

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



RECURSOS AUDIOVISUALES Y LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE
SÉPTIMO GRADO

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORA:

TOMALÁ RAMÍREZ, GRICELDA VANESSA

TUTOR/A:


MSC. HERMAN ZÚÑIGA MUÑOZ

LA LIBERTAD, DICIEMBRE DEL 2025

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “**RECURSO AUDIOVISUAL Y LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA CONTINENTE AMERICANO**”, elaborado por **GRICELDA VANESSA TOMALÁ RAMIREZ** estudiante de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumple y se ajusta a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas su partes.

Atentamente,



ING. HERMAN CHRISTIAN ZÚÑIGA MUÑOZ. MSC.

C.I: 091609717-3

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular, **“RECURSO AUDIOVISUAL Y LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA CONTINENTE AMERICANO”**, elaborado por **GRICELDA VANESSA TOMALÁ RAMIREZ** estudiante de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente



ECON. ALEXANDRA JARA ESCOBAR, MSC.

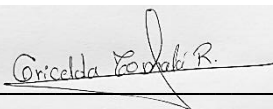
DOCENTE ESPECIALISTA

C.I. 0910649185

AUTORÍA DEL PROYECTO

Yo, **TOMALÁ RAMIREZ GRICELDA VANESSA** con C.I. **092838161-5**, estudiante de la **Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica**, previo a la obtención del título de licenciado en **Educación Básica** en mi calidad de autor del trabajo de investigación “**RECURSO AUDIOVISUAL Y LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA CONTINENTE AMERICANO**”, me permito declarar y certificar libre y voluntariamente, que lo escrito en este trabajo es de mi autoría a excepción de la citas bibliográficas utilizadas en la redacción del proyecto y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

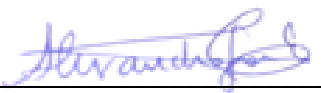
C.I. 092838161-5

Autora

TRIBUNAL DE GRADO

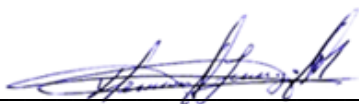
MSC. Margot García Espinosa PhD

**DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA**



Econ. Alexandra Jara Escobar. MSC.

DOCENTE ESPECIALISTA



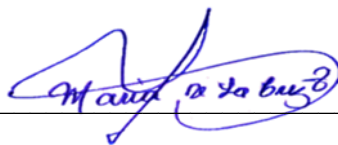
ING. Herman Zúñiga Muñoz MSC.

DOCENTE TUTOR



MSC. Yuri Ruiz Rabasco PhD.

DOCENTE GUÍA UIC



MSC. María de la Cruz Tigero

SECRETARIA

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer principalmente a Dios; porque gracias a él estoy en este mundo, porque a él le debo todo lo que tengo y todo lo que soy. Por Brindarme salud, sabiduría y sobre todo darme la oportunidad de poder cumplir mi sueño en culminar con éxito mi carrera universitaria.

A mi Papá Manuel, Mamá Rosa gracias a ellos que unieron sus vidas estoy en este mundo y por todo su apoyo incondicional. También quiero agradecer a mi hermano Aldo que ha tenido toda la paciencia desde que empecé la universidad; a Gabriela quien me incentivo para ingresar a esta bella carrera y a mis hermanos Wellington, Anthony, Davidson quienes de alguna u otra forman han estado pendiente de mí y de mi hija mientras terminaba la universidad.

Mi hija Zahyra quien fue mi inspiración para tener un título de tercer nivel, ya que en varias ocasiones la deje sola en sus estudios, todo sacrificio tiene su recompensa. Y en especial a mi novio Chica que también ha sido un apoyo en este proceso que ha estado pendiente. Y a quienes me han ayudado a realizar mi tesis familia, amigos y a mis compañeros de la universidad durante todo este camino.

Gracias a sus apoyos consejos y dedicación soy la persona que hoy conocen. Además, me motivaron a seguir creciendo como persona, porque me enseñaron que a pesar de la circunstancia siempre debo pensar en salir adelante.

A los docentes de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal península de Santa Elena pues nos han impartido sus conocimientos y guiado durante mi formación universitaria.

A la directora Lcda. Olga Soriano y al docente Víctor Bernabé de la Escuela educación básica Continente Americano por haberme permitido el ingreso y la facilidad de realización de mi tesis.

A mi tutor, MSc. Herman Zúñiga por ser guía, apoyo y motivación para la realización del presente trabajo y a la especialista MSc. Alexandra Jara.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación, culminando así un proceso que representa un logro más en mi vida. No ha sido fácil alcanzar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, pero cada desafío ha fortalecido mi determinación.

De manera especial, dedico este logro a Dios, por su infinito amor y bondad. También a quienes forman parte de mi familia: mis padres, mis hermanos y mi novio, por estar siempre a mi lado, brindándome sus consejos, su apoyo incondicional y por creer en mí incluso cuando yo dudaba.

Agradezco igualmente a todas las personas que confiaron en mí. Haré todo lo posible para que se sientan orgullosos de este logro que también les pertenece.

Tomalá Ramirez, Gricelda Vanessa. **RECURSO AUDIOVISUAL Y LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO “Escuela Continente Americano”**. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Programa de Licenciatura en Educación Básica. La Libertad, 2025.

RESUMEN

Este estudio tiene como objetivo general analizar cómo los recursos audiovisuales influyen en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de séptimo grado de la Escuela “Continente Americano”. La investigación se desarrolló en base a un enfoque mixto, es decir, cuantitativo y cualitativo, se utilizó la investigación descriptiva y correlacional, asimismo se empleó el diseño cuasi-experimental y transversal, los resultados se obtuvieron mediante una encuesta a treinta y tres estudiantes de séptimo grado en la cual se obtuvo resultados significativos dentro de la investigación, de igual manera, se le realizó una entrevista a un docente donde manifiesta la realidad que se vive en las aulas con los recursos audiovisuales y con la falta de los mismos y su influencia en los estudiantes. Los aportes que sustentan la información expuesta en el marco teórico de la investigación fueron: Barros y Barros, (2015), Feicán, García, & Erazo (2021), Vargas (2017), Hernández, (2011), Jurado et al. (2019) y Cárdenas (2018). Finalmente, en base a los resultados obtenidos en la investigación se logró comprobar que el uso de recursos audiovisuales como herramienta pedagógica influye positivamente en los estudiantes, puesto que los motiva, les permite crear nuevas ideas y les ayuda en la concentración y retención de los contenidos de las clases, promoviendo una participación activa y creativa durante y después de la jornada educativa.

Palabras claves: recursos audiovisuales, motivación, creatividad

Tomalá Ramirez, Gricelda Vanessa. **AUDIOVISUAL RESOURCES AND CREATIVITY IN SEVENTH GRADE STUDENTS Elementary School.** Santa Elena Peninsula State University, Bachelor's Degree Program in Elementary Education. La Libertad, 2025.

ABSTRACT

The overall objective of this study is to analyze how audiovisual resources influence the development of creativity in seventh-grade students at the Escuela Continente Americano school. The research was conducted using a mixed approach, i.e., quantitative and qualitative, descriptive and correlational research, as well as a quasi-experimental and cross-sectional design. The results were obtained through a survey of thirty-three seventh-grade students, which yielded significant results within the research. Similarly, an interview was conducted with a teacher who described the reality of the classroom with audiovisual resources and the lack thereof, and their influence on students. The contributions that support the information presented in the theoretical framework of the research were: Barros and Barros (2015), Feicán, García, & Erazo (2021), Vargas (2017), Hernández (2011), Jurado et al. (2019), and Cárdenas (2018). Finally, based on the results obtained in the research, it was possible to verify that the use of audiovisual resources as a pedagogical tool has a positive influence on students, as it motivates them, allows them to create new ideas, and helps them concentrate and retain class content, promoting active and creative participation during and after the school day.

Keywords: audiovisual resources, motivation, creative

INDICE

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR.....	2
DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA	3
AUTORÍA DEL PROYECTO	4
TRIBUNAL DE GRADO	5
AGRADECIMIENTO.....	6
DEDICATORIA	7
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN	12
CAPITULO I.....	14
1. El PROBLEMA	14
1.1 Planteamiento del problema.....	14
1.1.1. Pregunta principal	16
1.1.2. Preguntas secundarias	16
1.3. Los objetivos de la investigación	17
1.3.1 Objetivo General	17
1.3.2 Objetivo Específicos	17
1.4. La justificación.....	18
1.5 Alcance y limitaciones	19
1.5.1 Alcance	19
1.5.2. Limitaciones	19
CAPITULO II	21
MARCO TEÓRICO.....	21
Antecedentes de la investigación	21
BASES TEÓRICAS.....	25
RECURSOS AUDIOVISUALES	25
2. Clasificación de los recursos audiovisuales	27
2.1. Recursos auditivos	27
2.2. Recursos visuales	28
2.3. Recursos interactivos	28
3. Características de los recursos audiovisuales	29
4. Funciones de los recursos audiovisuales	29
5. Recursos audiovisuales en la educación	31
6. Ventajas de los recursos audiovisuales	32

7. Desarrolla la atención, deducción y creatividad	32
8. Predisposición positiva hacia lo visual.....	32
9. Definición de la creatividad	33
10. Tipos de creatividad	34
11. Características de la creatividad.....	35
12. Factores que influyen en la creatividad.....	35
13. Dimensiones de la creatividad.....	36
Importancia de la creatividad en el contexto educativo	37
2.1 Teorías de la creatividad	38
2.1.1 Teoría Gestáltica	38
2.1.2. Teoría Humanística.....	38
Operacionalización De Las Variables.....	43
CAPITULO III.....	46
MARCO METODOLÓGICO.....	46
3.1 Enfoque de la investigación	46
3.2 Tipo y diseño de investigación.....	46
3.2.1 Tipo de investigación.....	47
Investigación descriptiva	47
3.2.2 Diseño de investigación	47
Investigación cuasi-experimental.....	47
Investigación Transversal.....	47
4. Universo, población y muestra	48
4.1 Universo	48
4.2 Población	48
4.3 Muestra.....	48
5. Técnicas de recolección de información	49
5.1. Observación	49
5.2. Encuesta	49
5.3. Entrevista	49
5.4. Cuestionario.....	50
CAPÍTULO IV.....	51
9. REFERENCIAS	86

INTRODUCCIÓN

El sistema educativo actual, se ha caracterizado por constantes avances tecnológicos y cambios en las dinámicas de aprendizaje, por esta razón es necesario incorporar metodologías y estrategias pedagógicas que respondan a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Por tal razón, los recursos audiovisuales desempeñan un papel fundamental en este proceso educativo que permiten presentar los contenidos de manera más dinámica, atractiva y significativa. El uso de estos recursos en el aula no solo facilita la comprensión de la información, sino que también promueve la motivación, la participación activa, el autoaprendizaje, y estimula diversos procesos cognitivos en los estudiantes.

La creatividad, por su parte, constituye una competencia esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. En el nivel de séptimo grado, los estudiantes atraviesan etapas importantes en su desarrollo personal y emocional, por ello, es importante fomentar la creatividad por que les permite generar ideas originales, resolver problemas y enfrentar los desafíos escolares con mayor flexibilidad cognitiva. En este sentido, los recursos audiovisuales son herramientas fundamentales que ayudan a potenciar estos procesos creativos.

Este estudio tiene como objetivo analizar cómo los recursos audiovisuales influyen en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de séptimo grado de la Escuela Continente Americano.

La investigación esta estructura en cinco capítulos:

CAPITULO I, aborda la situación problema, se indaga los antecedentes, se expresa las razones por la cual se realiza la investigación y a la vez se elaboran los objetivos generales y específicos de la problemática planteada.

CAPITULO II, consta el marco teórico, en el cual se presenta información relevante de la investigación.

CAPITULO III, se muestra la metodología utilizada, como es el enfoque utilizado dentro de este estudio, los tipos y diseños de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

CAPITULO IV, se analizan los resultados que se obtienen a través de los instrumentos y se comprueba si se cumplen o no los objetivos propuestos.

CAPITULO V, muestra las conclusiones y recomendaciones que resultan de este trabajo investigativo.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad, el sistema educativo ha pasado a operar en un entorno activo en varios países donde se ha buscado optar por nuevas transformaciones sociales y tecnológicas. Es evidente que, a pesar de la presencia de varios medios visuales en el entorno educativo actual, aún existe una desigualdad en la incorporación de recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La no incorporación de estos recursos tiene un impacto significativo, puesto que incide en la expresión creativa y en el pensamiento de los estudiantes.

La llegada masiva de la tecnología ha cambiado por completo la educación. A nivel global, organismos internacionales han priorizado transformar los modelos pedagógicos enfocados en la tecnología para poder cultivar en el aula la creatividad, el pensamiento y la innovación en los estudiantes. Por su parte, la Organización de las Naciones Unidas, la Ciencias y la Cultura, (UNESCO, 2023), en su reporte, manifiesta que, se ha hecho un llamado constante a los gobiernos de turno en cada país para que se integre de manera constante las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Se considera indispensable que dentro de la educación de los adolescentes y jóvenes se incluya los recursos audiovisuales y que no solo sirvan como herramientas de consumo sino como medios de creación de contenidos ligadas directamente a los contenidos que se deben aprender para el desarrollo de competencias creativas.

Los medios audiovisuales ofrecen a la educación una mayor apertura hacia el entorno externo por lo tanto para el estudiante como para la institución. Como platea, Barros y Barros (2015) sostienen que estos recursos permiten a los alumnos acceder a

experiencias que trascienden el espacio del aula que amplían su perspectiva y enriqueciendo su aprendizaje incluso en contextos de otras regiones y países. Además, el interés por integrar la tecnología en los procesos de enseñanza, aprendizaje y formación docente ha estado presente en las políticas educativas desde hace varios años, por lo que no constituye una iniciativa reciente.

Por el contrario, esta estrategia representa una trayectoria reforzada y respaldada por inmensa evidencia práctica e investigaciones que afirman su relevancia y adaptación constante a lo largo de la historia de la educación.

La realidad educativa en el Ecuador se enfrenta en un reto de innovación en sus metodologías para así responder con éxito a las demandas y las nuevas necesidades de aprendizaje que existen en los estudiantes. Campos, García y Arcana (2023) evidencian mediante su revisión sistemática que el pensamiento creativo en estudiantes de educación básica experimenta un fortalecimiento considerable cuando se integran metodologías que incorporan recursos audiovisuales de manera estratégica y planificada.

Sin embargo, en muchas instituciones educativas del cantón Santa Elena, especialmente en el nivel de séptimo grado, se observa una limitada incorporación de estos recursos en el aula, lo cual podría estar afectando negativamente el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Es así como en la “Escuela Continente Americano” se presenta cierto déficit de recursos audiovisuales en diferentes áreas de aprendizaje limitando a los estudiantes a desarrollar sus habilidades con la tecnología. Asimismo, algunos docentes no están capacitados sobre el uso de herramientas tecnológicas y de cómo implementarlas en sus metodologías de enseñanzas.

2.1 FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA

1.1.1. Pregunta principal

¿De qué manera influyen los recursos audiovisuales en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela Continente Americano?

1.1.2. Preguntas secundarias

¿Cuáles son los aspectos relevantes de los recursos audiovisuales para mejorar la creatividad de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela Continente Americano

¿Cuáles son las principales dificultades que se presentan en la integración de recursos audiovisuales para el estímulo de la creatividad?

¿Cuáles son los beneficios que generan los recursos audiovisuales en la creatividad de los estudiantes?

1.3. Los objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo General

Analizar cómo los recursos audiovisuales influyen en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de séptimo grado de la Escuela Continente Americano.

1.3.2 Objetivo Específicos

Determinar los aspectos relevantes de los recursos audiovisuales para mejorar la creatividad de los estudiantes de séptimo grado de la “Escuela Continente Americano”

Identificar las principales dificultades que se presentan en la integración de recursos audiovisuales para el estímulo de la creatividad.

Analizar los resultados del proceso de intervención mediante la aplicación de los recursos audiovisuales para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de séptimo grado.

1.4. La justificación

La presente investigación se orienta en mejorar la educación a través de recursos audiovisuales para desarrollar la creatividad de los estudiantes del séptimo grado.

