/336>

**Urrea Giraldo, J. E.** (2014). *Lenguaje y contenido audiovisual de los programas en Internet frente a los programas de televisión convencional*. Revista Lasallista de Investigación, 11(2), 36-42.

**Zettl, H.** (1999). *Manual de producción de televisión*. Thomson.

## ANEXOS

### ANEXO N° 01

#### Tablas de Evaluación De Expertos

##### TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Chuquiano Sánchez Patricia Carolina

Título y/o Grado: Magister en Comunicaciones

Ph. D.....( ) Doctor.....( ) Magister....( X ) Licenciado....( ) Otros. Especifique

Universidad que labora: Universidad Peruana del Norte

Fecha: 20/ 06 / 2023

##### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"Análisis del material audiovisual Interactivo como soporte para la educación secundaria, Lima 2022"

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		Si, aunque recomendaría identificar más de una. Esto podría darle más consistencia a la investigación.
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		Si, pero se podría trabajar mejor las unidades subtemáticas y los ítems, son muy generales respecto a la narrativa. No permiten profundizar en información nueva para la investigación.
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?		X	El instrumento funciona, sin embargo, hay unidades y ítems que podrían replantearse. Quizá mas que analizar los actos, se podrían intentar establecer relaciones de como la intención dramática en el uso de lenguaje.
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es clara, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

NOMBRE Y APELLIDOS: Patricia Carolina Chuquiano Sánchez

  
FIRMA

### TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Leonardo D. Mancilla Silva

Título y/o Grado: \_\_\_\_\_

Ph. D.....( ) Doctor.....( ) Magister....( X ) Licenciado....( ) Otros. Especifique

Universidad que labora: Universidad privada del norte

Fecha: 01 de julio del 2023

#### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"Análisis del material audiovisual Interactivo como soporte para la educación secundaria, Lima 2022"

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
<b>TOTAL</b>				

SUGERENCIAS:-----

NOMBRE Y APELLIDOS: Mg. Leonardo Mancilla Silva



FIRMA

DNI 42958341

**TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

Apellidos y nombres del experto:  Lopez Chumbe, Mark

Título y/o Grado: \_\_\_\_\_

Ph. D.....( )	Doctor.....( )	Magister....( X)	Licenciado....( )	Otros. Especifique
---------------	----------------	------------------	-------------------	--------------------

Universidad que labora: Universidad Privada del Norte

Fecha: **1 de julio de 2023**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:**

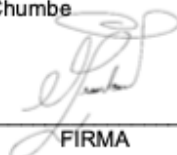
**“Análisis del material audiovisual interactivo como soporte para la educación secundaria, Lima 2022”**

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con “x” en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
	<b>TOTAL</b>			

SUGERENCIAS: El instrumento analizado se ajusta a los objetivos específicos de la investigación.

NOMBRE Y APELLIDOS: Mark Lopez Chumbe



\_\_\_\_\_  
FIRMA

**ANEXO N° 02**  
**Aplicación de instrumento**