La importancia radica en la búsqueda de la educación actual por desarrollar el pensamiento crítico, habilidades y destrezas en el alumnado, por lo cual, el uso de recursos audiovisuales es fundamental en las enseñanzas y aprendizajes, ya que son herramientas didácticas que permiten a los docentes hacer contenidos más dinámicos y comprensibles, lo cual ayuda a estimular la creatividad y participación en los estudiantes transformando así la educación tradicional.

La factibilidad del estudio se da con la disponibilidad de recursos didácticos con los que cuenta la institución educativa o con el uso de otras herramientas tecnológicas como el acceso a dispositivos móviles, además de capacitar a los docentes de cómo deben integrar en sus metodologías de enseñanzas el uso de recursos audiovisuales para mejorar la comprensión en sus asignaturas y alcanzar mayor aprendizaje en los estudiantes.

El tema es novedoso porque, aunque se ha hablado de tecnología en el aula, aún son limitados los estudios que abordan de forma específica cómo los recursos audiovisuales inciden directamente en el desarrollo de la creatividad, por eso al integrar estas tecnologías se promueve un aprendizaje más dinámico que se adapta a las diferentes necesidades y condiciones de los estudiantes.

Los beneficiarios de esta investigación son los alumnos, ya que se trata de mejorar su experiencia de aprendizaje y a la vez estimular su pensamiento creativo. De igual manera, se benefician los docentes, ya que al contar con nuevas estrategias didácticas potencian sus prácticas pedagógicas; y a su vez la institución educativa, puesto que promueve un proceso de enseñanza más innovador y efectivo.

En cuanto a su utilidad, la investigación permitirá elaborar y recomendar actividades y recursos que integren lo audiovisual con el desarrollo creativo, lo cual puede aplicarse en diferentes asignaturas del currículo educativo.

Como resultado, tenemos que nuestra presente investigación servirá como apoyo referencial a propuestas pedagógicas que se den en un futuro, aportando un refuerzo al sistema educativo cuando se genere una metodología activa que combine el uso de la tecnología y el desarrollo del pensamiento creativo, lo que permitirá llevar de forma más efectiva las necesidades de los estudiantes, incentivando a la participación, reflexión y preparación para enfrentar los retos del mundo actual.

1.5 Alcance y limitaciones

1.5.1 Alcance

A través de la investigación se espera comprobar que mediante la implementación de los recursos audiovisuales los estudiantes desarrollen su pensamiento creativo.

De igual manera, con la información obtenida, identificar con qué frecuencia utilizan recursos audiovisuales en las diferentes asignaturas.

Asimismo, identificar si el personal docente está capacitado en la utilización de las TIC en sus metodologías de enseñanzas.

Finalmente, se espera elaborar actividades que incluyan la utilización de recursos audiovisuales para fomentar mayor creatividad en los estudiantes.

1.5.2. Limitaciones

La investigación se realizará en la “Escuela Continente Americano” con los estudiantes del séptimo grado, por lo que los resultados no se pueden generalizar con los otros grados pertenecientes a la institución.

Los recursos tecnológicos disponibles con los que cuenta la institución podrían influir en los resultados.

Falta de capacitación de los docentes sobre el uso de recursos audiovisuales en las aulas.

Medir la creatividad resulta complejo, por lo que, hay componentes que no se pueden cuantificar con exactitud.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

En la tesis elaborada por Cajilema y Pastuña (2022) titulada “*Recursos audiovisuales para la enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura*” con las autoras que señalan que el aprendizaje no se desarrolla de la misma manera en todos los estudiantes y que la educación entendida como un proceso de formación integral que requiere apoyarse en diversos medios para asegurar la consolidación del conocimiento. Según las investigadoras con este escenario implica que la práctica docente debe actualizarse y adaptarse continuamente a los nuevos entornos educativos. Asimismo, afirman que el docente es como guía del proceso formativo, enfrenta el reto de integrar metodologías acordes con las características de las generaciones actuales con profundamente inmersas en tecnologías digitales y nuevos sistemas de comunicación.

En relación con su propósito, las autoras explican que su investigación buscó promover el uso de recursos audiovisuales elaborados mediante la herramienta Filmora para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura. Para ello, emplearon un enfoque cualitativo de carácter interpretativo, con procedimientos descriptivos y bibliográficos y un método inductivo que permitió analizar casos particulares y posteriormente construir una visión general del fenómeno estudiado.

Los resultados revelan que la incorporación de medios audiovisuales dentro del proceso educativo favorece una comprensión más sólida de los contenidos relacionados con la lengua y la literatura. También, destacan que estos recursos fortalecen las macro destrezas comunicativas, ya que los elementos visuales y auditivos logran captar la atención del alumnado y mejoran su capacidad de concentración.

Gómez (2023) en su artículo titulado “Influencia de los recursos audiovisuales para la enseñanza -aprendizaje en Lengua y Literatura” corrobora que la utilización de las TIC beneficia a todos los sectores y de manera específica al sector educativo que utiliza la conectividad para generar conocimientos no solo en las escuelas, colegios sino a nivel universitario. La investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de los recursos audiovisuales para la enseñanza -aprendizaje en Lengua y Literatura de estudiantes sexto grado de la Escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, para lograr aprendizajes significativos. Se empleó una investigación de tipo descriptiva con diseño no experimental de campo, la investigación tuvo como resultados que un 88,94% afirma que los recursos audiovisuales siempre ayudan a comprender de mejor manera los conocimientos, un 8.82 %a veces comprenden los conocimientos y un 2.94 % nunca entienden los conocimientos en el área de Lengua y Literatura presentados en radio y televisión. Se concluyó que con el uso de los recursos audiovisuales para la enseñanza -aprendizaje en Lengua y Literatura, se logran aprendizajes significativos desarrollando en los estudiantes su área cognitiva visual, habilidades, destrezas, creatividad.

De acuerdo con Tomalá y Tigrero (2024) en su estudio titulado “*Los materiales audiovisuales en el desarrollo de las destrezas de matemáticas del séptimo grado*”, los recursos audiovisuales constituyen un elemento fundamental para captar la atención del estudiante de manera dinámica favorecer la comprensión inmediata de contenidos con la estimulación y la interacción social que fortalecer tanto el pensamiento crítico como la autonomía. Los autores destacan que la influencia de estos estímulos visuales y sonoros resulta determinante en el proceso de aprendizaje pues contribuye al desarrollo de destrezas y a la aplicación práctica del conocimiento en la vida cotidiana.

El propósito central de la investigación fue analizar cómo inciden los materiales audiovisuales en el área de matemáticas considerando su diversidad, sus beneficios y su aporte a la formación integral del estudiante. Para ello, el estudio adoptó un enfoque cualitativo de carácter exploratorio y descriptivo, sustentado en un método analítico. Se empleó la entrevista como técnica principal es utilizando una guía orientada a docentes de séptimo grado pertenecientes a una institución educativa de la provincia de Santa Elena.

Los resultados revelan que el uso de materiales audiovisuales ejerce un impacto significativo en el aprendizaje matemático, ya que, incrementa la motivación, facilita la comprensión de contenidos, permite visualizar conceptos abstractos y contribuye a personalizar las experiencias de enseñanza.

Investigadores internacionales como Menacho et al. (2024), refieren en su análisis sobre el impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de aprendizaje puesto que los medios audiovisuales y el uso de la tecnología son factores claves para llevar un proceso de aprendizaje eficaz. Sus hallazgos están netamente derivados a una entrevista realizada e indican que el impacto de estas herramientas es positivo en el desarrollo de los estudiantes, dado que, promueven una nueva oportunidad de aprendizaje distinto. El estudio también destaca la importancia del rol docente donde resalta su labor como guía y facilitador resulta fundamental para integrar la tecnología de manera adecuada en el proceso educativo.

Asimismo, el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2025) ha implementado nuevas normas curriculares orientadas a modernizar las prácticas de enseñanza y aprendizaje, impulsando especialmente el uso de herramientas tecnológicas. Estos cambios al currículo nacional reflejan un esfuerzo por responder a las exigencias del siglo

actual, ya que permite uno de los ejes centrales es la incorporación de medios tecnológicos para abordar desafíos como la brecha en el acceso a las TIC.

En el ámbito nacional, diversas investigaciones han abordado la relación entre los recursos audiovisuales y el desarrollo creativo de los estudiantes. Un ejemplo es el trabajo de Cajimela y Patuña (2022), quienes identificaron que en una Unidad Educativa existían limitaciones en el uso de recursos didácticos dentro de la asignatura de Lengua y Literatura. "Era evidente el desinterés de los docentes y se aferraban al cambio poniendo pretextos para no capacitarse.

El estudio realizado se enfocó en fortalecer los distintos procesos de enseñanza y aprendizaje, priorizando determinar fortalezas y debilidades, así como la elaboración de los mismos recursos como estrategias. Los efectos de esta problemática se reflejan en la necesidad de mejorar el uso de los recursos audiovisuales considerando su papel fundamental dentro de los espacios de aprendizaje.

A nivel provincial Soriano (2022) desarrolló un trabajo de grado en la Universidad Estatal Península de Santa Elena en el que abordó las dificultades vinculadas a la integración de recursos digitales en los procesos educativos. Su investigación mostró que, pese a la existencia de lineamientos nacionales que promueven el empleo de las TIC, en diversas instituciones todavía prevalece el desconocimiento por parte de muchos docentes sobre las ventajas de los recursos audiovisuales digitales lo que los lleva a mantener prácticas tradicionales.

Ante esta situación, el autor orientó su estudio a analizar de qué manera los recursos audiovisuales pueden contribuir al desarrollo de un aprendizaje significativo en el área de matemáticas.

Los resultados mostraron que herramientas como videos y presentaciones tienen un efecto relevante en el proceso educativo. Su uso favorece la comprensión de los contenidos y facilita que los estudiantes apliquen los conocimientos matemáticos en la resolución de situaciones reales."

A nivel local, la situación de la Escuela de Educación básica Continente Americano, enfrenta en un reto de innovación en sus metodologías para responder con éxito a las demandas y las nuevas necesidades de aprendizaje que existen en los estudiantes. Observaciones preliminares denotan que existe una limitada incorporación de estos recursos en el aula, lo cual podría estar afectando negativamente el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. A nivel institucional, complementariamente, se requiere de la implementación de programas de formación docente que desarrollen competencias tecnopedagógicas específicas para la activación efectiva de medios audiovisuales, incluyendo diseño instruccional, facilitación de procesos creativos y evaluación de aprendizajes complejos.

BASES TEÓRICAS

RECURSOS AUDIOVISUALES

1. Definición

El sistema educativo ha ido evolucionado con el pasar de los años, lo que ha con llevado a incluir las TIC en el proceso de enseñanza, es aquí donde los recursos audiovisuales juegan un papel de gran importancia en la educación, por lo que, son herramientas que combinan elementos visuales y sonoros que ayudan a mejorar el proceso de enseñanza.

Por ello, Barros y Barros (2015) señalan que los medios audiovisuales comprenden aquellos recursos de comunicación basados en la imagen y el sonido, como la fotografía y las grabaciones. Desde una perspectiva educativa, estos materiales funcionan como herramientas didácticas capaces de transmitir mensajes concretos mediante estímulos visuales y auditivos. Su valor pedagógico radica en la influencia que ejercen tanto en lo que las personas aprenden como en la forma en que construyen dicho aprendizaje, pues intervienen en la relación entre conocimiento, emoción e interpretación.

Los recursos audiovisuales son herramientas didácticas dentro del sistema educativo, por lo que, estos medios permiten transmitir mensajes de manera específicas a través de imágenes y sonidos facilitando la interpretación y la conexión con el contenido.

Asimismo, Feicán, García, & Erazo (2021) corroboran que estos medios audiovisuales y recursos tecnológicos posibilitan una mejor enseñanza y aprendizaje a partir de los lenguajes audio-visuales, mismo que ayudan a mejorar la retención de conocimiento en los estudiantes. También, permite tener a los estudiantes una educación motivadora, participativa, creativa, flexible y dinámica mejorando los estilos de aprendizaje y una mejor interiorización de conocimientos permitiendo tener un aprendizaje propio a través de nuevas experiencias mediante el uso y manejo de recursos audiovisuales.

Se entiende que los medios audiovisuales y recursos tecnológicos son facilitadores dentro del sistema educativo, dado que la integración de la tecnología en las aulas no solo busca potenciar el aprendizaje, también tiene la finalidad de crear un ambiente más armónico, dinámico, creativo y que se enfoque en que el estudiante desarrolle sus habilidades y destrezas.

2. Clasificación de los recursos audiovisuales

Vargas (2017) subraya que la relevancia del material didáctico radica en el impacto que los estímulos sensoriales ejercen sobre el estudiante, ya que facilitan su acercamiento al contenido de estudio. A través de estos recursos, el alumno puede establecer una conexión más clara con el objeto de aprendizaje, ya sea mediante experiencias directas o por medio de representaciones que apoyan su comprensión.

Asimismo, el autor señala que las funciones de los recursos didácticos deben considerar las características del grupo al que están dirigidos, de modo que realmente cumplan su propósito formativo. Entre estas funciones se incluyen: ofrecer información pertinente, responder a los objetivos establecidos, orientar el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, situar al estudiante dentro del contexto del tema, facilitar la interacción comunicativa entre docentes y alumnos, presentar las ideas de manera accesible a los sentidos y fomentar la motivación en el estudiantado.

El material didáctico es un recurso que transmite conocimientos y permite crear un ambiente de aprendizaje más significativo para los estudiantes, porque, se toma en cuenta las necesidades de cada integrante del grupo con el propósito de brindar una educación de calidad.

De la cruz et al. (2015) como cito Salas (2018) considera la siguiente clasificación de recursos audiovisuales basado en el canal de percepción.

2.1. Recursos auditivos

Estos materiales manejan sonidos como la modalidad de codificación de la información. El uso de estos recursos en el aula ha beneficiado en gran manera a los estudiantes de preescolar y primaria estimulando la imaginación de los estudiantes con

canciones o cuentos grabados. Se puede encontrar dos grupos de recursos de enseñanza que utilizan el sonido, estos son:

- Recursos educativos que emplean sonidos de la naturaleza son aquellos materiales que aprovechan los sonidos que se producen de manera directa en el entorno natural o en situaciones cotidianas. Entre ellos se encuentran, por ejemplo, el canto de las aves, los sonidos de distintos instrumentos musicales e incluso ruidos relacionados con el cuerpo humano, como la respiración o los latidos del corazón
- Los materiales que utilizan sonidos, lo cual se considera a todos los recursos que ayudan a conservar para su posterior uso, las cuales son: CDs, la radio, mp3, etc.

2.2. Recursos visuales

Los recursos visuales son usados como material de aprendizaje, es decir, la habilidad para interpretar y crear mensajes visuales. Dichos recursos se pueden usar en el aula permanentemente para ilustrar enseñanzas motivadoras al estudiante ya que permitirá el fácil entendimiento durante el proceso de aprendizaje.

Los recursos visuales son pizarra, rotafolio, diapositivas, flashcards, computadora, etc.

2.3. Recursos interactivos

Los recursos interactivos describen especialmente a medios cuya presentación, lectura y composición pueden ser manejadas en tiempo real por los interesados.

Los recursos interactivos son: El televisor, videos (DVD educativos, karaoke y música) e internet.

El conocer cómo se clasifican estos recursos audiovisuales permite al personal docente a seleccionar el recurso más apropiado y así planificar actividades adaptadas a las diferentes necesidades de los estudiantes, potenciando la motivación y la creatividad de los mismos.

3. Características de los recursos audiovisuales

Los recursos audiovisuales, mediante su implementación como una táctica de validación pedagógica, logran favorecer las necesidades e intereses de una academia. Así mismo, generaron nuevas narraciones audiovisuales y sonoras, a diferencia de las textuales y orales propias del curso y de la temática. (Forero y Díaz, 2017).

Es recomendable utilizar los medios audiovisuales, ya que, cumplen la condición de un material o herramienta. Además, ayuda a ejercer el aprendizaje de los estudiantes. Aunque, siempre hay que considerar personificar los medios que utilizarán. (Repetto y Calvo, 2003).

4. Funciones de los recursos audiovisuales

La utilidad de los recursos audiovisuales es multidimensional; puede orientarse a la corriente constructivista puesto que permite al alumno desarrollar su creatividad e incluso las propuestas creativas como el videoarte (imágenes y sonidos), siendo de gran utilidad en diversos espacios educativos y utilizados con distintas generaciones de alumnos. Así mismo, permiten el acercamiento a la realidad en los diferentes ámbitos, no solo lo que compete a la parte educativa, sino al ámbito social actuando como medios de expresión que les permite reflexionar sobre su entorno y su propio aprendizaje (Agama et al. 2017).

Los recursos audiovisuales cumplen múltiples funciones dentro del proceso educativo, ya que buscan optimizar las condiciones de aprendizaje y facilitar la comprensión de contenidos que pueden resultar complejos. Al combinar información visual y auditiva, contribuyen a reforzar los conceptos, favorecen la memoria a largo plazo y permiten que los estudiantes relacionen con mayor claridad la teoría con situaciones prácticas (Visa, 2024).

De igual forma, estos recursos tienen un impacto significativo en el interés, la motivación y la capacidad de comprensión del alumnado, además de mejorar la retención del conocimiento a largo plazo, convirtiéndose en un complemento valioso para la enseñanza tradicional

Informativa	<ul style="list-style-type: none"> • Fuente y transmisión de nuevos conocimientos • Muestra otras realidades
Motivadora	<ul style="list-style-type: none"> • Concienciar a un grupo con referencia a un tema • La imagen provoca mayor sensación y sentimientos • Generan temas que abren un cuadro de debate
Expresiva	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresan los sentimientos, creatividad convirtiéndose en videoarte • Cualquier manifestación de la propia interioridad
Evaluativa	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de conductas de juicio de las personas • Autovaloración, gestos, posturas
Investigadora	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de la realidad desde el ámbito educativo, social y científico • Permite almacenar la información por mayor tiempo y ser reutilizado en otro momento
Lúdica	<ul style="list-style-type: none"> • Se utiliza como medio de ocio, <u>diversión</u> y entretenimiento • Favorece la creatividad
Metalingüística	<ul style="list-style-type: none"> • Permite comprender, explicar, reflexionar sobre el lenguaje audio visual y sus medios de expresión

Fuente:
Elaborado a partir de Ferrés, Joan (2009).

Chávez Ramos et al. (2021) indica que la utilización de medios audiovisuales en la enseñanza ofrece muchas ventajas, ya que estas herramientas facilitan un mejor aprendizaje y retención de la memoria debido a la combinación de participación auditiva y visual. Además, se pueden utilizar en muchas materias o clases diferentes, lo que los convierte en una herramienta práctica y económica para los profesores. Estos recursos refuerzan simultáneamente la concentración y el impulso de los estudiantes, cautivando su curiosidad y amplificando su afán por adquirir conocimientos.

5. Recursos audiovisuales en la educación

La educación audiovisual nace como disciplina en la década de 1920. Debido a los avances de la cinematografía, los catedráticos y pedagogos comenzaron a utilizar materiales audiovisuales como apoyo para hacer llegar a los estudiantes, de una forma más directa, las enseñanzas más complejas y abstractas. Los servicios militares, durante la II Guerra Mundial, utilizaron los recursos audiovisuales para enseñar a grandes cantidades de población en periodos cortos de tiempo, haciendo ver que este tipo de método de enseñanza era una valiosa fuente de instrucción que contaba con grandes posibilidades para el futuro de la educación. (Barros y Barros, 2015).

La educación audiovisual surgió tras los avances que el cine tenía, con la finalidad de que los contenidos se comprendan de mejor manera, sin embargo, en la actualidad estos recursos se han ido implementando en la educación como un recurso pedagógico valioso para estudiantes y docentes.

Riera (2015) como se citó en Sosa y Roque (2022) sustentan que los contenidos en los medios audiovisuales utilizados con fines didácticos son esenciales en el logro del proceso educativo de calidad y actualizado para renovar las metodologías que muestra a los jóvenes las competencias requeridas para competir en la actualidad. Así lo plantea el

estudio Perspectivas 2015 en su contenido en el uso de los recursos audiovisuales en las aulas.

6. Ventajas de los recursos audiovisuales

Los recursos audiovisuales permiten que los alumnos desarrollen habilidades y destrezas, con la finalidad de facilitar la adquisición de conocimientos, a través del uso de estos recursos los estudiantes tendrán mayor interés por aprender.

Por ello, Castelnuovo (2006) como citó Sánchez (2016) señala las ventajas del uso de los recursos audiovisuales en el aula de clase, estas son las siguientes:

Desarrolla habilidades y competencias en la percepción de diversos lenguajes. -
Compromete a los estudiantes como receptores y consumidores.

Promueve las habilidades intelectuales de los participantes (objetividad, subjetividad, análisis, síntesis, etc.)

Facilita la aprehensión de objetos, situaciones, fenómenos aislados de la realidad por el tiempo o el espacio, y por lo tanto, la construcción de conocimientos.

7. Desarrolla la atención, deducción y creatividad

Asimismo, Bernardo (2012) manifiesta que los medios audiovisuales son un recurso motivador tanto para alumnos como para profesores. Es mucho más estimulante ver y escuchar una noticia que leerla.

8. Predisposición positiva hacia lo visual.

Los medios audiovisuales crean un buen ambiente de trabajo en el aula.

A través de los medios audiovisuales el alumno se encuentra frente a la lengua contextualizada, se da lo verbal dentro de un escenario, son, además, muy positivos para reconocer y practicar los contenidos paralingüísticos, se da lo no verbal, los gestos, las

entonaciones diversas. Tienen la ventaja de poseer autenticidad puesto que se trabaja a partir de muestras reales y actuales.

Los medios audiovisuales no solo funcionan como herramientas de apoyo, sino que también transforman el clima de trabajo dentro del aula. Su capacidad para generar un ambiente más dinámico y receptivo contribuye a que el aprendizaje sea más significativo.

9. Definición de la creatividad

El concepto de creatividad es un poco complejo, dado que dentro de esta capacidad se toman en cuenta varias dimensiones y destrezas que tiene el ser humano.

Para Tudor Powell como citó Hernández (2011), la creatividad es una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad orientada hacia ideas que permiten a la persona creativa desprenderse de las secuencias comunes de pensamiento y producir otras secuencias de pensamiento, diferentes y productivas, cuyo resultado ocasiona satisfacción a ella misma y tal vez a otros.

Según lo expuesto, la creatividad es un proceso complejo y dinámico donde el ser humano tiene la capacidad de crear cosas nuevas y permite desarrollar habilidades para captar y dar respuesta a estímulos o argumentos de manera flexible y sobre todo original.

Por lo tanto, la creatividad desarrollada en el proceso educativo, favorece y potencia una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Llega a su alcance máximo, a partir de cada una de las técnicas que el docente sea capaz de aplicar, para el desarrollo de los objetivos propuestos en cada clase (Jurado, Piedra, Morocho & Avello, 2019).

En efecto, la creatividad en la educación es un elemento esencial en el desarrollo de los estudiantes, puesto que impulsa la colaboración, el intercambio de ideas y la utilización de recursos audiovisuales para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por lo consiguiente, Cárdenas, (2018) expresa que la creatividad favorece el proceso de aprehensión de los conocimientos ya que potencializa el desarrollo del pensamiento crítico y abstracto, así mismo la capacidad de resolver problemas en diferentes contextos. De igual manera, fomenta el liderazgo, seguridad, participación e integración con sus pares.

10. Tipos de creatividad

De Prado (2001), como se citó Fuentes y Torbay (2004), también propone tres tipos de creatividad en función de la carga real o imaginaria que haga intervenir la persona en sus procesos o productos:

Creatividad objetiva y realista: Se relaciona con lo exterior, con lo que ya sabe y ha vivido la persona. Permite producir una solución creativa de un problema que contiene aspectos negativos o deficiencias. Es el tipo de creatividad más inmediato para manifestarse en ambiente escolar.

Creatividad imaginativa y fantástica: Surge para ir más allá de los límites de la realidad, se basa en el pensamiento analógico, imaginativo y fantástico-transformativo. No interviene ningún control lógico-racional.

Creatividad innovadora e inventiva: Se traduce en el cambio y mejora de la realidad, se ciñe a los deseos personales o a un ideal de excelencia. Persigue la mejora y los cambios en forma dinámica, conduce a un producto original, innovador, único e inexistente.

11. Características de la creatividad

De acuerdo con Gómez (2005), la creatividad no se limita al uso de técnicas llamativas o innovadoras más bien plantea que su desarrollo requiere intervenir en diversos procesos del pensamiento. El autor destaca cuatro características fundamentales del pensamiento creativo. La fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

En cuanto a la fluidez, Gómez (2005) explica que esta se relaciona con la capacidad de producir una amplia variedad de ideas o respuestas ante un mismo planteamiento. Desde esta perspectiva, se busca que el estudiante ponga en práctica el pensamiento divergente para disponer de múltiples alternativas al enfrentar un problema.

Con respecto a la flexibilidad el autor indica que consiste en la habilidad de generar alternativas en distintas categorías o enfoques, lo que implica ampliar la mirada y considerar posibilidades distintas a las habituales.

En tercer lugar, señala a la originalidad como el rasgo más distintivo de la creatividad, ya que involucra la generación de ideas poco comunes o la reinterpretación novedosa de un problema lo cual permite encontrar soluciones innovadoras.

Finalmente, Gómez (2005) sostiene que la elaboración es un componente esencial del pensamiento creativo, pues a través de este proceso es posible agregar detalles, ampliar ideas existentes o modificar ciertos atributos de ellas. Esta característica con afirma ha sido clave para el progreso de áreas como la ciencia, la industria y las artes.

12. Factores que influyen en la creatividad

La creatividad es influida por factores personales cognitivos, emocionales y contextuales. Según Amabile(1996) existen tres componentes esenciales para la

creatividad. De acuerdo con esta perspectiva con la creatividad se fundamenta en tres elementos centrales: el dominio de determinadas habilidades, las capacidades inherentes al proceso creativo es la motivación intrínseca. La autora destaca que cuando las personas se desempeñan impulsadas por el interés y la curiosidad con su nivel de creatividad tiende a incrementarse de manera significativa.

Por su parte, Csikszentmihalyi(2014) plantea que la creatividad surge de la interacción entre el individuo tal como el campo de conocimiento y el contexto social que da propuesta que conforma su modelo sistémico. El autor sostiene que este enfoque amplía la comprensión del fenómeno creativo, ya que no depende únicamente de las capacidades internas de la persona sino también del entorno en el que se forma y se desarrolla con la implementación de La la familia, la escuela y la comunidad.

Otros autores señalan que el papel de las emociones positivas, las cuales promueven la exploración cognitiva y la flexibilidad mental (Fredrickson, 2001). En el ámbito educativo, un entorno que fomente el bienestar emocional y la autonomía puede facilitar la expresión creativa del estudiante.

13. Dimensiones de la creatividad

Martínez (2011) señala que la medida de la creatividad pertenece al mundo de la Psicometría. Esta interviene en todos los campos de la mente humana y desde todos los planteamientos paradigmáticos.

Asimismo, el autor menciona que a la Psicometría de la creatividad se debe la mayor parte de los llamados tests de creatividad que se utilizan dentro de los diferentes

métodos de investigación. La importancia otorgada a la creatividad ha servido de motivación para establecer instrumentos de medida adecuados. Así surgieron los tests de creatividad, cuya finalidad es la búsqueda de respuestas nuevas, inéditas para la mayoría, como contraposición a los tests de inteligencia cuya respuesta está previamente determinada. Su fortaleza proviene de la distinción que hizo Guilford entre el pensamiento de producción convergente y divergente, aun cuando es preciso reconocer que los estudios realizados al respecto son demasiado recientes y parciales para considerarlos definitivos.

Importancia de la creatividad en el contexto educativo

La creatividad es considerada actualmente una competencia fundamental en los sistemas educativos, debido a su relación con la innovación, la resolución de problemas y el desarrollo integral del estudiante. Robinson (2015) manifiesta que fomentar la creatividad en las instituciones es indispensable para remediar a los estudiantes frente a los desafíos del siglo XXI, caracterizados por entornos cambiantes y alta demanda de pensamiento flexible.

En esta línea, Torrance (2008) señala que fomentar la creatividad en el ámbito educativo no solo mejora el desempeño académico, sino que también fortalece la capacidad de los estudiantes para enfrentar situaciones reales, adaptarse a nuevos contextos y plantear soluciones adecuadas. Asimismo, estudios recientes destacan que el desarrollo creativo favorece el pensamiento crítico, la autonomía y la construcción de aprendizajes con mayor significado (Vallejo & Martínez, 2023)

2.1 Teorías de la creatividad

2.1.1 Teoría Gestáltica

Valero (2019) señala que esta postura teórica vincula de manera directa el pensamiento creativo con los procesos perceptivos de la persona. Desde su perspectiva la actividad de pensar implica ordenar, reorganizar y relacionar ideas y es a través de esta estructuración que se logra dar solución a un problema. Así, la creatividad se ve potenciada cuando el individuo es capaz de establecer nuevas conexiones y ampliar las ya existentes lo que facilita la aparición de respuestas originales. Esta concepción incorpora principios propios de la teoría asociativa.

Asimismo, el autor indica que la propuesta gestáltica concibe la creatividad como una disposición para abrirse a lo distinto. Bajo la premisa de que la creatividad se manifiesta en el producto generado se hace necesario aportar ideas novedosas, especialmente cuando se busca abordar un problema desde una perspectiva diferente a la habitual. En este caso la persona debe aprender a analizar la situación desde múltiples ángulos y alejarse de esquemas rígidos.

Desde esta óptica, la creatividad se entiende como un proceso mediante el cual se origina o transforma una idea o representación. La innovación aparece de manera súbita, pues surge de la imaginación y no exclusivamente del razonamiento lógico.

2.1.2. Teoría Humanística

Abraham Maslow (1908-1970), psicólogo norteamericano, creía en el potencial de las personas y en el esfuerzo por alcanzar un nivel superior de capacidades. En la cima de las capacidades se encuentra la autorrealización. Sus ideas fueron plasmadas en 1943 en el libro *A Theory of Human Motivation*. Allí se describió una teoría jerárquica de las

necesidades, a menudo representada como una pirámide de cinco niveles (Domínguez y Vega, 2023).

Estos niveles son:

Necesidades fisiológicas: son necesidades biológicas. Consisten en necesidades de oxígeno, alimentos, agua y una temperatura corporal relativamente constante.

Necesidades de seguridad: aparecen cuando todas las necesidades fisiológicas están satisfechas y ya no controlan los pensamientos y comportamientos.

Necesidades de amor, afecto y pertenencia: las personas buscan superar la soledad y la alienación. Esto implica dar y recibir amor y afecto, y sentido de pertenencias.

Necesidades de estimación: las personas tienen la necesidad de un alto nivel de respeto por sí mismas (autoestima) y de respeto por parte de los demás (estima) para sentirse seguras y valiosas.

Necesidades de autorrealización: la necesidad de una persona de ser y hacer aquello para lo que nació.

Maslow (1994) citado por Valero (2019) plantea que todos los seres humanos poseen una inclinación natural hacia la creatividad con una capacidad inherente que no depende de una planificación previa ni de metas estrictamente definidas. Dado que el acto creativo genera satisfacción y resulta estimulante la persona tiende a mantenerlo activo. En este caso la creatividad se convierte en un medio para la autorrealización ya que quien desarrolla ampliamente esta capacidad suele abordar sus tareas con mayor fluidez y espontaneidad.

El autor distingue tres formas de creatividad:

- **Creatividad primaria:** vinculada al impulso creador, se manifiesta a través de la espontaneidad y la capacidad de improvisación.
- **Creatividad secundaria:** aparece cuando la inspiración inicial se transforma en un producto concreto como una obra artística, un texto o un diseño y exige dedicación, preparación y esfuerzo sostenido.
- **Creatividad integrada:** combina talento, conocimiento profundo y disciplina, lo que permite alcanzar un nivel de elaboración más refinado y complejo.

Desde la perspectiva humanística la creatividad se desarrolla en función del entorno con las experiencias vividas, el proceso de autorrealización y las dinámicas socioculturales que influyen en la persona.

La creatividad como recurso para potenciar el aprendizaje

La creatividad es un elemento fundamental dentro del procedimiento educativo, ya que permite generar experiencias de aprendizaje más significativo y activo. Investigaciones han afirmado la revisión sistemática que el pensamiento divergente continúa siendo un elemento que los estudiantes generen repuestas originales y flexibles (Palma Zambrano y Agramonte Rosell,2024). Expresan que esta forma de pensamiento no solo interviene en la creación de nuevas ideas, sino que también se asocia con funciones ejecutivas como la flexibilidad cognitiva, lo cual fortalece las capacidades mentales superiores vinculadas con la creatividad (Reyes Pillajo,2025).

La creatividad que antiguamente se consideraba una capacidad excepcional y limitada a ciertas personas, hoy es entendida como una competencia fundamental para

fortalecer el aprendizaje y el desarrollo integral del estudiante. Según Runco y Jaeger (2012), la creatividad implica la generación de ideas que sean originales y al mismo tiempo funcionales lo que significa innovador y relevante de manera creativa como un proceso cognitivo complejo y necesario en la educación.

El uso de los recursos audiovisuales y creatividad en los procesos de enseñanza-aprendizaje

En el ámbito educativo actual, las metodologías de enseñanza han atravesado una transformación profunda, una vez evolucionado las tecnologías audiovisuales como componentes esenciales del proceso formativo. En las últimas décadas se ven en las instituciones educativas han reconocido la necesidad de ajustar sus prácticas pedagógicas para responder de manera pertinente a las exigencias de una sociedad cada vez más digitalizada y caracterizada por un desarrollo tecnológico acelerado (Bonilla, Centeno, Navarrete y Chinga, 2025).

Según lo expuesto los niños, los adolescentes y jóvenes están muy ligados con la tecnología, puesto que usan estos recursos audiovisuales en su vida cotidiana, dando apertura a que las instituciones educativas implementen las tecnologías en las aulas, para brindar una educación de calidad.

Por lo consiguiente, la formación de un profesional competente requiere de un conjunto de habilidades que deberán ser aplicadas en su desempeño, para su alcance se requiere de un proceso enseñanza aprendizaje desarrollador, en el que se tenga en cuenta

las dimensiones de este, con énfasis en la significatividad de los conocimientos por aprender (Bertrán y Domínguez, 2023).

Por lo tanto, el docente desempeña un rol tan importante en la educación, puesto que su objetivo es facilitar el aprendizaje y contribuir en el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes, por tal razón el educador debe estar en constante aprendizaje y así implementar en sus metodologías de aprendizaje.

Los medios audiovisuales han adquirido una gran relevancia entre estudiantes y docentes tanto por su presencia cotidiana como por las múltiples funciones que pueden cumplir dentro del aula. Su incorporación en los procesos de enseñanza favorece el interés y la participación del alumnado además de contribuir al desarrollo de la creatividad con la retención de información y el aprendizaje autónomo y significativo (Rivera A., Neut, Pascual, Lucchini y Prunera, 2018).

Operacionalización De Las Variables

Tabla 1: Operacionalización de la variable independiente

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumento
<p>Recursos audiovisuales</p>	<p>Los recursos audiovisuales son aquellos materiales que pueden registrar, reproducir y difundir información, siendo estas visuales y sonoras, teniendo como objetivo el poder motivar al</p>	<p>1. Frecuencia de Uso</p> <p>2. Percepción de Utilidad</p> <p>3. Variedad de Formatos</p>	<p>Cantidad de veces que se implementan recursos en clase.</p> <p>Grado en que el estudiante considera que el recurso le facilita el aprendizaje.</p> <p>Diversidad de tipos de recursos utilizados</p>	<p>1. ¿Con qué frecuencia mi profesor utiliza videos, animaciones o diapositivas en clase? Siempre / A veces / Nunca</p> <p>2. Cuando mi profesor usa un video o una imagen para explicar un tema complejo, ¿me ayuda a entender el contenido más fácil que leyendo el libro? Mucho / Poco / Nada</p> <p>3. ¿Mi profesor utiliza diferentes tipos de recursos audiovisuales como videos, documentales, imágenes interactivas o solo un tipo? Usa muchos / Usa pocos / Solo usa uno</p>	<p>Encuesta</p>

	aprendizaje (Montoya, 2021).	4. Relevancia y Claridad	Calidad percibida del recurso para el tema específico.	4. ¿Considero que los recursos audiovisuales que se usan están directamente relacionados con el tema y son fáciles de ver y escuchar? Siempre / Casi siempre / Nunca	
--	------------------------------	--------------------------	--	---	--

Tabla 2: Operacionalización de la variable dependiente

Variab	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumento
Creatividad en los estudiantes	Capacidad del estudiante para generar ideas, soluciones o productos originales y valiosos, manifestada a través de la fluidez,	1. Originalidad 2. Fluidez de Ideas	Capacidad para producir ideas únicas o soluciones novedosas. Rapidez y cantidad de ideas que se generan ante un estímulo.	5. El docente al usar un recurso audiovisual en clase, ¿me inspira a tener ideas o soluciones diferentes problemas en clase? Sí, me inspira / A veces / No me inspira 6. Después de ver un video sobre un tema, ¿se me ocurren muchas ideas o preguntas nuevas sobre ese	Encuesta

	flexibilidad, originalidad y elaboración.	3. Flexibilidad y Adaptación 4. Elaboración y Expresión	Habilidad para cambiar el enfoque o proponer diversas categorías de ideas. Nivel de detalle y capacidad para desarrollar las ideas.	mismo tema? Muchas ideas / Pocas ideas / Ninguna idea 7. Si me piden un trabajo, ¿propongo diferentes formas de presentarlo (dibujo, maqueta, historia) después de ver material audiovisual? Sí, propongo varias / Propongo pocas / Solo una 8. Cuando mi profesor me pide explicar un tema (visto en un audiovisual), ¿lo hago con mis propias palabras y añado detalles que no estaban en el recurso? Siempre / Casi siempre / Nunca	
--	---	--	--	--	--

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación

En la presente investigación se utilizó un enfoque mixto, es decir, cuantitativo-cualitativo, porque su objetivo es analizar los resultados del uso de los recursos audiovisuales en la creatividad de los estudiantes y así mismo de la percepción y practica de los mismos frente al uso de estas herramientas.

Por lo cual, resulta fundamental comprender las características de los enfoques cuantitativo y cualitativo. El enfoque cuantitativo se distingue por medir los fenómenos mediante la recopilación de datos que permiten contrastar hipótesis y respaldar teorías a través de procedimientos estadísticos. Su proceso se desarrolla de manera deductiva y ordenada, con énfasis en la objetividad. En contraste del enfoque cualitativo busca interpretar la complejidad de los fenómenos desde una perspectiva más flexible, siguiendo un proceso inductivo y no siempre lineal, que profundiza en aspectos subjetivos de la realidad (Pérez et al., 2023).

En efecto, la investigación mixta es una metodología que combina la rigurosidad de los métodos cuantitativos con la profundidad de los métodos cualitativos, con el objetivo de obtener una comprensión más completa y enriquecedora de los fenómenos estudiados (Medina, Hurtado, Muñoz, Ochoa y Izundegui, 2023).

3.2 Tipo y diseño de investigación

3.2.1 Tipo de investigación

Investigación descriptiva

La investigación tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes. El investigador puede elegir entre ser un observador completo, observar como participante, un participante observador o un participante completo (Guevara, Verdesoto y Castro, 2020).

3.2.2 Diseño de investigación

Investigación cuasi-experimental

Los diseños cuasi-experimentales, ampliamente utilizados en investigaciones aplicadas, se caracterizan por no emplear la asignación aleatoria de los participantes. Dado a esta ausencia de aleatorización, no es posible garantizar con precisión que los grupos sean equivalentes desde el inicio como sí ocurre en los diseños experimentales (Bone, 2012).

Investigación Transversal

La característica central de los estudios transversales es que tanto la exposición como la variable de desenlace se registran en un mismo momento. Es importante señalar que este tipo de diseño es de naturaleza observacional ya que el investigador no interviene ni controla la exposición. Del mismo modo, al incluir tanto a personas expuestas como no expuestas, estos estudios se consideran analíticos (Quispe et al., 2020).

4. Universo, población y muestra

4.1 Universo

El universo de la investigación son todos los estudiantes de la Escuela Continente Americano.

4.2 Población

La población, o más específicamente la población objetivo se entiende como el conjunto finito o infinito de individuos o elementos que comparten características determinadas y sobre los cuales se proyectarán los resultados del estudio. Su delimitación depende directamente del problema planteado y de los objetivos de la investigación (Arias, 2006).

Para la elaboración del presente trabajo fue escogida la población de estudio de la investigación está integrada por los estudiantes de séptimo grado de la Escuela Continente Americano.

4.3 Muestra

La muestra es un subconjunto representativo infinito que se extrae de la población accesible (Arias, 2006). La muestra refiere a una pequeña cantidad de individuos, es decir, es parte representativa de una población, previamente seleccionada para determinar el uso de los recursos audiovisuales y la creatividad de los estudiantes de séptimo grado, de la Escuela Continente Americano, se seleccionará una muestra de 33 alumnos y un docente mediante un instrumento evaluativo.

5. Técnicas de recolección de información

5.1. Observación

De acuerdo con lo planteado por Medina et al. (2023) la observación constituye una técnica que permite reconocer y analizar las acciones, comportamientos y dinámicas que se manifiestan en individuos, grupos o fenómenos dentro de su propio contexto. Esta herramienta puede aplicarse de manera sistemática y estructurada, o bien desde un enfoque más abierto y descriptivo, según los objetivos del estudio.

5.2. Encuesta

La encuesta es un método de investigación que consiste en recopilar información a través de cuestionarios o entrevistas, ya sea de forma oral o escrita. Generalmente se aplica a un grupo de personas y, en menor medida, a un solo individuo. Su finalidad es obtener datos que, una vez analizados e interpretados, permiten comprender una situación determinada, plantear posibles hipótesis y orientar el desarrollo de las siguientes etapas del estudio (Quispe y Sánchez, 2011).

5.3. Entrevista

La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial (Díaz, Torruco, Martínez y Varela, 2013).

Se realizó una entrevista estructurada a los docentes con la finalidad de dar una visión pedagógica a los resultados observados. La entrevista se implementó mediante el uso de un cuestionario empleado por preguntas abiertas, anticipadamente elaborada a brindar una mejora en el desenvolvimiento del entrevistador. Así, la información recolectada resultará esencial para

generar un análisis crítico, en el cual facilitará la identificación de los relevantes y las limitaciones al tema central de la investigación.

5.4. Cuestionario

El cuestionario es una técnica utilizada en una serie de preguntas para recopilar la información necesaria para esta investigación, se utilizó la encuesta como técnica, siendo un cuestionario la herramienta primordial. Arias (2020) establece que el cuestionario es crucial en la investigación porque permite conseguir los datos de forma organizada y estructural. El cuestionario establece con 8 ítems con preguntas cerradas con la escala de Likert cual acceder a comprender desde muy insatisfecho, insatisfecho, indiferente, satisfecho, muy satisfecho. La escala diseñada tendrá un referente donde se inclinan los resultados empíricos y qué implicaciones tiene para el desarrollo de la creatividad de los resultados de la investigación.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Resultados del primer análisis de la encuesta (autoevaluación) a los estudiantes de séptimo grado

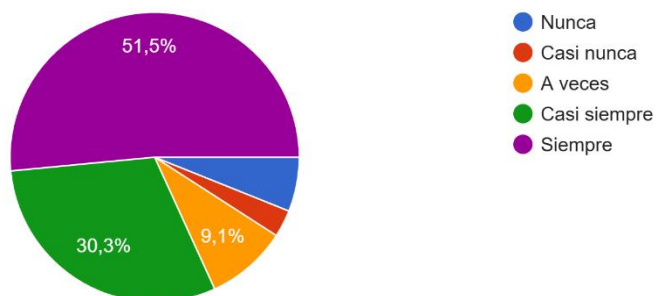
Pregunta 1. ¿Con que frecuencia mi profesor utiliza videos, animaciones o diapositivas en clase?

Tabla 1.

N°	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
1	Nunca	1	3%
	Casi nunca	2	6%
	A veces	3	9,1%
	Casi siempre	10	30,3%
	Siempre	17	51,5%
	Total		33

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 1.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

La encuesta indica que el 81.8% de los estudiantes percibe un uso frecuente de recursos multimedia por parte del docente, como videos, animaciones y diapositivas. Otros indican que el 18.2% que su uso es menos constante lo que podría deberse a variaciones en la planificación o en el acceso a materiales.

Pregunta 2. Cuando mi profesor usa un video o una imagen para explicar un tema complejo, ¿me ayuda a entender el contenido más fácil que leyendo el libro?

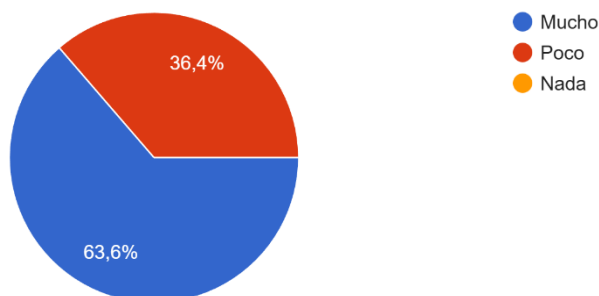
Tabla 2.

No	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
2	Mucho	21	63,6%
	Poco	12	36,4%
	Nada	0	0%
	Total	33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 2.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

La encuesta evidencia que el 63.6% de los estudiantes percibe que los videos e imágenes empleados por el docente facilitan significativamente la comprensión de contenidos complejos, incluso más que la lectura del libro. En cambio, el 36.4% considera que este recurso les aporta solo un apoyo moderado, y ninguno de los estudiantes manifestó que dicha estrategia resulte poco útil.

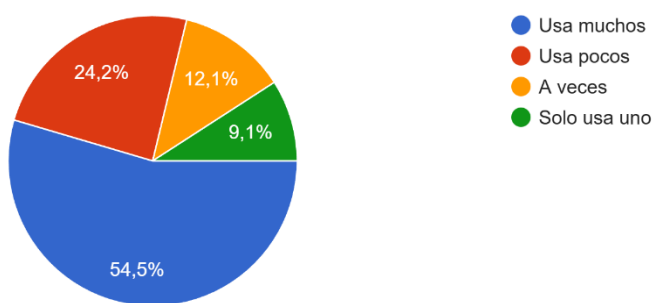
Pregunta 3. ¿Mi profesor utiliza diferentes tipos de recursos audiovisuales como videos, documentales, imágenes interactivas o solo un tipo?

Tabla 3.

N	Alternativa	Cantidades	Porcentaje
33	Usa muchos	18	54,5%
	Usa pocos	8	24,2%
	A veces	4	12,1%
	Solo usa uno	3	9,1%
	Total		33

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 3.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

Según la encuesta el 54.5% de los estudiantes observa que su docente utiliza diversos recursos audiovisuales. En cambio, el 24.2% señala que se utilizan pocos, el 12.1% que su uso es ocasional y el 9.1% que se emplea únicamente un tipo de material.

Pregunta 4. ¿Considero que los recursos audiovisuales que se usan están directamente relacionados con el tema y son fáciles de ver y escuchar?

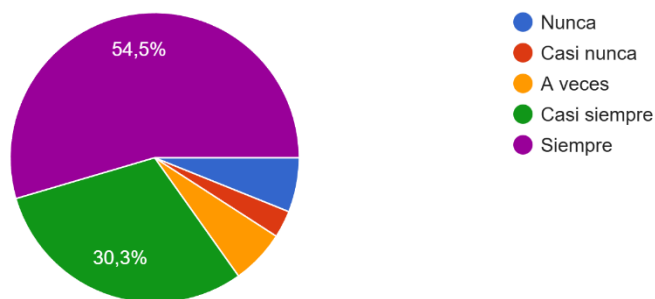
Tabla 4.

Nº	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
4	Nunca	1	3%
	Casi nunca	1	3%
	A veces	3	9,1%
	Casi siempre	10	30,3%
	Siempre	17	54,5%
	Total	33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 4.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

El 54.5% de los estudiantes considera que los recursos audiovisuales que emplea el docente guardan una relación directa con el tema y se presentan con buena calidad visual y auditiva. Además, el 30.3% indica que esta adecuación se da casi siempre. Las demás respuestas, Nunca, Casi nunca y A veces corresponden a una minoría no especificada, lo que evidencia que los casos en los que el material no es pertinente o presenta fallas técnicas son poco frecuentes.

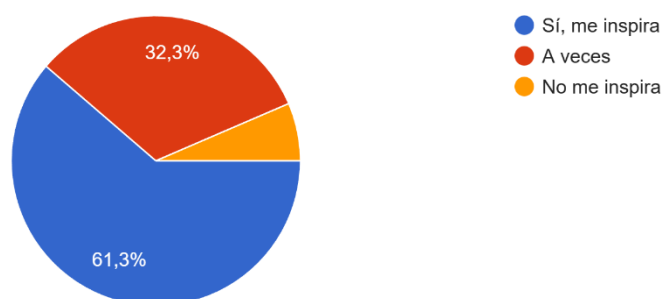
Pregunta 5. El docente al usar un recurso audiovisual en clase, ¿me inspira a tener ideas o soluciones diferentes problemas en clase?

Tabla 5.

No	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
5	Si, me inspira		61,3%
	A veces		32,3%
	No, me inspira		6,4%
	Total	33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 5.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

El 61.3% de los estudiantes señala que la utilización de recursos audiovisuales por parte del docente les impulsa a proponer ideas o alternativas diferentes al momento de resolver las actividades. Por su parte, el 32.3% indica que esta motivación aparece solo en ciertas ocasiones, mientras que un grupo reducido, no detallado, manifiesta no experimentar ningún tipo de inspiración.

Pregunta 6. Después de ver un video sobre un tema, ¿se me ocurren muchas ideas o preguntas nuevas sobre ese mismo tema?

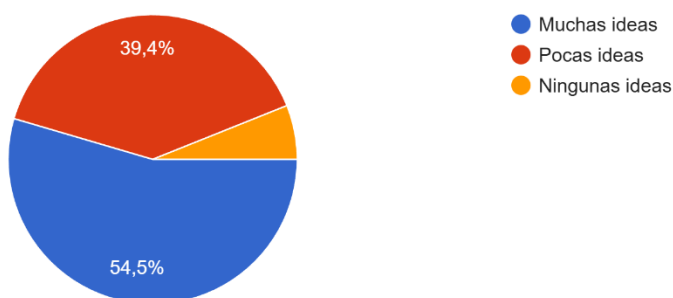
Tabla 6.

No	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
6	Muchas ideas	18	54,5%
	Pocas ideas	13	39,4%
	Ningunas ideas	2	6,1%
	Total	33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 6.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

Con los resultados de la encuesta el 54.5% de los estudiantes comenta que, después de ver un video relacionado con un tema le suele generar muchas ideas o nuevas preguntas. Otros estudiantes señalan que el 39.4% que solo produce algunas ideas y un grupo pequeño, cercano al 6.1%, señala que no se le ocurre ninguna. Estos datos muestran que los recursos audiovisuales influyen de manera importante en la forma en que los estudiantes piensan y cuestionan también ya que para la mayoría se convierten en un estímulo que despierta su curiosidad y promueve un pensamiento más crítico.

Pregunta 7. Si me piden un trabajo, ¿propongo diferentes formas de presentarlo (dibujo, maqueta, historia) después de ver material audiovisual?

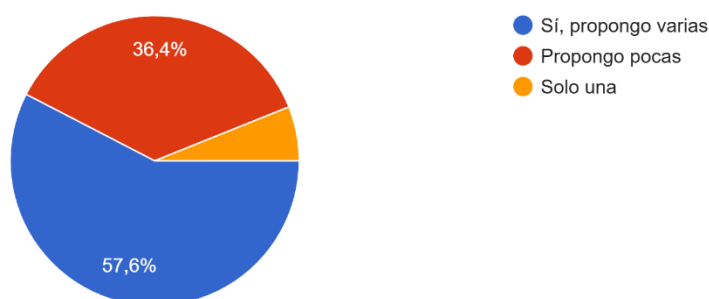
Tabla 7.

No	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
7	Si, propongo varias	19	57,6%
	Propongo pocas	12	36,4%
	Solo una	2	6,1%
	Total	33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 7.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

El 57.6% de los estudiantes indica que, después de visualizar material audiovisual, se siente motivado a explorar distintas maneras de presentar sus trabajos, como dibujos, maquetas o relatos. En contraste, el 36.4% propone únicamente algunas opciones y un pequeño grupo, no detallado en los resultados, suele recurrir a una única forma de elaboración.

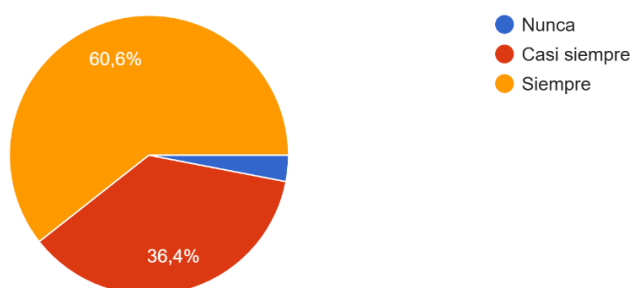
Pregunta 8. Cuando mi profesor pide explicar un tema (visto en un audiovisual), ¿lo hago con mis propias palabras y añado detalles que no estaban en el recurso?

Tabla 8.

No	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
8	Nunca	1	3%
	Casi siempre	12	36,4%
	Siempre	20	60,6%
	Total	33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 8.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

El 60,6% de los estudiantes señala que cuando explican un tema reciente ellos mediante un recurso audiovisual, tal vez pueden expresarlo con sus propias palabras y añaden información que no aparecía en el material original. Por otro lado, el 36,4% comenta que casi siempre lo hacen y solo una minoría menciona que nunca recurre a esta práctica. Estos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes consigue apropiarse del contenido y reinterpretarlo de manera personal.

RESULTADOS DE LOS ANÁLISIS DE LA ENCUESTA (AUTOEVALUACIÓN)

La evaluación del diagnóstico muestra que, aunque la mayoría de los estudiantes reconoce el uso frecuentemente de recursos audiovisuales en clases, existen un grupo minoritario que reporta experiencias menos favorables. Entre los resultados más bajos se encuentran quienes indican que el profesor utiliza videos o diapositivas solo a veces, casi nunca o nunca (18.2% en total), lo que evidencia una presencia irregular de estas herramientas para algunos estudiantes.

Con la comprensión de los temas mediante imágenes o videos, el 36.4% expresa que esta estrategia les ayuda poco, puesto que no todos perciben un beneficio significativo en este tipo de apoyo visual.

De igual forma, un 24.2% menciona que el facilitador emplea pocos recursos audiovisuales y un 12.1% que su uso es ocasional, además de un 9.1% que señala que solo se trabaja con un tipo de material, lo que evidencia limitaciones en la variedad de recursos utilizados.

En cuanto al impacto creativo, un 32.3% señala que los recursos audiovisuales solo les inspiran a veces y una minoría expresa que no generan ninguna inspiración. De igual manera, alrededor del 6% indica que, después de ver un video, no se le ocurren nuevas ideas.

Finalmente, una pequeña proporción de estudiantes afirman que no propone nuevas formas de presentar sus trabajos o que no logra explicar los temas con sus propias palabras después de ver un recurso audiovisual, lo que sugiere que el impacto no es similar en todo el grupo.

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE

- **¿Cómo integra las actividades creativas en la asignatura de ciencias Naturales?**

La materia de ciencias naturales se realiza mediante videos y en la materia de clases utilizando imágenes en hojas impresas. Además, se integran actividades interactivas utilizando plataformas digitales “Educaplay”.

- **Desde su experiencia ¿cuáles son las principales dificultades que se encuentran al momento de promover la creatividad en estudiantes de 7mo grado?**

La falta de recursos audiovisuales, escases de materiales lúdicos y desconocimiento de nuevas formas de enseñar.

- **¿Qué nivel de relevancia considera a la creatividad dentro del conjunto de objetivos académicos que trabajan con sus estudiantes?**

Los estudiantes del grado manejan nuestra creatividad al momento de resolver sus tareas ya que se inculca a que mejoren presentaciones utilizando una guía tecnológica como, Pinterest.

- **¿Qué actividades o metodología utiliza para fomentar la creatividad en sus clases?**

Se realiza el ABP, para fomentar la creatividad ya que los estudiantes de esta forma son participativos de su aprendizaje.

- **¿Cómo evalúa o reconoce la creatividad en los trabajos y proyectos de sus estudiantes?**

Se trabaja en conjunto con los padres de familia, ejecutan proyecto en este caso se evalúa la creatividad con la que los estudiantes presentan sus actividades sobre todo se evalúa el uso de recursos tecnológicos.

Análisis de la entrevista al docente

La entrevista realizada al docente de séptimo grado manifiesta una práctica pedagógica enfocada en el estudiante y un compromiso con el desarrollo de la creatividad con la parte esmerada de los estudiantes en su aprendizaje. También sus respuestas son increíbles ya que muestran un perfil profesional y una amplia experiencia que reconoce los desafíos actuales del sistema educativo y la innovación de emplear nuevas metodologías hacen mejorar a los estudiantes.

El profesor realiza las actividades creativas en Ciencias Naturales a través de proyecto que favorecen la participación y la creatividad. Con un análisis que los estudiantes puedan redactar con sus propias palabras, eso conlleva a nuevas metodologías y promover experiencias que estimulen el pensamiento crítico y la autonomía para no volver a lo tradicional.

Entre los principales obstáculos que enfrentan son los recursos y materiales en la cual, se dificulta realizar actividades y busca soluciones creativas y estrategias evidenciando la adaptación en el ámbito educativo. El docente considera que la creatividad es esencial ya que fomenta habilidades en los estudiantes en investigación y les hace razonar.

Por último, indica que la valoración de la creatividad se centra principalmente en el proceso realizado, de los recursos innovadores y permite que los estudiantes saquen su potencial y la creatividad en la elaboración de sus trabajos.

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN FINAL DE LA ENCUESTA (AUTOEVALUACIÓN) A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO

Cuestionario final

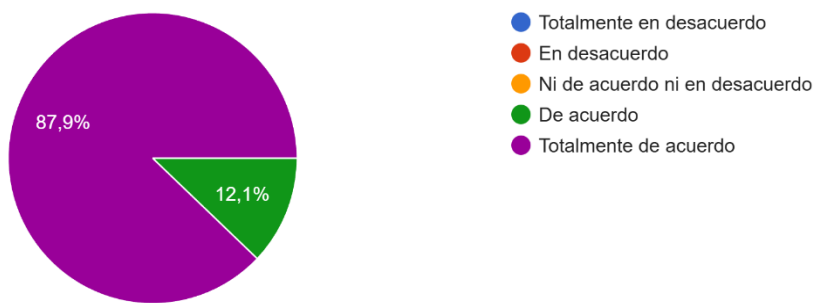
Pregunta 1. ¿La forma en que ahora se utilizan los recursos audiovisuales me inspiran a proponer ideas más originales y diferentes para los proyectos de clase?

Tabla 1.

Nº	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	4	12,1%
	Totalmente de acuerdo	29	87,9%
Total		33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 1.



Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

De la población encuestada un 87,9% está totalmente de acuerdo y un 12,1% están de acuerdo que el uso de recursos audiovisuales genera un impacto positivo en los estudiantes puesto que inspiran a proponer ideas originales y diferentes para desarrollar proyectos en clase.

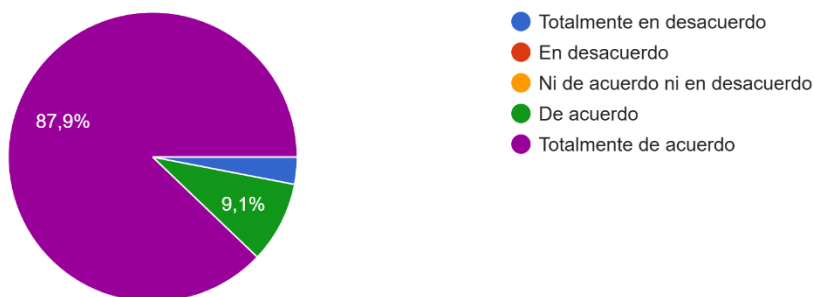
Pregunta 2. ¿Siento que ahora la profesora me da más libertad para usar mi creatividad y proponer soluciones propias a los problemas que se presentan en la clase?

Tabla 2.

Nº	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
2	Totalmente en desacuerdo	1	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	3	9,1%
	Totalmente de acuerdo	29	87,9%
Total		33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 2.



Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

El 87,9% de los estudiantes encuestados señalaron que están totalmente de acuerdo, el 9,1% están de acuerdo ambos resultados señalan que los alumnos sienten que tienen suficiente libertad creativa en clase, a diferencia del 3% que está en totalmente en desacuerdo.

Pregunta 3. ¿Me siento más capaz de crear un dibujo un modelo o un esquema para explicar un tema de forma creativa a mis compañeros?

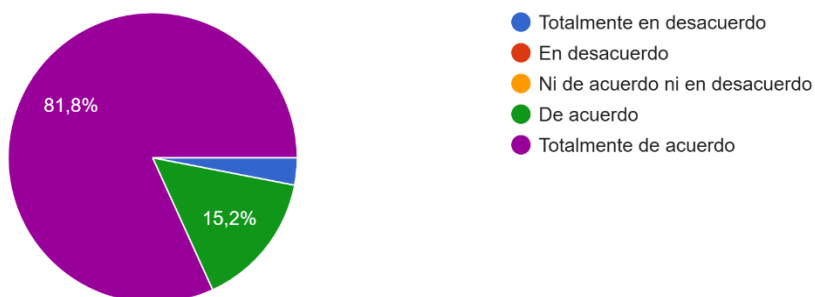
Tabla 3.

Nº	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
3	Totalmente en desacuerdo	1	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	5	15,2%
	Totalmente de acuerdo	27	81,8%
	Total		33

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 3.



Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

El 81.8% encuestados están totalmente de acuerdo, el 15,2% está de acuerdo, estos resultados señalan que los estudiantes se sienten capaz de utilizar los recursos audiovisuales para dar explicaciones creativas a sus compañeros, mientras que el 3% está en total desacuerdo.

Pregunta 4. Los recursos audiovisuales que se usan ahora, ¿Me ayudan a pensar en muchas ideas diferentes sobre el tema antes de hacer un trabajo?

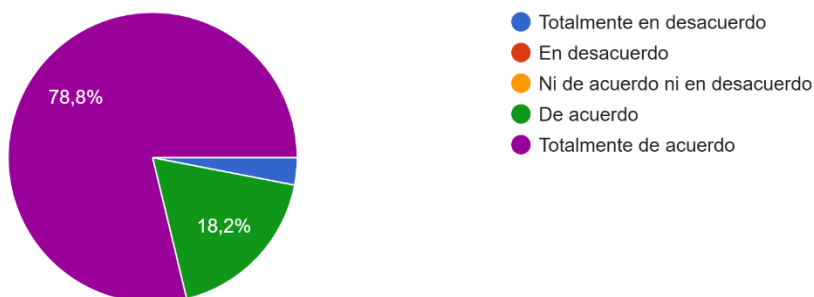
Tabla 4.

Nº	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
4	Totalmente en desacuerdo	1	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	6	18,2%
	Totalmente de acuerdo	26	78,8%
Total		33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 4.



Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

El 78,8% de los encuestados está totalmente de acuerdo en que los recursos audiovisuales les ayudan a pensar en muchas ideas diferentes sobre un tema, el 18,2% está de acuerdo, sin embargo, el 3% está en total desacuerdo.

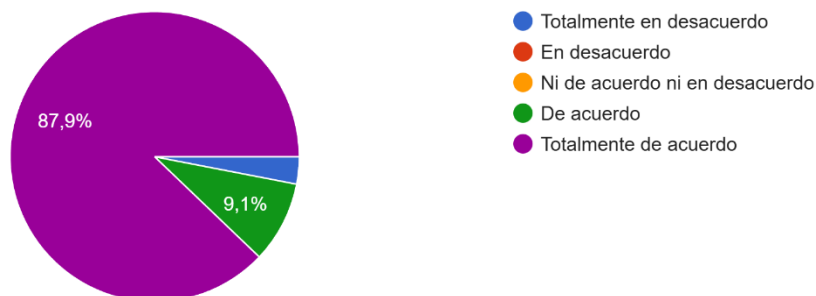
Pregunta 5. Los videos y animaciones que se usan en clase son mas claros y me ayudan a entender mejor los temas complejos.

Tabla 5.

Nº	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
5	Totalmente en desacuerdo	1	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	3	9,1%
	Totalmente de acuerdo	29	87,9%
Total		33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 5.



Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

El 87,9% de los encuestados están totalmente de acuerdo, el 9,1% están de acuerdo, por lo que existe un consenso positivo con los estudiantes que señalan que los videos y animaciones que se usan en clase son herramientas efectivas para mejorar la comprensión de los temas expuestos en clases, mientras que el 3% no están totalmente de acuerdo.

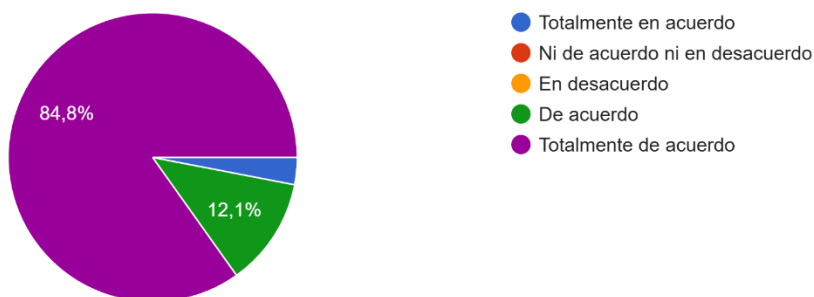
Pregunta 6. ¿El uso de recursos audiovisuales me motiva más y hace que las clases me parezca más interesante?

Tabla 6.

Nº	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
6	Totalmente en desacuerdo	1	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	4	12,1%
	Totalmente de acuerdo	28	84,8%
	Total	33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”
Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 6.



Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

El 84,8% de los encuestados están totalmente de acuerdo, el 12,1% están de acuerdo lo cual conlleva a un consenso que el uso de recursos audiovisuales los motiva y le hace las clases más dinámica e interesante lo que les permite entender los contenidos y participar en clase, a diferencia que el 3% no están totalmente de acuerdo.

Pregunta 7. Después de ver un recurso audiovisual, ¿Ahora me resulta más fácil recordar la información importante para los exámenes o trabajo?

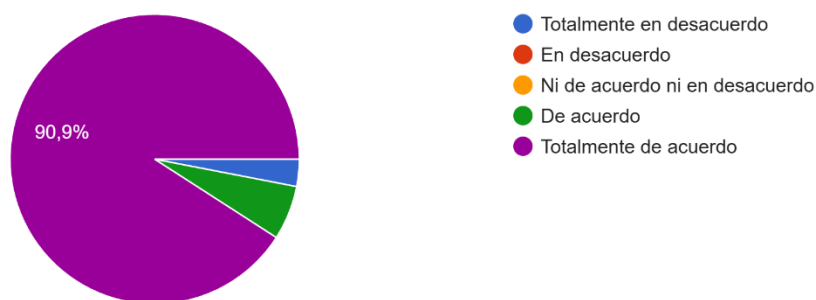
Tabla 7.

Nº	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
7	Totalmente en desacuerdo	1	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	2	6,1%
	Totalmente de acuerdo	30	90,9%
Total		33	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 7.



Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

El 90,9% de los encuestados están totalmente de acuerdo, el 6,1% está de acuerdo lo que con lleva a un consenso de que los estudiantes perciben de manera positiva el uso de los recursos audiovisuales como herramienta de estudio para mejorar la concentración y el rendimiento académico, mientras que el 3% está en total desacuerdo.

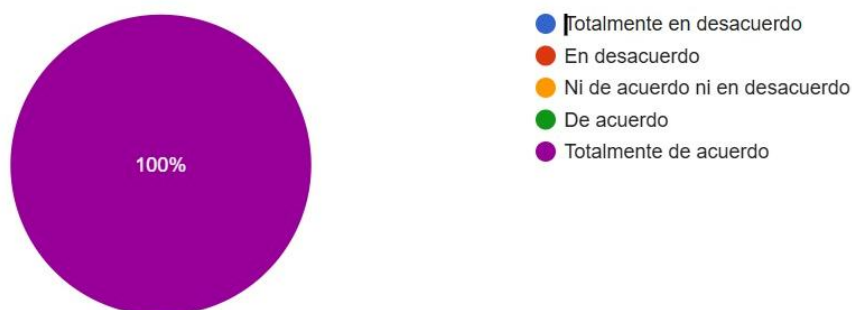
Pregunta 8. ¿Cuándo trabajamos en grupo después de usar recursos audiovisuales, siento que entre todos generamos más ideas creativas para resolver las actividades?

Tabla 8.

Nº	Alternativas	Cantidades	Porcentajes
8	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Totalmente de acuerdo	33	100%
	Total		33

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la “Escuela Continente Americano”

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Gráfico 8.

Elaborado por: Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa

Análisis e interpretación:

La población encuestada manifestó en un 100% que cuando realizan trabajos grupales mediante la utilización de los recursos audiovisuales se crea un ambiente armónico que motiva a los estudiantes crear nuevas ideas y resolver de manera más eficientes las actividades en clase.

Interpretación de los resultados

Los logros con éxito muestran con nitidez que los recursos audiovisuales se han convertido en un apoyo importante y significativo en los estudiantes para desarrollar su creatividad en el ámbito educativo. La gran mayoría afirmó que estos materiales permiten pensar con más libertad, imaginar, resolver soluciones propias y atreverse a proponer ideas nuevas y más claras. Las respuestas reflejan que, cuando las clases incluyen videos, animaciones o imágenes, los estudiantes se sienten más motivados y encuentran más sentido a lo que aprenden.

Por lo tanto, los estudiantes señalaron que al comprender los contenidos se vuelve más sencillo cuando la información se presenta de forma visual y dinámica. Esto también ayuda a recordar mejor los temas al momento de realizar trabajos o prepararse para los exámenes. Aunque

apenas un pequeño grupo expresó algún desacuerdo, estos casos no modifican la tendencia general, que es claramente positiva.

Los datos permiten asegurar que el uso de recursos audiovisuales favorece un aprendizaje de gran conveniencia para el desarrollo más activo, creativo y significativo. Los estudiantes no solo disfrutaban más las clases, sino que también desarrollan habilidades importantes para expresarse, crear y comprender con mayor profundidad lo que estudian. Estos resultados resaltan la importancia de incorporar este tipo de herramientas en el aula para fortalecer tanto el interés como la creatividad de los estudiantes de séptimo grado.

INTERVENCIÓN

En esta investigación realizada en la Escuela “Continente Americano” se pudo observar, a través de la práctica y la aplicación de una encuesta inicial y final en donde los estudiantes de séptimo grado mostraban dificultades para trabajar de forma creativa en la asignatura de ciencias naturales en la cual se dio refuerzo sobre el Órgano Reproductor Masculino, el Órgano Reproductor Femenino y la Historia de la Química. Esto se debía, en gran medida, a que la metodología empleada por el docente no incorporaba de manera suficiente estrategias y recursos que estimularan la participación y el pensamiento creativo. Viendo a esta situación, se implementó una intervención que incluyó el uso de herramientas tecnológicas y materiales didácticos, con el objetivo de analizar y potenciar la creatividad de los estudiantes, fortaleciendo a la vez el proceso de enseñanza–aprendizaje.

El ministerio de Educación de Educación ha facilitado documentos que son indispensables para la elaboración de las planificaciones como: matriz curricular y formatos de unidad didáctica y proyecto interdisciplinario.

En la planificación microcurricular se encuentran los datos informativos: aprendizaje disciplinar, objetivo de aprendizaje, objetivos específicos, tema, tiempo, y la relación de componentes curriculares como: las destrezas con criterios de desempeño específicas a trabajar y desagregadas, indicadores de evaluación, recursos, técnicas, y se estableció estrategias generales para impulsar el trabajo autónomo y presencial en los estudiantes como, por ejemplo:

Experiencia

Actividad inicial: Preguntar a los estudiantes qué saben sobre los cambios físicos que ocurren en la adolescencia (voz, vello, crecimiento).

Dinámica breve: Mostrar imágenes de cambios corporales en la pubertad y pedir que identifiquen cuáles han visto en sí mismos o en compañeros.

Reflexión

Dinámica breve: Mostrar imágenes o videos de cambios corporales en la pubertad y pedir que identifiquen cuáles han visto en sí mismos o en compañeros

Conversar sobre cómo estos cambios están relacionados con el aparato reproductor masculino.

Preguntar: ¿Por qué creen que es importante conocer cómo funciona nuestro cuerpo?

Relacionar con la importancia de la higiene y el respeto hacia la intimidad.

Conceptualización

Explicación guiada del aparato reproductor masculino:

Órganos externos: pene, escroto.

Órganos internos: testículos, conductos deferentes, próstata, vesículas seminales.

Uso de esquemas o láminas sencillas para ilustrar.

Lenguaje claro y adecuado a la edad, evitando tecnicismos excesivos.

Aplicación

Actividad práctica:

Lenguaje claro y adecuado a la edad, evitando tecnicismos excesivos.

Los estudiantes dibujan el aparato reproductor masculino en su cuaderno y etiquetan las partes principales.

Elaboran un listado de hábitos de higiene y cuidado (ejemplo: uso de ropa interior limpia, visitas médicas, respeto por la intimidad).

Los recursos que se utilizaron

Láminas o diapositivas con ilustraciones del aparato reproductor masculino.

Pizarra y marcadores.

Cuadernos de los estudiantes.

Herramientas digitales

Las técnicas e instrumento que se utilizaron fueron

Talleres

Exposiciones

Cuestionario

Rúbrica de evaluación

Lista de cotejo

Una vez elaborado el documento “planificación microcurricular de unidad didáctica” se comenzó a trabajar con las actividades autónomas, presenciales y el docente observando el desempeño con la información y las destrezas que incluye lo planteado en la planificación microcurricular de unidad didáctica.

En la planificación curricular del trabajo autónomo se desarrollaron actividades semanales relacionadas con los temas del Órgano Reproductor Masculino, Órgano Reproductor Femenino y la Historia de la Química. Durante la semana se proporcionaron diversos recursos como materiales de YouTube y lecturas seleccionadas con el propósito de que los estudiantes construyeran sus aprendizajes de manera independiente. En las sesiones de acompañamiento se atendieron sus inquietudes y se reforzaron los conceptos, las actividades y las dinámicas trabajadas en clase.

			<ul style="list-style-type: none"> ○ Órganos internos: testículos, conductos deferentes, próstata, vesículas seminales. • Uso de esquemas o láminas sencillas para ilustrar. • Lenguaje claro y adecuado a la edad, evitando tecnicismos excesivos. <p>● Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad práctica: <ul style="list-style-type: none"> ○ Los estudiantes dibujan el aparato reproductor masculino en su cuaderno y etiquetan las partes principales. ○ Elaboran un listado de hábitos de higiene y cuidado (ejemplo: uso de ropa interior limpia, visitas médicas, respeto por la intimidad). 	
ELABORADO POR				
DOCENTE				
Gricelda Tomalá				
FIRMA:				

Desarrollar actitudes de respeto y responsabilidad hacia el propio cuerpo y el de los demás.

CONCEPTOS ESENCIALES	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	RECURSOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
<p>Reconocer las principales partes del aparato reproductor masculino y sus funciones.</p> <p>Valorar la importancia del cuidado y la higiene en la salud reproductiva.</p> <p>Desarrollar actitudes de respeto y responsabilidad hacia el propio cuerpo y el de los demás.</p>	<p>Identifica las partes del aparato reproductor masculino mediante esquemas y láminas, explicando sus funciones básicas.</p> <p>Relaciona los cambios físicos de la pubertad con el funcionamiento del aparato reproductor masculino.</p> <p>Valora la importancia de la higiene y el cuidado personal para mantener la salud reproductiva.</p> <p>Expresa actitudes de respeto hacia la intimidad y el cuerpo propio y ajeno.</p>	<p>Reconoce y nombra correctamente las partes del aparato reproductor masculino en un esquema o dibujo.</p> <p>Explica de manera clara y sencilla la función de al menos tres órganos principales.</p> <p>Elabora un listado con hábitos de higiene relacionados con la salud reproductiva.</p> <p>Participa en la reflexión grupal mostrando respeto y responsabilidad hacia el tema tratado.</p>	<p>● Experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad inicial: Preguntar a los estudiantes qué saben sobre los cambios físicos que ocurren en la adolescencia (voz, vello, crecimiento). • Dinámica breve: Mostrar imágenes de cambios corporales en la pubertad y pedir que identifiquen cuáles han visto en sí mismos o en compañeros. <p>● Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversar sobre cómo estos cambios están relacionados con el aparato reproductor masculino. • Preguntar: ¿Por qué creen que es importante conocer cómo funciona nuestro cuerpo? • Relacionar con la importancia de la higiene y el respeto hacia la intimidad. <p>● Conceptualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación guiada del aparato reproductor masculino: <ul style="list-style-type: none"> ○ Órganos externos: pene, escroto. 	<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Láminas o diapositivas con ilustraciones del aparato reproductor masculino. • Pizarra y marcadores. • Cuadernos de los estudiantes. • Herramientas digitales 	<p>TECNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Talleres • Exposición • Cuestionario • Rúbrica de evaluación

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR PERIODO ACADÉMICO PERIODO LECTIVO 2025-2026								
DATOS INFORMATIVOS:						PRIMER PERIODO		
NOMBRE DEL DOCENTE:	Gricelda Tomalá		GRADO/CURSO:	Séptimo	PARALELO:	"A"	FECHA DE INICIO:	Octubre
TÍTULO DE LA UNIDAD:	LA FAMILIA	ASIGNATURA:	CIENCIAS NATURALES	N.º SEMANA:	8	FECHA DE FINALIZACIÓN:	Octubre	
1. APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Esta sección debe planificarse de manera individual o cooperativa si estiman conveniente.								
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:								
Identificar las principales partes del aparato reproductor femenino y sus funciones.								
Comprender los cambios físicos que ocurren en la pubertad en las niñas.								
Promover hábitos de higiene y cuidado de la salud reproductiva.								
Fomentar respeto y responsabilidad hacia el propio cuerpo y el de los demás.								
CONCEPTOS ESENCIALES	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		RECURSOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN		
<p>Identificar las principales partes del aparato reproductor femenino y sus funciones.</p> <p>Comprender los cambios físicos que ocurren en la pubertad en las niñas.</p>	<p>Identifica las partes del aparato reproductor femenino mediante esquemas y láminas, explicando sus funciones básicas.</p> <p>Relaciona los cambios físicos de la pubertad femenina con el funcionamiento del aparato reproductor.</p> <p>Valora la importancia de la higiene durante la menstruación y el cuidado personal.</p> <p>Expresa actitudes de respeto hacia la intimidad y el cuerpo propio y ajeno.</p>	<p>Reconoce y nombra correctamente las partes del aparato reproductor femenino en un esquema o dibujo.</p> <p>Explica de manera clara y sencilla la función de al menos tres órganos principales.</p> <p>Elabora un listado con hábitos de higiene y cuidado durante la pubertad y la menstruación.</p> <p>Participa en la reflexión grupal mostrando respeto y responsabilidad hacia el tema tratado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Experiencia <ul style="list-style-type: none"> • Actividad inicial: Preguntar a los estudiantes qué cambios físicos han notado en niñas de su edad (menstruación, crecimiento de mamas, cambios en la piel). • Mostrar imágenes, ilustraciones y videos de la pubertad femenina y pedir que comenten qué cambios reconocen. • https://www.msmanuals.com/es/hogar/multimedia/video/introduccion-al-aparato-reproductor-femenino ● Reflexión <ul style="list-style-type: none"> • Conversar sobre cómo estos cambios están relacionados con el aparato reproductor femenino. • Preguntar: ¿Por qué creen que es importante conocer cómo funciona el cuerpo de las mujeres? • Relacionar con la importancia de la higiene durante la menstruación y el respeto hacia la intimidad. ● Conceptualización 		<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Láminas o diapositivas con ilustraciones del aparato reproductor femenino. • Pizarra y marcadores. • Cuadernos de los estudiantes. • Laptop o proyector 	<p>TECNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de cotejo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Talleres • Exposición • Cuestionario • Rúbrica de evaluación 		
<p>Promover hábitos de higiene y cuidado de la salud reproductiva.</p> <p>Fomentar respeto y responsabilidad hacia el propio cuerpo y el de los demás.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Explicación guiada del aparato reproductor femenino: <ul style="list-style-type: none"> o Órganos externos: vulva, labios, clitoris. o Órganos internos: ovarios, trompas de Falopio, útero, vagina. • Uso de esquemas o láminas sencillas para ilustrar. • Lenguaje claro y adecuado a la edad, evitando tecnicismos excesivos. ● Aplicación <ul style="list-style-type: none"> • Actividad práctica: <ul style="list-style-type: none"> o Los estudiantes dibujan el aparato reproductor femenino en su cuaderno y etiquetan las partes principales. o Elaboran un listado de hábitos de higiene y cuidado (ejemplo: uso de toallas sanitarias limpias, visitas médicas, respeto por la intimidad). 					
ELABORADO POR								
DOCENTE								
Gricelda Tomalá								
FIRMA:								

<p>Promover hábitos de higiene y cuidado de la salud reproductiva.</p> <p>Fomentar respeto y responsabilidad hacia el propio cuerpo y el de los demás.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Explicación guiada del aparato reproductor femenino: <ul style="list-style-type: none"> o Órganos externos: vulva, labios, clitoris. o Órganos internos: ovarios, trompas de Falopio, útero, vagina. • Uso de esquemas o láminas sencillas para ilustrar. • Lenguaje claro y adecuado a la edad, evitando tecnicismos excesivos. ● Aplicación <ul style="list-style-type: none"> • Actividad práctica: <ul style="list-style-type: none"> o Los estudiantes dibujan el aparato reproductor femenino en su cuaderno y etiquetan las partes principales. o Elaboran un listado de hábitos de higiene y cuidado (ejemplo: uso de toallas sanitarias limpias, visitas médicas, respeto por la intimidad). 				
ELABORADO POR							
DOCENTE							
Gricelda Tomalá							
FIRMA:							

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR PERIODO ACADÉMICO								
PERIODO LECTIVO 2023-2026								
DATOS INFORMATIVOS:				PRIMER PERIODO				
NOMBRE DEL DOCENTE:	Gricelda Tomalá		GRADO/CURSO:	Séptimo	PARALELO:	"A"	FECHA DE INICIO:	Octubre
TÍTULO DE LA UNIDAD:	LA FAMILIA	ASIGNATURA:	CIENCIAS NATURALES	N.º SEMANA:	8	FECHA DE FINALIZACIÓN:	Octubre	
1. APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Esta sección debe planificarse de manera individual o cooperativa si estiman conveniente.								
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:								
<p>Reconocer los principales hitos históricos de la química desde la antigüedad hasta la actualidad.</p> <p>Comprender cómo la química ha influido en la vida cotidiana y en el desarrollo de la sociedad.</p> <p>Valorar la importancia de la química como ciencia que contribuye al bienestar humano.</p>								
CONCEPTOS ESENCIALES	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE			RECURSOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN	
<p>Reconocer los principales hitos históricos de la química desde la antigüedad hasta la actualidad.</p> <p>Comprender cómo la química ha influido en la vida cotidiana y en el desarrollo de la sociedad.</p> <p>Valorar la importancia de la química como ciencia que contribuye al bienestar humano.</p>	<p>Identifica los principales hitos históricos de la química mediante la elaboración de una línea de tiempo.</p> <p>Relaciona los avances de la química con situaciones de la vida cotidiana y el desarrollo de la sociedad.</p> <p>Valora el aporte de la química como ciencia fundamental para el bienestar humano y el progreso tecnológico.</p> <p>Explica con sus propias palabras cómo la química ha evolucionado desde la antigüedad hasta la actualidad.</p>	<p>Elabora una línea de tiempo con al menos cuatro hitos relevantes de la historia de la química, organizados cronológicamente.</p> <p>Explica de manera clara y sencilla cómo la química se relaciona con actividades cotidianas (ejemplo: cocinar, limpiar, fabricar objetos).</p> <p>Participa en la reflexión grupal mostrando curiosidad científica y respeto por el conocimiento.</p> <p>Redacta un breve párrafo donde valore la importancia de la química en la vida diaria y en el desarrollo de la sociedad.</p>	<p>● Experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividad inicial: Preguntar a los estudiantes qué productos o fenómenos cotidianos creen que tienen relación con la química (ejemplo: cocinar, limpiar, combustión). Mostrar objetos simples (jabón, sal, agua, fósforos) y pedir que comenten cómo creen que se relacionan con la química. Visualizar videos https://www.youtube.com/watch?v=21b34nAF9-Y <p>● Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> Conversar sobre cómo las personas en la antigüedad ya usaban procesos químicos sin saberlo (ejemplo: fabricar cerámica, preparar tintes, conservar alimentos). 			<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> Línea de tiempo ilustrada (cartel o diapositiva). Objetos cotidianos relacionados con la química. Pizarra y marcadores. Cuadernos de los estudiantes. 	<p>TECNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo Talleres Exposición Cuestionario Rúbrica de evaluación 	

			<ul style="list-style-type: none"> Preguntar: ¿Cómo creen que sería nuestra vida sin los avances de la química? <p>● Conceptualización</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicación guiada de los principales momentos históricos: <ul style="list-style-type: none"> Etapa antigua: alquimia, uso de metales, fuego. Edad Media: alquimistas y búsqueda de la piedra filosofal. Edad Moderna: nacimiento de la química como ciencia (Lavoisier y la ley de conservación de la masa). Edad Contemporánea: química industrial, química orgánica, descubrimiento de nuevos materiales. Uso de línea de tiempo ilustrada para facilitar la comprensión. <p>● Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividad práctica: <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes elaboran una línea de tiempo en su cuaderno con los hitos más importantes de la historia de la química. Redactan un breve párrafo sobre cómo la química influye en su vida diaria (ejemplo: en la cocina, en la medicina, en la limpieza). 		
--	--	--	--	--	--

ELABORADO POR

COMPARACIÓN DE LA ENCUESTA INICIAL Y FINAL

Analizando la encuesta y comparando las preguntas en la primera un 81.8% de los estudiantes reconoce que su docente emplea recursos audiovisuales con bastante frecuencia. Por otro lado, en la segunda pregunta, el 100% de los encuestados manifiesta que este tipo de materiales realmente los motiva a generar ideas más creativas y diferentes para sus proyectos. En conjunto, estos resultados muestran que los estudiantes no solo perciben un uso continuo de herramientas visuales en el aula, sino que también experimentan un efecto claramente positivo en su capacidad para innovar y desarrollar propuestas originales.

En la pregunta #2 los estudiantes el 63.6% de los estudiantes indicó que el uso de videos o imágenes les ayudaba mucho a comprender temas complejos, mientras que, en la encuesta final, el 87,9% afirmó estar totalmente de acuerdo en que ahora la profesora les brinda mayor libertad para emplear su creatividad y proponer soluciones propias. Esto muestra un avance significativo, los recursos audiovisuales no solo facilitaron la comprensión, sino que también contribuyeron a

que los estudiantes se sintieran más seguros, autónomos y motivados para expresarse creativamente en clase.

Según la pregunta #3 la primera encuesta el 54,5% de los estudiantes indicó que su profesor empleaba varios tipos de recursos audiovisuales, aunque esta cifra aún dejaba ciertas limitaciones para potenciar la creatividad en clase. En cambio, en la evaluación final, el 81,8% expresó que ahora se siente plenamente capaz de crear dibujos, modelos o esquemas para explicar un tema de forma creativa a sus compañeros. El cambio se evidencia avanzando un aprendizaje significativo en los alumnos no solo tuvieron acceso a más recursos, sino que también fortalecieron su confianza y habilidades para utilizarlos de manera independiente y creativa.

Con respecto a la pregunta #4 en la encuesta inicial el 54,5% de los estudiantes señaló que los recursos audiovisuales siempre estaban relacionados con el tema y eran fáciles de comprender, mientras que, en la encuesta final, el 78,8% manifestó estar totalmente de acuerdo en que estos recursos ahora les ayudan a generar múltiples ideas antes de realizar un trabajo. Se refleja una mejoría importante, en los estudiantes no solo reciben mayor pertinencia en los materiales utilizados, sino también un impacto más fuerte en su capacidad para pensar creativamente.

De acuerdo a la pregunta #5 la primera el 61,3% de los estudiantes indicó que los recursos audiovisuales que usaba el docente les ayudaban a generar nuevas ideas o soluciones en clase. En la encuesta final, el 87,9% expresó estar totalmente de acuerdo en que los videos y animaciones les permiten entender mejor los temas más difíciles. Este aumento muestra un progreso importante, ya que estos recursos no solo estimulan la creatividad, sino que también se han vuelto herramientas más claras y útiles para mejorar la comprensión de los contenidos.

En la pregunta #6 los resultados iniciales mostraron que el 54,5% de los estudiantes manifestó que, al observar un video, surgían numerosas ideas o preguntas relacionadas con el tema, reflejando curiosidad e interés por participar. En la encuesta final, el 84,8% indicó estar totalmente de acuerdo en que los recursos audiovisuales les resultan motivadores y hacen que las clases sean más atractivas. Este incremento evidencia un progreso significativo, pues no solo se mantienen la generación de ideas y el cuestionamiento, sino que también se fortalece el interés y la motivación por aprender y a participar en las actividades escolares.

En cuanto a la pregunta #7 la encuesta inicial reveló que el 57,6% de los estudiantes podía proponer diversas formas de presentar un trabajo después de utilizar materiales audiovisuales. En la encuesta final, los resultados fueron aún más positivos el 90,9% afirmó que estos recursos les ayudan a recordar con mayor facilidad la información necesaria para exámenes y tareas. Esta mejora demuestra que además de estimular la creatividad, los recursos audiovisuales fortalecen la retención de contenidos que contribuyen a un aprendizaje más efectivo.

Con respecto a la pregunta #8 la evaluación inicial mostró que el 60,6% de los estudiantes podía explicar con sus propias palabras un tema aprendido mediante un recurso audiovisual mientras que el 36,4% lo hacía casi siempre y apenas el 3% indicó que no lograba hacerlo. En la encuesta final los resultados fueron aún más favorables, el 100% de los estudiantes afirmó que al trabajar en grupo después de usar recursos audiovisuales y lograban generar más ideas creativas para resolver las actividades. Este cambio refleja un progreso favorable ya que no solo mejoraron su comprensión, sino también su capacidad para proponer ideas y colaborar de manera efectiva.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA INICIAL Y FINAL

Discusión

El instrumento que se utilizó fue el cuestionario de preguntas, el cual se aplicó a los 33 estudiantes de séptimo grado para la respectiva interpretación de los resultados. A partir de la investigación, queda en evidencia que el uso de recursos audiovisuales en la educación es importante, puesto que en la etapa de la primaria los niños están en pleno desarrollo cognitivo y el uso de estas herramientas les va a permitir desarrollar muchas habilidades y destrezas en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este contexto, los recursos audiovisuales se presentan como estrategias pedagógicas con un gran potencial transformador al combinar estímulos visuales y auditivos, crear contextos comunicativos reales y aumentar la estimulación de los estudiantes (Quinga et al. 2025).

Por ello, Marco y Mero (2020) destacan que incorporar materiales audiovisuales como parte de la enseñanza favorece la autonomía del estudiante, promueve el desarrollo de

competencias relacionadas con el uso de las TIC y contribuye a aumentar su interés por los contenidos curriculares, tanto en el plano conceptual como en el formativo. A partir de lo expuesto, se evidencia que estos recursos impulsan una participación más activa del alumnado y facilitan aprendizajes más dinámicos y significativos.

Por lo tanto, los recursos audiovisuales no se limitan a embellecer la clase, sino que actúan como un motor cognitivo que estimula la creatividad de los estudiantes. Por lo consiguiente, la utilización de los medios audiovisuales puede resultar oportuna en el trabajo que lleva a cabo el docente para motivar a los alumnos, escuchar sus ideas, atender sus necesidades cognitivas, y más aún, para generar un aprendizaje dinámico y formar a los estudiantes como personas con valores humanos (Corral, 2018 como se citó Maza y Espinoza, 2023).

López-Cruz et al. (2023) como se citó en Bonilla et al. (2025) sustentan que promover la creatividad y el pensamiento creativo representa un avance esencial dentro del ámbito educativo. En este proceso los medios audiovisuales adquieren un papel central, ya que favorecen el desarrollo de habilidades inventivas y la elaboración de propuestas innovadoras para enfrentar problemas complejos que demandan un alto nivel de análisis crítico. Asimismo, las investigaciones revisadas evidencian que la creatividad del estudiantado se fortalece cuando estos recursos se incorporan en actividades colaborativas orientadas a la creación conjunta de contenidos.co

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Los recursos audiovisuales desempeñan diversas funciones en el ámbito educativo. Su objetivo principal es mejorar las condiciones de aprendizaje, facilitando la comprensión de contenidos complejos. Además, al enlazar elementos visuales y auditivos, refuerzan el aprendizaje de conceptos, fortaleciendo la memoria a largo plazo y ayudando a los estudiantes a conectar mejor la teoría con la práctica (Visa, 2024). Los recursos audiovisuales desempeñan un papel fundamental en el aprendizaje, subrayando su impacto en el interés, motivación, comprensión y retención de los conocimientos adquiridos a largo plazo, complementando la educación tradicional.

En base al estudio realizado se exponen las siguientes conclusiones:

Con relación al primer objetivo específico se determinó que los aspectos relevantes que permiten una mejora en la creatividad son las funciones que realizan los recursos audiovisuales tal como el fortalecimiento de la memoria a largo plazo, el refuerzo al aprendizaje de los conceptos, la vinculación de los elementos auditivos y visuales que impacta en el interés y la comprensión de los estudiantes.

De acuerdo con los resultados de la entrevista, el estudio permitió identificar que las primeras dificultades se encuentran en los docentes quienes presentan ciertas limitaciones en la implementación de estas herramientas pedagógicas, por la falta de capacitación y tecnología en el aula, lo cual impide que se utilicen los recursos audiovisuales de manera constante, influyendo negativamente en el desarrollo de actividades creativas con los estudiantes.

Para finalizar, los análisis obtenidos de la-- encuesta inicial y final sobre el uso de los recursos audiovisuales afirman con efectividad un incremento en el desarrollo y la creatividad de los estudiantes de séptimo grado mejorando la adquisición de conocimientos y la calidad de la enseñanza.

Recomendaciones

Según con las conclusiones expuestas, se plantean las siguientes recomendaciones:

Realizar capacitaciones y talleres al personal docente que promuevan la importancia del uso de los recursos audiovisuales para el mejoramiento de la creatividad, sus funciones y su integración en la metodología de enseñanza y aprendizaje.

Se debe considerar el fortalecimiento de la infraestructura tecnológica de la institución educativa, incluyendo proyectores, equipos informáticos, sistemas de sonido, dispositivos de grabación y el acceso a internet, con el fin de asegurar su adecuado funcionamiento y garantizar que estos recursos contribuyan efectivamente al proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Se debe diseñar actividades pedagógicas que integren los recursos audiovisuales, es decir, los docentes deben elaborar tareas que generen interés y motivación a los estudiantes, tales como ver películas, presentaciones, videos, entre otras.

Finalmente, se recomiendan la utilización de estos recursos audiovisuales porque ayudan a mejorar la comprensión de los contenidos de cada asignatura y motiva a aclarar las interrogantes que tienen, a dar ideas y sobre todo promueve la autonomía y el autoaprendizaje en los estudiantes.

9. REFERENCIAS

Agama, A., Trejo, G., De la Peña, B., Islas, M., Crespo, S., Martínez, L y González, M. (2017). Recursos audiovisuales en la educación en enfermería: revisión de la literatura. *Enfermería Global*, 47, 515. <https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v16n47/1695-6141-eg-16-47-00512.pdf>

Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Westview Press.

Arias, F. (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica. Episteme.

https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf

Auncancela, B y Velasco, V. (2021). Gestión Turística como herramienta de desarrollo sostenible de la microcuenca del río Chimborazo, cantón Riobamba. *Revista Chakiñan*, (13), 102.116. http://scielo.senescyt.gov.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-67222021000100102

Barros, C y Barros, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005

Bernardo, N. (2012). Los medios audiovisuales: las destrezas a través de la "explotación" didáctica de un telediario en el aula e/le. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/19/19_0915.pdf

Bertrán, M y Domínguez, I. (2023). El recurso educativo audiovisual como estrategia de aprendizaje en la formación pedagógica inicial. *Revista RILCO*, 41.p 2. <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElRecursoEducativoAudiovisualComoEstrategiaDeApren-8932875.pdf>

Bonilla, D., Centeno, F., Navarrete, N y Chinga, K. (2025). Educación crítica y creatividad como impacto del audiovisual en la formación universitaria. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*, 5, 60-69. <https://mail.rperspectivasinvestigativas.org/index.php/multidisciplinaria/article/view/403/992>

Cajilema, K y Postuña, N. (2022). “Recursos audiovisuales para la enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura”. <https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e3fcc847-b24f-427f-896c-00400525bef5/content>

Campos, E; Garcia, M y Arcana, M. (2023). Pensamiento creativo en los estudiantes de educación básica: revisión sistemática. *Varona. Revista Científico Metodológica*, (77). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382023000200009&lng=es&tlng=es.

Chávez Ramos, L. A., Hualpa Flores, A., Luis Paredes, E., & Vásquez Condezo, E. H. (2021). Importancia de los recursos audiovisuales en los docentes y estudiantes durante la Pandemia por Covid-19. *Religación. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(30). <https://revista.religacion.com/index.php/religacion/article/view/833/880>

Csikszentmihalyi, M. (2014). *Creativity: The psychology of discovery and invention*. Harper Perennial.

Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009

Domínguez, L & Vega, V. (2023). Las pirámides de la educación médica: una síntesis sobre su conceptualización y utilidad. *Revista Colombiana de Obstetricia y Ginecología*, 74 (2), 163-174. <https://doi.org/10.18597/rcog.3994>

Feicán, T., García, D., & Erazo, C. (2021). Recursos audiovisuales para la enseñanza de lectoescritura. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 4(8), 252. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1355>

Ferrando, P, M., Prieto, F, M., & Ferrándiz, G, C. (2023). Evaluación del pensamiento divergente y creatividad: avances recientes. *Revista de Psicología Educativa*, 29(2), 112–124.

Ferrés, J. (2009). Propuesta metodológica para el análisis de relatos audiovisuales. *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*.52:32-41. <https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v16n47/1695-6141-eg-16-47-00512.pdf>

Forero, J., Díaz, E. (2017). Implementación de recursos audiovisuales como estrategia de validación pedagógica. Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia.

Fuentes, R. C. R. & Torbay, B.A. (2004). Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos: un marco de reflexión sobre la mejora socio-personal. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 1(2), 1-14.

Gómez, J. (2005). *Desarrollo de la creatividad*. Universidad Nacional Ruiz Gallo. <https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5.pdf>

Gómez, R. (2023). Influencia de los recursos audiovisuales para la enseñanza -aprendizaje en Lengua y Literatura. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*, 3(4). 21-28. <https://rperspectivasinvestigativas.org/index.php/multidisciplinaria/article/view/62/209>

Guevara, G., Verdesoto, A y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas y de investigación de acción). *Revista científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 4(3). <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>

Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454.

Hernández, (2011). Creatividad y Actitud Creativa. *Revista del Centro de Investigación*, 9(5),11- 15. <https://www.redalyc.org/pdf/342/34219305003.pdf>

Jurado, M., Piedra, K., Morocho, M & Avello, R. (2019). La creatividad en el uso de las técnicas de estudio en la educación superior. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48(1), http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572019000500012&lng=es&tlng=es.

Marcos, M., & Moreno M. (2020). La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social “Disertaciones”*, 13(1), 97-117 <https://www.redalyc.org/journal/5115/511562674008/511562674008.pdf>

Martínez, J. (2011). “Propuesta para el desarrollo del pensamiento creativo desde los docentes de cuarto año de educación básica”. [Tesis previa al Título de Magister en Educación y

Desarrollo del Pensamiento]. Universidad de Cuenca. <https://dspace-test.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4688/1/tesis.pdf>

Maza, R, J. M., y Espinoza, F, E. E. (2023). La influencia de los medios audiovisuales en Educación General Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 3(1), 85-96.

Medina, M., Hurtado, D., Muñoz, J., Ochoa, D y Izundegui, G. (2023). *Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.105>

Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R, Martel, C y Castillo, R. (2023). *Metodologías de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/90/133/157?inline=1>

Montoya, S. (2021). *Uso de los recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en un aula de 5 años en el contexto de la educación a distancia en una Institución Educativa Pública de Pueblo Libre*. [Tesis de Licenciada en Educación con Especialidad en Educación Inicial]. Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f2cf3d6d-6a91-4796-8a33-e288ac11cd31/content>

Mousalli, G. (2015). *Métodos y diseños de la investigación Cualitativa*. Mérida https://www.researchgate.net/profile/Gloria-Mousalli/publication/303895876_Metodos_y_Disenos_de_Investigacion_Cuantitativa/links/575b200a08ae414b8e4677f3/Metodos-y-Disenos-de-Investigacion-Cuantitativa.pdf

Páez Cornejo, J. D., Palma Zambrano, C. E., & Moreira Chila, G. G. (2024). Potenciando el desarrollo metacognitivo, el pensamiento divergente y la prosocialidad en adolescentes: una mirada integral. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*, 7(15), 148–163. <https://doi.org/10.56124/tj.v7i14.011>

Palma, Z, K., & Agramonte, R, M. (2024). Pensamiento divergente como base de la creatividad educativa: una revisión sistemática. *Revista Educación y Desarrollo*, 18(1), 45–62. <https://repositorio.eesppindoamerica.edu.pe/handle/20.500.14606/88>

Pérez, F., Cobaisse, M., Villagran, S y Alvarado, R. (2023). Aspectos generales del uso de métodos mixtos para investigación en salud. *Medwave*, 23(10). 8. https://www.medwave.cl/medios//revisiones/metodinvestreport/2767/medwave_2023_2767a.pdf

Pérez, G., Vargas, S., & Jerez, J. (2018). Neuroaprendizaje, una propuesta educativa: herramientas para mejorar la praxis del docente. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 18(34), 149-166. <http://www.scielo.org.co/pdf/ccso/v18n34/1657-8953-ccso-18-34-00149.pdf>

Quinga, B., Guanopatin, M., Landazury, C., Morales, D y Montoya, J. (2025). Impacto de recursos audiovisuales en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés. (2025). *Prosperus*, 2(4), 102-118. <https://prosperus.com/index.php/files/article/view/140/302>

Quispe y Sánchez, G. (2011). Encuestas y entrevistas en investigación científica. *Revista de actualización clínica*, 10, 490-494. http://www.revistasbolivianas.ciencia.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2304-37682011000700009&lng=pt&nrm=iso

Quispe, M., Valentín, B., Gutiérrez, R., & Mares, D. (2020). Serie de Redacción Científica: Estudios Transversales. *Revista del Cuerpo Médico Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo*, 13(1), 72-77. <https://doi.org/10.35434/rcmhnaaa.2020.131.626>

Repetto, E., Calvo, J. (2003). La utilización de recursos audiovisuales en la enseñanza universitaria. Universidad de las Palmas de Gran Canaria, España.

Reyes, P, J., Maldonado C, P., Y Zhigue, M, L. (2025). Pensamiento divergente y funciones ejecutivas: un estudio en contextos educativos. *Revista Cognición y Aprendizaje*, 12(1), 33-48.

Rivera, P., Neut, P., Luccini, P., Pascual, S., y Prunera, P. (2018). *Pedagogías Emergentes en la Sociedad Digital. Vol. 1.* Albacete: LiberLibro. <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/133194/4/Pedagogi%cc%81as%20emergentes%20en%20la%20sociedad%20digital.pdf>

Robinson, K. (2015). *Creative schools*. Penguin.

Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>

Salas, A. (2018). *Uso de los recursos audiovisuales y su influencia en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria del Colegio Adventista “Los Andes” Crucero* [Tesis Licenciada en Educación]. Universidad Peruana Unión. <https://repositorio.upeu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ba65b8b0-59d7-4d01-938b-fe0850c0982f/content>

Sánchez, T. (2016). *Los recursos audiovisuales como herramienta para optimizar el proceso de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa “19 de septiembre” del cantón Salcedo provincia Cotopaxi*. [Tesis Licenciado en Ciencias de la Educación]. Universidad Técnica de Ambato.24-25. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e825e393-2d49-48ef-bcb9-cc27c9e46e60/content>

Sosa, G y Roque, L. (2022). Una mirada educativa basada en recursos audiovisuales para el desarrollo de habilidades lingüísticas. *DELECTUS*, 5(2). <https://portal.amelica.org/ameli/journal/390/3903395005/html/>

Tomalá, G y Tigrero, F. (2024). Los materiales audiovisuales en el desarrollo de las destrezas de matemáticas del séptimo grado. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y humanidades*, 5(4). 1282. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2331>

Torrance, E. P. (2008). *The Torrance tests of creative thinking*. Scholastic Testing Service.

UNESCO. (2024). *Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo: Tecnología en la educación*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. [Asegúrate de buscar el año más reciente disponible para el Informe GEM, o el de 2023 sobre tecnología que fue muy relevante].

Valero, J. (2019). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 150-171.

Vallejo, A., & Martínez, D. (2023). Creatividad y aprendizaje significativo en el aula. *Revista Latinoamericana de Educación*, 17(2), 66–80. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/6655?locale-attribute=es>

Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es.

Visa, S. (2024). *Materiales audiovisuales y aprendizajes en el área de comunicación en los estudiantes en la Institución Educativa Secundaria Politécnico Huáscar, Puno 2023*. [Tesis de Licenciado en educación, especialidad de lengua, literatura, psicología y filosofía]. Universidad Nacional del Altiplano. file:///C:/Users/User/Downloads/Visa_Pumaleque_Saynet.pdf

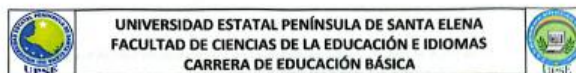


UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA





UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

1. ¿Con qué frecuencia mi profesor utiliza videos, animaciones o diapositiva en clase?

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

2. Cuando mi profesor usa un video o una imagen para explicar un tema complejo, ¿me ayuda a entender el contenido más fácil que leyendo el libro?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

3. ¿Mi profesor utiliza diferentes tipos de recursos audiovisuales como videos, documentales, imágenes interactivas o solo un tipo?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Usa muchos	Usa pocos	A veces	Solo usa una

4. ¿Considero que los recursos audiovisuales que se usan están directamente relacionados con el tema y son fáciles de ver y escuchar?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

5. El docente al usar un recurso audiovisual en clases, ¿me inspira a tener ideas o soluciones diferentes problemas en clases?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Si, me inspira	A veces	No me inspira

6. Después de ver un video sobre un tema, ¿se me ocurren muchas ideas o preguntas nuevas sobre ese mismo tema?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muchas ideas	Pocas ideas	Ninguna idea

Escaneado con CamScanner

7. Si me piden un trabajo, ¿propongo diferente forma de presentarlo (dibujo, maquetas, historia) después de ver materiales audiovisuales?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Si propongo varias	Propongo pocas	Solo una

8. Cuando mi profesor me pide explicar un tema (visto en unos audiovisuales), ¿lo hago con mis propias palabras y añado detalles que no estaban en el recurso?

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Nunca	Casi siempre	Siempre

Cuestionario para los niños de séptimo grado

B *I* U ⇄ ✕

Estimado(a)s estudiantes, el presente cuestionario es parte de un trabajo de investigación que tiene por finalidad la obtención de información.

Conteste a las preguntas seleccionando en un solo recuadro, según su opinión, este cuestionario es anónimo, por tanto, le solicito que responda con sinceridad. La escala de medición es la siguiente:

1 = Totalmente en desacuerdo; 2= En desacuerdo; 3= Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4= De acuerdo; 5= Totalmente de acuerdo.

¿La forma en que ahora se utilizan los recursos audiovisuales me inspira a proponer ideas más originales y diferentes para los proyectos de clase? *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿Siento que ahora la profesora me da más libertad para usar mi creatividad y proponer soluciones propias a los problemas que se presentan en la clase? *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

*

Los recursos audiovisuales que se usan ahora, ¿me ayudan a pensar en muchas ideas diferentes sobre el tema antes de hacer un trabajo?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

*

¿Me siento más capaz de crear un dibujo, un modelo o un esquema para explicar un tema de forma creativa a mis compañeros?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿El uso de recursos audiovisuales me motiva más y hace que las clases me parezca más interesante? *

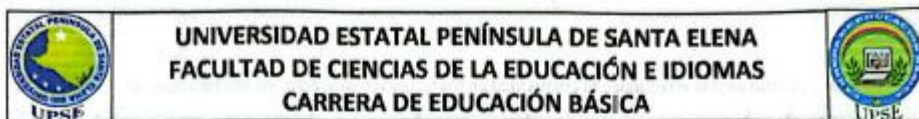
- Totalmente en acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Después de ver un recurso audiovisual, ¿ahora me resulta más fácil recordar la información importante para los exámenes o trabajos? *

- Totalmente en desacuerdo
 - En desacuerdo
 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - De acuerdo
 - Totalmente de acuerdo
-

¿Los videos y animaciones que se usan en la clase son más claros y me ayudan a entender mejor los temas complejos? *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

ENTREVISTA AL DOCENTE

Nombre del docente: Lcda. Víctor Bernabé Ramírez
 Nivel educativo que desempeña: Séptimo año básico
 Lugar de trabajo: E.E.B. Continente Americano
 Tiempo de experiencia en docencia: 15 años

Estimado docente, la presente entrevista es parte de un trabajo de investigación que tiene como propósito analizar y conocer la percepción del docente si influye en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Cuestionario:

1. ¿Cómo integra las actividades creativas en la asignatura de ciencias Naturales?

La materia de ciencias naturales se realiza mediante videos y en la mayoría de los casos utilizando imágenes en hojas impresas. Además se integra actividades interactivas utilizando plataformas digitales "Educaplay".

2. Desde su experiencia ¿cuáles son las principales dificultades que se encuentran al momento de promover la creatividad en estudiantes de 7mo grado?

Falta de recursos audiovisuales, escases de materiales lúdicos y desconocimiento de nuevas formas de enseñanza

3. ¿Qué nivel de relevancia considera a la creatividad dentro del conjunto de objetivos académicos que trabajan con sus estudiantes?

Los estudiantes del grado muestran mucha creatividad al momento de resolver problemas ya que se muestran a que mejoren presentaciones utilizando una que tecnología como Pinterest

4. ¿Qué actividades o metodología utiliza para fomentar la creatividad en sus clases?

Se realiza el ABP para fomentar la creatividad ya que los estudiantes de esta forma son partícipes de su aprendizaje

5. ¿Cómo evalúa o reconoce la creatividad en los trabajos y proyectos de sus estudiantes?

Se trabaja en conjunto con los padres para presentar proyectos, en este caso se evalúa la creatividad con lo que los estudiantes presentan sus actividades, sobre todo se evalúa el uso de recursos tecnológicos.



**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2025-887-MG
La Libertad, 28 de octubre del 2025.

Lcda. Olga Soria Olivares. MSc.
Directora de la Unidad Educativa "Continente Americano"
Ciudad.

De mis consideraciones:

Quien suscribe, **Lcda. Margot García Espinoza, PhD.**, directora de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su autorización para que la estudiante **Tomalá Ramírez Gricelda Vanessa** desarrolle su proyecto de investigación en la institución educativa bajo su digna dirección.

El tema del proyecto es: **"Recursos audiovisuales y la creatividad en estudiantes de séptimo grado"**. Para el desarrollo del mismo, la estudiante aplicará instrumentos de recolección de información, como encuestas y entrevistas, dirigidos al personal docente y estudiantes de la comunidad educativa.

Las actividades están programadas para ejecutarse durante el período académico 2025-2, específicamente en el mes de **octubre** del presente año.


Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.



.....
Lcda. Margot García Espinoza, PhD.
Directora de la Carrera de Educación Básica
Universidad Estatal Península de Santa Elena
C.c.: Archivo



ANEXOS DE PORCENTAJE DE PLAGIO




INFORME DE ANÁLISIS
magister

TESIS. GRICELDA. TOMALA...

10%

Textos sospechosos



4% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas

1% Idiomas no reconocidos

6% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: TESIS. GRICELDA. TOMALA....docx

ID del documento: 52c2caf70de941db3f75b223e37d7f32740f5a17

Tamaño del documento original: 69,78 kB

Depositante: HERMAN CHRISTIAN ZUÑIGA MUÑOZ

Fecha de depósito: 5/12/2025


Tipo de carga: interface

fecha de fin de análisis: 5/12/2025

Número de palabras: 12.123

Número de caracteres: 81.411

Ubicación de las similitudes en el documento:



☰ Fuentes de similitudes